

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Referensi karya adalah sumber informasi yang relevan yang digunakan untuk mendukung argumen dan ide dalam laporan skripsi berbasis karya. Pentingnya mencantumkan referensi karya dalam laporan ini terletak pada kemampuan referensi untuk memberikan landasan teoritis dan praktis yang kokoh bagi penelitian yang dilakukan. Dengan mengaitkan karya yang dihasilkan dengan penelitian sebelumnya, penulis dapat menunjukkan bagaimana karyanya berkontribusi terhadap pemahaman yang lebih luas tentang topik yang dibahas. Selain itu, referensi karya juga memberikan konteks bagi pembaca untuk memahami relevansi dan inovasi dari program yang dikembangkan, seperti dalam Rumah Mari Membaca (Marimba), yang bertujuan untuk meningkatkan literasi dan resiliensi anak-anak melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, mencantumkan referensi karya bukan hanya memperkuat argumen, tetapi juga menunjukkan keseriusan penulis dalam menempatkan karyanya dalam diskursus akademik yang lebih besar.

Dalam pengembangan Rumah Mari Membaca (Marimba) dan kegiatan Cerita Cerdas, terdapat enam referensi karya terdahulu yang menjadi acuan penting untuk mendukung ide dan implementasi program. Tujuan dari merujuk pada karya-karya ini adalah untuk menggali strategi yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi dan memperkuat perkembangan sosial-emosional anak. Hal ini memperkuat relevansi program Cerita Cerdas dalam konteks pendidikan anak usia dini dan menunjukkan bahwa pendekatan yang diambil telah melalui kajian yang mendalam dan relevan.

Tabel 2.1 Tabel Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini	Peran “Cakruk Baca Bergerak” dalam Pengembangan Literasi Anak Usia Dini	Pengembangan Literasi Dasar untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita di RA Miftahul Jannah Bagolo	Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Berbasis Komunitas.	Penggunaan Metode Mendongeng Kreatif dalam Meningkatkan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini	Pendampingan Literasi Melalui Aktivitas Mendongeng dan Bermain Puzzle
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Iis Basyiroh, 2017, Tunas Siliwangi	Sri Marwiyati & M. Agung Hidayatulloh, 2018, AWALDY: Jurnal Pendidikan Anak	Aang Andi Kuswandi, Adah, Jenal Abidin, Imas Masitoh, Yayat Hidayat, Prima Oktora, Ipah Karomah, Etin	Ami Fadillah Utami Saragih & Sofni Indah Arifa, 2023, INNOVATIVE: Journal of Social Science Research	Nur Lintang Fi Baiti Agustin, Sofa Muthohar, & Silviatul Hasanah, 2023, Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Marsel Nande, Konstantinus Denny Pareira Meke, Marianus Kejapilus Naga, Emerensiana Woe, Elma Silvia Dei Putri, 2024, Mitra

				Safitri, 2022, Wahana Dedikasi			Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat
3.	Fokus Penelitian	Pengembangan kemampuan literasi pada anak usia dini di TK Negeri Centeh Kota Bandung.	Peran Cakruk Baca Bergerak dalam pengembangan literasi anak usia dini di RA Miftahul Falah.	Pengembangan literasi dasar untuk menumbuhkan minat baca pada anak usia dini di RA Miftahul Jannah melalui metode bercerita.	Peran Rumah Pintar (RuPin) dalam mengembangkan literasi anak-anak usia dini berbasis komunitas.	Bagaimana metode mendongeng kreatif dapat meningkatkan literasi baca tulis anak usia dini.	Peningkatan keterampilan literasi anak-anak melalui aktivitas mendongeng dan bermain puzzle di lingkungan rumah.
4.	Teori	Teori definisi literasi, teori psikologi kognitif dan psikolinguistik	Teori definisi literasi	Teori literasi dasar	Teori konsep literasi sebagai kemampuan dasar sejak dini	Teori definisi literasi, metode mendongeng	Teori definisi literasi, mendongeng

5.	Metode Penelitian	Kualitatif, pendekatan positivistik, analisis data metode thematic analysis	Kualitatif, analisis deskriptif	Kualitatif, metode Participatory Action Research (PAR)	Kualitatif, pendekatan studi kasus	Kualitatif	Kualitatif
6.	Persamaan	Fokus pada pengembangan literasi anak usia dini, berbasis <i>storytelling</i> . Meningkatkan literasi dan membangun karakter dan nilai-nilai moral.	Mengembangkan literasi anak-anak melalui metode kreatif dan interaktif. Melibatkan <i>storytelling</i> dan pendekatan bermain agar membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan	Menggunakan metode bercerita. Melibatkan peran masyarakat, orang tua, dan guru dalam meningkatkan literasi anak-anak. Mengutamakan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.	Fokus dalam pengembangan literasi anak-anak usia dini melalui pendekatan berbasis komunitas. Menggunakan pendekatan kreatif dan interaktif dalam melibatkan anak-anak.	Penggunaan metode kreatif untuk meningkatkan literasi yaitu <i>storytelling</i> . Melibatkan pembelajaran interaktif yang fokus pada stimulasi imajinasi	Fokus pada peningkatan keterampilan anak-anak melalui interaksi dan kegiatan yang melibatkan pembacaan dan penceritaan. Bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan

			efektif bagi anak-anak. Fokus pada peningkatan kemampuan literasi dan menumbuhkan minat membaca pada anak sejak dini.		Melibatkan partisipasi masyarakat untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.	dan peningkatan literasi.	untuk belajar dan meningkatkan minat baca di kalangan anak-anak.
7.	Perbedaan	Jurnal ini lebih fokus ke literasi dasar seperti membaca dan menulis, sedangkan fokus karya saya tidak hanya literasi, tetapi pengembangan mental dan	Jurnal ini lebih fokus pada literasi umum dan pengenalan buku serta budaya membaca, sedangkan karya saya menekankan literasi bencana dan resiliensi.	Jurnal ini lebih fokus pada peningkatan literasi dasar sedangkan fokus karya saya lebih spesifik pada literasi dan resiliensi. Jurnal ini lebih fokus pada pengembangan	Jurnal ini lebih fokus pada literasi melalui kegiatan membaca, menulis, dan eksplorasi lingkungan, sedangkan karya saya melibatkan pendekatan <i>storytelling</i> .	Jurnal ini lebih fokus ke mendukung keterampilan membaca dan menulis melalui cerita yang dibacakan, kalau karya saya tidak berfokus pada literasi saja, tetapi bagaimana	Jurnal ini lebih ke pembentukan kebiasaan membaca yang baik dan pengembangan literasi secara umum, sedangkan karya saya berfokus pada pengembangan empati untuk

		resiliensi pada anak-anak. Jurnal ini lebih fokus pada pembelajaran literasi secara umum, sedangkan karya saya menggabungkan <i>storytelling</i> dengan aspek edukasi bencana.	Jurnal ini lebih fokus menekankan penyediaan akses buku keliling, sedangkan karya saya berupaya mendidik anak-anak tentang kesiapsiagaan bencana melalui <i>storytelling</i> (cerita cerdas).	minat baca tanpa metode bercerita, sedangkan karya saya mengintegrasikan aspek literasi dengan pesan moral tentang kesiapsiagaan bencana.		membangun empati pada anak-anak usia dini.	membangun resiliensi.
8.	Hasil Penelitian	Program literasi berjalan dengan baik melalui metode bermain yang interaktif seperti bermain	Cakruk Baca Bergerak, yaitu kegiatan keliling membaca gratis dengan mengoperasikan motor perpustakaan keliling,	Bentuk karya yang dihasilkan workshop literasi dasar untuk orang tua, guru, dan fasilitator di RA	Rumah Pintar (RuPin) yang berisikan berbagai macam kegiatan seperti bercerita setelah berkeliling lingkungan, menyusun cerita,	Metode mendongeng kreatif berhasil meningkatkan keterampilan membaca dan	Kegiatan mendongeng dan bermain puzzle dapat meningkatkan literasi anak-anak.

		dadu kata dan kotak rahasia.	memberikan pelayanan membaca pada anak dan aktivitas lainnya.	Miftahul Jannah Bagolo.	dan partisipasi dalam kegiatan membaca dan menulis.	menulis anak usia dini.	Anak-anak lebih terliat dan menunjukkan minat yang tinggi dalam belajar yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif, motorik halus, dan kemampuan sosial anak.
--	--	------------------------------	---	-------------------------	---	-------------------------	---

Jurnal referensi karya pertama yang berjudul “Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini” memberikan gambaran mengenai implementasi program pengembangan literasi pada anak usia dini. Temuan penelitian ini menunjukkan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis bermain, serta penggunaan berbagai media pembelajaran yang menarik. Prinsip-prinsip tersebut menjadi acuan bagi kami dalam melaksanakan program Marimba. Kegiatan *storytelling* "Cerita Cerdas" yang kami lakukan dirancang sebagai bentuk permainan yang menyenangkan dan melibatkan penggunaan berbagai media visual. Meskipun program Marimba memiliki skala yang lebih kecil, kami tetap perlu belajar dari pengalaman peneliti sebelumnya untuk mengantisipasi dan mengatasi potensi hambatan yang mungkin muncul (Basyiroh, 2017).

Jurnal referensi karya kedua yang berjudul “Peran “Cakruk Baca Bergerak Dalam Pengembangan Literasi Anak Usia Dini” berbicara mengenai Cak Bager memberikan gambaran mengenai pentingnya program mobile reading dalam mengembangkan literasi anak usia dini. Temuan penelitian ini sejalan dengan tujuan program Rumah Marimba yang juga bertujuan untuk menumbuhkan minat baca pada anak-anak. Sama seperti Cak Bager, program kami menyediakan berbagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan, seperti Cerita Cerdas. Meskipun demikian, kami juga perlu belajar dari pengalaman Cak Bager dalam mengidentifikasi dan mengatasi potensi hambatan, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya (Marwiyati & Agung Hidayatulloh, 2018).

Jurnal referensi karya ketiga yang berjudul “Pengembangan Literasi Dasar Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita di RA Miftahul Jannah Bagolo” berbicara mengenai pengembangan literasi dasar pada anak usia dini di RA Miftahul Jannah memberikan gambaran mengenai pentingnya minat baca dan dukungan lingkungan dalam meningkatkan kemampuan literasi anak. Hal ini sejalan dengan tujuan program Rumah Marimba yang juga bertujuan untuk menumbuhkan minat baca pada anak-anak. Meskipun metode yang

digunakan berbeda, namun keduanya memiliki kesamaan dalam hal perencanaan program yang matang dan melibatkan berbagai pihak (Andi Kuswandi et al., 2022).

Jurnal referensi karya keempat yang berjudul “Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Berbasis Komunitas” berbicara mengenai peran Rumah Pintar dalam mengembangkan literasi anak sejalan dengan tujuan program Marimba. Sama halnya dengan penelitian tersebut, program Marimba berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi tumbuh kembang kemampuan literasi anak. Meskipun kegiatan yang dilakukan berbeda, keduanya menekankan pentingnya partisipasi masyarakat dalam meningkatkan kualitas hidup anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan literasinya secara optimal. Hal ini menginspirasi program Marimba untuk menggunakan *storytelling* "Cerita Cerdas" sebagai media yang efektif untuk merangsang minat baca dan memahami informasi pada anak-anak di Kampung Nagajaya (Saragih & Lublis, 2023).

Jurnal referensi karya kelima yang berjudul “Penggunaan Metode Mendongeng Kreatif dalam Meningkatkan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini” berbicara mengenai penggunaan metode mendongeng kreatif dalam meningkatkan literasi baca tulis anak usia dini memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas metode ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan berbagai aspek literasi anak, seperti kosakata, pemahaman bacaan, dan kemampuan menulis. Hal ini memberikan harapan bahwa Kegiatan Cerita Cerdas juga dapat memberikan hasil yang positif (Lintang Fi Baiti Agustin et al., 2023)

Jurnal referensi karya keenam yang berjudul “Pendampingan Literasi Melalui Aktivitas Mendongeng dan Bermain Puzzle” berbicara mengenai program layanan masyarakat untuk meningkatkan literasi anak di Nanganesa, Ende, memberikan gambaran mengenai pentingnya menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan literasi di rumah. Program ini menggunakan metode bercerita dan permainan puzzle sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan

literasi anak. Hal ini sejalan dengan tujuan program Rumah Marimba yang juga bertujuan untuk mengembangkan literasi anak-anak di Kampung Nagajaya. Meskipun fokus program mungkin berbeda, namun keduanya memiliki kesamaan dalam hal menggunakan metode yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi anak (Konstantinus et al., 2014)

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Komunikasi Bencana

Komunikasi bencana adalah proses penyampaian informasi yang berkaitan dengan risiko, kesiapsiagaan, respons, dan pemulihan dari bencana. Konsep ini mencakup semua bentuk komunikasi yang dilakukan oleh pemerintah, lembaga non-pemerintah, media, dan masyarakat untuk mengurangi dampak bencana dan meningkatkan ketahanan masyarakat. Dalam komunikasi bencana, aspek persiapan pra-bencana sangat penting untuk meningkatkan kesiapan masyarakat menghadapi potensi bencana. Komunikasi risiko yang efektif selama tahap persiapan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang langkah-langkah mitigasi dan mengurangi dampak bencana. Hal ini meliputi penyuluhan yang memanfaatkan berbagai metode komunikasi, dari edukasi langsung hingga penggunaan teknologi digital, guna memastikan bahwa pesan sampai dengan jelas kepada masyarakat yang rentan

Salah satu cara efektif untuk menyampaikan komunikasi bencana adalah melalui penyelenggaraan *event* atau kegiatan yang melibatkan masyarakat. *Event* ini dapat berupa simulasi bencana, pelatihan kesiapsiagaan, seminar tentang mitigasi risiko, atau kampanye kesadaran publik. Melalui *event* tersebut, informasi dapat disampaikan secara langsung kepada audiens dengan cara yang interaktif dan menarik. Selain itu, *event* juga memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka tentang risiko bencana serta langkah-langkah mitigasi yang perlu diambil. Komunikasi bencana memiliki beberapa fungsi vital:

1. Komunikasi bencana membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko yang ada di daerah mereka serta langkah-langkah mitigasi yang perlu diambil.
2. Dengan memberikan informasi yang tepat waktu dan akurat, komunikasi bencana dapat mendorong masyarakat untuk mempersiapkan diri menghadapi kemungkinan terjadinya bencana.
3. Informasi yang jelas dan terkoordinasi dapat membantu mengurangi kepanikan di kalangan masyarakat saat terjadi bencana.
4. Komunikasi yang efektif memungkinkan respon cepat dari pihak berwenang dan organisasi kemanusiaan dalam menangani situasi darurat.
5. Setelah terjadi bencana, komunikasi terus berlanjut untuk memberikan informasi tentang bantuan yang tersedia serta langkah-langkah pemulihan yang harus diambil oleh masyarakat.

Komunikasi bencana merupakan elemen kunci dalam manajemen risiko bencana. Dengan memahami teori-teori yang mendasari praktik komunikasi bencana serta pentingnya peran komunikasi dalam meningkatkan kesiapsiagaan dan respons terhadap bencana, diharapkan dapat tercipta strategi komunikasi yang lebih efektif untuk menghadapi tantangan kebencanaan di masa depan. Penyelenggaraan *event* sebagai sarana komunikasi juga menjadi metode efektif untuk menjangkau audiens secara langsung, meningkatkan keterlibatan masyarakat, serta memperkuat pemahaman mereka tentang risiko bencana.

2.2.2 Event

Menurut (Bowdin, 2016), *event* didefinisikan sebagai aktivitas yang direncanakan secara terorganisir yang menyatukan orang-orang dengan tujuan tertentu. Mereka menekankan bahwa kesuksesan *event* sangat bergantung pada perencanaan dan pengorganisasian yang matang. *Event* memiliki tujuh karakteristik utama, yaitu:

1. Keunikan (Uniqueness)

Setiap *event* harus memiliki elemen khas yang membedakannya dari

kegiatan rutin. Meskipun beberapa *event* mungkin terlihat serupa, selalu ada faktor unik seperti lokasi, tema, atau tujuan spesifik yang membuatnya berbeda.

2. **Sifat Sementara (Temporary Nature)**
Event bersifat sementara, hanya berlangsung dalam durasi yang terbatas. Baik berlangsung selama satu hari atau beberapa hari, *event* memiliki jadwal yang pasti dan akan berakhir sesuai waktu yang ditentukan.
3. **Pengalaman yang Direncanakan (Planned Experience)**
Event merupakan pengalaman yang dirancang dengan terstruktur. Ini mencakup perencanaan logistik hingga penciptaan pengalaman emosional bagi peserta. Setiap elemen dalam *event* diatur secara terstruktur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
4. **Melibatkan Banyak Pemangku Kepentingan (Multiple Stakeholders)**
Event melibatkan berbagai pihak yang berkepentingan, seperti sponsor, peserta, penyedia layanan, pemerintah, dan audiens. Koordinasi yang baik antar pihak ini sangat penting untuk memastikan kelancaran dan kesuksesan *event*.
5. **Tujuan yang Jelas (Fixed Purpose)**
Setiap *event* memiliki tujuan spesifik yang ingin dicapai, misalnya untuk promosi, hiburan, edukasi, atau penggalangan dana. Semua komponen dalam *event* dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut.
6. **Partisipasi Audiens (Audience Participation)**
Keterlibatan audiens adalah elemen penting dalam sebuah *event*. Audiens tidak hanya hadir sebagai penonton pasif, tetapi seringkali berperan aktif melalui interaksi langsung atau keterlibatan emosional.
7. **Suasana atau Atmosfer (Atmosphere)**
Event menciptakan suasana yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. Ini dapat diwujudkan melalui desain lokasi, musik, pencahayaan, dan elemen sensorik lainnya yang memberikan pengalaman unik bagi peserta.

2.2.3 Event Management

Sebuah *event* yang sukses adalah hasil dari perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang detail. (Goldblatt, 2014) mendefinisikan *event management* adalah kegiatan profesional yang melibatkan pengumpulan dan pertemuan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran, reuni, atau tujuan lainnya. (Goldblatt, 2014) menekankan bahwa *event management* adalah sebuah proses yang kompleks, namun dengan pendekatan yang tepat dan sistematis, setiap acara dapat menjadi sukses. Di balik keberhasilan sebuah acara, terdapat berbagai aspek yang saling terkait dan mempengaruhi keberhasilannya. Mulai dari konsep acara, pemilihan lokasi, hingga manajemen waktu, setiap elemen memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman yang tak terlupakan bagi para peserta. Menurut (Goldblatt, 2014) ada 5 langkah penting dalam menyelenggarakan acara yang sukses. Langkah-langkah ini saling berkaitan dan membentuk sebuah rangkaian yang utuh. Jika kita mengikuti kelima langkah ini dengan benar, acara kita akan lebih terencana, lebih lancar, dan lebih berhasil. Berikut adalah langkah-langkah yang disebutkan:

1. Research

Tahap awal dalam *event management* adalah penelitian. Pada tahap ini, penyelenggara acara perlu menggali informasi yang mendalam mengenai tujuan acara, target audiens, dan konteks yang lebih luas. Memahami tujuan acara secara jelas akan membantu dalam menentukan arah dan fokus kegiatan. Selain itu, dengan menganalisis target audiens, penyelenggara dapat merancang acara yang relevan dan menarik bagi mereka. Penelitian juga mencakup evaluasi terhadap kelayakan acara dari segi sumber daya, anggaran, dan waktu yang tersedia.

2. Design

Setelah melakukan penelitian, tahap selanjutnya adalah desain. Pada tahap ini, penyelenggara mulai merancang konsep acara secara keseluruhan. Konsep acara yang kuat akan menjadi panduan dalam perencanaan dan pelaksanaan acara. Elemen-elemen yang perlu diperhatikan dalam tahap desain meliputi tema acara,

logo, *collateral event*, tata letak venue, pemilihan dekorasi, dan pengalaman yang ingin diberikan kepada peserta.

3. Planning

Tahap perencanaan merupakan tahap yang sangat krusial dalam *event management*. Pada tahap ini, penyelenggara akan membuat rencana yang detail dan menyeluruh. Rencana tersebut mencakup pembuatan timeline acara, alokasi sumber daya, pembuatan anggaran, dan penentuan vendor. Dengan perencanaan yang matang, penyelenggara dapat mengantisipasi berbagai kemungkinan yang terjadi dan memastikan kelancaran acara.

4. Coordination

Koordinasi merupakan kunci keberhasilan dalam pelaksanaan acara. Pada tahap ini, penyelenggara akan mengelola semua aspek operasional acara, mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Koordinasi yang baik melibatkan komunikasi yang efektif dengan semua pihak yang terlibat, seperti vendor, staf, dan peserta. Selain itu, penyelenggara juga perlu menyiapkan rencana darurat untuk mengatasi masalah yang tidak terduga.

5. Evaluation

Tahap terakhir dalam manajemen acara adalah evaluasi. Setelah acara selesai, penyelenggara perlu melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan acara dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Evaluasi dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan umpan balik dari peserta, panitia, dan pihak terkait lainnya. Data yang diperoleh dari evaluasi akan menjadi masukan berharga untuk perencanaan acara di masa mendatang.

2.2.4 Literasi

Literasi adalah kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, menggunakan, dan terlibat dengan teks tertulis untuk mencapai tujuan,

mengembangkan pengetahuan dan potensi pribadi, serta berpartisipasi dalam masyarakat (UNESCO, 2017). Definisi ini menunjukkan bahwa literasi tidak hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman yang mendalam serta kemampuan menggunakan informasi secara efektif. Menurut (Gee, 2015), literasi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dan komunikasi dalam konteks sosial dan budaya. Ini termasuk kemampuan untuk memahami konteks sosial dari teks yang dibaca dan kemampuan untuk menggunakan teks untuk berkomunikasi dengan efektif dalam berbagai situasi sosial.

2.2.4.1 Jenis-Jenis Literasi

Terdapat beberapa jenis literasi yang penting dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari yaitu:

1. **Literasi Dasar (*Basic Literacy*):** Kemampuan dasar membaca, menulis, dan memahami teks tertulis. Ini adalah fondasi untuk semua jenis literasi lainnya (UNESCO, 2017)
2. **Literasi Digital:** Kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif, termasuk pemahaman tentang media digital, keamanan data, dan kemampuan untuk mencari dan menganalisis informasi online (Rheingold, 2014)
3. **Literasi Informasi:** Kemampuan untuk mencari, menilai, dan menggunakan informasi secara kritis. Ini termasuk kemampuan untuk mengevaluasi keakuratan dan relevansi informasi dalam berbagai format dan konteks (of College & Libraries, 2015)
4. **Literasi Media:** Kemampuan untuk menganalisis dan memahami media massa serta pengaruhnya terhadap opini dan perilaku masyarakat. Literasi media juga melibatkan keterampilan untuk menciptakan konten media dengan cara yang etis dan kreatif (Levine & Murnane, 2013).
5. **Literasi Keuangan:** Kemampuan untuk memahami dan menggunakan keterampilan keuangan, seperti manajemen uang, perencanaan keuangan, dan investasi. Literasi keuangan penting untuk mengambil keputusan

ekonomi yang bijak dalam kehidupan sehari-hari (Lusardi & Mitchell, 2014).

6. **Literasi Budaya:** Kemampuan untuk memahami dan menghargai berbagai budaya serta konteks sosial yang berbeda, yang mendukung interaksi global yang lebih baik dan penghargaan terhadap keragaman (Banks, 2015).

Jenis literasi yang akan digunakan oleh penulis yaitu literasi dasar jenis literasi ini akan membantu anak-anak tidak hanya dalam keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga dalam kemampuan memahami dan menggunakan informasi secara efektif.

2.2.4.2 Literasi Anak Usia Dini

Literasi anak usia dini adalah proses pengembangan kemampuan dasar untuk membaca, menulis, dan memahami teks yang dimulai sejak usia sangat muda (0-8 tahun). Literasi pada usia dini mencakup kemampuan bahasa lisan (berbicara dan mendengarkan), pemahaman terhadap cerita dan teks, serta pengenalan huruf dan kata yang membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk belajar membaca dan menulis di sekolah. Menurut (Harrison, 2016), literasi anak usia dini melibatkan keterampilan-keterampilan kognitif dan sosial yang mendukung anak-anak untuk mengakses dan memahami teks. Pengalaman literasi yang kaya melalui aktivitas seperti bercerita, bernyanyi, dan berbicara dengan orang dewasa meningkatkan keterampilan bahasa yang sangat penting. (Albright, 2017) mengemukakan bahwa literasi anak usia dini tidak hanya sekedar pengenalan abjad, tetapi juga bagaimana anak-anak belajar memahami dunia melalui teks dan pengalaman berbicara. Ini mencakup pengembangan kosakata, pemahaman cerita, serta interaksi sosial yang memperkaya kemampuan berbahasa mereka.

Stimulasi perkembangan literasi anak usia dini sangat penting untuk membangun dasar yang kuat dalam kemampuan membaca dan menulis mereka. Beberapa cara untuk merangsang perkembangan literasi anak usia dini antara lain:

1. **Pengenalan Huruf dan Suara:** Mengajarkan huruf dan suaranya melalui permainan yang menyenangkan, seperti bernyanyi atau bermain dengan kartu huruf, membantu anak-anak mengenali bentuk dan suara huruf. Menurut (Whitehurst & Lonigan, 2014), keterampilan fonemik (suara dalam kata) adalah fondasi untuk kemampuan membaca di masa depan.
2. **Membaca Bersama:** Membaca buku bersama anak secara teratur membantu memperkaya kosa kata dan pemahaman mereka. (Pizzo, 2015) menyatakan bahwa aktivitas membaca bersama mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengarkan anak, serta memperkenalkan mereka pada struktur naratif.
3. **Menceritakan Cerita (*Storytelling*):** Mengajarkan anak untuk bercerita dan mendengarkan cerita meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Menurut (Bingham & White, 2015) kegiatan ini mengembangkan pemahaman mereka terhadap alur cerita, karakter, dan perasaan, serta memperkenalkan mereka pada konsep membaca.
4. **Menulis dengan Cara Bermain:** Anak-anak dapat dikenalkan dengan menulis melalui aktivitas seperti menggambar, membuat simbol, atau menulis kata-kata sederhana. (Kaufman, 2016) menjelaskan bahwa menulis adalah cara yang efektif untuk memperkuat hubungan antara suara dan huruf.
5. **Berinteraksi Sosial dan Bermain dengan Bahasa:** Mengajak anak untuk berinteraksi secara verbal dalam situasi sosial seperti permainan peran atau berdiskusi tentang kegiatan sehari-hari dapat merangsang perkembangan bahasa dan literasi mereka.

(Neuman & Roskos, 2012) mengemukakan bahwa interaksi antara anak dan orang dewasa sangat penting dalam proses ini. Aktivitas seperti mendongeng, berbicara dengan anak, serta mengajak anak bermain kata sangat mendukung kemampuan bahasa mereka. Dengan menggunakan kegiatan yang menyenangkan, anak-anak belajar mengenali huruf, kata, dan struktur kalimat yang akan membantu mereka dalam membaca dan menulis di kemudian hari.

2.2.5 *Storytelling*

Storytelling adalah seni atau cara menyampaikan cerita kepada orang lain melalui kata-kata, suara, dan ekspresi. Dalam konteks pendidikan, *storytelling* digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai, membangun keterampilan bahasa, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode ini mengajak siswa untuk tidak hanya mendengarkan tetapi juga merenungkan dan meresapi cerita yang disampaikan, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Menurut (Bamford & Mizokawa, 2014), *storytelling* dalam pendidikan memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, membangun empati, dan meningkatkan kreativitas. Dengan menggunakan cerita, pengajaran bisa lebih menyentuh emosi dan lebih mudah dipahami, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. (Chauhan & Singh, 2017) juga menjelaskan bahwa *storytelling* dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik. Dengan menggali cerita, siswa dapat lebih mudah mengingat informasi dan menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri.

Jenis-jenis *storytelling* dapat dibedakan berdasarkan cara penyampaian cerita, tujuan, dan media yang digunakan. Berikut adalah beberapa jenis *storytelling* yang sering digunakan dalam pendidikan dan komunikasi:

1. ***Storytelling Lisan***: Bentuk *storytelling* yang paling tradisional, di mana cerita disampaikan secara langsung oleh pendongeng kepada audiens, baik secara langsung atau melalui rekaman suara. Jenis ini sangat efektif dalam membangun hubungan emosional dan menyampaikan cerita secara ekspresif.
2. ***Storytelling Visual***: Melibatkan penggunaan gambar, ilustrasi, atau media visual lainnya untuk mendukung cerita. Ini sering digunakan dalam buku cerita anak atau media digital untuk memperkaya pengalaman mendengarkan dan membantu audiens memahami cerita lebih dalam.

3. **Storytelling Digital:** Melibatkan penggunaan teknologi digital untuk menyampaikan cerita, termasuk penggunaan video, animasi, dan bahkan aplikasi interaktif. *Storytelling* digital dapat mencakup elemen visual dan suara yang memperkaya narasi.
4. **Storytelling Melalui Drama atau Peran:** Dalam jenis *storytelling* ini, cerita disampaikan melalui pertunjukan teater atau drama, di mana para pemain berperan sebagai karakter dalam cerita tersebut. Ini efektif untuk menggambarkan dinamika karakter dan peristiwa dengan lebih mendalam.
5. **Storytelling Interaktif:** Dalam jenis ini, audiens dapat berinteraksi langsung dengan cerita, seperti dalam permainan video atau cerita berbasis aplikasi yang memungkinkan audiens untuk memilih jalan cerita atau mempengaruhi hasilnya. Jenis ini sangat populer di era digital, terutama dalam media sosial dan game.
6. **Storytelling melalui Teks:** Bentuk *storytelling* yang lebih formal, di mana cerita disampaikan dalam bentuk tulisan. Buku, artikel, dan blog adalah beberapa contoh media yang menggunakan *storytelling* berbasis teks.

Jenis *storytelling* yang akan digunakan penulis yaitu *storytelling* lisan, *storytelling* visual, dan *storytelling* interaktif. Ketiga jenis *storytelling* ini digunakan untuk memperkaya pengalaman anak-anak dalam belajar, meningkatkan kreativitas, dan membangun keterampilan literasi yang lebih kuat.

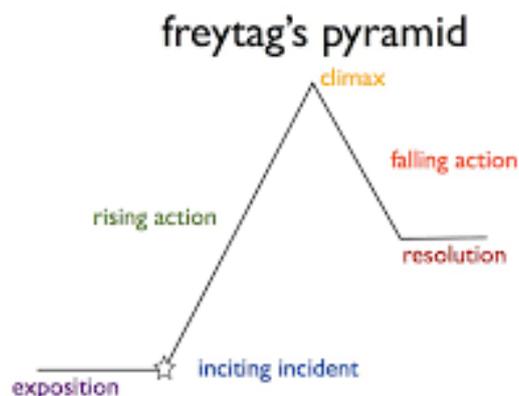
2.2.5.1 Teknik Mendongeng

Mendongeng telah lama menjadi tradisi turun-temurun yang efektif dalam mendidik dan menghibur anak-anak. Kegiatan sederhana ini bukan sekadar sekumpulan kata yang diucapkan, melainkan sebuah seni yang mampu membangkitkan imajinasi dan merangsang emosi. (Latif, 2014), seorang pakar pendidikan, mengamati bahwa mendongeng merupakan metode yang sangat mudah diterapkan oleh siapa pun. Tanpa memerlukan alat bantu yang rumit, kita dapat menciptakan dunia magis di benak anak-anak. Dengan kata-kata yang sederhana dan intonasi yang menarik, kita dapat membawa mereka menjelajahi berbagai

petualangan seru, bertemu dengan karakter-karakter unik, dan belajar dari berbagai peristiwa yang terjadi dalam cerita.

Menurut (Prakoso, n.d.), mendongeng bukan sekadar kegiatan bercerita, melainkan sebuah seni pedagogis yang efektif dalam menyampaikan pesan moral kepada anak-anak. Melalui dongeng, guru dapat menanamkan nilai-nilai luhur, membimbing perilaku, dan membentuk karakter anak secara halus dan menyenangkan. Mendongeng menjadi metode yang begitu efektif karena menggunakan bahasa yang sederhana dan menarik sehingga mudah dipahami anak-anak. Pesan moral yang disampaikan secara tersirat dalam alur cerita membuat anak-anak lebih aktif berpikir dan menarik kesimpulan sendiri. Selain itu, anak-anak cenderung mengidentifikasi diri mereka dengan tokoh-tokoh dalam dongeng, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman tokoh tersebut. Dongeng juga mampu membangkitkan berbagai emosi pada anak yang dapat membantu mereka mengembangkan empati dan memahami perasaan orang lain. Terakhir, dongeng seringkali menyajikan cerita tentang masalah yang dihadapi oleh tokoh-tokohnya, sehingga anak-anak dapat belajar cara mengatasi masalah yang serupa dalam kehidupan nyata.

Dalam membuat cerita dongeng, salah satu teknik yang digunakan adalah *Freytag's Pyramid*. Teknik ini mengatur struktur cerita untuk memastikan alur yang jelas dan menarik, sehingga cerita dapat diterima dengan baik oleh audiens, terutama anak-anak. (Glatch, 2024) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *Freytag's Pyramid* merupakan sebuah konsep yang menguraikan lima tahapan penting dalam sebuah narasi. Konsep ini memberikan kerangka kerja yang sistematis bagi penulis untuk menyusun alur cerita yang efektif. Berikut 5 tahapan dari *Freytag's Pyramid*:



Gambar 2.1 Diagram Freytrag's Pyramid

Sumber: Glatch, 2020

1. Eksposisi (*Exposition*)

Pada tahap ini, cerita memperkenalkan karakter utama, setting (tempat dan waktu cerita), serta konflik yang akan menjadi inti cerita. Eksposisi memberikan informasi dasar yang penting agar audiens memahami situasi yang ada. Dalam dongeng, ini biasanya mencakup deskripsi tentang tokoh utama, seperti seorang pahlawan atau karakter dengan keinginan khusus, dan juga masalah atau tantangan yang mereka hadapi.

2. Pendakian Aksi (*Rising Action*)

Konflik yang telah diperkenalkan mulai berkembang lebih lanjut dalam tahap ini. Karakter-karakter mengalami serangkaian peristiwa yang menambah ketegangan dan memperburuk situasi. Dalam dongeng, ini biasanya mencakup berbagai rintangan yang dihadapi oleh tokoh utama dalam usaha mereka mencapai tujuan atau menyelesaikan konflik.

3. Klimaks (*Climax*)

Klimaks adalah puncak dari ketegangan dalam cerita, di mana konflik mencapai titik tertinggi dan karakter utama menghadapi titik balik yang menentukan. Pada tahap ini, perubahan besar sering terjadi, baik itu dalam karakter atau situasi. Dalam dongeng, klimaks sering kali merupakan saat ketika karakter utama harus membuat keputusan besar atau menghadapi musuh terbesar mereka.

4. **Penurunan Aksi (*Falling Action*)**

Setelah klimaks, ketegangan mulai mereda. Penurunan aksi menunjukkan bagaimana konflik mulai diselesaikan, dan akibat dari keputusan yang diambil selama klimaks mulai terlihat. Ini adalah bagian yang menunjukkan konsekuensi dari perubahan besar yang terjadi di klimaks. Dalam cerita dongeng, ini adalah fase di mana masalah mulai diselesaikan, dan karakter mulai menuju penyelesaian.

5. **Penyelesaian (*Denouement*)**

Penyelesaian adalah akhir dari cerita, di mana konflik diselesaikan dan semua pertanyaan atau masalah yang belum terjawab dijawab. Dalam dongeng, bagian ini biasanya memberikan kesimpulan yang memuaskan atau mengandung pesan moral yang jelas. Penyelesaian mengakhiri cerita dengan cara yang menggembarakan, adil, atau penuh pembelajaran.

Penggunaan *Freytag's Pyramid* membantu menjaga keseimbangan cerita, memastikan bahwa setiap elemen berkontribusi pada pengembangan alur dan emosi yang kuat. Teknik ini sangat berguna dalam mendongeng karena dapat membuat cerita lebih terstruktur, mudah dipahami, dan tetap menarik bagi anak-anak.