

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini era informasi dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dengan adanya hal ini maka banyak media informasi dan hiburan seperti Instagram, Twitter, dan Youtube dengan bebas dan cepat memberikan konten yang mereka inginkan. Dengan keberadaan platform tersebut tentunya akan berdampak pada kehidupan masyarakat umum tak terkecuali pada anak-anak. Dengan begitu anak-anak bisa dengan bebas mencari dan mengakses informasi jika tidak dengan pengawasan orang tua.

Dapat dilihat pada saat ini banyak anak-anak yang menghabiskan waktu mereka dengan televisi, *gadget* hanya untuk sekedar bermain game online atau menyaksikan tontonan yang tidak sesuai dengan umur mereka, sehingga hal ini sangat memprihatinkan. Maka dari itu sangat dibutuhkan konten khusus anak sebagai media edukasi mereka agar dapat meningkatkan moral anak, serta cara berpikir kritis mereka. Akibat dari adanya televisi, *gadget* dan game online menyebabkan anak tidak mengenal sejarah sejak dini. Pentingnya mengenalkan peristiwa sejarah pada anak adalah agar mereka mengetahui kisah-kisah heroik para pahlawan di masa lalu, untuk kemudian diambil hikmah/ibrahnya sehingga menjadi pelajaran karakter bagi anak tersebut, Hendriani (2020).

Dengan permasalahan ini penulis membuat produk yang bisa dimanfaatkan sebagai media edukasi serta hiburan untuk anak yaitu video *story telling* berupa dongeng. Produk ini nantinya dikemas dalam bentuk sebuah video karena dengan begitu dapat ditonton atau diputar berulang kali dimana saja oleh anak

maupun orang tua sebagai media edukasi maupun hiburan. *Story telling* dianggap efektif untuk pembelajaran anak termasuk anak usia dini karena selain menarik, penjelasan naratif lebih mudah untuk dipahami oleh anak, Anggraini (2020). Dengan melakukan *story telling* atau kegiatan bercerita yang dapat disampaikan dengan baik dan menarik, anak akan memberikan respon yang baik pula. Sebuah cerita yang dapat diceritakan dengan baik maka bisa menginspirasi sebuah tindakan, membantu dalam perkembangan apresiasi kultural, kecerdasan emosional, menambah pengetahuan anak, atau hanya memberikan hiburan saja, Wardiah (2017).

Kegiatan *story telling* juga dianggap penting untuk diperkenalkan pada anak, khususnya anak pada jenjang sekolah dasar hingga menengah pertama sekitar umur 10-15 tahun karena sekaligus dapat mengembangkan pentingnya literasi. Karena di era yang semakin maju seperti sekarang kata-kata literasi sudah sering kita dengar dan semakin gencar dibahas untuk mengetahui makna sesungguhnya. Maka dari itu pentingnya literasi juga harus diterapkan pada anak sekolah dasar yang mana sedang mengalami masa pertumbuhan untuk menambah keterampilan serta memahami kosa kata baru yang akan berguna juga untuk pertumbuhannya. Yang tentunya dengan pengawasan orang tua dalam memilih secara bijak media dan bahan sebagai pembelajarannya.

Selain itu mengenalkan sejarah ataupun cerita rakyat sejak dini mampu menanamkan nilai karakter dan moral pada anak. Maka dari itu penulis mengambil salah satu cerita sejarah yaitu mengenai Kerajaan Majapahit. Dalam ceritanya nanti akan mengambil pada era masa kejayaan Kerajaan Majapahit.

Alasan penulis mengambil salah satu cerita dari kerajaan tersebut dikarenakan Kerajaan Majapahit merupakan salah satu kerajaan terbesar yang ada di Indonesia. Banyak peristiwa bersejarah yang terjadi selama berdirinya kerajaan tersebut yang patut diperkenalkan pada anak-anak sejak dini dimulai dari umur 10 hingga 15 tahun agar dapat mencontoh nilai-nilai moral serta nilai lokal yang terkandung didalamnya.

1.2 Perumusan Masalah

- a. Bagaimanakah *story telling* mampu meningkatkan moral dan menanamkan nilai karakter pada anak-anak pada usia remaja awal?
- b. Bagaimana proses pembuatan video *story telling* “MASA KEJAYAAN KERAJAAN MAJAPAHIT”?

1.3 Batasan Masalah

Batasan untuk produk Tugas Akhir (TA) yaitu :

- a. Sasaran produk ini adalah untuk anak-anak dengan usia remaja awal dan orang tua.
- b. Metode pelaksanaan produk adalah kegiatan *story telling* dengan mendongeng melalui sebuah video.

1.4 Tujuan

1. Meningkatkan literasi dan moral pada anak melalui sebuah video *story telling*.
2. Dapat memberikan konten yang sekaligus dapat menanamkan nilai karakter pada anak melalui video *story telling*.
3. Mengenalkan sejarah pada anak sejak dini melalui video *story telling*.

1.5 Manfaat

1. Sebagai tontonan edukasi yang dapat diberikan orang tua kepada anak.

2. Mengajarkan anak melalui pesan-pesan moral yang terkandung dalam video *story telling*.
3. Anak tidak hanya mendapat video menarik namun juga dapat mengenal sejarah sejak dini.