**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Imajinasi atau daya pikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah sehingga berimajinasi juga merupakan salah satu kemampuan berpikir untuk dapat mewujudkan dirinya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Berimajinasi merupakan kemampuan melihat gambaran dalam pikiran.

Peningkatan kemampuan berimajinasi sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal padahal menurut Rachmawati dan Kurniati (2012:54) “imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Ia bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya. Imajinasi akan membantu kemampuan berpikir *fluency, fleksibility,* dan *originitality* pada anak”.

Dengan demikian imajinasi tersebut dapat dikatakan sebagai daya pikir pada anak untuk melakukan suatu kegiatan melalui hasil pemikirannya sendiri namun demikian kemampuan imajinatif setiap individu itu berbeda-beda antara satu dengan yang lain.

Hasil observasi awal penulis pada Senin, 24 Agusus 2015 terhadap 7 orang anak didik pada kelompok B TK Areta Amata School Makassar mengindikasikan bahwa kemampuan berimajinasi anak melalui kegiatan bercerita secara umum masih sangat kurang yang ditandai dengan kekurangmampuan anak berpikir kreatif dan menggunakan kata-kata berdasarkan ide/ hasil pikirannya sendiri dalam hal menyebutkan dan menceritakan tentang apa yang terjadi, mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu serta dalam mengekspresikan gerakan sesuai cerita.

Berdasarkan hasil observasi anak didik tersebut maka diperlukan suatu bentuk stimulasi yang mampu mengembangkan/ meningkatkan kemampuan berimajinasi anak, mengingat peningkatan kemampuan berimajinasi anak merupakan upaya untuk mestimulasi, menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan serta kreativitasnya di masa pertumbuhannya.

Salah satu upaya mengembangkan imajinasi anak adalah dengan cara melatih mereka mau mengungkapkan hal yang dipikirkan atau dirasakannya meskipun kemampuan tersebut tidak akan timbul dengan sendirinya, melainkan melalui proses stimulasi. Stimulasi atau rangsangan diperlukan dalam perkembangan anak agar potensi anak berkembang secara optimal. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang imajinasinya dibandingkan dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi.

 Berdasarkan hal tersebut di atas, bentuk stimulasi yang mampu meningkatkan kemampuan berimajinasi anak adalah melalui simulasi bercerita. Moeslichatun (1999) juga berpendapat bahwa salah satu manfaat bercerita adalah mengasah daya imajinasi dan kemampuan berbahasa, dengan kata lain adalah imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan berbahasa.

Model bercerita yang dikembangkan oleh penulis adalah model bercerita oleh anak melalui simulasi, dimana anak sebagai pencerita utama. Tidak hanya aktif menyimak, tetapi juga anak menjadi aktif bertutur dan mengekspresikan gerakannya, tidak pasif sebagaimana salah satu kekurangan dari metode bercerita selama ini. Melalui model simulasi bercerita, anak bebas berpikir dan menuturkan ceritanya berdasarkan ide/ pikirannya sendiri sehingga model simulasi bercerita tepat digunakan dalam pembelajaran peningkatkan kemampuan berimajinasi anak sebagaimana pendapat Takwin (2007), bahwa pelakasanaan bercerita mampu mengembangkan kemampuan anak dalam menafsirkan peristiwa yang ada di luar pengalaman langsungnya, memperluas pemahaman dan daya imajinasi anak, memperluas pengalaman bahasa anak, dan mengembangkan kemampuan menyimak dan mendengar aktif pada diri anak.

Berdasarkan deskripsi masalah yang dikemukakan, penulis berharap, melalui model simulasi bercerita ini dapat membantu anak mengembangkan/ meningkatkan kemampuan berimajinasinya sebagai salah satu aspek perkembangan kognitif dan bahasa anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Oleh karena itu, penulis memilih dan menetapkan judul “Pengembangan Model Bercerita Melalui Simulasi Dalam Meningkatkan Imajinasi Anak TK B di TK *Areta Amata School*”.

1. **Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang penulis ungkapkan adalah:

1. Bagaimana pengembangan model bercerita yang inovatif dalam upaya meningkatkan kemampuan imajinasi anak TK B di Taman Kanak-Kanak *Areta Amata School*?

1. Bagaimana gambaran peningkatan kemampuan imajinasi anak TK B di Taman Kanak-Kanak *Areta Amata School*?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan pengembangan pembelajaran ini adalah:

1. Untuk menggambarkan pengembangan model bercerita yang inovatif dalam upaya meningkatkan kemampuan imajinasi anak TK B di Taman Kanak-Kanak *Areta Amata School*.
2. Untuk menggambarkan peningkatan kemampuan imajinasi anak TK B di Taman Kanak-Kanak *Areta Amata School*?
3. **Manfaat Penelitian**

Pengembangan pembelajaran ini diharapkan memberi manfaat bagi semua orang yang berkepentingan. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

* + - 1. Manfaat Teoretis

Bagi bidang keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat memberikan sumbangan ilmiah untuk pengembangan pembelajaran dalam upaya meningkatkan imajinasi anak, serta dapat menjadi bahan pertimbangan para pendidik, khususnya pendidik anak usia dini dalam mengembangkan model bercerita yang inovatif, yang dapat meningkatkan imajinasi anak.

* + - 1. Manfaat Praktis
1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang inovatif serta memberikan pengetahuan dalam upaya mengembangkan imajinasi dan ketrampilan bercerita anak melalui simulasi bercerita.
2. Bagi anak, diharapkan dapat membantu mengembangkan imajinasi dan ketrampilan berceritanya sehingga dapat memberikan pengalaman berkomunikasi lisan anak di sekolah, keluarga maupun masyarakat.
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pengembangan daya imajinasi anak melalui ketrampilan bercerita anak, yang dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan motivasi untuk melakukan pengembangan ataupun penelitian lebih lanjut.