**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Pengertian Imajinasi Anak**

Pada masa kanak-kanak, sebagian besar yang biasa dilakukan anak-anak adalah berimajinasi. Ungkapan seperti “Seandainya aku menjadi seorang astronot,” atau “Seandainya aku bisa terbang dan tinggal di atas awan” merupakan contoh dari imajinasi anak. Sebagai ilustrasi lain sebagian anak perempuan kerap kali melakukan sosiodrama dengan berpura-pura memasak, menyetrika, dan mencuci, atau bergabung dengan teman lain untuk berpura-pura menjadi sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, kakak, dan adik. Itu semua adalah sebuah contoh sederhana tentang dunia khayal anak yang biasa dilihat sehari-hari. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:325) imajinasi ialah:

1. Daya pikir untuk membayangkan (diangan-angan) atau menciptakan gambar-gambar (lukisan, karangan dan sebagainya) kejadian, berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.
2. khayalan.

Janice Beaty (Rachmawati dan Kurniati, 2012:33) menyatakan bahwa:

Imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak di bawah usia tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Pakar spesialis anak sekarang ini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreatifitas anak.

Imajinasi adalah kemampuan berfikir divergen yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan multiperspektif dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna mengembangkan imajinasi anak. Dengan 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 berfikir *fluency*, *flexibility*, dan *originality* pada anak.

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi menurut Rachmawati (2012:54) adalah dengan berimajinasi yaitu “kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan di masa lalu sebagai kemungkinan terjadi di masa sekarang ataupun masa yang akan datang”. Dorothy Singer (Rachmawati, 2012:54) telah melakukan penelitian dan menulis sebuah permainan imajinatif anak, mereka yakin bahwa:

Berimajinasi sangat esensial dalam pengembangan kemampuan intelektual dan bahasa. Anak mengingat ide dan kata yang telah mereka alami karena mereka dapat menggabungkan ide dengan gambaran dalam pikiran mereka.

Anak dapat memperagakan suatu situasi dalam permainan imajinasi, memainkan perannya dengan cara tertentu, memainkan peran seseorang dan menggantinya bila tidak cocok ataupun membayangkan suatu situasi yang tidak pernah mereka alami. Dalam permainan drama anak dapat memunculkan peristiwa masa lalu dan menggabungkannya dengan masa depan mirip sebuah novel, menambahkan dialog, menambahkan nuansa baru terhadap karakternya, serta arah baru dalam alurnya. Tidak ada penulis cerita yang lebih baik dari anak. Selain penulis cerita, anak juga berperan sebagai aktor kawakan, sutradara, audiens, lawan peran pemain lain, serta komentator terhadap peran yang dimainkan oleh kawan-kawannya sehingga mereka tahu apakah dia telah memainkan peran dengan baik atau tidak. Anak menciptakan pengetahuannya sendiri ketika dia bebas berpartisipasi dalam permainan imajinatif. Imajinasi akan membuat sesuatu yang “tidak mungkin” menjadi “mungkin”.

 Selanjutnya, menurut Della (2013) imajinasi terbagi menjadi dua, yaitu imajinasi verbal dan imajinasi visual. Imajinasi verbal adalah imajinasi yang terbentuk oleh kata-kata dalam pikiran manusia dan diproses di dalam otak kiri. Sementara imajinasi visual adalah imajinasi yang berbentuk gambar-gambar dalam mata pikiran manusia dan diproses oleh otak kanan.

Pada anak-anak yang belum banyak mengenal kosa kata akan memvisualisasikan apa yang ia lihat dan pikirkan dalam bentuk gambar dalam pikiran mereka. Menurut Robertson (2009:20) “Anak-anak adalah makhluk yang terbiasa berpikir dengan menggunakan imaji. Mereka melakukan hal tersebut jauh sebelum mereka memiliki kemampuan bahasa”.

Berdasarkan keseluruhan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa imajinasi, baik visual maupun verbal merupakan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan pengalaman ataupun khayalan sehingga dapat mengembangkan daya pikir dan daya cipta anak tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari, hanya saja kemampuan imajinasi visual sedikit demi sedikit menurun ketika semakin beranjak dewasa. Hal ini disebabkan oleh pengaruh bahasa, semakin banyak mengetahui kosa kata semakin menurun kemampuan dalam berimajinasi secara visual, sehingga imajinasi verbal makin berkembang.

Smilansky (Rachmawati, 2012: 54) juga mengemukakan bahwa:

Imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak.

Berfantasi atau berimajinasi dapat mendorong anak berpikir kreatif. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan fantasinya namun tetap terkendali sesuai dengan masa perkembangan anak. Di sini tugas orang tua menjadi sangat penting dalam membina, mengarahkan dan memilih cerita-cerita yang baik bagi anak-anaknya, serta memberikan gambaran hidup atau kehidupan yang positif, yang berarti membangun serta menjadi harapan, agar terhindar dari pengaruh-pengaruh negatif dari imajinasi yang tidak terarah dan tidak terkendali.

1. **Model Bercerita**
2. **Pengertian Bercerita**

 Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2005), cerita diceritakan dalam beberapa pengertian, yaitu:

1. Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal peristiwa, kejadian dan sebagainya.
2. Karangan yang menuturkan perbuatan pengalaman, penderitaan orang, kejadian dan sebagainya baik yang sungguh-sungguh maupun rekaan belaka.
3. Lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dan digambar hidup seperti

sandiwara, wayang dan sebagainya.

Menurut Dhieni, dkk (2007:6.4) bercerita adalah:

Suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan dan menarik.

Hal senada juga diungkapkan oleh Winda, dkk. (2010:23), bahwa bercerita dibedakan menjadi dua bentuk yaitu “bercerita dengan alat peraga dan bercerita tanpa alat peraga”.

Bercerita merupakan bentuk stimulasi verbal. Dengan penguasaan bahasa, anak akan mengembangkan ide-idenya melalui pertanyaan-pertanyaan, yang selanjutnya akan mempengaruhi perkembangan kognitifnya (kecerdasan), termasuk di dalamnya perkembangan imajinasinya.

 Menurut Hidayat (Rahayu, 2013:80) bercerita merupakan “aktivitas menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman atau kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun hasil rekaan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara lisan, dengan atau tanpa menggunakan alat peraga, yang bersifat menyenangkan bagi anak dan mengisahkan tentang kejadian ataupun pengalaman.

Menurut Winda, dkk. (2010) bahwa bercerita tanpa alat peraga merupakan kegiatan bercerita yang dilakukan tanpa mengunakan alat media atau alat peraga. Kepiawaian guru dalam bercerita adalah kemampuan guru atau orang tua dalam menuturkan cerita dengan menggunakan intonasi yang berubah-ubah maupun dari karakter suara, cara memainkan mimik dan ekspresi wajah serta ketrampilan dalam memainkan gerak tubuh.

1. **Kelebihan Dalam Bercerita**

Dalam bercerita terdapat beberapa kelebihan. Menurut Dhieni, dkk (2007:9) bercerita mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

1) Dapat menjangkau jumlah anak yang relatif lebih banyak 2) Waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan efektif dan efesien 3) Pengaturan kelas menjadi lebih sederhana 4) Guru dapat menguasai kelas dengan mudah 5) Secara relatif tidak banyak memerlukan biaya.

 Adapun kelebihan bercerita tanpa alat peraga menurut Winda (2003) adalah: 1) Melatih anak untuk menfokuskan perhatian; 2) Melatih anak untuk menjadi pendengar yang baik; 3) Mengembangkan fantasi anak terhadap hal yang tidak nyata; 4) Mengembangkan kemampuan mengingat anak terhadap hal tertentu yang disampaikan melalui tuturan secara lisan.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan kelebihan dalam bercerita adalah guru dapat menguasai kelas dengan mudah dan waktu yang digunakan lebih efesien dan efektif, anak dapat lebih fokus akibat menyimak cerita serta mampu mengembangkan fantasi atau imajinasi anak.

1. **Kelemahan Dalam Bercerita**

Kelemahan atau kekurangan metode bercerita oleh guru menurut Dhieni, dkk. (2007;9) antara lain:

1) Anak didik menjadi pasif, karena lebih banyak mendengarkan atau menerima penjelasan dari guru 2) Kurang merangsang perkembangan kreatifitas dan kemampuan siswa untuk mengutarakan pendapatnya 3) Daya serap atau daya tangkap anak didik berbeda dan masih lemah sehingga sukar memahami tujuan pokok isi cerita. 4) Cepat menumbuhkan rasa bosan terutama apabila penyajiannya tidak menarik.

 Sedangkan kekurangan bercerita tanpa alat peraga menurut Winda (2003) sebagai berikut: 1) Guru atau orang tua terkadang enggan untuk berekspresi sebaik-baiknya karena malu sehingga mempengaruhi fantasi anak; 2) Terkadang anak merasa jenuh untuk duduk sejenak karena tidak ada media atau alat peraga yang menarik yang bisa mempertahankan konsentrasi anak; 3) Anak akan pasif menanamkan banyak hal yang ingin ia ketahui untuk ditanyakan ketika guru atau orang tua bercerita; 4) Dengan tidak adanya media atau alat peraga tuturan cerita menjadi verbal.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan kekurangan dalam bercerita adalah anak lebih cenderung pasif bilamana guru kurang piawai dalam membawakan cerita dan juga guru lebih sulit mengetahui sampai mana batas anak memahami isi cerita. Peran guru sangat menentukan dalam model pembelajaran bercerita. Olehnya itu, Model pembelajaran bercerita yang dikembangkan peneliti adalah model simulasi yang merangsang kemampuan bercerita anak dengan menggunakan ide atau gagasannya sendiri dan tanpa alat peraga. Anak terlibat sebagai pencerita sehingga anak tetap aktif, tidak pasif meskipun bercerita tanpa alat peraga.

Menurut Dhieni, dkk (2007:8) manfaat bercerita adalah “melatih daya pikir anak TK. Untuk memahami proses cerita, mempelajari hubungan bagian-bagian dalam cerita termasuk hubungan-hubungan sebab akibatnya. Adapun menurut Takwin (2007), beberapa manfaat bercerita, antara lain:

1. Bercerita dapat mengembangkan sikap sosial dan kognitif
2. Dengan bercerita, dapat membantu anak mengembangkan kemampuan pengelolaan dirinya melalui pemberian struktur bagi khayalan dan fantasinya
3. Penceritaan membantu anak menambah perbendaharaan kata
4. Cerita dapat menghibur dan menyenangkan anak
5. Penceritaan melenturkan pikiran anak dan membantu anak belajar memahami hal-hal dari beragam sudut pandang, meningkatkan kompleksitas pikiran anak
6. Cerita menfasilitasi imajinasi dan fantasi dalam rangka pengembangan kreativitas.
7. **Simulasi**

 Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) simulasi  adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; simulasi: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistic atau pemeran.

Sri Anitah, W. DKK (2007: 5.22) metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa simulasi adalah salah satu metode pelatihan dalam pembelajaran kelompok untuk menggambarkan proses dengan peragaan.

Menurut Derick dan Mc Aleese, (Trianto,2010) bahwa simulasi memiliki tiga sifat utama yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) teknik mengajar berorientasi pada keaktifan peserta didik , Guru maupun peserta didik mengambil peran di dalamnya; 2) bersifat  pemecahan masalah. Di samping itu dapat juga mempraktekkan ketrampilan-ketrampilan sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat; 3) model pembelajaran bersifat dinamis dalam arti sangat sesuai untuk menghadapi situasi situasi yang berubah yang membutuhkan keluwesan dalam berpikir dan memberikan jawaban terhadap keadaan yang cepat berubah.

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan Simulasi menurut Trianto (2010:141) adalah :

1. *Persiapan Simulasi*
* Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai

 oleh simulasi

* Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan

disimulasikan

* Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi,

 peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu

 yang disediakan

* Guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya khususnya

 pada anak yang terlibat dalam pemeranan simulasi

1. *Pelaksanaan Simulasi*
* Simulasi mulai dimainkan
* Para anak lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
* Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang

 mendapat kesulitan

* Simulasi hendaknya dihentikan di saat puncak untuk mendorong

 siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang disimulasikan

1. Penutup
* Melakukan diskusi, baik tentang jalannya simulasi maupun materi

 cerita yang disimulasikan

* Merumuskan kesimpulan.