

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Sense of Humor* merupakan salah satu “kebutuhan pokok” hidup manusia. *Sense of Humor* beredar di segala lapisan masyarakat, dinikmati semua umur, dan terus berkembang dalam segala zaman. *Sense of Humor* mempunyai kemampuan besar untuk kebaikan bila dapat dihidupkan dalam situasi masyarakat yang sedang buruk. *Sense of Humor* biasanya akan mampu membebaskan orang dari beban kecemasan, kebingungan dan kesengsaraan. (Hartanti dan Rahaju, 2002:34).

Menurut Pramono, (2003:35), *Sense of Humor* dapat juga memberikan suatu wawasan yang arif sambil tampil menghibur. *Sense of Humor* dapat pula menyampaikan siratan menyindir atau suatu kritikan yang bernuansa tawa. *Sense of Humor* Humor juga dapat sebagai sarana persuasi untuk mempermudah masuknya informasi atau pesan yang ingin disampaikan sebagai sesuatu yang serius dan formal (Gauter, 2008:46). Kelucuan atau humor berlaku bagi manusia normal untuk menghibur, karena hiburan merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia untuk ketahanan diri dalam proses pertahanan hidupnya (Widjaja, 2003:78). Dengan demikian, keberadaan *Sense of Humor* sebagai sarana pembelajaran sangat penting. *Sense of Humor* dapat tampil mantap sebagai penyegar pikiran dan sekaligus sebagai penyejuk batin, dan penyalur uneg-uneg anak. Dengan mengerti dan menyadari hal-hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa humor memiliki suatu potensi penting. Humor dapat dijadikan suatu bahan untuk dikaji sebagai semacam ilmu . Semakin kritis suatu masyarakat, semakin tinggi pula permintaan mereka akan humor (Hassan, 2001:110).

*Sense of Humor* tidak hanya bermanfaat untuk orang dewasa. Anak-anak juga membutuhkan humor untuk menstimulasi keceriaannya, sehingga dapat menunjang optimasi perkembangan kecerdasan dan kepribadiannya. Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak bisa mengalami stress, cemas dan tertekan. Padatnya pelajaran di sekolah, persaingan dengan teman bermain, serta upaya memenuhi harapan orang tua bisa menjadi masalah buatnya. Karena itu, untuk

membangkitkan menyentuh *sense of humor* anak dengan mengajaknya bercanda ringan, membacakan cerita lucu atau mendampinginya menonton film kartun anak yang lucu dapat membantu mengembalikan kondisinya. Paling tidak, humor bisa membuatnya tertawa senang. Hal ini sejalan dengan Manser, (2009:67), *Sense of humor* bisa dilatih karena semua orang memilikinya, termasuk anak-anak. Selain bermanfaat untuk menghilangkan stress dan membuat kondisi rileks, anak-anak kita akan terlatih untuk melihat sisi positif dari kehidupan karena bisa dilihat dari sisi kejenaakaan kehidupan tersebut, tidak selalu yang serius dan berat-berat. Hal ini akan berimplikasi pada ketenangan dan kesiapan menghadapi masalah. Jadi, tahun-tahun awal perkembangan anak jangan dibiarkan berlalu tanpa humor.

Dari paparan di atas diketahui bahwasanya *Sense of Humor* mempunyai berbagai manfaat yang dapat dimanfaatkan manusia termasuk didalamnya anak usia dini dalam menjalani hidupnya. Anak yang memiliki humor dapat melawan kepenatan, kebosanan dalam mengerjakan tugas, bahkan memberikan energi baru dalam menghadapi kondisi sosialisasi yang ada dilingkungan sekitarnya. Idealnya, anak usia dini memiliki *sense of humor* yang memadai untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta menjalani kehidupan dengan lancar.

Sesuai kenyataan yang ditemui peneliti di Taman Kanak-Kanak Candra Buana Kelurahan Kayu Merah Kabupaten Gorontalo, dari 20 orang anak, terdapat 12 orang anak yang memiliki *sense of humor* rendah hal ini terlihat keseharian anak dalam beraktivitas mereka terlihat pendiam, sulit untuk bersosialisasi dan tersisih dari pergaulan selain itu mereka sulit berkomunikasi dan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungannya, bahkan ada beberapa anak yang sering terlibat dalam permasalahan seperti sering memukul temannya dan sering merampas barang milik teman hal ini sesuai dengan pendapat Tjandra, (2006:56), yang menyatakan anak usia dini yang tidak memiliki selera humor cenderung lebih mudah mengalami masalah dibanding anak usia dini yang memiliki selera humor. Anak yang tidak memiliki selera humor akan mudah mengalami stres dan mudah cemas, begitupun sebaliknya. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap

perkembangan anak, seharusnya guru pandai dalam memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak.

Agar anak terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta dapat menumbuhkan keceriaan dan membuat anak merasa senang dalam pembelajaran. Selain permasalahan diatas masalah lain yang ditemui peneliti pada pelaksanaan observasi awal di Taman Kanak-Kanak Candra Buana Kelurahan Kayu Merah Kabupaten Gorontalo yang dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2014 masih terdapat sebagian anak usia dini yang belum memiliki selera humor. Selain itu penggunaan media pembelajaran belum dapat mengembangkan *sense of humor* anak di taman kanak-kanak, dan media boneka tangan yang ada Taman Kanak-Kanak Candra Buana Kelurahan Kayu Merah Kabupaten Gorontalo selama ini hanya dijadikan pajangan hiasan dalam lemari dan tidak digunakan sebagai media pembelajaran.

Menyikapi permasalahan diatas peneliti tertarik ingin menggunakan media boneka tangan melalui Teknik bermain peran sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan *sense of humor* anak di Taman Kanak-Kanak. Peneliti memadukan bermain peran menggunakan media boneka tangan karena anak – anak dapat melakukan peran lucu melalui media boneka tangan yang digunakan dalam pembelajaran selain itu anak-anak mudah tertarik untuk belajar jika pembelajaran Teknik bermain peran dipadukan dengan boneka tangan yang digunakan peneliti sebagai media dalam pembelajaran. Sehingga jika guru menggunakan boneka tangan tersebut anak – anak akan terlihat sangat antusias dan senang. Untuk mempermudah anak dalam menerima pembelajaran dan menarik minat anak mengikuti pembelajaran hal tersebut sesuai dengan pendapat Sobers (2005:5) “*Media In Education aims to encourage participants to use media tools as a means of raising levels of other areas of their development, (often by stealth), such as communication skills, literacy, confidence, decision making, etc*”. Dapat diartikan bahwa media dalam pendidikan atau pembelajaran bertujuan untuk mendorong orang untuk menggunakan media sebagai cara untuk meningkatkan nilai dari apa yang akan mereka tingkatkan seperti keterampilan berkomunikasi, pengucapan huruf, keberanian, pengambilan keputusan, dan lain

lain. Oleh karena itu dalam kegiatan pengembangan *sense of humor* teknik bermain peran menggunakan boneka tangan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.

Pemilihan penggunaan boneka tangan akan tergantung pada usia dan pengalaman anak. Boneka yang akan digunakan akan mewakili tokoh-tokoh cerita yang disampaikan. Tokoh yang diwakili oleh boneka tersebut bisa merupakan anggota keluarga seperti ayah, ibu, anak laki-laki, anak perempuan, kakek, nenek, dan bisa ditambahkan anggota keluarga yang lain. Selain itu boneka bisa mewakili tokoh-tokoh satwa dalam sebuah fabel, seperti kancil, buaya, monyet, kura-kura, dan lainnya. Boneka yang dibuat itu masing-masing menunjukkan perwatakan pemegang peran tertentu. Misalnya; ayah penyabar, ibu yang cerewet, anak laki-laki yang pemberani, anak perempuan yang manja, si kancil yang cerdik, monyet licik, kura-kura yang lamban dan sebagainya yang jika digunakan dapat mengembangkan *sense of humor* anak di Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengangkat topik *sense of humor* menjadi topik penelitian tindakan kelas, yang diformulasikan dengan judul : Mengembangkan *Sense Of Humor* melalui teknik Bermain Peran menggunakan Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Chandra Buana Kelurahan Kayu Merah Kabupaten Gorontalo.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

- a. Masih terdapat sebagian anak usia dini yang belum memiliki selera humor.
- b. Penggunaan media pembelajaran belum mengembangkan *sense of humor* anak di taman kanak-kanak
- c. Media boneka tangan selama ini hanya dijadikan pajangan hiasan dalam lemari dan tidak digunakan sebagai media pembelajaran.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah maka peneliti merumuskan sebuah masalah “Apakah *Sense Of Humor* anak dapat dikembangkan melalui teknik bermain peran menggunakan media boneka tangan pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Chandra Buana Kelurahan Kayu Merah Kabupaten Gorontalo?”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengembangkan *Sense Of Humor* melalui teknik bermain peran menggunakan media boneka tangan pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Chandra Buana Kelurahan Kayu Merah Kabupaten Gorontalo.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Dapat membantu mengarahkan para peserta didik dalam mengembangkan *Sense Of Humor*, dapat mengurangi tingkat kesulitan dan kejenuhan anak dalam belajar.

b. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam program pengembangan *Sense Of Humor* anak usia dini, serta dapat menambah wawasan sebagai calon guru dalam membina anak didik, dapat memberikan nilai tambah dalam mengembangkan *Sense Of Humor* Anak TK melalui teknik bermain peran menggunakan boneka tangan.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran *Sense Of Humor* anak taman kanak – kanak.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah pembelajaran *Sense Of Humor* anak serta cara mengatasinya dalam melaksanakan tugas disekolah.