

PENGGUNAAN MEDIA CERITA BERGAMBAR DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Yayu Tsamrotul Fuadah

IAI An Nur Lampung

Email: yayu@an-nur.ac.id

Diterima:	Revisi:	Disetujui:
1/03/2022	7/04/2021	29/05/2022

ABSTRACT

Early childhood is a golden age, therefore learning must be interesting and fun. One of the media to increase creativity is through picture stories. Sometimes teachers ignore the use of media, even though they use learning media, especially through illustrated stories with the aim of motivating children to learn so that it is easy for children to capture the contents. To increase children's creativity through picture stories, it is also supported by several indicators, namely creative reactions, long attention span, self-organization / self-confidence, linking ideas or ideas / storytelling, developing imagination and adding new vocabulary. In addition, success in increasing creativity is also supported by supporting methods such as giving time to explore and giving motivation in the form of very good.

Keywords: *Use of Media, Picture Stories, Early Childhood Learning*

ABSTRAK

Anak usia dini merupakan usia emas, oleh karena itu pembelajaran harus menarik dan menyenangkan. Salah satu media untuk meningkatkan kreativitas adalah melalui cerita bergambar. Terkadang guru mengabaikan dalam penggunaan media, padahal dengan menggunakan media pembelajaran khususnya melalui cerita bergambar dengan tujuan untuk motivasi belajar anak sehingga mudah penangkapan isinya oleh anak. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui cerita

bergambar juga didukung oleh beberapa indikator yaitu reaksi kreatif, rantang perhatian yang penjang, pengorganisasian diri/kepercayaan diri, mengaitkan ide atau gagasan / bercerita, pengembangan imajinasi dan penambahan kosakata baru. Selain itu keberhasilan dalam peningkatan kreativitas ini juga didukung metode pendukung diantaranya adalah pemberian waktu untuk bereskplorasi dan pemberian motivasi berupa very good.

Kata Kunci: *Penggunaan Media, Cerita Bergambar, Pembelajaran Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi dan berimajinasi. Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung.

Namun berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini, pada saat aktifitas observasi, proses pembelajaran masih terlihat belum maksimal. Misalnya masih banyak guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran, anak belajar seperti layaknya anak-anak yang sudah berada di bangku pendidikan yang lebih tinggi. Guru tidak memahami bahwa penggunaan media sangat penting dalam pengembangan anak yang masih berada pada masa pra-

operasional konkret, dimana penggunaan media dalam pembelajaran merupakan hal yang mutlak. Apabila kebutuhan anak dalam pembelajaran tidak terpenuhi, maka anak terlihat bosan dan enggan memperhatikan guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak efektif dalam pengembangan potensi anak. Selain itu, terlihat masih banyak guru belum dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai, dan seringkali terlihat guru sangat minim dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu maka diperlukan upaya-upaya sistematis untuk mengatasi hal tersebut baik melalui strategi dan metode pembelajaran, maupun usaha-usaha lain seperti penyediaan lingkungan dan media yang menarik perhatian anak, dan tentu saja pengembangan kemampuan pembuatan media pembelajaran oleh guru.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Schramm (1977) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah “teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Menurut Briggs (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah “sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya”. Romiszowski dalam Basuki dan Farida (2001) media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik. Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Arief Sadiman (2008) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media belajar itu diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Sutjiono 2005). Rayanda Asyar (2012) mengemukakan bahwa “ media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga

terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Munadi (2008) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Lebih jelasnya menurut Gerlach & Ely (dalam Ibrahim, 2005) kelebihan media adalah : Pertama, memiliki kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, memiliki kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Ketiga, memiliki kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau anak didik yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar pada anak-anak usia dini, guru profesional mesti memiliki pemahaman ini, Nurhafizah (2011). Media tersebut harus memperhatikan keamanan, kebersihan, sesuai ukuran, bisa untuk bereksplorasi anak, dapat untuk bereksperimen anak, mengembangkan imajinasi anak,

memotivasi anak untuk kreatif, mengembangkan kemampuan sosial anak, sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak, dan memiliki orientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak. Menurut Sanaky (2011: 4) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- d. Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran

Jadi tujuan penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran, sehingga dapat mengefisiensikan proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam menerima sebuah konsep atau materi ajar. Menurut Sanaky (2011: 5) juga menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan pembelajaran menguasai tujuan pengajaran dengan baik Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar (guru), siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar (guru) saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Jadi manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah memberikan pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar, karena bahan yang disajikan lebih jelas maknanya dan tidak bosan dalam menyerap materi ajarnya. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berkenaan dengan fungsi media Daryanto (2010:10) menjelaskan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau
- b. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jarak jauh, berbahaya, atau terlarang.
- c. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat untuk mengamati suatu benda/peristiwa yang terjadi di masa lalu atau sukar dikunjungi, meskipun jaraknya jauh bisa dilihat dengan memperoleh gambaran yang nyata tentang suatu peristiwa.

Bertemali dengan fungsi media di atas, menurut Daryanto (2010:12) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

- a. Landasan filosofis berpendapat bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik.
- b. Landasan psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret ketimbang yang abstrak.
- c. Landasan teknologi merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol.
- d. Landasan empiris yaitu pemilihan media pembelajaran hendaknya atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

Landasan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan batasan usia peserta didik, materi yang akan diajarkan, sehingga peserta didik mudah dalam menangkap pesan yang disampaikan oleh suatu media tersebut. Berdasarkan

jenisnya media pembelajaran dibagi ke dalam tiga jenis pertama media audio, yaitu media hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder. Kedua media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Kemudian ketiga media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Dalam penelitian ini yang diangkat adalah penggunaan media audio visual yaitu media yang didalamnya terdapat unsur suara dan gambar, dimana gambar yang disajikan adalah tayangan gambar bergerak, sedangkan suara yang dikeluarkan berdasarkan suara yang keluar dari gambar tersebut.

2. Cerita bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Teknik cerita bergambar dengan menggunakan alat praga atau buku bergambar, dengan alasan pembelajaran pada anak usia dini agar lebih menyenangkan dan menarik, berwarna, bergambar dan penuh dengan cerita yang sangat menyenangkan di usia mereka, yakni usia dini. Musfiroh menatakan teknik-teknik membacakan cerita dengan alat berupa buku cerita bergambar salah sebagai berikut;

- a. Pencerita sebaiknya membaca terlebih dahulu buku yang hendak dibacakan didepan anak. Guru memiliki keyakinan memahami cerita, menghayati unsur drama, dan melaftalkan setiap kata dalam buku dengan tepat serta tahu pasti makna tiap-tiap kata tersebut. Dengan demikian konsentrasi anak terhadap cerita menjadi tidak tertanggu dan rentang perhatian anak terhadap cerita menjadi 5 menit lebih panjang dari biasanya. Rentang perhatian yang lebih panjang tersebut merupakan salah satu ciri dari anak yang kreatif.
- b. Pencerita tidak terpaku pada buku, sebaiknya guru menperhatikan reaksi anak saat membacakan buku tersebut. Hal ini bermanfaat bagi guru karena dengan melihat reaksi anak, guru dapat mendekripsi anak-anak yang kreatif, karena anak kreatif mempunyai reaksi yang kreatif serta belajar dengan cara cara yang kreatif. Contoh dari reaksi kreatif tersebut adalah apabila guru bercerita anak-anak akan

mengajukan pertanyaan, kemudian membuat tebak-tebakan sendiri yang akhirnya anak tersebut akan menemukan sendiri jawabannya. Hasil dari temuan tersebut merupakan awal dari ide kreatifnya.

- c. Pencerita membacakan cerita dengan lambat (slowly) dengan kalimat ujaran yang lebih dramatik daripada urutan biasa. Hal ini bertujuan agar anak dapat meresapi isi cerita yang disampaikan oleh guru sehingga anak dapat membangun imajinasinya dari cerita yang mereka dengar. Melalui imajinasi imajinasinya tersebut anak membangun pengetahuan sehingga dapat melahirkan ide-ide yang dituangkan lewat cerita yang mereka bangun dari imajinasinya.
- d. Pada bagian-bagian tertentu, pencerita berhenti sejenak untuk memberikan komentar, atau meminta anak-anak memberikan komentar mereka. Dengan demikian dapat memberi kesempatan pada anak untuk berkomentar terhadap cerita yang disampaikan dan dapat merangsang anak untuk mengajukan pertanyaan seputar cerita yang disampaikan seperti tokoh, alur cerita dan akhir dari cerita tersebut. Pertanyaan-pertanyaan tersebut yang merangsang anak untuk menemukan ide kreatifnya.
- e. Pencerita memperhatikan semua anak dan berusaha untuk menjalin kontak mata. Dengan menjalin kontak mata tersebut, guru dapat melihat anak-anak yang mempunyai rentang perhatian panjang, dimana rentang perhatian tersebut merupakan salah satu ciri anak kreatif.
- f. Pastikan bahwa jari selalu siap dalam posisi untuk membuka halaman selanjutnya. Anak-anak yang kreatif mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, mereka akan selalu bertanya-tanya khususnya tentang kelanjutan cerita yang dibacakan guru. Oleh karena itu guru harus selalu siap untuk memposisikan jarinya untuk membuka halaman selanjutnya.
- g. Pencerita sebaiknya melakukan pembacaan sesuai rentang attensi anak dan tidak bercerita lebih dari 10 menit (Wright dalam Musfiroh, 2005: 143). Hal ini bertujuan agar anak tidak bosan terhadap cerita yang disampaikan oleh peneliti. Kebosanan tersebut akan menghambat proses kreatifnya karena jika anak bosan mereka tidak akan bisa

berekplorasi sesuai dengan apa yang mereka kehendaki. Karena dengan bereksplorasi anak membangun rasa percaya diri. Rasa percaya diri itulah yang akan menjadi bekal anak untuk mengorganisasikan kemampuan diri. Dari keberhasilan anak mengorganisasikan kemampuan diri itu nantinya yang akan dipergunakan anak untuk menjadi pemimpin baik itu dirinya sendiri maupun kelompoknya. Karena ciri dari anak kreatif itu sendiri adalah anak mampu mengorganisasikan kemampuan diri yang menakjubkan.

- h. Pencerita sebaiknya memegang buku disamping kiri bahu bersikap tegak lurus kedepan.
- i. Saat tangan kanan pencerita menunjukan gambar, arah perhatian disesuaikan dengan urutan cerita.
- j. Pencerita memposisikan tempat duduk ditengah agar anak bisa melihat dari berbagai arah sehingga anak dapat melihat gambar secara keseluruhan.
- k. Pencerita melibatkan anak dalam cerita supaya terjalin komunikasi multiarah. Komunikasi yang multiarah tersebut akan merangsang anak untuk terlibat dengan kegiatan bercerita tersebut. Apabila anak terlibat dalam kegiatan cerita maka anak akan mendapatkan kosakata baru lebih banyak. Kosakata tersebut akan menjadi bekal anak untuk menjadi pencerita alami. Hal ini dikarenakan anak yang kreatif menikmati permainan dengan kata-kata serta sebagai pencerita yang alami.
- l. Pencerita tetap bercerita pada saat tangan membuka halaman buku.
- m. Pencerita sebaiknya menyebutkan identitas buku, seperti judul buku dan pengarang supaya anak-anak belajar menghargai karya orang lain (Priyono dalam Musfiroh, 2005: 143). Dengan guru menyebutkan judul dan pengarangnya, kosakata anak menjadi bertambah. Kosakata tersebut yang akan mendorong anak untuk mengembangkan imajinasi dalam cerita yang dibuatnya

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan dengan pembelajaran yang menarik melalui buku cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, dengan buku cerita

bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan kreatifitas pada anak usia dini. Hal ini bisa terlihat dilihat bahwa dengan buku cerita bergambar tersebut dapat merangsang anak usia dini untuk dapat berfikir kreatif, berimajinasi terhadap cerita yang sudah didengarnya. Kemudian anak usia dini mengorganisasikan kemampuan diri sendiri atau melatih kepercayaan diri sendiri, sehingga tidak sungkan lagi ketika berbicara mengenai materi pembelajaran (tetapi pembelajaran bermain sambil belajar) kemudian menambah perbendaharaan kata-kata anak sehingga menghasilkan cerita yang cukup panjang tidak ada habis-habisnya

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asrori Mohammad. (2007). Penelitian tindakan kelas AUD. Bandung: Bumi Rancaekek Kencana
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono, Supardi. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Cucu Eliyawati. (2005). Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas
- Diknas. 2006. Pedoman Pembuatan Cerita Anak Untuk Taman Kanak-Kanak. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Drs. MS. Sumantri, 2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas,Dirjen Dikti.
- Effendy, Onong Uchjana , (2002) Dinamika Komunikasi, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Elizabeth B.
- Hurlock. (1978). Perkembangan Anak, Jakarta, Penerbit Erlangga
- Mulyana, Deddy dan Jalalludin Rakhmat, (2000). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Munandar, Utami. 2009. Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta. Novianti,

- Riska Dwi, Mariam Sondakh, Meiske Rembang, (2017), Komunikasi Antarpribadi dalam menciptakan harmonnisasi (suami dan istri) Keluarga di Desa Sagea Kabupaten Halmahera Tengah, e-journal “Acta Diurna” Volume VI. No. 2. Tahun 2017,
- Prasetyo, Reza dkk. (2009) Multiple Intelligences, Yogyakarta: Andi Offset.
- Puri aquarisnawati, dkk., Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Hang Tuah Surabaya, 2011.
- Rahmawati, Iva. 2013. Meningkatkan Motorik Halus Anak Dengan Melipat Kertas Sederhana kelompok B TK Pertiwi I Balongbesuk Kecamatan Diwek Kabupaten Jombang Tahun 2013. Skripsi. Jakarta : UT
- Susanto, Ahmad, (2011), Perkembangan Anak Usia Dini cerita bergambar: pengantar dalam berbagai aspeknya, Kencana, Jakarta Prenadamedia Grup Utama
- Samsudin, Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak, Jakarta; Litera Prenada Media Group, 2008
- Suratno (2005: 19), Pengantar Anak Usia Dini: Yogyakarta: Larat Media Prima
- Whittaker, (Djamarah 2002: 11). Proses Belajar Anak usia Dini. Jakarta: Erlangga