

Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Literasi Baca Anak

Noor Baiti,

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

noorbaitio55@gmail.com.

Hanifah

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Abstrak

Literasi baca anak merupakan kemampuan anak dalam membaca suatu kata atau kalimat. Perlu dikembangkan media untuk membantu anak mengenali huruf dan memahami isi bacaan yang menarik perhatian anak yaitu berupa media gambar berseri. Media gambar berseri merupakan media berbentuk gambar-gambar berisi rangkaian alur cerita yang saling berkaitan antara satu gambar dengan gambar lain. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan media interaktif dengan bentuk gambar berseri untuk meningkatkan literasi baca anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development (R&D)*. Hasil penelitian yang diperoleh data kebutuhan anak dan guru terhadap media gambar berseri. Hasil analisis kebutuhan anak dan guru dirancanglah media gambar berseri ini. Hasil penelitian ini pertama, anak dan guru membutuhkan media gambar berseri yang dikemas dengan lebih menarik, materi disertai dengan gambar dan kalimat yang sederhana, dan adanya penanaman nilai-nilai moral dan sosial didalamnya.

Kata kunci: Gambar Berseri, Literasi Baca Anak

Pendahuluan

Literasi dalam pendidikan anak usia dini merupakan aspek perkembangan bahasa. Literasi berkaitan dengan membaca dan menulis. Jadi literasi adalah kemampuan anak dalam mengenal kata dan tulisan serta makna pada kata dan tulisan tersebut. Kemampuan literasi sangat penting bagi anak karena berkaitan dengan perkembangan sosial, kognitif dan emosi anak (Baiti N. &, 2022). Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan sejumlah besar orang tua menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan dalam membantu pembelajaran yang menarik dan bermakna untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Orang tua dituntut mencari strategi dan media menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Pembelajaran literasi terutama membaca bagi anak dapat dilakukan dengan membiasakan membaca cerita atau kisah atau mendongeng terus menerus atau jadikan suatu kebiasaan (Baiti, Yusuf, & Murni, 2021).

Kemampuan membaca merupakan bagian dari kemampuan awal anak dalam memahami suatu bacaan atau informasi sehingga perlu kita kembangkan sedini mungkin dan dengan tanpa memaksakan suatu bacaan yang berat pada anak. Salah satu cara dengan mengenalkan bacaan atau cerita yang menarik pada anak (Musfiroh, 2009). Literasi merupakan

awal menciptakan pondasi membaca di kemudian hari. Buku cerita bergambar juga membantu kelekatan antara anak dengan keluarga, mendorong anak untuk memiliki rasa ingin tahu dengan pertanyaan-pertanyaan anak serta menciptakan hubungan bahagia dan pengalaman aksara bagi anak di lingkungan keluarga (Arifiyanti & Ananda, 2018). Buku cerita bergambar sekarang tidak hanya bentuk cetak namun diterbitkan dalam bentuk digital atau elektronik dengan tampilan menarik dan bahkan ada yang menggunakan suara atau audio untuk membantu ejaan yang benar (Prasetya, D. D & Tsukasa, H. , 2018)

Oleh karena itu, sebagai solusi dari dasar masalah tersebut dikembangkan media gambar berseri kemampuan literasi anak di terutama usia anak 4-5 tahun. Media gambar berseri merupakan media bacaan bergambar dimana didalamnya terdapat alur cerita yang berlanjut dan berkaitan antara gambar satu dengan lainnya. Media gambar berseri merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan untuk menarik perhatian anak dalam mengenali huruf suatu bacaan atau memahami suatu isi bacaan. Berdasarkan penelitian sebelumnya berjudul "Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 tahun" (Setiyaningsih & Syamsudin, 2019). Hasil penelitian tersebut adalah Media Big Book layak digunakan untuk pembelajaran literasi anak usia 5-6 tahun dalam mengenalkan huruf maupun kata selama 5-10 menit. Persamaannya adalah sama dalam meningkatkan literasi anak. Perbedaannya adalah pengembangan media yang berbeda penelitian sebelumnya menggunakan Big Book, sedangkan yang dikembangkan peneliti media gambar berseri. Sehingga tingkat kedalaman pembahasannya berbeda dan berorientasi untuk meningkatkan kemampuan literasi baca anak lebih menarik, bersifat sederhana dan praktis. Selain itu, penelitian yang berjudul "Pengembangan Electronic Wordless Picture Book untuk Mengenalkan Social Justice Pada Anak Usia 4-6 Tahun" (Oktavianingsih & Fitroh, 2022). Hasil penelitian tersebut adalah Electronic Wordless Picture layak digunakan dilihat dari aspek validitas materi, efektivitas 7 dan validitas media dalam kategori sangat baik. Persamaannya adalah media yang dikembangkan bentuknya sama menggunakan media Electronic Wordless Picture Book.

Perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya materi yang dikembangkan pada media untuk meningkatkan Social Justice, sedangkan yang dikembangkan peneliti adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi baca anak Dengan demikian, kebaruan dari media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media gambar berseri berorientasi untuk meningkatkan kemampuan literasi baca anak media gambar berseri yang dikembangkan merupakan media buku cerita singkat dengan berbagai elemen media berisi teks, gambar dan warna. Alur cerita yang sederhana dan terdapat nilai moral pada cerita juga akan memudahkan anak mengerti makna dari cerita yang disampaikan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Gambar Berseri untuk meningkatkan literasi baca anak di sekolah. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media gambar berseri Selain itu, gambar berseri merupakan bacaan dengan bentuk gambar yang berurutan juga mudah dipahami, menarik, dan bersifat praktis untuk dibawa kemana saja. Model pengembangan ini menggunakan model Four-D (4-D) yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), Disseminate (penyebaran). Model pengembangan ini terdiri atas empat tahap. Tahap define (pendefinisian) dilakukan dengan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas dan analisis konsep dan merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap design (perancangan) dilakukan penyusunan instrumen, pemilihan bahan ajar, pemilihan format dan rancangan produk awal. Tahap develop (pengembangan) meliputi tahap pengembangan

produk, tahap penilaian ahli dan uji coba. Tahap disseminate (penyebaran) merupakan tahap penggunaan produk yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Karena keterbatasan waktu penelitian, penelitian ini hanya sampai tahap Develop (pengembangan) saja.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development/ RnD) dengan model ADDIE. Tahapan model ADDIE ialah *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Peneliti melakukan uji coba kepada anak usia 4-5 tahun di RA Sirajul Huda. Tahap pertama ialah tahap analisis yaitu mencari informasi berkenaan dengan keperluan yang berguna dalam merancang media gambar berseri. Kedua ialah tahap rancangan yakni tahap membuat desain media. Ketiga ialah tahap mengembangkan produk yang sesuai dengan yang dibuat. Media gambar berseri dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*. Setelah dibuat lalu media divalidasi oleh para ahli. Tahap keempat ialah implementasi atau diujicobakan kepada anak. Terakhir yaitu evaluasi, hasil dari media yang dianalisis untuk mengetahui layak tidaknya suatu produk tersebut.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik wawancara, observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data digunakan pada penelitian ini wawancara digunakan untuk menentukan permasalahan dasar secara terbuka. Validasi ahli dengan instrumen angket untuk menilai media gambar berseri oleh ahli media. Lembar observasi dalam uji coba pengembangan media. Teknik analisis data yang digunakan untuk kevalidan dan kepraktisan adalah data kualitatif Adapun kriteria kevalidan dan kepraktisan yang diadaptasi dari rumus konversi (Azwar, 2015).

Angket kelayakan media pembelajaran menggunakan skala *Likert* modifikasi dengan 4 pilihan jawaban yaitu 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju). Data kuantitatif dari masing-masing responden yang telah diperoleh kemudian dihitung persentase kelayakan media dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

K = Persentase kelayakan

F = Jumlah jawaban respon

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah responden

Sumber: Hera, dkk.,2014:225

Hasil perhitungan persentase kelayakan media kemudian diinterpretasikan sesuai tabel berikut.

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kategori Kelayakan
$80\% < K \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < K \leq 80\%$	Layak
$40\% < K \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < K \leq 40\%$	Kurang Layak
$0\% < K \leq 20\%$	Tidak Layak

Sumber: Hera, dkk.,2014:225

Media pembelajaran layak digunakan apabila memperoleh persentase lebih dari 60% dengan kategori kelayakan layak atau sangat layak.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran dikembangkan dengan melalui beberapa tahapan berikut ini:

Analisis

Berdasarkan observasi di sekolah RA Sirajul Huda anak melakukan kegiatan belajar dengan berbagai metode dan Sebagian anak mampu mengenal huruf namun Sebagian lagi masih belum mengenal dan bahkan masih tergolong rendah minat baca terhadap buku. Hal ini kurangnya media buku cerita dan kurang menarik minat anak dalam membaca. Oleh karena itu perlu dikembangkan media untuk menarik perhatian anak dalam meningkatkan kemampuan literasi baca anak.

Desain

Pada tahap ini peneliti membuat media gambar berseri melalui aplikasi canva. Alur proses media ini dengan membuat narasi cerita dan *storyboard* yang berisi desain tampilan media pembelajaran yang dikemas menarik dan memiliki makna social dan nilai moral untuk anak.

Pengembangan



Gambar 1 Media Gambar Berseri

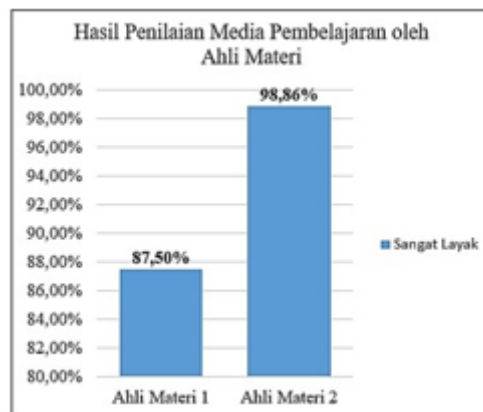
Tahap ini dilakukan dengan membuat media aplikasi canva dan dijadikan dalam bentuk png. Media ini dibuat dengan warna dan cerita seputar kehidupan anak sehari-hari. Setelah Langkah membuat media selesai Langkah berikutnya adalah validasi media. Validasi ini dilakukan oleh materi dan dua ahli media. Dari hasil validasi diperoleh komentar dan saran para ahli sebagai acuan perbaikan media.

Implementasi

Media yang telah diperbaiki kemudian diujicobakan kepada kelas kecil yang melibatkan 5 orang anak. selanjutnya anak diarahkan untuk menggunakan media pembelajaran dan peneliti mengisi angket apakah ada peningkatan kemampuan literasi baca awal anak.

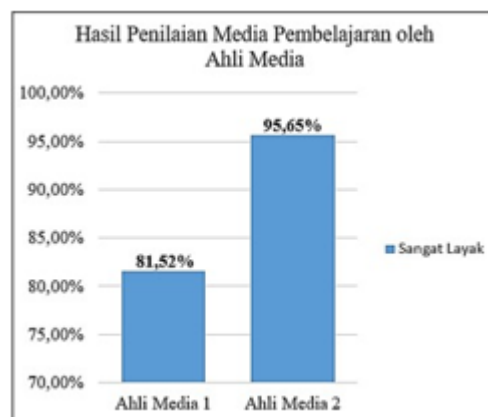
Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan untuk menentukan apakah media layak dijadikan sebagai produk yang dikaryakan. Media dikatakan layak jika berdasarkan penilaian para ahli dan anak sebagai berikut:



Gambar 2 Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi

Dilihat dari diagram batang tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian ahlimateri 1 dan ahli materi 2 memperoleh rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran sebesar 93,18% sehingga dapat dikategorikan sangat layak.



Gambar 3 Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media

Berdasarkan diagram batang di atas, diperoleh rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran dari ahli media 1 dan ahli media 2 adalah 88,59% sehingga dapat dikategorikan sangat layak.



Gambar 4 Hasil penilaian media pembelajaran anak

Dari diagram batang di atas, dapat diketahui rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran hasil uji coba kelas kecil dan besar adalah 83,18% sehingga dapat dikategorikan sangat layak



Gambar 5 Hasil penilaian media pembelajaran keseluruhan

Berdasarkan diagram batang di atas diperoleh persentase gabungan dari ahli materi, ahli media, dan siswa sebesar 88,32% sehingga dikategorikan sangat layak. Oleh karena itu, media pembelajaran matematika yang dihasilkan sangat layak digunakan dalam proses belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berhasil mengembangkan sebuah media gambar seri untuk meningkatkan literasi baca anak dengan menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran yang dihasilkan sangat layak untuk digunakan dengan persentase gabungan dari para ahli dan anak yaitu 88,32%.

Referensi

- Baiti, N. &. (2022). How does the ABC lima dasar game improve parent and children communication? *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 57-64.
- Baiti, N., Yusuf, M., & Murni, A. (2021). Pendidikan Orang Tua terhadap Kemampuan Literasi Membaca pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9 (2), 269-282.
- Boove, C. (1997). *Business communication today*. New York: Prentice Hall.
- Ciecierski, L. (2017). New Perspective on Picture Books. *Athens Journal of Education*, 123-136.
- Evans, M. A. (2017). The effect of alphabet eBooks and paper books on preschoolers' behavior: An analysis over repeated readings. *Early Childhood Research Quarterly*, 40(September), 1-12.
- Flewit, R. (2011). Bringing ethnography to a multimodal investigation of early literacy in a digital age. *Qualitative Research* 11(3), 293-310.
- Hannaford, R. V. (1985). Moral reasoning and action in young children, 19(2). *The Journal of Value Inquiry*, 85-98.
- Isik, M. (2016). The Impact of Storytelling on Young Ages . *European Journal of Language and Literature* 6(1), 115.
- Jalongo, M. (2002). Using wordless picture books to support emergent literacy. *Early Childhood Education Journal*, 29(3), 167-177.
- Kirschenbaum, H. (1995). *100 ways to enhance values and morality in schools and youth settings*.
- Mannan, A. (2017). Pembinaan moral dalam membentuk karakter remaja (Studi kasus remaja peminum tuak di Kelurahan Suli Kecamatan Suli Kabupaten Luwu). . *Aqidah-Ta: Jurnal Ilmu Aqidah*, 3(1), 59-72.
- Prasetya, D. D, & Tsukasa, H. . (2018). Design of Multimedia-based Digital Storybooks for Preschool Education. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning*, 13(2), 211-225.
- Rahim, H. &. (2012). The use of stories as moral education for young children, 2(6). *International Journal of Social Science and Humanity*, 454-458.
- Santrock, J. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Scull, J. P. (2013). Young learners: teachers' questions and prompts as opportunities for children's language development, 7(1). *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, 69-91.

