

Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar

Eni Fariyatul Fahyuni & Adi Bandono

*Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Jl. Majapahit, 666 B Sidoarjo Telp. 031-8945444; Fax. 031-8949333;
e-mail: eniumsida@gmail.com*

ABSTRACT

The research of developing this media can communicate clear, strong facts and ideas via words and pictures elaboration. Developing procedure research of Dick's model, Carey and Carey. This developing research delivers a product such picture story media. The next the product is done in trial-run to get data used to revise the product so the developed product becomes an effective, efficient and interesting product.

For utilization and next developing of teacher's creativity in teaching is very-very important for learners' progress at school. In this case it's caused by visualization tries to describe a message truth in a form as the real condition. Learning media such picture story has characteristic of a simple message delivery, understood by students clearly and easily. The human brain has special spot for several learning called long-term memory. Hopefully by using teaching media as picture story media is able to improve studying-teaching quality, at last it can influence students study result.

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan kata-kata dan gambar. Prosedur penelitian yang digunakan adalah pengembangan model Dick, Carey and Carey. Pengembangan bertujuan menghasilkan produk berupa media cerita bergambar, selanjutnya produk tersebut akan diuji coba untuk mendapatkan data-data yang dapat digunakan untuk merevisi produk sehingga produk yang dikembangkan menjadi sebuah produk yang efektif, efisien dan menarik minat baca siswa.

Untuk pemanfaatan dan pengembangan ke depan kreativitas guru dalam mengajar sangatlah penting bagi perkembangan peserta didik di sekolah. Hal ini disebabkan visualisasi mencoba menggambarkan hakekat pesan dalam bentuk yang menyerupai keadaan yang sebenarnya. Media pembelajaran berupa cerita bergambar memiliki karakteristik penyampaian pesan yang sederhana, jelas dan mudah untuk dipahami siswa. Otak manusia memiliki tempat khusus untuk sejumlah pembelajaran yang disebut ingatan jangka panjang. Melalui penggunaan media pengajaran berupa media cerita bergambar diharapkan mampu mempertinggi kualitas belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Cerita Bergambar, Kemampuan Membaca, Siswa Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah: “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Sebagaimana juga tercantum dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 disebutkan bahwa “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Dari masing-masing kompetensi tersebut, kompetensi-kompetensi inti yang wajib dimiliki guru atau dosen diantaranya adalah “mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu” dan “menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik”. Dari tuntutan-tuntutan sekaligus kewajiban-kewajiban tersebut, seorang guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif (bisa berwujud bahan cetak, model atau market, bahan ajar audio, bahan ajar *audiovisual* ataupun bahan ajar interaktif) sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi. Untuk itulah dalam melaksanakan profesinya, tenaga pendidik sangat memerlukan aneka ragam pengetahuan dan ketrampilan keguruan yang memadai dalam arti sesuai dengan tuntutan jaman dan kemajuan sains serta perkembangan teknologi.

Selama ini, paradigma dan persepsi umum yang melekat di kalangan para pendidik adalah membuat bahan ajar merupakan pekerjaan yang sulit dan membuat stress. Belum lagi, pekerjaan ini membuang waktu dan tenaga yang tidak sedikit. Bahkan, terkadang harus mengorbankan waktu santai dengan mesti duduk di depan layar komputer ataupun bergelut dengan beraneka ragam bahan untuk membuat bahan ajar yang inovatif. Ini semua adalah persepsi yang keliru dan harus diluruskan.

Membuat bahan ajar yang inovatif merupakan hal yang mudah, menyenangkan dan tidak memerlukan waktu yang lama bahkan bisa mendatangkan banyak uang. Kuncinya yang pertama adalah mengendalikan faktor internal dalam diri kita. Kita harus mampu menguasai diri, membongkar segala persepsi dan paradig yang keliru tentang pembuatan bahan ajar. Kita sebagai pendidik harus mampu berpikir positif dengan mengubah halangan dan hambatan menjadi peluang serta tantangan yang harus dihadapi dan dilakukan. Kemudian faktor yang

kedua adalah faktor eksternal yakni memahami apa itu bahan ajar. Secara tersirat, bahan ajar disusun menggunakan bahan-bahan dari berbagai macam sumber seperti buku, orang (pendidik atau narasumber), pesan, lingkungan dan lain sebagainya.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, karena penanaman konsep pada tingkat Sekolah Dasar merupakan pondasi bagi kelangsungan pendidikan berikutnya. Agar pembelajaran di Sekolah Dasar dapat tercapai, maka materi yang disampaikan harus dapat membentuk pengetahuan, keterampilan dasar, serta sikap dan nilai-nilai kemasyarakatannya. Salah satu bidang pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar yang memegang peranan penting adalah pembelajaran membaca. Tanpa memiliki kemampuan membaca yang memadai sejak dini, anak didik akan mengalami kesulitan belajar di kemudian hari.

Kemampuan membaca menjadi dasar utama tidak saja bagi pembelajaran bahasa itu sendiri, tetapi juga bagi pembelajaran mata pelajaran lainnya. Dengan membaca siswa akan dapat memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial, dan emosionalnya. Dalam masyarakat yang semakin maju, kemampuan membaca merupakan suatu kebutuhan, karena sebagian informasi disajikan secara tertulis dan hanya dapat diperoleh melalui kegiatan membaca, bahkan informasi visual melalui televisi juga memerlukan kemampuan berupa membaca. Keterampilan membaca merupakan modal utama pelajar dalam upaya mendapatkan pendidikan dan ilmu pengetahuan yang bermutu. Tanpa adanya bekal tersebut, kita tidak akan memperoleh informasi dan pengetahuan. Kegiatan membaca dalam proses belajar mengajar di kelas melibatkan beberapa faktor, antara lain: faktor guru, siswa, media, metode, dan tempat berlangsungnya interaksi belajar mengajar.

Untuk mencapai hasil belajar yang paling efisien bagi peserta didik adalah dengan menyukai apa yang dipelajari. Orang cenderung belajar dan mengingat informasi lebih baik jika mereka menyukai (tertarik) pada saat mereka belajar dari apa yang mereka pelajari, sehingga mereka cenderung untuk mengulangi atau meningkatkan minat belajar dalam hal ini adalah berupa kegiatan membaca. Anak-anak dapat lebih fokus kepada makna dari apa yang mereka baca. Komik atau cerita bergambar merupakan suatu bentuk bacaan di mana anak membacanya tanpa harus dibujuk.

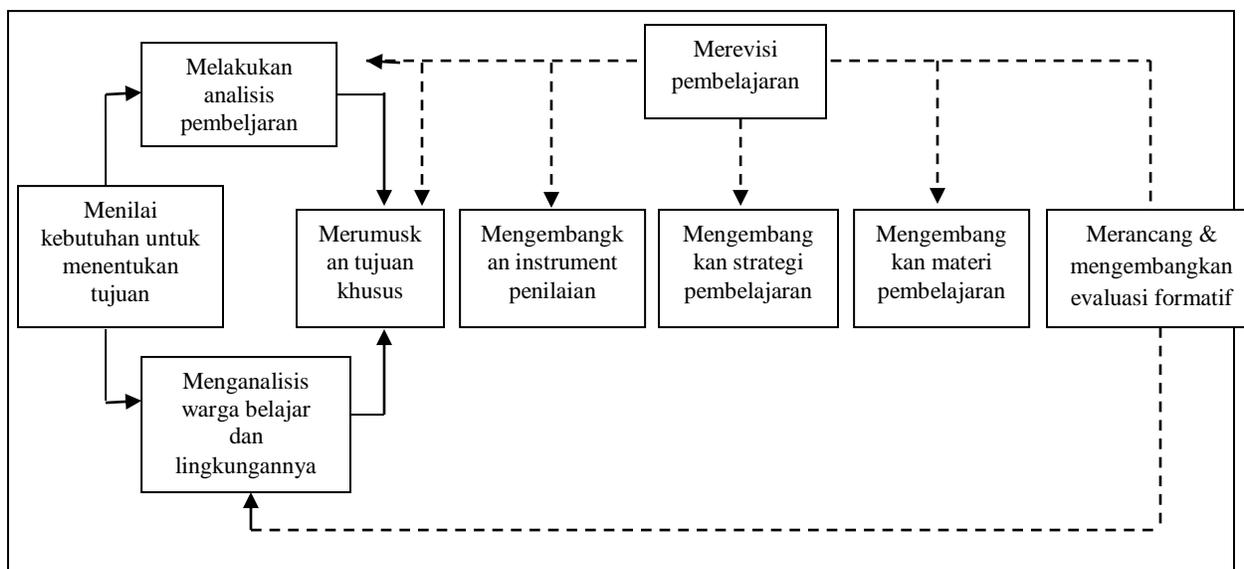
PEMBAHASAN

A. Penelitian Pengembangan

Akhir-akhir ini telah berkembang penelitian-penelitian yang arahnya untuk menghasilkan suatu produk tertentu, mengkaji sesuatu dengan mengikuti alur berjalannya periode waktu, mempelajari suatu proses terjadinya atau berlangsungnya suatu peristiwa, keadaan dan objek tertentu. Penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain dan proses seperti ini diidentifikasi sebagai suatu penelitian pengembangan.

Fokus penelitian pengembangan ini adalah pengembangan produk dan validasi tim ahli terhadap produk yang dihasilkan. Langkah-langkah penelitian terdiri dari kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan ujicoba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut digunakan dan selanjutnya melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Model desain pembelajaran yang digunakan adalah model Dick, Carey dan Carey (Punaji Setyosari).¹ Dari 10 (sepuluh) tahapan yang ada, tahapan terakhir evaluasi sumatif tidak dilakukan. Hal ini dengan pertimbangan bahwa pengembangan media yang dilakukan hanya sebatas menguji coba prototipe produk.



Gambar.1 Komponen sistem pembelajaran Dick & Carey

B. Teknik Analisis Data

¹ Punaji. Setyosari, (2012). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hlm 212

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa data skala sikap dari kedua ahli yang memvalidasi media pembelajaran berdasarkan bobot skala sikap yang sudah ditetapkan pengembang, selanjutnya skala sikap ditampilkan dalam bentuk prosentase. Prosentase digunakan sebagai kriteria layak revisi atau tidak.

Sedangkan data yang didapat berupa saran, tanggapan dan masukan dari para ahli, data tersebut tidak dikuantifikasikan dengan alasan data deskripsi dari para ahli yang paling tepat adalah digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Begitu halnya dengan data berupa saran dan masukan yang didapatkan dari ujicoba perorangan maupun ujicoba kelompok akan dipergunakan peneliti untuk merevisi produk sehingga diharapkan pengembangan media pembelajaran menjadi semakin optimal.

Teknik analisis data kuantitatif, digunakan untuk mengolah data hasil tes ulangan siswa dan data skala sikap yang berbentuk skala sikap. Hasil analisis dilakukan peneliti hanya sebatas untuk menguji kelayakan produk bukan studi komparasi terhadap beberapa variabel. Hasil analisis data ini digunakan untuk merevisi produk. Adapun konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel: Konversi pencapaian dengan gradasi skala 4

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
76%-100%	Sangat efektif	Tidak perlu direvisi
51%-75%	efektif	direvisi
26%-50%	Cukup efektif	Direvisi
0%-25%	Kurang efektif	Direvisi

C. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Nurani & Bambang² masa usia dini merupakan masa awal perkembangan setelah anak dilahirkan ke dunia ini. Banyak pakar perkembangan menyakini bahwa masa ini merupakan masa keemasan untuk melakukan stimulasi fungsi otak melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi organ penginderaan berupa kemampuan visual, auditori, sensori dan motorik.

Berdasarkan hukum perkembangan otak, diketahui bahwa apabila otak diberi rangsangan melalui stimulus yang masuk melalui panca indra, maka otak akan terus bekerja dan sebaliknya

² Nurani & Bambang. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks. Hlmn 50

apabila otak tidak dirangsang maka akan dimusnahkan. Berkaitan dengan hal tersebut stimulasi otak pada anak usia dini mengacu pada proses kerja otak, yaitu mengindra segala sesuatu yang ada di lingkungan melalui seluruh alat-alat indra kemudian melalui serabut-serabut otak menjadi gelombang listrik disimpan dalam otak menjadi memori atau ingatan yang kemudian dimunculkan kembali persis seperti aslinya.

Hurlock³ menyatakan akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saatnya individu matang secara seksual. Permulaan masa akhir kanak-kanak ditandai dengan masuknya anak di kelas satu sekolah dasar. Masuk kelas satu Sekolah Dasar merupakan peristiwa penting bagi kehidupan setiap anak sehingga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku.

Menurut Havighurst dalam Desmita⁴ menyebutkan tugas perkembangan anak usia Sekolah Dasar meliputi: 1) menguasai ketrampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik, 2) membina hidup sehari-hari dilingkungan dimana anak tersebut tinggal, 3) belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok/teman sebaya, 4) belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin, 5) belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat, 6) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif, 7) mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai dan 8) mencapai kemandirian pribadi. Perkembangan biologis pada masa-masa ini berjalan pesat, tetapi secara sosiologis masih sangat terikat oleh lingkungan keluarganya. Oleh karena itu, fungsionalisasi lingkungan keluarga pada fase ini penting untuk mempersiapkan anak terjun ke dalam lingkungan yang lebih luas terutama lingkungan sekolah.

Salah satu ciri anak usia sekolah dasar adalah usia bermain, dimana anak memiliki minat dan kegiatan bermain yang luas. Permainan menjadi alternatif upaya mendorong kreativitas anak, karena disamping bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, bermain juga merupakan salah satu ciri khas anak usia sekolah.

Piaget dalam Nurani⁵ mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi diri seseorang. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta mengenal lingkungan

³ *Ibid.*, Hlm 146

⁴ Desmita, (2009), Psikologi Perkembangan Peserta Didik, Bandung, PT Remaja Rosdakarya. Hlmn 35

⁵ Nurani, F. (2010). *Membentuk karakter anak dengan dongeng*. Surakarta: Indiparent. Hlm 34

tempat dimana ia hidup. Vygotsky percaya bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan *proximal* pada anak. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri dan berkreaitivitas. Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.⁶

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya dan memotivasinya untuk belajar sambil bermain, serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.⁷

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif dan pada dasarnya bermain berfungsi sebagai kekuatan yang dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak, karena melalui bermain didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak yang menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum bermain kreatif.

D. Pelajaran Akidah Akhlak

Pendidikan agama Islam bertujuan untuk membimbing jasmani dan rohani manusia berdasarkan hukum-hukum agam Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut syari'at Islam. Perilaku dan perbuatan manusia merupakan manifestasi dari akhlaknya. Akhlak

⁶ *Ibid.*, Hlmn 35

⁷ *Ibid.*, Hlmn 21

dapat dipahami berasal dari sifat-sifat yang dibawa manusia sejak lahir yang tertanam dalam dirinya dan selalu ada padanya. Sifat itu dapat lahir berupa perbuatan baik yang kemudian disebut akhlak mulia dan perbuatan buruk disebut akhlak tercela sesuai dengan pembinaannya.

Agama Islam dalam menawarkan ajaran-ajaran moralnya mempunyai cara-cara yang bijaksana dengan menjadikan iman sebagai pondasi dan sumber moral utama. Metode mendidik anak ala Nabi, juga diriwayatkan oleh Ahmad dan Bukhari dalam kitab *al-Adab al-Mufrad*. Dari Ibnu Abbas Radiyallahu‘anhu, ia berkata: Rasulullah *Shallallahu ‘alayhi wa Salam* bersabda, “Ajarilah, permudah, jangan engkau persulit, berilah kabar gembira, jangan engkau beri ancaman. Apabila salah seorang diantara kalian marah, maka diamlah.” (Shahih al-jami” ash-Shaghir, nomor 4027).

Secara praktis, tujuan mempelajari Akidah Akhlak terdiri lima sasaran, diantaranya yaitu: 1) Membentuk akhlak mulia, 2) Mempersiapkan kehidupan dunia akherat, 3) Persiapan untuk mencari Rezeki dan memelihara segi kebermanfaatannya, 4) Menumbuhkan semangat ilmiah dikalangan peserta didik, dan 5) Mempersiapkan tenaga professional yang terampil.

Tujuan pendidikan Akidah Akhlak adalah sudah tercantum jelas dalam tujuan pendidikan agama Islam, yakni membentuk akhlakul karimah yang merupakan manfaat dalam jiwa anak didik, sehingga anak terbiasa bertindak dan berperilaku secara rohaniah dan insaniah yang tergantung pada moralitas keagamaan tanpa memperhitungkan keuntungan materialnya. Dalam pendidikan Islam yang terpenting adalah meluaskan lingkungan pikiran, karena sesungguhnya pikiran yang sempit itu merupakan sumber beberapa keburukan dan akal yang kacau balau tidak dapat membuahkan akhlak yang tinggi.

Landasan pokok Akhlak dalam Islam adalah iman, yaitu iman kepada Allah. Akhlak yang dibawa Islam memiliki kekuatan moral yang sangat kuat. Karena itulah iman mempunyai fondasi bagi berdirinya bangunan akhlak Islam.

E. Kemampuan Membaca Siswa

Menurut Tarigan⁸ membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-

⁸ Tarigan, G. H. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: ANGKASA. Hlmn 7

kata/bahasa tulis. Menurut Lerner dalam Abdurrahman⁹ bahwa kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah tidak memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.

Membaca merupakan perkembangan keterampilan yang bermula dari kata dan berlanjut kepada membaca kritis. Membaca juga merupakan suatu proses psikologis dan sensoris. Menurut Rahim¹⁰, istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca, yaitu *recording & decoding*. *Recording* merujuk pada pengenalan huruf dan kata, selanjutnya mengasosiasikannya dalam bunyi-bunyi sesuai dengan tulisan yang digunakan. *Decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Membaca pada hakekatnya adalah sesuatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas *visual*, berpikir, *psikolinguistik* dan *metakognitif*. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menterjemahkan symbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Berdasarkan beberapa definisi diatas jelas bahwa kemampuan membaca adalah kemampuan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dihati), anak dapat membaca kalimat dengan lancar, baik dan benar serta dapat menangkap isi dari bacaan yang diberikan oleh guru.

Dalam buku La Tahzan, sebagaimana menurut al-Qarni (dalam Retno)¹¹ bahwa manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan membaca, antara lain: 1) membaca menghilangkan kecemasan dan kegundahan, 2) kebiasaan membaca membuat orang terlalu sibuk untuk bisa berhubungan dengan orang-orang yang malas dan tidak mau bekerja, 3) dengan membaca, orang bisa mengembangkan keluwesan dan kefasihan dalam berperilaku dan bertutur kata, 4) membaca meningkatkan pengetahuan seseorang dan meningkatkan memori serta pemahaman.

F. Pengembangan Media Cerita Bergambar

Perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan

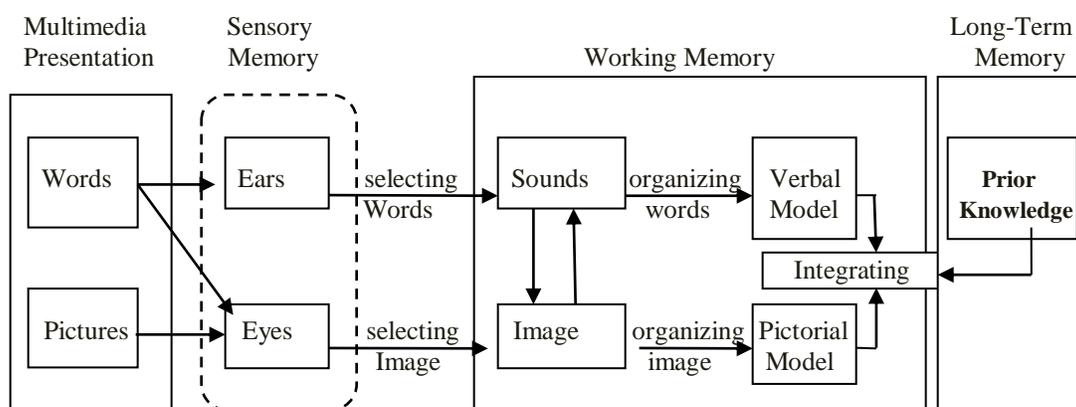
⁹ Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 200

¹⁰ Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm 2

¹¹ Retno, T. (2010). *Quantum reading for kids (agar anak gila baca)*. Jakarta: Luxima Metro Media. Hlmn 37

kita sehari-hari. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam menunjang proses belajar mengajar.

Jerome Burner (dalam Daryanto)¹² mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*) dimulai dari siswa berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.



Gambar 2. Prinsip-prinsip dan aplikasi *multimedia learning* dengan pendekatan modalitas sensori secara visual dan verbal (Sumber: Mayer)¹³

Pesan-pesan multimedia yang dirancang seiring dengan tata cara otak manusia bekerja akan lebih mungkin mengarah ke pembelajaran yang penuh arti, dibandingkan dengan pesan multimedia yang dirancang tidak seiring kerja otak manusia. Menurut Mayer¹⁴, saat kata-kata disajikan sebagai narasi, saluran auditori bisa digunakan untuk pemrosesan kata-kata. Pada saat yang sama, saluran visual bisa digunakan untuk pemrosesan gambar-gambar. Dengan cara ini, bebannya jadi berimbang diantara dua saluran sehingga tidak ada satu saluran yang kelebihan beban. Gambar-gambar masuk melalui mata (di proses di saluran *visual/pictorial*) dan kata-kata terucapkan masuk lewat telinga (di proses di saluran *auditori/verbal*).

¹² Daryanto, (2010). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Hlm 14

¹³ Mayer, E.R. (2009). *Multimedia learning (prinsip-prinsip dan aplikasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hlm 68

¹⁴ *Ibid.*, Hlm 203

Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajarkememanfaatkan semua alat inderanya. Guru sebaiknya berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai alat indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Sadiman¹⁵ bahwa proses belajar mengajar pada hakekatnya proses komunikasi, yaitu proses menyampaikan informasi dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan-pesan tersebut berupa nilai-nilai ajaran yang dituangkan dalam kurikulum dan disampaikan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi visual maupun verbal.

Menurut Sujana dan Rivai¹⁶ bahwa pesan visual sangat efektif dalam memperjelas informasi. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk diadakannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike dalam Daryanto¹⁷ diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Menurut Hurlock¹⁸ manfaat dari komik antara lain: 1) komik membekali anak dengan kemampuan membaca yang terbatas melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, 2) komik dapat digunakan untuk memotivasi anak mengembangkan ketrampilan membaca, 3) komik memberi anak sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan, 4) anak mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya, 5) anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenai masalah pribadi

¹⁵ Sadiman, (1993). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta: CV Rajawali. Hlm 6

¹⁶ Sudjana, N & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Hlm 8

¹⁷ Daryanto, (2010). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Hlm 128

¹⁸ Hurlock, E.B. (1997). *Perkembangan anak. Jilid 1*. Med Meitasari (penterjemah). Jakarta: Penerbit Erlangga. Hlm 339

dan sosialnya, 6) mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya, 7) menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural.

Berdasarkan besarnya manfaat yang dihasilkan dari penggunaan media cerita bergambar, maka peneliti tergugah untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan menggabungkan antara media komik yang penampilannya menarik, alur ceritanya yang runtut dan mudah dipahami, dengan buku pelajaran di sekolah yang cenderung berupa *textbook* sehingga siswa menjadi tertarik untuk membacanya, karena sesungguhnya minat berawal jika peserta didik tertarik akan sesuatu yang dibutuhkan atau yang bermakna bagi dirinya.

Upaya pengembangan media yang menarik dan sesuai untuk pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas 1 Sekolah Dasar berupa media cerita bergambar dilakukan dengan merujuk pada prinsip-prinsip perkembangan kognitif. Menurut Piaget dalam Santrock¹⁹ bahwa perkembangan kognitif anak dibagi menjadi 4 tahapan, salah satunya tahap operasional konkret (anak usia 7 – 11 tahun). Anak pada usia ini baru bisa berfikir secara sistematis terhadap benda-benda, peristiwa-peristiwa secara konkret. Apabila guru dalam tahap ini pembelajarannya menggunakan pembelajaran secara verbal tanpa dimediasi dengan sesuatu yang bersifat konkret maka anak akan mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami pembelajaran yang diberikan secara baik dan benar.

Hasil penelitian Umi Faizah²⁰ menunjukkan bahwa media cerita bergambar sangat efektif dalam meningkatkan ketrampilan menyimak dan ketrampilan membaca. Hal ini terlihat pada perbandingan skor rerata ketrampilan membaca pada kelas eksperimen sebesar 10,86 atau 14,96%, sedangkan pada kelas kontrol kenaikan skor rerata sebesar 2,29 atau 3,18%. Hal ini memberikan petunjuk bahwa penggunaan cerita bergambar lebih tepat diterapkan daripada pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar (*konvensional*).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media cerita bergambar efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pembelajaran dengan media cerita bergambar dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa

¹⁹ Santrock, J. W. (1995). *Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta: Erlangga. Hlm 308

²⁰ Umi Faizah, (2009). Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai dan Ketrampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan* Th. XXVIII, No.3.

terhadap pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang aktivitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat.

Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir siswa, sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal memungkinkan para siswa lebih mudah memahami makna pesan yang dibicarakan dalam proses pengajaran. Hal ini disebabkan visualisasi mencoba menggambarkan hakikat suatu pesan dalam bentuk yang menyerupai keadaan yang sebenarnya. Oleh karena itu kreativitas guru sangatlah penting bagi perkembangan peserta didik, terutama dalam hal kemampuan belajarnya.

Salah satu upaya guru dalam mengajar adalah dengan menggunakan media cerita bergambar. Penggunaan media ini dengan cara, dalam belajar anak dibacakan oleh guru sebuah buku cerita dan guru menceritakannya dengan sangat menarik sehingga anak tertarik terhadap isi dari buku cerita tersebut. Selanjutnya guru bisa membagikan buku cerita pada anak didik agar anak membaca sendiri buku cerita tersebut. Kemudian siswa diminta menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri. Dengan begitu anak secara sukarela dan senang hati melakukan latihan membaca. Hal ini disebabkan karena dongeng bersifat kreatif, imajinatif, dan emosional sehingga orang yang mendengar atau yang membaca dongeng akan merasa senang karena melibatkan emosi positifnya, yaitu perasaan senang dan penasaran. Fungsi gambar dalam media pembelajaran dapat memotivasi pebelajar. Desain gambar yang lucu dapat membuat pebelajar gembira dan tertarik, merangsang fantasi/ide dan juga membuat pebelajar menjadi penasaran.

Bagi anak-anak, buku dapat menjadi sahabat karib pada saat menjelang tidur, pada waktu senggang, atau dalam waktu-waktu khusus yang disediakan untuk itu. Sebagai sahabat karib bagi anak-anak, buku memberi manfaat yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Buku cerita lebih berkesan lagi jika disajikan dengan gambar-gambar yang menarik daripada disajikan tanpa gambar. Gambar merupakan cara yang ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf, terutama dibidang informasi, pendidikan, dan periklanan.

G. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil ujicoba yang telah dilaksanakan, meliputi: ujicoba ahli, ujicoba individu, ujicoba kelompok dan ujicoba lapangan menunjukkan pengembangan media cerita bergambar

aplikasi mata pelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan sedekah pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Sidoarjo adalah layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, dimana hasil belajar berupa adanya peningkatan minat membaca siswa dan penguasaan kompetensi akademik yang diiringi kemampuan intelektual yang baik. Hal ini juga jelas terlihat pada pencapaian nilai siswa yang berada di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Pengembangan produk berupa media cerita bergambar telah mendapat apresiasi positif dari berbagai pihak diantaranya:

1. Nilai persepsi oleh ahli materi pembelajaran Akidah Akhlak sebesar 87% yang berarti bahwa media cerita bergambar ditinjau dari segi konten/isi tergolong menarik dan mudah dipahami siswa, sehingga media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Nilai persepsi oleh ahli media pembelajaran adalah sebesar 83% yang berarti bahwa media cerita bergambar ditinjau dari segi tampilan gambar tergolong menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Nilai persepsi ujicoba individu dengan subyek ujicoba 3 siswa didapatkan nilai sebesar 95,8% yang berarti bahwa media cerita bergambar tergolong sangat menarik dan mudah dipahami siswa, sehingga media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran
4. Nilai persepsi ujicoba kelompok kecil dengan subyek ujicoba 7 siswa didapatkan nilai sebesar 93% yang berarti bahwa media cerita bergambar tergolong sangat menarik dan mudah dipahami siswa, sehingga media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran
5. Nilai persepsi ujicoba lapangan dengan subyek ujicoba 30 siswa didapatkan nilai sebesar 88% melampaui nilai KKM. Hal ini berarti penggunaan media cerita bergambar telah menghasilkan dampak positif sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sintaks media cerita bergambar telah berjalan efektif dan hasilnya layak diaplikasikan dalam praktik pembelajaran di sekolah

Saran dan Kritik

Produk berupa media cerita bergambar ini merupakan suatu hasil inovasi yang disarankan untuk segera diimplementasikan ke dalam praktik pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Media

pembelajaran berupa buku-buku pelajaran (*textbook*) yang digunakan selama ini perlu disempurnakan dengan mengacu pada hasil pengembangan yang telah dilaksanakan. Untuk itu guru dan praktisi pembelajaran perlu berupaya mengembangkan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat sekolah dasar.

Dalam rangka pengembangan media lebih lanjut, terdapat beberapa hal yang perlu ditindak lanjuti, diantaranya:

1. Media cerita bergambar ini masih bisa diaplikasikan pada bidang studi yang lain yang mempunyai kesamaan karakteristik bidang studi pada siswa di tingkat sekolah dasar.
2. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan media cerita bergambar tidak bisa dilakukan peneliti seorang diri, oleh karena itu perlu dibentuk tim partisipasi pengembangan yang terdiri dari orang-orang yang berkompeten dibidangnya, memiliki komitmen tinggi dan mampu berkolaborasi untuk mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik
3. Sintaks pengembangan produk media cerita bergambar ini masih perlu penyempurnaan yang sebaiknya dilakukan berulang dan berkelanjutan sehingga dapat menghasilkan proses dan hasil pengembangan yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Daryanto, (2010). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita, (2009), *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Faiizah. U. (2009). Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cakrawala Pendidikan* Th. XXVIII, No.3.
- Hurlock,E.B. (1997). *Perkembangan anak. Jilid 1*. Med Meitasari (penterjemah). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mayer,E.R. (2009). *Multimedia learning (prinsip-prinsip dan aplikasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nur'aini, F. (2010). *Membentuk karakter anak dengan dongeng*. Surakarta: Indiparent
- Nurani & Bambang. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Retno, T. (2010). *Quantum reading for kids (agar anak gila baca)*. Jakarta: Luxima Metro Media
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, A. (1986). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Setyosari, Punaji. (2012). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sudjana, N & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Santrock, J. W. (1995). *Perkembangan masa hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Tarigan, G. H. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: ANGKASA.