

Gambar Sebagai Media Bimbingan Bermain dan Belajar Anak-Anak

Cucu Arumsari^{*)}

^{*)} Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

✉ (e-mail) : cucu.arumsari@umtas.ac.id

Abstract

Abstract. The majority of drawing and drawing activities are liked by children because of the shape or color they like, but with increasing age and environmental influence not a few who are not interested in drawing or seeing pictures, because they are considered not useful or not too important compared to subjects in school. After a deeper study, it turns out that drawing and drawing save many benefits for the development of children. Among them can help motor development, the development of various intelligences and, no less important, can make children happy, especially if they can get support from the surrounding environment, it all contributes greatly to the success of children. in the future.

Keywords: Pictures, Guidance, children

Rekomendasi Citasi: Arumsari, Cucu. (2019). Gambar Sebagai Media Bimbingan Bermain dan Belajar Anak-Anak. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, 3 (2): pp. 99-103

Article History: Received on 06/23/2019; Revised on 07/04/2019; Accepted on 07/20/2019; Published Online: 08/28/2019. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2019 Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research

Pendahuluan

Dunia anak dalam menangkap dan memahami pengetahuan akan lebih efektif sambil bermain, karena itulah pentingnya gambar atau menggambar digunakan selbagai salah satu media belajar anak-anak.

Sesuai dengan pendapat Lina (2016) yang berpendapat bahwa anak cerdas adalah anak yang memiliki kecerdasan dalam visual, karena anak memiliki kepekaan terhadap warna, garis-garis, bentuk, ruang, dan bangunan, serta memiliki kemampuan membayangkan sesuatu dan melahirkan ide secara visual (dalam bentuk gambar).

Selain itu media gambar juga merupakan salah satu aktivitas untuk menstimulasi perkembangan berbicara, meningkatkan perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa (Moeslichatoen R, 2013).

Mendukung pernyataan diatas menurut Supartinah (2011) media pembelajaran yang tepat untuk mendukung pelaksanaan kegiatan berbicara ialah media gambar. Gambar merupakan alat visual yang mudah didapat untuk memberikan penggambaran visual yang konkret bagi peserta didik tentang masalah yang digambarkannya sehingga dapat menangkap ide dan informasi lebih jelas daripada dengan kata-kata.

Selain pendapat diatas terdapat juga penelitian yang dilaksanakan Fadilah, (2016) yang menyatakan penerapan media gambar seri dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak kelompok B TK Islam Plus Mitahul Ulum Bendosari Kecamatan Kras Kabupaten Kediri.

Mendukung penelitian di atas terdapat juga penelitian Hayati dkk (2018) yang menyatakan aplikasi paint dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan visual pada anak usia dini di RA Al Muhajirin Kota Cimahi.

Selanjutnya menurut Martono (2017) Hasil penelitian menunjukkan bahwa melukis dengan metode memberi contoh dengan sketsa bentuk objek dan contoh warna dapat mengembangkan keterampilan mengekspresikan imajinasi anak sesuai dengan pikiran anak.

Tetapi pada kenyataannya masih terdapat kecerdasan visual anak masih rendah hal ini sesuai dengan penelitian Lina (2016) yang terbukti dalam hasil perhitungan dari uji statistik Anova diperoleh nilai R square = 0,620, dan 0,622, yang berarti keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial sebesar 62,2% dan keterampilan berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik sebesar 62% Untuk meningkatkan kecerdasan visual anak.

Bukti penelitian di atas diperkuat dengan pernyataan Margaret (2009) yang mengungkapkan menggambar atau melukis sangat penting dalam pertumbuhan dan gerakan antara konsep spontan dan konsep ilmiah. Penciptaan gambar juga melibatkan semua pengalaman baik masa lalu dan masa sekarang, bahkan masa depan.

Berdasarkan pemaparan di atas diperlukan kesadaran orang tua, guru, masyarakat maupun pemerintah akan pentingnya gambar sebagai media bimbingan bermain dan belajar anak.

Pembahasan

Sadiman (2011) menyatakan media gambar sebagai bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana. Sedangkan media gambar berseri adalah alat komunikasi berupa gambar yang berurutan atau bersambungan dan berhubungan satu sama lainnya.

Sedangkan menurut Madyawati (2012) Permainan merancang gambar ini bertujuan untuk berkomunikasi secara verbal dengan anak lain dan kelompok sehingga anak dapat mengarahkan perhatian, mengajukan pertanyaan, menetapkan peran, memberi penjelasan, narasi negosiasi, saran atau ide, kesepakatan, ketidaksepakatan, bereksperimen, dan memberikan pernyataan lain terkait tugas dengan teman kelompok.

Penelitian Aisyah (2017) menjelaskan ketika anak mewarnai gambar (misalnya dengan krayon yang berjumlah 12 warna) yang terlihat hanya sebatas warna yang ada. Mereka kurang tahu atau bahkan mungkin belum tahu bahwa dari ke-12 warna yang ada dapat memperoleh warna-warna lain yang baru. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa permainan warna yang diberikan kepada siswa Taman Kanak-Kanak dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mewarnai gambar.

Eliyawati (2010) menyatakan bahwa ada beberapa keuntungan yang bisa diperoleh dengan menggunakan media gambar diam diantaranya:

1. Media ini dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit,
2. Banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender, dan sebagainya
3. Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain,
4. Tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk pengadaannya,

5. Dapat digunakan pada setiap tahap kegiatan pendidikan dan semua tema.

Selanjutnya menurut Rohani (2009) manfaat media gambar yaitu:

- a) memperjelas pengertian peserta didik,
- b) membantu guru mencapai tujuan instruksional,
- c) memberikan pengalaman dan pengertian peserta didik,
- d) penyampaian dan penjelasan informasi

Media yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan materi menurut Djuanda (2013) terbagi 2 yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan. Media visual yang tidak diproyeksikan yaitu:

- 1) gambar diam, misalnya lukisan, foto, gambar dari majalah;
- 2) gambar seri;
- 3) wall card, berupa gambar, denah atau bagan yang biasanya digantungkan di dinding;
- 4) flash card, berisi kata-kata dan gambar untuk mengembangkan kosakata.

Media visual yang diproyeksikan yaitu media menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar.

Pebriana (2017) menjelaskan kecerdasan majemuk merupakan keanekaragaman kemampuan yang menyangkut beberapa bidang. Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan visual antara lain: video, gambar, dan model atau diagram. Kecerdasan visual, yaitu merupakan kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni lukis dan arsitektur. Untuk itu, para pendidik harus memberikan ruang gerak yang memadai bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan visual. Kecerdasan visual harus dirangsang dengan baik. Jika tidak,

maka kecerdasan visual tidak akan berkembang dengan optimal.

Sedangkan Lina (2016) menjelaskan kecerdasan visual merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang atau untuk anak dimana dia berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban.

Melengkapi pernyataan diatas menurut Zubaidah (2012) media gambar berupa kegiatan dialog dan monolog yang dilakukan antara guru dan anak, anak dengan anak, atau anak mengungkapkan segala sesuatu atau berpendapat di depan kelas. Dalam guru melaksanakan metode bercakap-cakap akan lebih dapat menarik minat dan perhatian anak apabila diimbangi dengan media pembelajaran yang mendukung untuk pelaksanaan media gambar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Selain itu menurut Moeslichatoen (2013) media gambar merupakan salah satu aktivitas untuk menstimulasi perkembangan berbicara, meningkatkan perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa.

Hawkins (2002) menyatakan pentingnya menggambar sebagai alat diagnostik psikologi anak dan perannya dalam pendidikan anak-anak selama tahun pertama mereka sekolah.

Jono (2015) berpendapat pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan potensi dalam mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan

kemandirian), bahasa, kognitif, motorik dan seni.

Sedangkan Maimunah (2009) berpendapat dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, dalam mendidik juga semua masih melalui bermain, baik itu sarana maupun prasarana. Usia 5 tahun pertama yang disebut sebagai *golden age* (usia emas), akan sangat menentukan bagi seorang anak. Pada usia ini, aspek kognitif, fisik, motorik, dan psikososial anak berkembang secara pesat. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi-stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek tersebut agar seorang anak mampu menjadi pribadi yang matang, bertanggung jawab, dan mampu menghadapi segala permasalahan dalam hidupnya.

Mendukung pernyataan diatas Menurut Rohidi (2000) Pembelajaran melalui seni memberikan keseimbangan antara intelektualitas dengan sensibilitas, rasionalitas dengan irasionalitas, dan akal pikiran dengan kepekaan emosi, agar manusia memanusiakan manusia. Bahkan bila dikaji lebih mendalam pendidikan seni menjadi sarana untuk mempertajam moral dan watak.

Dalam memenuhi pendapat diatas guru ataupun orang tua bisa dengan memotivasi anak-anak atau peserta didik untuk aktif menggambar ataupun melihat gambar-gambar edukatif.

Kesimpulan

Melihat gambar dan menggambar merupakan aktifitas anak-anak yang muncul sejak anak-anak, bagus atau tidak terhadap hasilnya itu tergantung bakatnya, tetapi yang terpenting adalah perkembangannya, karena bila anak-anak menyukai menggambar atau melihat gambar warna-warni disekitar, bukan hanya melatih ketajaman matanya, tetapi juga bisa mengasah kecerdasan visual, meningkatkan kreativitas, mengembangkan kemampuan kognitif, fisik, motorik maupun psikososial.

Hal itu semua dapat terwujud tentunya dengan dukungan semua pihak dimulai dari orang tua, guru, masyarakat maupun pemerintah. Gambar dan menggambar sudah saatnya tidak dianggap lagi hanya bagian aktifitas bermain atau sampingan mata pelajaran, sehingga perlu fasilitas, penghargaan dan kesempatan yang penuh diberikan kepada anak-anak dalam beraktifitas menggambar atau melihat gambar-gambar yang edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus F. Tangyong. (2010). *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo. h.149.
- Dadan Djuanda. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan. h.103.
- Eliyawati, Cucu. (2010). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, h.115.
- Enny Zubaidah. (2012). *Pemanfaatan Media Pembelajaran PGSD untuk Menciptakan Lingkungan Kelas SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan (volume 2 no.4 Th.11). h.13.
- Fadilah, Binti. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Gambar Seri Pada Anak Kelompok B TK Islam Plus Miftahul Ulum Bendosari Kecamatan Kras Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016*: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak

- Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hawkins, Bryan. (2002). *Children's Drawing, Self Expression, Identity and the Imagination*. International journal of art and design education. Volume 21 No.3 (Hal. 209-219).
- Joni. (2015). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (3-5 tahun) di PAUD Al-Hasanah Tahun 2014: Journal Obsesi (Journal of Early Childhood Education, 1(1), 42– 48.*
- Lina, A. (2016). *Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi di PAUD Terpadu Permata Hati Banda Aceh: jurnal visipena vol. 6 no. 2 hal 26-39*
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: PT Indeks.
- Madyawati, L. (2012). *Permainan dan Bermain I (Untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Moeslichatoen R. (2013). *Metode Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta,h.94.
- Martono. (2017). *Pembelajaran Seni Lukis Anak Untuk Mengembangkan Imajinasi, Ekspresi, Dan Apresiasi: Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Yogyakarta*
Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017
ISBN 978-602-19411-2-6
- Margaret, Brooks. 2009. *What Vygotsky can teach us about young children drawing*. Journal International art And Early Childhood Research. Vol I Nomor I.
- Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Rohidi, Rohendi Tjetjep. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STISI Press.
- Rohani, Ahmad. (2009). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, h.76.
- Sadiman, Arif S. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Supartinah. (2011). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Melalui Teknik Pembelajaran Bercerita Gambar Seri*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan (Volume 04. No.1)h. 44 –45.