

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF BAGI ANAK USIA DINI (4-5 TAHUN)

Rika Mustika

15115028

Sekolah Tinggi Teknologi Bandung

Jl. Soekarno Hatta 378 Bandung Telp: 022-5224000

Mustikarika60@gmail.com

Abstrak

Membaca merupakan kegiatan untuk mencari informasi dan pesan dalam bentuk tulisan dan simbol. Membaca harus dibiasakan sedari kecil agar dapat melatih imajinasi, kreatifitas dan menambah daya ingat anak. Membaca merupakan proses pembelajaran agar mendapat informasi yang diinginkan. Proses pembelajaran dimulai dari masa kanak-kanak. Pengalaman pada anak berperan penting untuk perkembangan kepribadian anak. Proses belajar anak dilakukan dengan cara bermain. Belajar sambil bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, menemukan sendiri, dan mengeksplor. Peran media dalam pembelajaran anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan pikiran anak. Dalam proses pembelajaran di sekolah pun menggunakan media, media yang menunjang belajar anak ketika di sekolah dan media pembelajaran yang membantu perkembangan motorik anak. Metode yang baik agar anak mudah dalam menangkap pelajaran yaitu dengan melakukan pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain. Disini anak tidak dituntut belajar, tapi tanpa disadari anak tersebut sedang belajar.

Kata kunci: Membaca, proses pembelajaran, media pembelajaran.

Abstract

Reading is an activity to find information and messages in the form of writing and symbols. Reading must be accustomed from childhood in order to be able to train imagination, creativity and increase children's memory. Reading is a learning process in order to get the desired information. The learning process starts from the experience of children, experience in children plays an important role for the development of the child's personality. The child's learning process is done by playing, learning while playing provides an opportunity for children to manipulate, find themselves, explore, and this is where the learning process takes place. The role of media in children's learning is very influential on the development of the child's mind. In the learning process at school also uses media, media that support children's learning when at school and learning media that help develop children's motor skills. A good method for children to easily catch lessons is by learning by learning while playing. Here the child is not required to learn, but unwittingly the child is learning.

Keywords: Reading, learning process, learning media.

I. PENDAHULUAN

Membaca merupakan kegiatan untuk menemukan informasi, untuk orang dewasa membaca akan mendapatkan pengetahuan dan untuk anak-anak akan meningkatkan imajinasi. Oleh karena itu, kebiasaan membaca harus mulai dibiasakan semenjak anak-anak karena selain meningkatkan imajinasi juga akan melatih kreativitas dan daya pikir anak. Jika tidak dibiasakan membaca dari semenjak anak-anak,

maka anak akan kurang fokus. Ketidakpedulian akan aktifitas membaca tersebut didasari pada keadaan masyarakat yang tidak terbiasa membaca karena masuknya teknologi dan mengakibatkan masyarakat lebih senang menonton daripada membaca. Jika dilatih membaca di usia dini, maka minat baca anak akan meningkat karena membaca akan terjadi melalui proses belajar dan berlatih, dan membaca juga salah satu proses pembelajaran.

Membaca merupakan suatu kegiatan seseorang untuk memperoleh informasi atau pesan dalam bentuk bahasa tulis, lambang-lambang atau simbol-simbol (Hari, 2008:3). Untuk dapat memahami informasi dengan cepat seseorang harus membaca dengan serius apa yang dibacanya. Keseriusan akan sulit didapatkan apabila seseorang tidak mempunyai minat baca terhadap apa yang dibacanya. Pakar psikologi Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan pengalaman langsung ke belajar dengan gambaran atau film, kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata, menurut Bruner hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa (Usep, 2013:5).

Pengalaman pada masa anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam keseluruhan proses perkembangan aspek-aspek kepribadian pada masa-masa selanjutnya. Manusia pada dasarnya adalah mahluk belajar, oleh karenanya tidak perlu memaksa anak untuk belajar. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menunjang proses belajar bagi anak adalah menyediakan media belajar dan bermain, karena kegiatan belajar anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain.¹

Mayke dalam buku (*Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*) menyatakan bahwa belajar sambil bermain memberi kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan. Disinilah proses pembelajaran berlangsung, mereka mengambil keputusan, membongkar, mengembalikan, menentukan, mencipta, memasang, memilih, mengebalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.²

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir nyata. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara nyata. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini.³

Untuk anak usia 4-5 tahun, khususnya di wilayah Jelekong mereka lebih senang bermain daripada belajar. Mereka akan belajar ketika berada di sekolah, tetapi ketika

sudah berada dirumah mereka tidak mengingat belajar. Ketika anak berada di rumah, orang tua harus membujuk terlebih dahulu supaya anaknya dapat belajar membaca di rumah dan sebagian besar orang tua membujuk anaknya supaya mau belajar membaca dirumah dengan memberikan buku bergambar, buku cerita, dan ada orang tua yang membujuk anaknya dengan cara memberikan mainan. Keadaan orang tua yang bekerja pun menjadi masalah, karena anak tidak dapat belajar dengan orang tuanya, maka anak hanya belajar dengan saudara sehingga kedekatan anak dengan orang tuanya tidak terjalin baik namun dapat dekat ketika orang tua mendapat hari libur.⁴ Oleh karena itu hubungan antara guru dan orang tua harus terjalin, agar dapat mengontrol perkembangan anak sejauh mana dan dapat melakukan metode pembelajaran yang sesuai untuk anak ketika di rumah seperti apa.

Berdasarkan hasil observasi 6 PAUD/TK yang ada di wilayah Jelekong, ketika di sekolah anak tidak dituntut untuk belajar, karena anak usia 4-5 tahun masih suka bermain. Maka dari itu sekolah menerapkan sistem belajar sambil bermain. Ketika waktu belajar anak akan berada didalam ruang kelas, dan ketika waktunya bermain anak berada lingkungan permainan yang sudah disediakan. Pada awal masuk sekolah, anak-anak dibuat nyaman terlebih dahulu oleh gurunya dengan diperkenalkan pada objek secara langsung ketika pelajaran membaca, sehingga anak mulai tertarik dengan awalan proses belajar membaca yang akhirnya membuat motorik anak berkembang. Tidak hanya memperkenalkan objek secara langsung, tetapi guru juga memperlihatkan gambar agar anak lebih memahami pelajaran membaca karena didukung oleh tambahan visual. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar membuat keterampilan anak berkembang, melatih motorik kasar, membangun rasa percaya diri, kemandirian, dan kerjasama (Siti, 2016:3). Ketika kemampuan anak dalam membaca masih kurang, maka anak tersebut akan ditambahkan masa satu tahun lagi untuk mengulang pelajaran di sekolah, karena standard untuk dapat masuk ke Sekolah Dasar sekarang harus sudah bisa membaca.⁵

Motorik kasar sangat penting bagi perkembangan anak karena motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh bagian tubuh, yang dipengaruhi oleh usia, berat badan dan perkembangan anak secara fisik. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, melompat, atau naik turun tangga.

Melatih motorik pada anak dan persyaratan untuk anak agar bisa masuk ke Sekolah Dasar yang harus bisa membaca menjadi perhatian khusus bagi guru PAUD/TK. Persyaratan tersebut juga membuat orang tua lebih memperhatikan pembelajaran anaknya ketika di rumah meskipun orang tua anak tersebut sibuk bekerja. Orang tua yang ada di Kabupaten

¹Drs. Usep Kustiawan, M.Sn., *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Malang: 2013), h 1

²Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. (Grasindo: 2000)

³Badru Zaman, M.Pd., Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (UPI: 2010), h 2

⁴Wawancara: Orang Tua Murid 6 April 2019, Jelekong

⁵Wawancara: Guru PAUD/TK 5 April 2019, Jelekong

Bandung khususnya di wilayah Jelegong masih belum menemukan media pembelajaran yang menarik perhatian anak dan dapat membangun kedekatan dengan anaknya. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran mengenal huruf yang mendukung proses pembelajaran di sekolah yang membuat anak mudah mengerti ketika di rumah.

Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah identifikasi masalah yang berhasil disimpulkan berdasarkan latar belakang sebelumnya yaitu:

1. Banyaknya kendala yang dihadapi orang tua di rumah dalam mengajarkan anak untuk mengenal huruf alphabet.
2. Keterampilan motorik kasar anak usia dini sedang berkembang pesat sehingga konsentrasinya pendek dan mudah teralihkan.

Maksud Perancangan

Maksud dari perancangan ini adalah agar anak-anak dapat bermain sambil belajar, memudahkan anak mengenal huruf dan dapat membangun motorik kasar pada anak serta memudahkan orang tua dalam memantau perkembangan anak.

Tujuan Perancangan

1. Membuat metode pembelajaran yang memudahkan anak usia 4-5 tahun mengenal huruf alphabet.
2. Membuat media yang dapat melatih keterampilan motorik kasar dan tidak membosankan bagi anak usia 4-5 tahun.
3. Membuat media pembelajaran yang sesuai untuk ditempatkan di rumah.

II. KAJIAN PERMASALAHAN

Analisis Masalah

Berdasarkan hasil mengolah data dari *target audience* yang telah dikumpulkan, maka dibutuhkan analisa data sebagai data pendukung perancangan. Dalam hal ini, analisa yang digunakan dalam perancangan kampanye ini adalah analisa 5W + 1H dan analisis SWOT. Analisa 5W + 1H dilakukan untuk memecahkan masalah yang ada dan mencari solusi dari permasalahan yang ada, sementara analisis SWOT dilakukan dilakukan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan suatu perancangan kampanye.

5W+1H

1. (What) apa masalahnya?

Banyaknya kendala yang dihadapi orang tua dalam mengajar anak mengenali huruf alphabet, seperti media yang monoton yaitu poster dan buku. Tidak ada salahnya, tapi anak akan lebih paham jika belajar diselingi dengan bermain.

2. (Who) siapa target audience?

Targetnya yaitu untuk anak usia 4-5 tahun.

3. (Where) dimana masalah terjadi?

Masalah terjadi di rumah ketika anak tidak berminat untuk belajar mengenal huruf, dan ini terjadi di wilayah Jelegong Kabupaten Bandung.

4. (When) kapan masalah terjadi?

Ketika anak mulai terbiasa belajar sambil bermain di sekolah, dan di rumah anak hanya belajar dengan melihat buku yang diberi oleh sekolah.

5. (Why) kenapa masalah terjadi?

Karena pikiran anak yang senang bermain, sehingga anak-anak kurang bisa belajar dengan konsentrasi dan disebabkan juga perbedaan cara mengajar anak ketika di sekolah dan di rumah.

6. (How) bagaimana cara mengatasi masalahnya?

Membuat metode pembelajaran yang mengacu pada program sekolah PAUD/TK yaitu belajar sambil bermain.

SWOT

Analisa *SWOT* ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari suatu perancangan kampanye kesadaran pola tidur yang baik bagi mahasiswa adalah sebagai berikut:

Strength

- a. Melatih motorik kasar pada anak.
- b. Memudahkan anak dalam mengenal huruf.
- c. Media pembelajaran baru.

Weakness

- a. Terlalu besar jika dibawa-bawa.
- b. Mudah rusak.
- c. Tidak terlalu praktis.

Opportunity

- a. Membuat anak-anak lebih dekat dengan orang tua.
- b. Dapat belajar sambil bermain.
- c. Anak tidak akan sadar jika mereka sedang belajar mengenal huruf.

Threat

- a. Banyaknya media serupa yang lebih menarik.
- b. Banyak media serupa dengan desain praktis.

III. KAJIAN DAN STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL

Segmentasi

Target *audience* untuk perancangan ini yaitu kepada anak-anak dengan segmentasi sebagai berikut:

Geografis : Wilayah Jelegong, Kabupaten Bandung.
Demografis : Anak laki-laki dan perempuan usia 4-5 tahun.

Psikografis : Anak-anak yang baru masuk Tk/PAUD dengan kemampuan mengenal huruf masih kurang, dan anak yang aktif dalam kesehariannya.

Target market untuk perancangan ini yaitu kepada orang tua dengan segmentasi sebagai berikut:

Geografis : Wilayah Jelekong, Kabupaten Bandung.

Demografis : Orang tua, terutama Ibu dengan usia 24-29 tahun.

Psikografis : Orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya dan hanya memiliki waktu sebentar untuk membantu anaknya dalam belajar.

Targeting

Perancangan ini diharapkan dapat tepat sasaran yaitu anak-anak yang memulai pendidikan dengan kemampuan mengenal huruf masih kurang. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu anak dalam proses mengenal huruf serta membantu melatih motorik anak yang sedang berkembang.

Positioning

Memperkenalkan media pembelajaran baru yang memudahkan anak dalam mengenal huruf, melatih motorik yang sedang berkembang pada anak, dan membantu dalam melatih pikiran anak mengenai hal-hal yang berhubungan dengan huruf alphabet.

Creative Brief

Objective

Memperkenalkan media pembelajaran baru untuk anak agar memudahkan anak dalam mengenal huruf, membangun motorik anak, membantu anak dalam berpikir kreatif, membuat anak sehat serta dapat lebih mendekatkan anak dengan orang tuanya.

Issue

Kurangnya waktu orang tua dalam mengajarkan anaknya belajar dirumah, dan metode pembelajaran berbeda ketika di rumah dan di sekolah, sehingga anak lebih paham ketika diajarkan oleh guru namun waktu belajar sebentar membuat tidak efektif.

Insight

Konsumen yang ingin didapatkan yaitu anak usia dini terutama umur 4-5 tahun yang baru masuk Tk/PAUD di wilayah Jelekong yang aktif bergerak dan dengan tingkat keingintahuan tinggi sehingga dengan media pembelajaran ini mereka dapat belajar sambil bermain karena anak diusia tersebut tidak terlalu konsentrasi untuk belajar.

Oportunity

Melihat kebiasaan anak-anak yang senang bermain, sangat bergerak aktif dan tingkat keingintahuan tinggi dan melihat

kondisi orang tua anak-anak yang tidak memiliki banyak waktu untuk mengajarkan anaknya.

Challenge

Konsumen banyak melihat media yang lebih menarik, lebih simpel, sehingga sebagai media baru pasti sulit mendapatkan perhatian target.

Tone and Manner

Dalam perancangan ini ingin menyampaikan keseruan, keceriaan dan kegembiraan saat bermain dengan play mat.

Pendekatan Pesan Perancangan : Keseruan

Jenis Tampilan : Ilustrasi

Gaya Penyampaian Pesan : Non-formal

Media Placement

Untuk media penempatannya, media ini akan dipublikasikan dengan cara membuat stand yang dekat dengan target market, seperti membuat stand di sekolah, di tempat bekerja target market. Penggunaannya pun di dalam ruangan, dan dikhususkan penempatannya di rumah.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan diatas mengenai media pembelajaran mengenal huruf bagi anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini dibuat mengedukasi anak dengan melakukan pendekatan menggunakan media pembelajaran yang dapat dimainkan. Perancangan ini juga dibuat bermanfaat umumnya bagi orang tua dan dikhususkan untuk anak dengan menggunakan media play mat ini. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini memudahkan anak dalam mengenal huruf, bukan hanya dapat mengenal tapi juga dapat melatih pikiran anak tentang apa yang berhubungan dengan huruf tersebut.

REFERENSI

- [1] Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Jelasutra:Yogyakarta.
- [2] Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. C.V Andi Offset: Yogyakarta.
- [3] Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia: Jakarta.
- [4] Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. C.V Andi Offset: Yogyakarta.
- [5] Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Gramedia: Jakarta.
- [6] Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Sunrise: Yogyakarta.
- [7] Santoso, Hari. 2008. *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar*. Universitas Negeri Malang. (online) <https://bit.ly/2E3TGSP>
- [8] Zaman, Badru, dkk. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia. (online) <https://bit.ly/2JjU6ZP>
- [9] Kustiawan, Usep. 2013. *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Malang. (online)

- <https://bit.ly/2JIPS3R>
- [10] Sudono, Anggani. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Grasindo: Jakarta. (online)
E-book
- [11] Kustiawan, Usep. 2013. Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang. (online)
E-book
- [12] Elviana, Bella, dkk. 2014. Permainan Edukatif dengan Karpet Dam-Dam terhadap Gerak Dasar Melompat. (online)
Jurnal.untan.ac.id
- [13] Sukamti, Endang Rini. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga. (online)
Staffnew.uny.ac.id
- [14] Mawadah, Elidatul, dkk. 2018. Perkembangan Anak Usia Dini. (online)
Academia.ed