

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

Rika Mustika¹, Sri Soedewi², Efan Kusuma³

Program Studi Desain Komunikasi Visual^{1,2,3}

Sekolah Tinggi Teknologi Bandung. Jl. Soekarno Hatta No. 378 Bandung^{1,2}

Mustikarika60@gmail.com¹, srisoedewi@sttbandung.ac.id², efanclip@gmail.com³

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[1]. 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[2]

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Membaca

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, membaca memiliki arti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati)[3]. Arti lain membaca merupakan mengeja atau melafalkan apa yang tertulis[3]. Membaca dilakukan untuk mengetahui isi dari suatu tulisan sehingga dapat disimpulkan isi dari tulisan tersebut.

B. Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi berupa koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk yang terletak diantara dua pihak[4]. Sedangkan pembelajaran yang didasari dengan kata belajar, dapat diartikan sebagai proses, cara[5] atau perbuatan/usaha untuk memperoleh suatu ilmu[6]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah tempat atau

sarana bagi seseorang atau sekelompok orang untuk memperoleh suatu ilmu yang berguna.

C. Anak Usia Dini

Anak usia dini pada rentang umur 0-8 tahun memiliki sifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Anak usia dini sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya[7].

III. KAJIAN PERMASALAHAN

A. 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 untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan suatu media pembelajaran.

B. 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 targetnya)?

Targetnya yaitu untuk anak usia 4-5 tahun.

3) Where (Dimana masalah ini terjadi)?

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

4) When (Kapan masalah ini 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 ini 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 (Cara mengatasi masalah)?

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

C. SWOT

Analisa SWOT ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari suatu perancangan media pembelajaran bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Strength

- 1) Melatih motorik kasar pada anak.
- 2) Memudahkan anak dalam mengenal huruf.
- 3) Media pembelajaran baru.

2) Weakness

- 1) Terlalu besar jika dibawa-bawa.
- 2) Mudah rusak.
- 3) Tidak terlalu praktis.

3) Opportunity

- 1) Membuat anak-anak lebih dekat dengan orang tua.
- 2) Dapat belajar sambil bermain.
- 3) Anak tidak akan sadar jika mereka sedang belajar mengenal huruf.

4) Threat

- 1) Banyaknya media serupa yang lebih menarik.
- 2) Banyak media serupa dengan desain praktis.

IV. KAJIAN DAN STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL

A. Segmentasi

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

Geografis : Wilayah Jelekong, 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.

B. 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.

C. 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.

D. Creative Brief

- 1) *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.
- 2) *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.
- 3) *Insight*; Konsumen yang ingin didapatkan yaitu anak usia dini terutama umur 4-5 tahun yang baru masuk Tk/PAUD di wilayah Jelesong 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.
- 4) *Opportunity*; 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.
- 5) *Challenge*; Konsumen banyak melihat media yang lebih menarik, lebih simpel, sehingga sebagai media baru pasti sulit mendapatkan perhatian target.

E. 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

F. 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.

V. 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] Santoso, Hari. Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar. Universitas Negeri Malang. 2008. (online) <https://bit.ly/2E3TGSP>
- [2] Kustiawan, Usep. *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Malang. 2013. (online) <https://bit.ly/2JIPS3R>
- [3] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/membaca>
- [4] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>
- [5] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>
- [6] <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>
- [7] Untara, I Made Gami Sandi dan Ayu Veronika Somawati. Internalisasi Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam Keluarga Hindu Di Desa Timpag Kabupaten Tabanan. *Jurnal Cetta*. Vol 3 (2). 2020