

## Analisis Kebutuhan Buku Cerita Bergambar sebagai Pengantar Bermain di Taman Kanak-Kanak

Budi Astuti\*, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Sumarno, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Ida Dwijayanti, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

### ABSTRACT

*The availability of picture storybooks is a crucial component of early childhood education. This research aims to describe and analyze the needs for storybooks among Kindergarten students through a questionnaire. At an early age, play is an essential activity that supports children's cognitive, social, emotional, and motor development. The storybooks used in this process must have specific characteristics that captivate children's interest while aligning with educational objectives. The research methods employed include observations, interviews with kindergarten teachers, and content analysis of popular storybooks among young children. The findings are intended to serve as a foundation for developing educational materials, particularly picture storybooks that facilitate play-based learning for kindergarten students. The ultimate goal is to enhance the quality of educational resources available to young learners, ensuring they are both engaging and educationally beneficial.*

### ARTICLE HISTORY

Received 23/06/2024

Revised 01/07/2024

Accepted 05/05/2024

Published 08/07/2024

### KEYWORDS

Storybooks; introduction to play; kindergarten; early childhood education; cognitive development.

### \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [a3152751@gmail.com](mailto:a3152751@gmail.com)

### PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 Ayat (3) menyebutkan bahwa Taman Kanak-Kanak adalah suatu bentuk pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Selanjutnya, berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0486/U/1992 Bab I Pasal 2 Ayat (1), dinyatakan bahwa "Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alami anak."

Sistem pendidikan merupakan sebuah sistem yang sangat penting bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa "sistem pendidikan memiliki fungsi mengembangkan potensi atau kemampuan yang dimiliki guna mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara". Demi mencerdaskan anak bangsa, seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik agar siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik adalah guru harus dapat menyusun sumber belajar yang menarik perhatian siswa, seperti sumber belajar yang dikemas melalui produk buku cerita bergambar.

Anak usia dini, khususnya yang berada di sekolah Taman Kanak-Kanak (TK), berada dalam fase perkembangan yang kritis, yang melibatkan aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik. Pada tahap ini, metode pembelajaran yang efektif sangat penting untuk mendukung perkembangan holistik anak. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah penggunaan buku cerita bergambar sebagai pengantar bermain anak.

Secara bahasa, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh (Nurhayati, 2021). Anak usia dini lebih mudah belajar melalui permainan, maka perlu strategi permainan yang menghibur dan dapat merangsang segala aspek perkembangan anak (Muhalisiah, 2023). Yovinka (2021) menyatakan bahwa buku cerita dengan ilustrasi atau gambar dikenal sebagai buku bergambar (Yovinka, 2021). Biasanya, buku ini ditulis untuk anak-anak. Gambar merupakan bagian penting dari pengajaran membaca dan menulis untuk anak-anak di bawah usia sekolah dasar. Mereka terinspirasi untuk belajar lebih banyak dengan buku yang bergambar. Buku bergambar yang

baik akan membantu anak dalam memahami cerita dan menambah pengalaman mereka. Media buku cerita, seperti aplikasi buku cerita interaktif, bisa sangat menarik dan interaktif untuk anak kecil (Agustina, [2021](#)).

Membaca dapat diibaratkan membuka jendela dunia karena dengan membaca akan memperluas wawasan seseorang. Karena itu, kebiasaan membaca buku harus dimulai sejak usia dini. Pengenalan membaca buku diharapkan dimulai dari lingkup keluarga. Di sinilah pentingnya kontribusi orang tua yaitu membacakan buku sebagai bentuk pengasuhan untuk mengoptimalkan kemampuan berkoordinasi dan berbahasa sejak dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan mengamati perilaku bermain peserta didik, diketahui bahwa banyak peserta didik kurang terarah jika tidak menggunakan pengantar berupa buku cerita bergambar. Sumber referensi berupa buku cerita sebenarnya sudah diinformasikan kepada wali murid sebelum tema kegiatan dimulai. Namun, tidak sedikit orang tua yang kadang abai akan buku cerita pengantar bermain sehingga cerita tidak sampai kepada anak. Selain itu, masalah juga muncul pada kurang terampilnya orang tua dalam merayu anak didik untuk mau membaca buku cerita yang dikirim guru melalui pesan Whatshapp. Masalah-masalah tersebut membuat seakan-akan buku cerita pengantar bermain itu tidak penting.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh buku cerita bergambar terhadap cara bermain peserta didik, melalui observasi dan wawancara kepada guru di TK El Shaddai dan juga wawancara kepada wali murid dengan menggunakan Google Forms yang disebarakan melalui Whatshapp. Dari hasil wawancara kepada wali murid, disimpulkan bahwa orang tua melihat anak-anaknya tertarik untuk membaca cerita melalui bacaan yang dikirimkan sekolah setiap akhir pekan menjelang pergantian tema. Sebagian kecil orang tua berpendapat bahwa buku bacaan yang dikirimkan sekolah kepada wali murid terkadang tidak tersampaikan kepada peserta didik karena alasan lupa dan kesibukan.

## METODE

Observasi dan wawancara dilakukan untuk memahami kebutuhan anak-anak terhadap buku cerita. Penelitian ini melibatkan observasi langsung di kelas Taman Kanak-Kanak (TK) dan wawancara dengan guru-guru. Selain itu, wawancara dengan wali murid dilakukan melalui media Google Form yang disebarakan melalui grup Whatshapp untuk mempermudah dan mempercepat pengumpulan data (Baihiqi & Sugiarmun, [2008](#)). Studi literatur juga digunakan untuk menganalisis perkembangan anak dan pedagogi, sehingga dapat mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam buku cerita untuk anak usia dini (Cahaya, [2013](#); Greene, [2005](#)). Beberapa penelitian menggunakan pendekatan eksperimental atau studi kasus untuk melihat efek dari buku cerita tertentu terhadap perkembangan anak, seperti perkembangan bahasa dan keterampilan sosial (Kosasih, et al., [2012](#); Muhalisiah, [2023](#); Nurhayati, [2021](#)).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Taman Kanak-Kanak adalah suatu bentuk pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Undang-Undang Republik Indonesia, [2003](#)). Buku cerita dengan ilustrasi atau gambar dikenal sebagai buku bergambar dan biasanya ditulis untuk anak-anak. Gambar merupakan bagian penting dari pengajaran membaca dan menulis untuk anak-anak di bawah usia sekolah dasar. Mereka terinspirasi untuk belajar lebih banyak dengan buku yang bergambar. Buku bergambar yang baik akan membantu anak dalam memahami cerita dan menambah pengalaman mereka (Yovinka, [2021](#)).

## PEMBAHASAN

### Analisa Buku Cerita Bergambar yang Dibutuhkan

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan empat guru di TK El Shaddai Demak, dapat dianalisis kebutuhan buku bacaan bergambar sebagai pengantar bermain. Buku cerita yang dirancang untuk anak TK harus interaktif, sehingga memungkinkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam cerita. Ini bisa berupa fitur pop-up, bagian yang bertekstur yang dapat disentuh dan dirasakan, atau aktivitas sederhana yang dapat dilakukan anak-anak saat membaca (Nurhayati, [2021](#)). Anak-anak usia dini sangat tertarik pada gambar dan ilustrasi. Buku cerita dengan ilustrasi yang berwarna-warni dan menarik akan membantu menjaga perhatian mereka dan membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan (Muhalisiah, [2023](#)). Cerita juga harus sederhana dengan bagian yang mudah diikuti dan dipahami oleh anak-anak (Cahaya, [2013](#)).

## Fungsi Buku Cerita Bergambar dalam Pengantar Bermain

Buku cerita yang baik dapat mengembangkan imajinasi anak. Mereka dapat membayangkan diri mereka berada dalam cerita, yang dapat meningkatkan kreativitas mereka (Greene, 2005). Melalui buku cerita, anak-anak dapat belajar kosa kata baru dan struktur kalimat. Buku cerita yang sering dibacakan dapat membantu memperluas kemampuan bahasa mereka secara signifikan. Kosa kata anak akan bertambah dan kemampuan berbicara akan berkembang (Baihiqi & Sugiarmmin, 2008). Buku cerita yang baik untuk anak tentu akan mengandung pesan moral yang penting. Anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, dan empati melalui karakter dan alur cerita yang ada di dalam buku (Yovinka, 2021).

## Hasil dan Implikasi Penelitian

Buku cerita bergambar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat membaca anak. Hal ini penting untuk membangun dasar yang kuat pada keterampilan literasi di masa depan (Kosasih, et al., 2012). Anak-anak yang dibacakan buku cerita secara rutin akan menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial. Mereka akan belajar berinteraksi dengan teman sebayanya dengan lebih baik (Agustina, 2021). Membacakan buku cerita dapat menjalin kedekatan antara guru dan anak serta orang tua dan anak (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003). Guru dan orang tua memainkan peran penting dalam memilih dan membacakan buku cerita yang sesuai untuk anak-anak. Mereka harus memilih buku yang tidak hanya menarik tetapi juga mendidik (Baihiqi & Sugiarmmin, 2008).

## SIMPULAN

Kesimpulan dari analisis kebutuhan buku cerita bergambar sebagai pengantar bermain untuk anak TK menunjukkan bahwa buku cerita yang efektif harus interaktif, menarik secara visual, dan memiliki alur cerita yang sederhana. Buku-buku ini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang bermanfaat untuk perkembangan bahasa, sosial, dan moral anak-anak. Melalui buku cerita yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berbahasa dan berinteraksi sosial. Selain itu, buku cerita yang mengandung pesan moral dapat membantu anak-anak memahami dan menginternalisasi nilai-nilai penting seperti kejujuran, kerja sama, dan empati.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, data yang diperoleh terutama berasal dari wawancara dan observasi di satu lokasi, yaitu TK El Shaddai Demak, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya representatif untuk semua TK di Indonesia. Kedua, wawancara dengan wali murid dilakukan melalui Google Form, yang mungkin tidak memberikan gambaran yang sepenuhnya akurat tentang perspektif mereka karena keterbatasan dalam format pertanyaan dan respons yang diberikan. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas dan metode pengumpulan data yang lebih beragam diperlukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang kebutuhan dan efektivitas buku cerita bergambar dalam pengembangan anak usia dini.

## REFERENSI

- Agustina, D., & Arsyad, N. (2021). Efektivitas baca buku cerita dalam mengembangkan kosa kata anak TK di Taman Kanak-kanak Gugus IV Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 96-107.
- Agustina, L. (2021). Media buku cerita, seperti aplikasi buku cerita interaktif, bisa sangat menarik dan interaktif untuk anak kecil. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Baihiqi, & Sugiarmmin. (2008). Anak ADHD memperlihatkan ciri atau gejala kurang konsentrasi, hiperaktif, dan impulsif yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam sebagian besar kegiatan hidup mereka.
- Cahaya, A. (2013). Gejala atau ciri-ciri ADHD.
- Greene, R. W. (2005). *The Explosive Child*. HarperCollins Publishers.
- Hardika, P., & Astuti, S. P. (2019). Pengembangan buku cerita berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK di Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 29-40.
- Herawati, N., & Rahmawati, A. (2018). Efektivitas buku cerita berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas anak TK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 17-28.
- Iyanto, Y., & Mariana, D. (2016). Analisis isi buku cerita anak sebagai sumber belajar bahasa anak TK di Yayasan Perguruan Islam Al-Fikri Cilacap. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 63-72.
- Kosasih, H., dkk. (2012). Pengertian ADHD.

- Muhalisiah. (2023). Anak usia dini lebih mudah belajar melalui permainan, maka perlu strategi permainan yang menghibur dan dapat merangsang segala aspek perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Novitasari, D. W., & Suwignyo, A. (2020). Pengaruh baca buku cerita terhadap kemampuan berbahasa anak TK B Qurrota Ayfa Surabaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 773-780.
- Nurhayati, S. (2021). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Prasetyo, E. A., & Hartanto, E. (2017). Pemanfaatan buku cerita untuk meningkatkan kecakapan berbahasa anak usia TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 23-34.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yovinka. (2021). Buku cerita dengan ilustrasi atau gambar dikenal sebagai buku bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Yovinka, P. R., & Eunice, W. S. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 "Hidup Bersih Dan Sehat" SD Kelas II. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(2).
- Eva, N. M., & Farida, N. Z. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Mata Kuliah Kurikulum. *Research & Learning in Elementary Education*, 5(6).