BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Usia Sekolah

1. Pengertian Anak Usia Sekolah

Menurut Hurlock (1997: 146) menyatakan bahwa akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saatnya individu matang secara seksual. Permulaan masa akhir kanak-kanak di tandai dengan masuknya anak dikelas 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 Hurlock bahwa salah satu ciri anak usia sekolah adalah usia bermain, dimana anak memiliki minat dan kegiatan bermain yang luas. Maka permainan dapat menjadi alternatif upaya mendorong kreativitas anak, karena disamping bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, bermain juga merupakan salah satu ciri khas anak usia sekolah.

Ketrampilan akhir masa kanak-kanak dapat dibagi dalam empat kategori: 1) ketrampilan menolong diri sendiri, 2) ketrampilan menolong orang lain, 3) ketrampilan sekolah dan 4) ketrampilan bermain. Semua ketrampilan akhir masa kanak-kanak mempengaruhi sosialisasi anak secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Havighurst (dalam Desmita 2009: 35), 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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 sekali untuk mempersiapkan anak terjun ke dalam lingkungan yang lebih luas terutama lingkungan sekolah. Ciri-ciri perkembangan pada fase ini adalah: 1) anak memiliki dorongan untuk keluar rumah dan memasuki kelompok sebaya (*peer group*), 2) keadaan fisik yang mendorong anak memasuki dunia permainan dan pekerjaan yang membutuhkan ketrampilan jasmani, 3) memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol dan komunikasi yang luas (Muhibbinsyah, 2010: 50).

Kesimpulannya, anak usia sekolah memiliki ciri-ciri menonjol dalam perkembangan sosial, intelektual, minat dan ketrampilan-ketrampilan yang harus didukung perkembangannya oleh berbagai pihak, baik orang tua, guru/pengajar maupun lingkungan sekitar anak karena hal tersebut akan sangat berpengaruh pada tahap perkembangan anak menuju tahap perkembangan-perkembangan selanjutnya.

2. Karakteristik Anak Usia Sekolah

Karakteristik anak pada masa usia sekolah meliputi 4 dimensi perkembangan, antara lain:

a) Dimensi Perkembangan Motorik

Dimensi perkembangan fisik, dapat di tinjau dari dua aspek, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Pada usia sekolah perkembangan motorik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kasar antara lain berdiri di atas salah satu kaki selama 5 – 10 detik, menaiki dan menuruni tangga dengan berpegangan dan berganti-ganti kaki, dapat mengendarai sepeda atau mainan beroda, serta dapat melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincahan seperti menggunakan papan luncur.

Adapun perkembangan yang berhubungan dengan motorik halus, antara lain dapat mengoles mentega pada roti, dapat mengikat tali sepatu sendiri dengan sedikit bantuan, meniru melipat kertas satu-dua kali lipatan, mewarnai gambar sesukanya, serta memegang crayon atau pensil lebih sempurna dan terkoordinasi dengan baik. Pada usia 7 tahun, koordinasi antara mata dan tangan (*motorik)* semakin baik, tangan anak semakin kuat dan ia lebih menyukai pensil daripada krayon untuk melukis. Untuk memperhalus ketrampilan-ketrampilan motorik mereka, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik. Aktivitas fisik ini di lakukan dalam bentuk permainan yang di atur sendiri oleh anak baik secara individu maupun berkelompok (Nurani & Bambang, 2010: 26).

b) Dimensi Perkembangan Bahasa

Dengan meluasnya cakrawala sosial anak-anak, anak menemukan bahwa berbicara merupakan sarana penting untuk memperoleh tempat dalam kelompok. Hal ini membuat dorongan yang kuat untuk berbicara lebih baik. Anak juga mendapatkan bahwa bentuk-bentuk komunikasi yang sederhana seperti menangis dan anak mulai memahami bahwa gerak isyarat, secara sosial tidak diterima. Hal ini dapat menambah dorongan untuk memperbaiki kemampuan berbicaranya.

Bantuan untuk memperbaiki pembicaraan pada akhir masa kanak-kanak berasal dari empat sumber antara lain: 1) orang tua, 2) radio dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

televisi, 3) setelah anak belajar membaca, ia menanbah kosakata dan terbiasa dengan bentuk kalimat yang benar, 4) setelah anak mulai sekolah, kata-kata yang salah ucap dan arti yang salah biasanya cepat diperbaiki oleh guru (Hurlock, 1997: 150).

Kemajuan bahasa di masa kanak-kanak ini memberikan dasar bagi perkembangan selanjutnya anak pada usia sekolah dasar. Anak-anak mendapat keahlian baru saat mereka masuk sekolah sehingga mereka bisa belajar membaca dan menulis, mempelajari apa arti satu kata, bagaimana menata dan berbicara tentang suara (Gleason, dalam Santrock 2008: 73). Mereka mempelajari prinsip abjad, bahwa huruf merepresentasikan suara dari bahasa. Saat anak-anak berkembang pada periode terakhir (*late childhood*), mereka juga mulai menguasai tata bahasa dan lebih banyak kosakata.

c) Dimensi Perkembangan Sosio Emosional

Karakteristik perkembangannya antara lain dapat mengerti keinginan orang lain dan dimengerti oleh lingkungannya, dapat berinteraksi dengan teman dalam suasana bermain dan bergembira, dapat menunjukkan rasa kepedulian terhadap orang yang mengalami kesulitan, dapat berbagi dengan teman dan orang dewasa, dapat mengekspresikan emosi secara wajar baik melalui tindakan kata-kata ataupun ekspresi wajah (Nurani & Bambang, 2010: 27).

d) Dimensi Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak yang lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecaham masalah. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif ini akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memudahkan anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu menjalankan fungsinya denagn wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan sehari-hari (Desmita, 2009: 98).

Piaget (dalam Santrock 2008: 312), meyakini bahwa pemikiran seorang anak melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa. Dalam hal ini Piaget membagi tahap perkembangan kognitif manusia menjadi 4 tahap, yakni :

(1). Tahap *Sensorimotorik* (usia 0 – 2 tahun)

Tahap ini di tandai oleh pemahaman anak terhadap dunia konkret yaitu benda-benda, kejadian, dan orang yang di jumpai melalui pengamatan sensorik dan tindakannya atas hal-hal tersebut melalui kemampuan motorik yang sedang berkembang. Asal mulanya, anak mungkin belajar bertindak hanya secara kebetulan tanpa disengaja, kemudian mengulangnya dan menerapkannya kembali ke dalam situasi baru.

Setiap tahap Piaget di tandai oleh yang di namakan *egosentrisitas (egocentrism)* artinya berpusat pada diri/keakuan. Pada tahap egosentris tercermin pada kesukaran yang di alami anak untuk membedakan antara benda sendiri dengan pengalamannya pada hal-hal tersebut. Maka pada akhir tahap ini di harapkan bahwa mereka telah mengembangkan gambaran mental mengenai benda-benda, artinya mulai paham bahwa benda atau hal-hal itu ada dengan sendirinya terlepas dari dirinya. Kemampuan ini di sebut memahami "*obyect permanency*" yang secara harfiah dapat di artikan bahwa obyek itu ada secara permanen.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(2). Tahap *pra operasional* (usia 2 – 7 tahun)

Tahap ini di tandai oleh di raihnya paham tentang adanya lambang melalui perkembangan bahasa, dimana anak mulai menggunakan gambaran dab lambang mental guna mengungkapkan pengetahuan tentang dunianya. Gejala egosentris pada fase ini adalah anak belum mampu membedakan antara lambang dan hal yang di tunjuk oleh lambang itu *(referent)* artinya lambang atau "nama" suatu benda terkait erat dengan bendanya.

Istilah "*operation*" di gunakan Piaget untuk menunjuk pada kemampuan melakukan kegiatan intelektual terhadap data mentah dan menalar secara logis mengenai hubungan antar data. Maka fase ini di namakan pra operasional, untuk menandai bahwa anak belum mampu berfikir logis.

(3). Tahap *operasional konkret* (7 – 11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah mulai mampu melakukan konservasi, mereka sudah mampu pula menyusun obyek-obyek dalam benak mereka menurut dimensi tertentu misalnya menyusun benda-benda menurut ukuran / sifat tertentu seperti dari pendek sampai panjang, kecil sampai besar, lebar sampai sempit, berat sampai ringan dan sebagainya. Kemampuan ini di namakan kemampuan *seriasi.* Tahap ini di namakan konkret karena operasi itu di terapkan terhadap obyek-obyek secara konkret atau hadir secara fisik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(4). Tahap *operasional formal* (11 tahun ke atas)

Pada tahap ini, anak mampu melakukan operasi terhadap obyek dan kejadian yang tidak hadir secara konkret. Di sinilah cara berfikir abstrak dan hipotesis di mulai misalnya memikirkan masa depan, ruang angkasa dan sebagainay. Anak pada tahap ini sudah berfikir secara rasional dan sistematis serta dapat memikirkan tentang proses fikiran mereka sendiri (*metakognitif*). Karena pada tahap ini merupakan jenjang terakhir dalam perkembangan kognitif, maka setelah ini perubahan yang akan terjadi adalah pada aspek kedalaman dan keluasaan pengetahuan.

3. Bermain Bagi Anak Usia Sekolah

Piaget dalam Nurani (2010: 34) 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 tempat dimana ia hidup.

Vygotsky percaya bermain membantu perkembangan kognitif anak. Ia menegaskan bahwa bermain simbolik memainkan peran yang penting dalam perkembangan berfikir abstrak. Vygotsky menyatakan bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan *proximal* pada anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diri dan berkreativitas. 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. (Nurani, 2010: 35).

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 (Nurani, 2010: 21).

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.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kemampuan Membaca

1. Pengertian Membaca

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia susunan W.J.S. Poerwadarminta yang diolah kembali oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2007: 742) kemampuan diartikan kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan. Menurut pengertian di atas dapat disimpukan kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan untuk menguasai sesuatu yang sedang dihadapi.

Membaca merupakan perkembangan keterampilan yang bermula dari kata dan berlanjut kepada membaca kritis. Membaca juga merupakan suatu proses psikologis dan sensoris. Menurut Rahim, (2008: 2) 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.

Menurut Tarigan (2008: 7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Menurut Syafi'i (dalam Rahim 2008: 2) 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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Menurut Lerner (dalam Abdurrahman, 2003: 200) 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.

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.

2. Model Membaca Developmental

Menurut Call dalam Santrock (2007: 421), keahlian membaca berkembang melalui lima tahap. Tahap-tahap ini memberikan pemahaman umum tentang perubahan developmental dalam proses belajar mengajar.

a) Tahap 0. Dari kelahiran sampai grade satu, anak menguasai beberapa prasyarat untuk membaca. Beberapa anak belajar membaca kata-kata yang biasanya muncul bersama tanda simbol.
b) Tahap 1. Di grade satu dan dua, banyak anak mulai belajar membaca. Mereka belajar dengan mengucapkan kata-kata, pada tahap ini, mereka juga mampu menguasai nama dan suara huruf.
c) Tahap 2. Di grade dua dan tiga, anak makin lancar dalam membaca. Pada tahap ini, membaca masih belum banyak digunakan untuk belajar. Mereka disibukkan oleh tugas membaca saja sehingga anak tidak punya banyak energi untuk memahami isi bacaannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Tahap 3. Di grade empat sampai delapan, anak makin mampu mendapatkan informasi dari bacaannya.

e) Tahap 4. Di sekolah menengah atas, banyak murid yang telah menjadi pembaca yang kompeten. Mereka mampu memahami materi tertulis dari berbagai perspektif.

3. Proses Membaca

Proses membaca menurut Burns, dkk. (dalam Rahim, 2008: 12) merupakan proses yang kompleks. Proses ini melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Proses membaca dimulai dengan:

a) Sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatan.

b) Pengalaman merupakan aspek penting dalam proses membaca. Anak-anak yang memiliki pengalaman banyak akan mempunyai kesempatan yang lebih luas dalam mengembangkan pemahaman kosakata dan konsep yang mereka hadapi dalam membaca.

c) Membaca merupakan proses berpikir. Untuk dapat memahami bacaan, pembaca terlebih dahulu harus memahami kata-kata dan kalimat yang dihadapinya. Kemudian ia membuat simpulan dengan menghubungkan isi yang terdapat dalam materi bacaan.

d) Aspek afektif merupakan proses membaca yang berkenaan dengan kegiatan memusatkan perhatian dan menumbuhkan motivasi peserta didik ketika sedang membaca.

e) Pemusatan perhatian, tanpa perhatian yang penuh ketika membaca, siswa sulit mendapatkan makna sesuatu dari bacaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) Aspek pemberian gagasan dimulai dengan penggunaan sensori dan perseptual dengan latar belakang pengalaman dan tanggapan afektif serta membangun makna teks yang dibacanya secara pribadi.

g) Membaca hendaknya mempunyai tujuan, yakni: (1) kesenangan, (2) siswa mampu mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.

4. Jenis-jenis Membaca

a) Membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran dan perasaan seorang pengarang. (Moulton dalam Tarigan, 2008). Membaca nyaring atau membaca bersuara mempunyai tujuan untuk menambah kelancaran siswa dalam mengubah lambang-lambang tertulis menjadi ucapan yang mengandung makna.

b) Membaca dalam hati, tujuan utamanya adalah untuk memperoleh informasi. Pada membaca dalam hati, anak mencapai kecepatan dalam pemahaman frase, kosakata dan keakraban dengan sastra. Setelah membaca dalam hati, guru dapat menyuruh serta mendorong para pelajar mengutarakan yang telah mereka baca. Hal ini guna memudahkan pengujian dan pemahaman dan apresiasi mereka (Cole dalam Tarigan 2008: 30).

5. Manfaat Kegiatan Membaca

Dalam buku La Tahzan, sebagaimana menurut al-Qarni (dalam Retno, 2009: 37), bahwa manfaat yang dapat diperoleh dari membaca, antara lain: 1) membaca menghilangkan kecemasan dan kegundahan, 2) kebiasaan membaca

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.

C. Kecerdasan Jamak

Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan melalui pemberian stimulasi pada kelima panca indranya.

Kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas dalam belajar. Kecerdasan bagi seseorang memiliki manfaat yang besar selain bagi dirinya sendiri dan juga bagi pergaulannya di masyarakat. Kecerdasan jamak (*multiple intellegence*) adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu (Gardner dalam Nurani, 2010: 49). Bagi Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar yang ada adalah anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan.

Berdasarkan pendapat tersebut, hendaknya orang tua dan guru selayaknya harus jeli dan cermat dalam menilai dan menstimulasi kecerdasan anak dalam sebuah rancang proses pembelajaran. Jadi, dasar pemikiran pengembangan kecerdasan dalam pembelajaran adalah bukan berapa cerdasnya seseorang, tetapi dalam hal apa dan bagaimana seseorang menjadi cerdas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Teori Perkembangan Otak

Menurut Nurani & Bambang (2010: 50) bahwa masa usia dini merupakan masa awal perkembangan setelah anak dilahirkan kedunia ini. Banyak pakar perkembangan menyakini bahwa masa ini merupakan masa keemasan untuk melakukan stimulasi fungsi otak melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi organ pengindraan 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 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.

Pada masa perkembangannnya, otak haruslah mendapat perangsangan dan pemograman yang baik dan seimbang. Pemograman yang tidak tepat bahkan salah pada masa usia dini dapat berakibat buruk pada perilaku dimasa dewasa. Artinya pengalaman anak di waktu kecil berpengaruh besar dan berdampak bagi pengembangan selanjutnya dalam membentuk dan menerapkan fungsi dari struktur-struktur otak yang bersangkutan (Nurani & Bambang, 2010: 50).

2. Aspek Kecerdasan Jamak

Untuk lebih memahami tentang kecerdasan jamak yang dapat dikembangkan pada diri setiap anak didik. Maka berikut ini akan diuraikan berbagai hal yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berhubungan dengan sembilan kecerdasan. Selain itu, kecerdasan ini tidak berdiri sendiri, terkadang bercampur dengan kecerdasan yang lain.

a) Kecerdasan Linguistik

Amstrong dalam Nurani (2010: 55) berpendapat bahwa kecerdasan liguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini memiliki empat ketrampilan, yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara.

b) Kecerdasan Logika Matematika

Amstrong dalam Nurani (2010: 58) berpendapat bahwa kecerdasan logis matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan ketrampilan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat.

c) Kecerdasan Visual Spasial

Amstrong dalam Nurani (2010: 58) berpendapat bahwa visual spasial merupakan kemampuan untuk menvisualisasikan gambar dalam pikiran seseorang. Kecerdasan ini digunakan oleh anak untuk berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.

d) Kecerdasan Kinestetik

Amstrong dalam Nurani (2010: 59) berpendapat bahwa kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Kecerdasan Musikal

Amstrong dalam Nurani (2010: 60) berpendapat bahwa kecerdasan musikal ialah kemampuan memahami aneka bentuk kegiatan musikal denagn cara mempersepsi (penikmat musik), membedakan (kritikus musik), mengubah (komposer) dan mengekspresikannya (penyanyi). Kecerdasan ini meliputi kepekaaan pada irama, pola nada pada melodi dan warna nada atau warna suara suatu lagu.

f) Kecerdasan Interpersonal

Amstrong dalam Nurani (2010: 61) berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal adalah berpikir lewat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan ini adalah berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, permainan kelompok, kerjasana dan sebagainya.

g) Kecerdasan Intrapersonal

Amstrong dalam Nurani (2010: 61) berpendapat bahwa kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang untuk berpikir secara reflektif, yaitu mengacu pada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri.

h) Kecerdasan Naturalis

Amstrong dalam Nurani (2010: 62) berpendapat bahwa kecerdasan naturalis, yaitu kecerdasan untuk mencintai keindahan alam melalui pengenalan terhadap flora dan fauna yang terdapat dilingkungan sekitar dan juga mengamati fenomena alam dan kepekaan/kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i) Kecerdasan Spiritual

Zohar dan Marshall dalam Nurani (2010: 63) beranggapan bahwa kecerdasan spiritual dapat diartikan sebagai kecerdasan untuk menghadapi dan memecahkan persoalan makna dan nilai. Kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup manusia dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dibandingkan dengan yang lain.

Kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan dalam memandang makna atau hakikat kehidupan ini sesuai kodrat manusia sebagai mahkluk Tuhan Yang Maha Esa yang berkewajiban menjalankan perintahnya dan emnjauhi semua larangannya.

D. Media Cerita Bergambar

Media merupakan bentuk jamak dari medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima sebagaimana menurut Heinich et.al., (dalam Daryanto 2010: 4). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa (Sadiman, 1986: 14).

Menurut Gagne, (dalam Daryanto 2010: 17), media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda yang didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalamproses pembelajaran, memiliki pengertian praltis, yaitu dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan kata-kata dan gambar (Sudjana dan Rivai, 2002: 27). Secara lebih spesifik cerita bergambar disebut sebagai komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita, dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2002: 64).

Untuk mencapai hasil belajar yang paling efisien adalah dengan menyukai yang dipelajari atau daya tarik pembelajaran itu. Orang cenderung belajar dan mengingat informasi lebih baik jika mereka menyukai pada saat mereka belajar dari apa yang mereka pelajari. Otak manusia memiliki tempat khusus untuk sejumlah pembelajaran yang disebut ingatan jangka panjang. Dari ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa daya tarik dalam belajar mampu meningkatkan minat belajar dan memperpanjang ingatan terhadap pelajaran.

1. Teori Kognitif tentang Multimedia

   Teori kognitif multimedia learning yang didasarkan pada tiga asumsi yakni: a) orang memiliki saluran auditori dan saluran visual yang terpisah, b) saluran-saluran itu memiliki kapabilitas yang terbatas, c) pembelajaran penuh makna itu melibatkan orang secara aktif memilih, menata dan memadukan informasi auditori dan visual yang masuk.

   Pesan-pesan multimedia yang dirancang seiring dengan tata cara otak manusia bekerja akan lebih mungkin mengarah ke pembelajaran yang penuh arti,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibandingkan dengan pesan multimedia yang dirancang tidak seiring kerja otak manusia. Menurut Mayer (2009: 203), 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).

2. Cerita Bergambar

Menurut Nur'aini dongeng merupakan informasi yang bersifat kreatif, imajinatif dan emosional. Karena sifat dongeng inilah, informasi tentang dongeng akan masuk ke alam subkonsius manusia. Orang yang mendengar dongeng atau membaca novel akan merasa senang karena melibatkan emosi positifnya, yaitu perasaan senang. Emosi ini akan mengantarkan anak pada alam pikirnya.

Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar bagi anak. Penggunaan metode bercerita memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor masing-masing anak. Karena kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik, serta dapat menggetarkan perasaan, membangkitkan semangat dan menimbulkan keasyikan tersendiri bagi orang yang membaca maupun yang mendengarnya.

Metode bercerita dipergunakan guru untuk memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Melalui bercerita anak menyerap pesan-pesan yang dituturkan yang sarat informasi atau nilai-nilai itu akan dihayati anak dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Moeslichatoen, 2004: 170).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Retno (2010: 68) cerita bergambar atau biasa kita kenal dengan sebutan komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik di cetak di atas kertas dan di lengkapi dengan teks.

Dari beberapa pandangan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar atau komik adalah alat menyampaikan suatu ide atau gagasan berupa buku yang berisi suatu cerita bergambar untuk dibaca, dan bersifat humor. Komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk mneghibur pembaca.

(a) Tema Bacaan yang Disukai Anak

Kebanyakan anak kecil lebih menyukai cerita tentang orang dan hewan yang dikenalnya. Karena anak kecil cenderung egosentrik, mereka menyukai cerita yang berpusat di sekitar dirinya. Cerita yang mengisahkan bagaimana karakter itu mencerna makanan atau apa saja yang membuat mereka merasa puas atau menarik perhatiannya (Hurlock, 1995: 337).

Terdapat tiga media yang menyediakan bahan bacaan bagi anak: buku, surat kabar dan majalah. Di antara ketiga media tersebut, buku yang paling populer dan surat kabar yang paling kurang populer, walaupun terdapat perbedaan yang jelas dalam kaitannya dengan usia dan individu. Pada akhir masa kanak-kanak, mereka menyukai komik dengan pahlawan yang dapat di identifikasinya. Mereka menyukai petualangan, misteri dan ketegangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(b) Manfaat Buku Cerita Bergambar

Menurut Hurlock (1995: 339), manfaat dari cerita bergambar/komik antara lain: 1) komik membekali anak dengan kemampuan membaca yang terbatas melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, 2) komik dapat di gunakan 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 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.

E. Hubungan Antara Kemampuan Membaca dan Media Cerita Bergambar

Media grafis sebagai media pengajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan. Media grafis yang baik hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran. Dalam merancang media pengajaran perlu memperhatikan beberapa patokan antara lain kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna (Sudjana dan Rivai, 2010: 20).

Hasil studi French (dalam Sudjana dan Rivai, 2010: 10) menunjukkan 83% siswa kelas I Sekolah Dasar lebih menyenangi gambar yang berwarna daripada hitam putih. Disamping itu daya tarik gambar sebagai media pengajaran bergantung pula

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepada usia para siswa. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah pesan-pesan yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana anak membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaraan kata-kata dan ketrampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal menungkinkan siswa lebih mudah memahami makna pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Ardianto (2008: 126) menyimpulkan terdapat perbedaan prestasi belajar siswa dilihat dari segi perbedaan tingkat kebiasaan membacanya. Anak didik yang terbiasa membaca, tidak hanya perbendaraan bahasanya (kosakata) akan bertambah, tetapi juga kemampuan bernalarnya pun akan terus berkembang. Dengan penguasaan kosakata yang tinggi, anak didik mendapat kemudahan dalam belajar yang pada gilirannya dapat mengantarkan anak didik pada pencapaian kemajuan belajar.

Melalui kegiatan membaca cerita bergambar, dapat memunculkan indikator aspek kecerdasan jamak bagi peserta didik, yaitu: kecerdasan *linguistik* terlihat saat anak mampu merangkai kata, mengajukan pertanyaan seperti siapa nama tokoh yang ada dalam cerita, dan sebagainya. Kecerdasan *interpersonal* terlihat saat guru bercerita, anak didik dapat menjadi pendengar yang baik dan mampu berkonsentrasi (diam dan memperhatikan) sampai guru selesai bercerita; kecerdasan *intrapersonal*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terlihat saat anak berinteraksi dan berani bertanya jawab dengan guru ataupun dengan sesama temannya; kecerdasan *visual spasial* terlihat saat anak mampu menghubungkan isi gambar, memberi arti terhadap isi gambar yang dilihat serta anak mampu membedakan bentuk dan posisi benda melalui gambar yang dilihat.

F. Kerangka Teori

Masa kanak-kanak adalah usia yang paling tepat untuk mengembangkan segala aspek kepribadian anak. Pada masa ini sering disebut dengan masa *"golden age"* yaitu masa dimana anak-anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, social, emosi maupun bahasa. Bahkan banyak pakar perkembangan menyakini bahwa masa ini merupakan masa keemasan untuk melakukan stimulasi fungsi otak melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi organ pengindraan berupa kemampuan visual, auditori, sensori dan motorik.

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

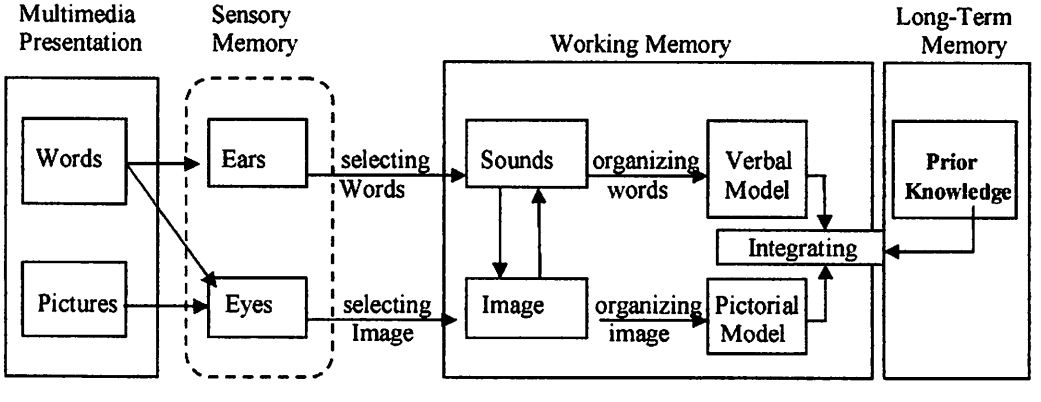
Tahap berpikir manusia mengikuti tahap perkembangannya dimualai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks, sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal menungkinkan siswa lebih mudah memahami makna pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Hal ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disebabkan bahwa visualisasi mencoba menggambarkan hakikat pesan dalam bentuk yang menyerupai keadaan yang sebenarnya.

Menurut Nur'aini (2010: 12) bahwa alam pikir anak adalah gambar. Dengan perkataan lain, bahasa alam pikir anak adalah bahasa gambar. Semua informasi yang dia terima, akan dia pikirkan di alam pikirannya dalam bentuk konkret, yakni bentuk yang sesuai dengan pemikirannya sendiri.

Teori kognitif multimedia learning menurut Mayer (2009: 63) didasarkan pada tiga asumsi yakni: a) manusia memiliki saluran ganda dalam menerima informasi, yakni dalam bentuk materi auditori dan materi visual, b) saluran-saluran itu memiliki kapabilitas yang terbatas, artinya bahwa manusia memiliki keterbatasan atas jumlah informasi yang bisa diproses pada masing-masing salurannya, c) pembelajaran penuh makna itu melibatkan orang secara aktif memilih, menata dan memadukan informasi auditori dan visual yang masuk dan selanjutnya manusia secara aktif mengkonstruksi representasi mental antara informasi yang baru diterima untuk kemudian diintegrasikan dengan pengetahuan lainnya atau pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.



Gambar 2.1 Prinsip-prinsip dan aplikasi *multimedia learning* dengan pendekatan modalitas sensori secara visual dan verbal (Sumber: Mayer, 2009: 68)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Mayer (2009: 63) dalam teori kognitif *multimedia learning,* bahwa murid-murid yang belajar dengan kata-kata dan gambar-gambar bisa menghasilkan 89% lebih banyak solusi kreatif dalam tes transfer dibandingkan murid-murid yang belajar dengan kata-kata saja. 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 (diproses disaluran *pictorial*) dan kata-kata terucapkan masuk lewat telinga (diproses disaluran *verbal*).

Dari kerangka teori diatas, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar lebih tepat diterapkan daripada pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar *(konvensional*) disekolah.

Gambar 2.2 Kerangka Teori

G. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa media cerita bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id