PENGGUNAAN BUKU BERGAMBAR INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN MEMBACA CEPAT PADA ANAK

Dini Agesti Siregar[1], Enjelika Christmas Sihotang[2], Fuzi Anggriani[3], Indah Christine[4], Maria Dea Ulina Saragih[5], Samuel Sianturi[6], Venni Maulani Sitanggang[7], Fitriani Lubis[8]
diniagestis@gmail.com[1], sihotangenjelika@gmail.com[2], fuzianggriani04@gmail.com[3], indahchristinee@gmail.com[4], mariadea1007@gmail.com[5], sammsntr@mhs.unimed.ac.id[6], vennymaulani@gmail.com[7], fitrifbs@unimed.ac.id[8]
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Dalam era digital saat ini, kecepatan membaca menjadi keterampilan penting bagi peserta didik, dengan pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pentingnya kemampuan membaca untuk komunikasi yang efektif. Namun, kendala utama adalah rendahnya kecepatan membaca dan pemahaman isi bacaan, yang mengakibatkan penurunan minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menyoroti peran buku cerita bergambar interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan minat belajar anak-anak dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui tinjauan pustaka yang mendalam, artikel ini menguraikan beragam keunggulan buku interaktif dalam membuat pengalaman belajar lebih menarik dan efektif dengan menggabungkan bantuan visual, auditori, dan elemen interaktif. Selain itu, penelitian ini menekankan peran pendukung dari metode pembelajaran berbasis pengalaman, kolaboratif, dan naratif dalam mempercepat proses perolehan membaca. Penelitian ini tidak hanya menyoroti pentingnya kecakapan membaca, tetapi juga memperjuangkan strategi pedagogis inovatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran kontemporer, dengan memosisikan buku gambar interaktif sebagai jalan yang menjanjikan dalam meningkatkan kemahiran membaca dan memperkuat lingkungan pembelajaran yang dinamis. Metode penelitian kualitatif digunakan, dengan langkah-langkah merumuskan masalah, pengumpulan data, dan melengkapi analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep membaca pada anak merupakan fondasi penting dalam pengembangan potensi mereka, dengan buku cerita bergambar interaktif menjadi media yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan efektif.

Kata Kunci : Kecepatan membaca, Buku cerita bergambar interaktif, Literasi anak.

ABSTRACT

In the current digital era, reading speed has become a crucial skill for learners, with Indonesian language education emphasizing the importance of reading proficiency for effective communication. However, the main challenge lies in the low reading speed and comprehension of texts, leading to a decline in learning interest. This research aims to highlight the role of interactive picture books in enhancing children's reading abilities and learning interest in the context of Indonesian language education. Through an in-depth literature review, this article outlines the various advantages of interactive books in making learning experiences more engaging and effective by combining visual, auditory, and interactive elements. Additionally, this study emphasizes the supportive role of experiential, collaborative, and narrative-based teaching methods in expediting the process of reading acquisition. This research not only underscores the importance of reading skills but also advocates for innovative pedagogical strategies to address contemporary learning challenges, positioning interactive picture books as a promising avenue to enhance reading skills and strengthen dynamic learning environments. Qualitative research methods were employed, involving problem formulation, data collection, and comprehensive analysis. The findings indicate that the concept of reading in children is a crucial foundation for their development, with interactive picture books serving as an effective medium to facilitate engaging and efficient learning experiences.

Keywords : *Reading speed, Interactive picture books, Child literacy.*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, kecepatan membaca menjadi salah satu keterampilan kunci yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap individu, termasuk anak-anak peserta didik. Kecepatan membaca yang efektif tidak hanya mempengaruhi kemampuan seseorang dalam memahami teks dengan cepat, tetapi juga mempengaruhi proses belajar dan pencapaian akademik. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca cepat cenderung lebih termotivasi untuk membaca dan memiliki minat yang lebih besar dalam eksplorasi literatur. .Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Tarigan, 2013). Adanya kemampuan murid untuk bisa berkomunikasi bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan dapat dilakukan melalui kegiatan membaca. Menurut Farr tahun 2013 mengemukakan pengertian membaca yaitu : "Reading is the heart of education" membaca merupakan jantung pendidikan. Jadi dapat dijabarkan bahwa seseorang yang sering membaca, pendidikannya akan maju dan akan memiliki wawasan yang luas.

Masalah utama murid dalam pembelajaran membaca ialah kemampuan membaca cepat murid yang lambat dan tingkat pemahaman terhadap isi bacaan yang kurang, hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan isi bacaan yang kemudian berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa sehingga berakibat dalam ketidaksukaan siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Bagi murid, pembelajaran membaca di kelas dan adanya pemberian tugas terasa membosankan dan menjenuhkan. Dalam kurikulum berbasis kompetensi evaluasi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia, ada empat aspek yaitu aspek membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Akan tetapi, aspek paling mendasar dalam Bahasa Indonesia yaitu aspek membaca. Karena kemampuan murid dalam aspek membaca sangat berbeda-beda. Ada yang kemampuannya tinggi, ada yang sedang dan juga rendah.

Kecepatan dalam pemahaman membaca pada dasarnya ditingkatkan dengan mengetahui metode dan teknik mengembangkan kecepatan membaca kemudian diikuti oleh latihan yang intensif. Untuk itu diperlukan adanya penggunaan buku bergambar interaktif yang dapat membantu murid dalam meningkatkan kemampuannya dalam membaca dengan cepat dan mengerti isinya.

Buku bergambar interaktif adalah sekumpulan ilustrasi yang mendukung pembelajaran. Buku ini mencakup penggunaan gambar, simbol, dan kata-kata yang menggambarkan suatu konsep atau ide. Penggunaan buku bergambar interaktif sebagai sarana pembelajaran membaca cepat dapat membantu siswa dalam menemukan topik bacaan, menemukan bagian penting, mengetahui susunan penulisan, mendapatkan kesan umum, menemukan bahan, meningkatkan minat baca, menambah kosa kata, meningkatkan kemampuan berbicara, membantu dalam mengenali isi cerita dan membantu dalam mengenali isi topik suatu bacaan secara singkat.

Pada dasarnya, pembelajaran membaca cepat adalah proses membaca dengan kecepatan tinggi, di mana hampir keseluruhan materi yang dibaca hanya membutuhkan waktu tertentu yang disertai dengan pemahaman isi. Penggunaan buku bergambar interaktif juga dapat membantu dalam mengatur kecepatan dan memilih jalan terbaik untuk mencapai tujuan dari membaca. Kecepatan membaca sangat tergantung pada bahan dan tujuan membaca, serta sejauh mana memahami bahan bacaan. Penggunaan buku bergambar interaktif dapat membantu dalam mengurangi kekurangan pemahaman dalam membaca cepat, yang biasanya terjadi karena kemajuan teknologi yang membuat siswa lebih suka menonton televisi, santai, dan tidur dari pada mengerjakan tugas. Dalam

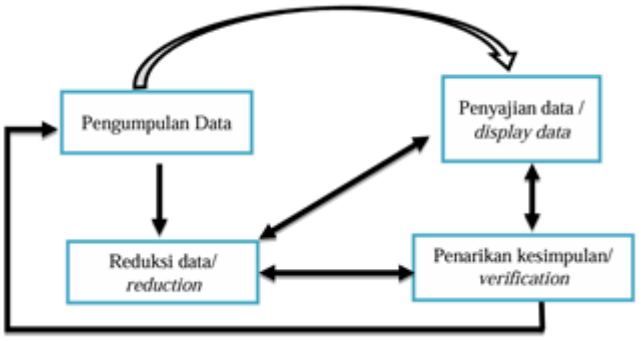
penerapan metode membaca cepat, penggunaan buku bergambar interaktif dapat dilakukan dengan teknik dasar membaca cepat, seperti dalam hal menggali dan menganalisis makna kata dengan cepat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian studi literatur. Dalam penelitian Putri Hapsari & Fauziah (2020), mengartikan studi literatur sebagai langkah awal dalam merencanakan penelitian dengan memanfaatkan kepustakaan untuk memperoleh data dilapangan tanpa perlu terjun secara langsung. Menurut Nazir (2014), studi literatur ini adalah teknik pengumpulan data dengan menelaah buku-buku, laporan-laporan, dan sumber literatur lainnya untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber kepustakaan yang relevan.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari data hasil penelitian dalam artikel jurnal. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari buku-buku yang pembahasannya masih seputar penggunaan buku bergambar interaktif.

Langkah penelitian yang dilakukan diawali dengan mendapatkan sumber data sebagai referensi kemudian dilanjutkan dengan analisis data kajian pustaka yang dilakukan menggunakan analisis isi (content analysis). Dalam hal ini peneliti melakukan pembahasan secara mendalam terhadap isi suatu informasi pada sumber data yang diperoleh. Hasil inilah yang kemudian diharapkan dapat menjawab permasalahan dan digunakan sebagai pertimbangan dalam ruang lingkup membaca cepat pada anak.



Gambar 1.
Alur Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

A. Konsep Membaca pada Anak

Anak adalah manusia yang mempunyai potensi yang harus dikembangkan. Anak mempunyai karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang-orang dewasa, anak-anak selalu aktif, dinamis, antusias dan mempunyai rasa ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak memiliki rasa ingin tahu yang muncul secara alamiah, yang merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Kegiatan mengembangkan ialah serangkaian kegiatan yang disediakan untuk memfasilitasi perkembangan belajar anak, yang secara umum aktivitas dapat dilakukan diantaranya menyediakan lingkungan kondusif untuk dapat mengarahkan perilaku anak dengan aktivitas mendidik, mengajar, serta membantu mengatasi berbagai permasalahan

yang dihadapi anak dengan bimbingan yang tepat (Nugraha, 2005: 5-6 (Susanto,2017: 19)).

Pembelajaran bahasa khususnya membaca merupakan hal yang sangatlah penting. Menurut Burns dalam Rahim mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital sebab setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca (Rahim, 2008:1).

Cara untuk memudahkan anak belajar lancar membaca adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan anak. Anak membutuhkan metode yang menarik dalam belajar membaca. Metode ini dapat dikatakan berhasil apabila menggunakan media yang efektif. Sedangkan media efektif dinilai penting karena menjadi alat bantu dalam membentuk konsep bagi anak. Alat bantu ini berguna untuk meningkatkan minat belajar anak. Penggunaan media atau alat pembelajaran akan memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga membuat anak tidak bosan.

Menurut Sulton & Tsuroyah, 1998 Mengajarkan membaca untuk anak usia dini, dilakukan dengan menggunakan pendekatan bermain atau media permainan khusus yang sesuai dengan anak-anak. Perlu diketahui bahwa pendidikan anak usia dini masih dalam masa bermain. Anak dirangsang dengan permainan yang menyenangkan dengan melalui proses sebagai berikut : mengamati, memilih, memisah, menggabung/memadu. Dengan cara ini dapat meningkatkan kecerdasan anak. Namun jika diajarkan seperti anak sekolah maka dikhawatirkan dikemudian hari anak menjadi turun tingkat kecerdasannya dan menimbulkan kejenuhan.

B. Karakteristik Buku Bergambar

Salah satu cara mengembangkan kemampuan membaca permulaan adalah dengan menggunakan “Media Buku Cerita bergambar Interaktif”. Buku cerita interaktif bergambar ini adalah untuk membantu menumbuhkan minat baca anak usia 4-6 tahun melalui kegiatan menempel stiker dan membaca cerita bersama orang tua. Tampilan visual dan cerita dalam buku cerita interaktif bergambar dengan media stiker disertai dengan keterangan untuk orang tua, merupakan bagian penting. Dari segi visual, perancang buku cerita interaktif menggunakan teknik digital. Buku cerita interaktif bergambar memiliki nilai moral yang baik untuk diajarkan kepada anak-anak. Nilai moral tersebut membahas sebuah cita-cita akan tercapai dengan usaha yang keras.

Bruno Bettelheim, guru besar Emeritus pada jurusan Psikologi dan Psikiatri Universitas Chicago, Amerika Serikat, berpendapat bahwa cerita yang menarik untuk anak haruslah merangsang imajinasi, membantu untuk mengembangkan kepandaian, menjernihkan emosi, dan dapat menyesuaikan diri dengan kecemasan ketika ia dihadapkan pada pencarian jalan keluar masalah. Cerita untuk anak selayaknya harus berkaitan dengan anak. Misalnya saja, dongeng yang menggambarkan pandangan anak tentang dunia. (Artikel Children need fairy tales, Bruno Bettelheim) Buku cerita merupakan salah satu media yang paling disukai oleh anak-anak terutama yang memiliki ilustrasi dan sedikit permainan (buku interaktif) yang melibatkan anak, maka anak akan merasa berada dalam cerita sehingga dapat memahami dengan gambar.

Menurut Loarid, Waluyanto & Zacky (2015:15) buku interaktif adalah buku yang membutuhkan interaksi dan partisipasi dari pembacanya. Interaksi tersebut dapat berupa kegiatan memutar roda, membuka flap (bahan tipis yang hanya tertempel di satu sudut pada permukaan halaman buku dan menutupi tulisan atau gambar di bawahnya), menarik tab (bahan tipis dan keras yang ditempelkan sedemikian rupa pada halaman buku sehingga dapat ditarik keluar), bermain dengan pop-up, maupun memainkan permainan yang tersedia di dalam buku. Dengan buku interaktif, pembaca dapat belajar sambil bermain. Media buku (cetak) dipilih dibandingkan media elektronik (ebook) sebab pengalaman membaca dimana

pembaca dapat menyentuh dan membalik halaman secara langsung, serta membalik ke halaman sebelumnya maupun ke akhir cerita, membantu otak untuk memahami dan mengingat bacaan dengan lebih mudah dan lama (Loarid, 2015:11). Sedangkan menurut Nurani (2015:F-14) buku interaktif adalah salah satu media yang memiliki cara penyampaian informasi dengan lebih menunjukkan unsur gambar dan konten daripada tulisan dan dilengkapi bagian yang membutuhkan interaksi dengan pengguna. Monica (2013,3-4) menguraikan ada berbagai jenis buku interaktif yaitu:

1. Colouring books (Buku mewarnai) : salah satu kegiatan favorit anak dan bersamaan dengan membaca cerita, kegiatan mewarnai membuat buku menjadi lebih menarik dan anak-anak tidak akan mudah merasa bosan;
2. Pop-up books: menggunakan teknik dengan salah satu halaman yang dilipat pada arah yang berbeda dan ketika dibuka dapat menimbulkan efek 3D sehingga karakter tampak hidup. Beberapa teknik yang digunakan seperti melipat, menarik, dan lain lain. Hal tersebut membuat anak menjadi tidak bosan dan mau terus belajar;
3. Hidden objects (Temukan Objek) : menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu;
4. Touch and feel books (Sentuh dan rasakan buku): biasa digunakan untuk anak usia pre-school dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur yang berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung. Membuat anak-anak menyentuhnya merupakan salah satu cara terbaik untuk mereka belajar;
5. Lift the flap (Angkat penutupnya) : ada halaman pada bagian buku yang dapat diangkat dan ada sesuatu yang tersembunyi di bawahnya. Pembaca dapat membuka menutup halaman tersebut sesuai dengan keinginan;
6. Pull the tab (Tarik tabnya) : ada penutup yang ketika ditarik akan muncul sesuatu;
7. Play a sound books (Mainkan suara buku) : sebuah buku cerita yang didalamnya terdapat tombol tombol yang jika ditekan akan mengeluarkan suara berkaitan dengan tema cerita.

C. Stimulasi Visual dan Interaktivitas serta Keterlibatan

Stimulasi adalah kegiatan merangsang ataupun mendorong kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi adalah kebutuhan dasar anak, yaitu asah. Dengan mengasah kemampuan anak secara terus-menerus, kemampuan anak akan semakin meningkat. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang menerima stimulasi. Stimulasi juga dapat berfungsi sebagai penguat yang berguna bagi perkembangan anak. Ada berbagai macam stimulasi seperti stimulasi visual (penglihatan), verbal (bicara), taktil (sentuhan), dan lain-lain yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak. pemberian stimulasi akan lebih efektif jika memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya.

Stimulasi visual adalah dorongan menjadikan suatu konsep dapat dilihat dengan indra penglihatan. Pentingnya stimulasi visual pada anak agar kuat, kokoh dan memperbanyak pengalaman mereka dengan eksplorasi seluas mungkin. Bentuk kegiatan yang mensinergikan antara kemampuan motorik halus, keseimbangan mata dan tangan, berekspresi dengan media rancang bangun, ketampilan menggores sampai kemampuan menuangkan ide gagasan maupun pengetahuannya dalam bentuk hasil karya tiga dimensi dan disertai narasi atau argumentasi yang disampaikan, menjadi bentuk tahapan kemampuan visual spasialnya. Kesimpulannya bahwa stimulasi visual merupakan dorongan/motivasi dalam bentuk nyata yang bertujuan menggiatkan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak.

Media pembelajaran buku interaktif dirancang bertujuan untuk penyajian pesan, informasi yang dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera yang hanya dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar (Zulhelmi, 2017:2). Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan perkembangan utama dalam dunia pendidikan. Bentuk media pembelajaran ini mencakup berbagai macam perangkat lunak pembelajaran hingga platform belajar daring yang memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan materi pelajaran.

Pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, pemilihan media harus dilakukan secara optimal dengan mempertimbangkan kompleksitas serta unik proses belajar dan memahami faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi. Karena media harus dipilih secara maksimall agar proses belajar dapat berlangsung dengan baik. Materi pembelajaran yang akan diajarkan hendaknya sudah disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Keterlibatan siswa adalah bagian terpenting dari pembelajaran yang efektif. Hasil akademik siswa, berasal dari motivasi, dan minat siswa dalam pelajaran semuanya dapat dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan siswa. Oleh sebab itu, memahami bagaimana media pembelajaran interaktif mempengaruhi keterlibatan siswa sangat penting untuk perancangan pembelajaran. Media buku bergambar interaktif ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pendidikan mereka.

Media buku cerita bergambar interaktif yang sudah dikembangkan valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran sebagai alat bantu agar siswa lebih aktif dan terampil dalam membaca. Pengembangan media pembelajaran buku cerita ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan di lapangan akan suatu media alternatif sumber belajar yang mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk mengetahui kosa kata dan tanda baca melalui buku cerita. Kelayakan media buku cerita dapat dilihat dari beberapa aspek.

1. Media buku cerita bergambar layak digunakan dalam pembelajaran karena kemasan materi yang menarik. Kekhasan aktivitas atau proses pengoperasian media buku cerita bergambar sebagai salah satu bentuk media pembelajaran cetak.
2. Media buku cerita bergambar mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak diterapkan karena dengan mudah dapat digunakan dan memiliki perancangan dengan jelas, tepat, dan sistematis, dengan desain ukuran buku, menentukan cerita, gambar-gambar, warna dan pembuatan flowchart dan storyboard.
3. Media buku cerita bergambar interaktif dapat menjadikan siswa lebih berani berbicara di depan kelas tanpa rasa malu-malu dan takut salah.

D. Pengembangan Kosakata

Penguasaan kosakata sangat penting dalam mempercepat kemampuan membaca dan memahami, semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula keterampilan seseorang tersebut. Peningkatan kosakata anak sangat dipengaruhi oleh kebiasaan anak pada saat membaca, semakin banyak kata yang diperoleh anak saat membaca maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki anak. Penggunaan buku bergambar interaktif merupakan salah satu cara yang efektif agar anak cepat membaca, khususnya mengembangkan kosa kata mereka. Dengan menggunakan kombinasi gambar, simbol, dan teks, buku ini memberikan peluang bagi anak untuk memahami kata-kata dalam konteks yang kuat. Gambar-gambar yang menarik atensi mereka tidak hanya membuat pembelajaran terlihat menyenangkan, tetapi juga membantu anak terlibat dalam

proses belajar. Selain itu, buku bergambar sering kali menggambarkan kata-kata dalam konteks cerita atau situasi tertentu, yang membantu anak-anak memahami bagaimana kata-kata digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, buku bergambar interaktif tidak hanya memperkaya pengalaman membaca anak-anak, tetapi juga membantu mereka memperluas kosakata mereka secara efektif.

E. Model Pembelajaran Efektif

1. Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Menurut Kolb dalam Baharuddin dan Wahyuni (2007) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam model pembelajaran ini anak belajar dengan menggunakan benda-benda konkret seperti buku bergambar interaktif, sehingga anak tidak hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan, tetapi anak juga dapat melakukan pengamatan secara langsung dan melakukan sebuah percobaan.

2. Model Pembelajaran Berbasis Kolaboratif

Model pembelajaran kolaboratif melalui buku bergambar interaktif ini bertujuan untuk mempercepat proses pembelajaran membaca pada anak dengan melibatkan interaksi antara mereka, buku bergambar, dan lingkungan pembelajaran. Dalam model ini, anak-anak bekerja sama untuk membaca dan memahami teks yang disajikan dalam buku bergambar interaktif.

3. Model Pembelajaran Berbasis Cerita

Model pembelajaran berbasis cerita melalui buku bergambar interaktif adalah pendekatan yang dirancang untuk membantu anak mempercepat kemampuan membaca mereka dengan memanfaatkan cerita dan gambar-gambar yang menarik dalam buku. Gambar-gambar tersebut membantu membangkitkan minat dan memperkuat pemahaman anak-anak terhadap cerita. Dengan memadukan teks dan gambar, anak dapat mengaitkan kata-kata dengan objek yang diwakilkan, mempercepat proses pembelajaran membaca. Cerita-cerita dalam buku bergambar interaktif juga dapat disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari anak-anak, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi mereka.

F. Dukungan Orang Tua dan Pendidik

Dukungan orang tua dan pendidik memainkan peran penting dalam membantu anak cepat membaca melalui buku bergambar interaktif. Adapun dukungan dari pendidik yaitu pendidik dapat menggunakan buku bergambar interaktif sebagai salah satu media pembelajaran di dalam kelas. Membacakan cerita serta adanya pembelajaran interaktif yang akan meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Pendidik juga dapat memberikan umpan balik yang positif kepada anak tentang kemajuan mereka dalam membaca serta memberikan saran yang membantu mereka memperbaiki keterampilan membaca. Memberikan fasilitas diskusi dan aktivitas yang memperkuat pemahaman anak-anak terhadap teks yang mereka baca juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak.

Dukungan dari orang tua juga krusial agar anak cepat membaca. Orang tua dapat membaca buku bergambar interaktif bersama anak mereka. Membaca bersama dapat memperlihatkan kepada anak bahwa membaca itu menyenangkan dan penting, sama halnya dengan membuat lingkungan yang mendukung membaca di rumah, seperti menyediakan berbagai jenis buku, memperlihatkan minat pada membaca sendiri, dan memberikan contoh dengan membaca di depan anak. Sehingga menjadi kebiasaan orang tua dan anak untuk menjadwalkan waktu khusus membaca buku bergambar interaktif bersama anak setiap hari

atau setiap minggu. Dari situlah terlihat kekonsistensi dalam membaca membantu mempercepat perkembangan kemampuan membaca anak. Setelah membaca buku bersama, orang tua dapat mendorong diskusi dengan anak mengenai cerita, karakter, dan pelajaran yang dipetik dari buku tersebut. Diskusi ini membantu memperkuat pemahaman anak terhadap teks dan memperluas wawasan mereka, dan berakhir pada orang tua yang memberikan pujian dan dorongan kepada anak setiap kali mereka menunjukkan minat atau kemajuan dalam membaca. Ini tentu membantu membangun rasa percaya diri anak dan memotivasi mereka untuk terus belajar.

Hasil Penelitian

Dari pembahasan yang penulis kaji, maka dapat dilihat keuntungan yang diperoleh dari buku interaktif untuk anak ialah membantu anak dengan sebuah cerita yang menyenangkan sementara mereka juga dapat berinteraksi dengan karakter yang membuat mereka memiliki pengalaman yang lebih nyata dan menyenangkan. Melalui buku interaktif mereka belajar membaca dari gambar dan suara yang muncul dari buku interaktif dengan lebih baik sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa buku interaktif adalah buku yang menggunakan unsur gambar dan konten yang memerlukan interaksi/ partisipasi pembaca untuk memahami alur cerita.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kajian literatur guna mendukung pembahasan yang terkait dan metode penelitian yang sesuai dalam penulisan jurnal yaitu metode penelitian kualitatif. Tujuan dari metode penelitian kualitatif yaitu untuk menjelaskan suatu peristiwa dengan sedetail-detailnya dengan cara mengumpulkan data sebanyak-banyaknya untuk menjadi kajian data yang diteliti. Adapun Tahapan-tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu:

1. Merumuskan masalah, Merumuskan masalah meliputi mencari perumusan serta pembatasan masalah untuk diarahkan dalam peng-umpulan data menggunakan kajian literatur.
2. Selanjutnya pengumpulan data. mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan. Pengumpulan data biasanya dapat diambil dari sumber pustaka seperti, buku, contoh jurnal, laporan laporan, majalah, laporan penelitianyang sesuai dengan permasalahan. Selain itu, dalam tahap pengumpulan dapat ditambah dengan wawancara yang lebih mendalam lalu dirangkum dalam sebuah data hasil penelitian. Data yang ada harus sesuai dengan fakta-fakta yang ada.
3. Langkah terakhir dari metode penelitian kualitatif yaitu melengkapi. dimana untuk menyempurnakan hasil dari analisis data dan menyusun cara pengkajiannya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan, menggarisbawahi pentingnya konsep membaca pada anak sebagai fondasi perkembangan potensi mereka. Anak-anak memiliki karakteristik yang unik dan aktif, yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa, khususnya membaca, menjadi fokus utama karena pentingnya kemampuan membaca dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang menarik dan menggunakan media yang efektif, seperti buku cerita bergambar interaktif, menjadi kunci untuk memfasilitasi pembelajaran yang baik. Buku cerita bergambar interaktif dianggap efektif karena menggabungkan elemen-elemen visual, suara, dan interaktifitas yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Selain itu, media ini juga dapat merangsang imajinasi anak dan membantu mereka

mengembangkan kosakata serta kemampuan membaca mereka dengan lebih cepat. Dalam konteks ini, stimulasi visual dan interaktifitas menjadi penting dalam mengoptimalkan pembelajaran anak. Stimulasi visual tidak hanya membantu anak memperluas pengalaman mereka melalui eksplorasi, tetapi juga merupakan dorongan nyata dalam mengoptimalkan potensi mereka. Media pembelajaran interaktif, seperti buku cerita bergambar interaktif, memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif, seperti pembelajaran berbasis pengalaman, kolaboratif, dan berbasis cerita, juga dapat mempercepat proses pembelajaran membaca anak.

DAFTAR PUSTAKA

Bettelheim, Bruno. 1987. A Good Enough Parent. A Book On Child-Rearing. New York: Random House, Inc.

Fathurrahman. 2020. Pengaruh Penggunaan Teknik Membaca Cepat pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII MTS NW Teros Tahun Pelajaran 2018/2019. Jurnal Ilmu Pendidikan, 1 (1) Hlm. 69-75.

Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. Jurnal DKV Adiwarna, 1(6), 9.

Loarid, J., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Buku Cergam Interaktif Untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca. Jurnal DKV Adiwarna, 1(6), 12.

Monica, F., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku cerita rakyat bergambar interaktif untuk menanamkan kejujuran pada anak usia 5-10 tahun. Jurnal DKV Adiwarna, 1(2), 11.

Monica, F., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku cerita rakyat bergambar interaktif untuk menanamkan kejujuran pada anak usia 5-10 tahun. Jurnal DKV Adiwarna, 1(2),11.

Nugraha, Ali. 2005. Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.

Nazir, M. (1998). Metode Penelitian. Ghalia Indonesia. https://penerbitdeepublish.com/studi-literatur/. Diakses pada: 17 Maret 2023.

Putrihapsari, R., & Fauziah, P. Y. (2020). Manajemen Pengasuhan Anak Usia Dini pada Ibu yang Bekerja: Sebuah Studi Literatur. VISI : Jurnal Ilmiah PTK PNF. Vol. 15, No. 2. Hal: 127–136.

Wulasari, A. O. (2018). Pengaruh Metode Belajar â€ œAku Cepat Membacaâ€ Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah 46 Surabaya. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 1-13.

Zulhelmi. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 05, No.01, Hlm 72-80, 2017, 05(01), 72–80.