

Media Belajar Grafis berbasis Ramah Anak di Rumah Belajar Jauzaa Education

Endah Tri Wahyuningsih

Sekolah Tinggi Agama Islam Terpadu Yogyakarta, Indonesia
email: endaht377@gmail.com

Lili Mulyani

Universitas Negeri Padang, Indonesia
email: lilimulyani@fip.unp.ac.id

Abstract

Keywords:
Graphic
Media;
Learning
Media;
Early Years;

The aim of this research is to see how the provision of child-friendly learning media is used by the Jauzaa Learning House to stimulate early childhood development. This study uses a qualitative descriptive method. Data collection was carried out by observation, interviews and documentation studies at the Jauzaa Learning House. In making graphic learning media, it is developed in accordance with Child Friendly Schools, where teaching materials are not limited to the use of textbooks provided, but look for teaching materials that are more contextual to the child's environment and conditions. The principles used in developing child-friendly graphic learning media are: 1) Developing developmental aspects by utilizing technology 2) Not consumable for repeated use 3) Materials are easy to obtain and economical 4) Non-hazardous materials for children's safety; 5) Functions can be used individually or in groups 6) Media must be able to generate creativity and be playable so that it can add fun to children and be able to play with children's imaginations. The development of graphic media at the Jauzaa Learning House was made by modifying the use of graphic application technology in the form of Canva, Coreldraw, Instashot and Adobe Illustrator and modified with used or natural materials such as used cardboard, cans, paper, wood, etc. Child-friendly graphic media is classified according to the learning objectives that children will achieve, namely in language, cognitive, social emotional, artistic, religious values, moral and physical motor development.

Abstrak

Kata Kunci:
Media Grafis;
Ramah Anak
Anak Usia Dini;

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk melihat bagaimana penyediaan media belajar ramah anak yang digunakan Rumah Belajar Jauzaa dalam stimulasi perkembangan anak usia dini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Di Rumah Belajar Jauzaa, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Dalam pembuatan materi pembelajaran

berbasis grafis mengikuti pedoman Sekolah Ramah Anak yakni pendidik mencari sumber daya yang lebih relevan dengan keadaan dan lingkungan anak. Prinsip yang digunakan dalam pengembangan media belajar grafis ramah anak yakni : 1) Mengembangkan aspek perkembangan dengan memanfaatkan teknologi 2) Tidak habis pakai untuk digunakan berulang 3) Bahan mudah didapat dan ekonomis 4) Bahan tidak berbahaya untuk keselamatan anak 5) Fungsi dapat digunakan secara individu atau kelompok 6) Media harus dapat menimbulkan kreatifitas dan dapat dimainkan sehingga dapat menambah kesenangan bagi anak dan mampu memainkan imajinasi anak. Pengembangan Media grafis di Rumah Belajar jauzaa dibuat dengan memodifikasi penggunaan teknologi aplikasi grafi berupa Canva, Coreldraw, Instashot dan Adobe Ilustrator dan dimodifikasi dengan bahan-bahan bekas ataupun bahan alam seperti kardus bekas, kaleng, kertas, kayu dll. Media grafis berbasis ramah anak diklasifikasikan sesuai dengan tujuan belajar yang akan dicapai anak, yakni dalam perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, dan nilai agama moral.

Received : 18 Februari 2024; Revised: 16 April 2024; Accepted: 4 Mei 2024

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12674>

Copyright© Endah Tri Wahyuningsih, et al.
with the licenced under the CC-BY licence



This is an open access article under the [CC-BY](#)

1. Pendahuluan

Sarana utama pendidikan anak usia dini adalah media pembelajaran, media pembelajaran merupakan bagian dari instrumen kurikulum pembelajaran sebagai senjata guru untuk menguatkan performa terbaik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media sebagai stimulus dapat membantu anak dalam memahami konsep dari pengetahuan dan keterampilan yang akan dicapai sesuai dengan indikator perkembangannya. Anak usia dini mempunyai sifat yang nyata, oleh karena itu apapun yang diajarkan kepadanya akan tampak sederhana jika benar adanya dan terlihat nyata oleh panca inderanya. Menurut Putria, pendidikan orang dewasa memasuki era baru yang ditandai dengan pergeseran dari bersifat cerama ke arah penggunaan berbagai media dalam kegiatan pembelajaran. (Irsan et al., 2021).

Media pembelajaran adalah alat, pendekatan, dan taktik yang digunakan pendidikan dan peserta didik untuk berkomunikasi dan terlibat secara lebih efektif sepanjang proses belajar mengajar di sekolah (Shofia & Dadan, 2021). Meskipun media pembelajaran berperan penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih lancar, kendala yang ada saat ini adalah menemukan materi media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan memenuhi kebutuhan mereka (Anggraini & Eddy Sartono, 2019).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 mengatur bahwa pendidikan inovatif dan kreatif yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik harus diselenggarakan dengan mengacu pada kebutuhan peserta didik dalam memperoleh pengajaran yang berkualitas (Anggraini & Eddy Sartono, 2019). Pembuatan media pembelajaran ini juga mengacu pada Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak. Enam indikator telah dikembangkan untuk mengukur capaian Sekolah Ramah Anak (SRA) dalam rangka penerapan SRA, sesuai dengan Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak. Metrik tersebut meliputi: 1) kebijakan SRA; 2) implementasi kurikulum; 3) pendidik dan staf yang terlatih dalam bidang hak-hak anak; 4) sarana dan prasarana SRA; 5) partisipasi anak; dan 6) partisipasi orang tua, lembaga masyarakat, dunia usaha, pemangku kepentingan, dan alumni. Untuk mencapai SRA, enam parameter tersebut idealnya harus dipenuhi (Wuryandani et al., 2018).

Untuk menciptakan SRA dalam pelaksanaan pembelajaran, guru mengkonstruksi bahan ajar yang berbasis buku teks yang disediakan sekolah. Sebaliknya, mereka mencari materi yang lebih relevan dengan keadaan dan lingkungan sekitar siswanya (Wuryandani et al., 2018). Guru sering kali memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, dengan menyatakan bahwa lingkungan merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan bahan ajar dalam hal ini. Konteks di mana sesuatu dibicarakan bisa bersifat alami, sosial, atau buatan manusia. Selain itu, ketika membuat bahan ajar, pendidik memanfaatkan kejadian di sekitar anak.

Saat membuat media pendidikan, penting untuk mempertimbangkan bagian-bagian penyusunnya. Banyak media saat ini yang dapat dikonsumsi; sekali anak-anak menggunakannya, mereka tidak dapat memainkannya lagi. Di sisi lain, Mansur mengatakan, materi pembelajaran yang dihasilkan harus mampu mendukung tumbuh kembang anak di berbagai bidang dan menjadi resource yang berulang dengan tema dan subtema yang berbeda (Zaini & Dewi, 2017).

Media grafis menyajikan seperti grafik, menggunakan kata-kata, kalimat, angka, simbol, atau gambar untuk menyampaikan informasi, ide, atau konsep. Biasanya, grafik digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas konsep, dan menggambarkan informasi sehingga pemirsa akan menganggapnya menarik dan mengingatnya. Media grafis memanfaatkan teknologi aplikasi grafis dalam penerapan pembuatannya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hartono et al., 2023) bahwa penggunaan media grafis atau gambar berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran utama Tata Surya. Kelas X di SMA Negeri 1 Badar. Guru dapat menggunakan media visual dalam pembelajarannya karena selain membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran, media visual juga dapat menarik perhatian mereka dan menggugah semangat mereka untuk belajar, sehingga mereka tidak

menjadi tidak tertarik atau bosan. Agar siswa dapat menerima pengetahuan secara efektif, guru harus berupaya menyediakan materi pembelajaran yang menarik. Pembelajaran terkelola mempertimbangkan cara-cara di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang.

Paradigma pembelajaran telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kemahiran dalam alat digital sangat penting bagi pendidik, peserta didik, dan dosen untuk memfasilitasi pengalaman pendidikan yang lebih dinamis dan efektif (Djibu et al., 2023). Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan materi pendidikan yang akan berdampak besar pada hal-hal seperti efisiensi waktu, kerapian, kesegaran, keindahan, dan lain sebagainya. Media visual, terkadang dikenal sebagai media grafis, terlihat secara eksklusif. Budiman menyatakan keberhasilan pendidikan di masa depan bergantung pada sistem informasi dan teknologi informasi, yang berfungsi sebagai senjata utama dan alat pendukung untuk memastikan bahwa pendidikan berhasil dan kompetitif di dunia global (Alfian et al., 2022).

Dua jenis media yang tergolong visual adalah media yang diproyeksikan (disebut juga visual non-proyeksi) dan media yang tidak diproyeksikan. Media visual, seperti media grafis, berfungsi sebagai penyalur pesan dari sumber kepada khalayak yang dituju. Saluran yang digunakan berhubungan dengan visi. Sinyal yang disampaikan secara visual disebut simbol komunikasi visual (Shofia & Dadan, 2021) grafis terdiri dari bagan, grafik, siklus, diagram, komik, poster, media foto, papan fallanel dan bulettin board. Keunggulan media visual antara lain kemampuannya memusatkan perhatian siswa, membuat konten lebih mudah dan cepat diserap, serta harganya terjangkau. Namun kelemahan media grafis adalah memerlukan pengetahuan khusus untuk membuatnya, terutama untuk gambar yang lebih rumit dan ketika pesan disajikan hanya melalui aspek visual. Grafik digunakan dalam pendidikan sebagai media yang mudah dinavigasi yang berupaya memfasilitasi pemahaman siswa tentang isi pelajaran (Manshur & Rodhi, 2022).

Saat ini, ada berbagai macam teknologi yang tersedia yang dapat digunakan untuk membuat media grafis. Meskipun demikian, beragam media yang dihasilkan masih terbatas karena keterbatasan guru dalam hal kreativitas dan volume keterlibatan guru. Canva, Microsoft Publisher, Corel, AI, Photoshop, dan perangkat lunak grafis lainnya adalah beberapa program yang dapat digunakan untuk menghasilkan media visual.

Rumah Belajar Jauzaa memberikan stimulasi perkembangan sekaligus arahan bagi anak untuk tumbuh dan berkembang melalui pendidikan nonformal Pada usia 3 hingga 9 tahun (Wahyuningsih & Setianingsih, 2023). Salah satu hal unik yang diusung dari Rumah Belajar Jauzaa adalah penyediaan bahan ajar yang dibuat secara mandiri dengan pemaduan teknologi dan barang-barang bekas. Penyediaan bahan ajar atau media belajar disesuaikan dengan 6 aspek perkembangan anak usia dini, yakni perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, nilai agama moral, seni, dan sosial emosional. Tujuan

dari penelitian ini yakni untuk melihat bagaimana penyediaan media belajar ramah anak yang digunakan Rumah Belajar Jauzaa dalam stimulasi perkembangan anak usia dini.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif dan bersifat kualitatif. Metode penelitian yang dikenal dengan deskriptif kualitatif (QD) memadukan aliran induktif dengan pendekatan kualitatif lugas. Karena aliran induktif ini, proses atau peristiwa penjelasan berfungsi sebagai titik awal penelitian deskriptif kualitatif (QD), yang darinya generalisasi sebuah kesimpulan dapat diturunkan (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020).

Penelitian ini merinci bagaimana Rumah Belajar Pendidikan Jauzaa di lingkungan Bantul Yogyakarta, Indonesia, menstimulasi tumbuh kembang anak melalui penggunaan materi pembelajaran grafis yang ramah anak. Penelitian ini berfokus pada materi pembelajaran grafis yang cocok untuk pembaca muda. Para pengajar Rumah Belajar Jauzaa dan pembuat media menjadi subjek penelitian. Selama penelitian selama sebulan, peneliti mengamati. Situasi kehidupan nyata atau peristiwa actual adalah pengaturan di mana operasi pengumpulan data dilakukan. Semuanya terjadi secara organik dan tidak diperlukan perlakuan khusus terhadap subjek penelitian atau lingkungan tempat penelitian dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Landasan pertama untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan adalah pendidikan anak usia dini. Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 146 Tahun 2014 yang disebut juga Standar Pemenuhan Perkembangan Anak mengatur tentang tumbuh kembang anak. Indikator juga tercantum dalam lampiran peraturan menteri. Komponen moral dan agama, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, linguistik, dan kreatif merupakan beberapa pencapaian dalam tumbuh kembang anak. Anak-anak dapat mengembangkan potensi terbaik mereka ketika mereka masih muda.

Pembelajaran anak usia dini tidak sama dengan pembelajaran orang dewasa yang penuh keseriusan sejak masa kanak-kanak. Belajar harus dikaitkan dengan aktivitas yang menyenangkan, seperti lari, eksperimen skala kecil, bertani, dan lain sebagainya, istilah belajar sambil bermain. Menurut Hurlock, konsep belajar bermain sambil belajar sebaiknya kita terapkan, karena daya konsentrasi anak dalam belajar hanya berkisar 10-15 menit. Sebagai seorang pendidik, Anda harus meningkatkan daya konsentrasi anak dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang khusus dengan menggunakan metode bermain sambil belajar guna meningkatkan kemampuan konsentrasi anak (Syukri, 2021).

Mansur menyatakan, ada sejumlah aturan yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pendidikan pada anak usia dini. Aturan tersebut antara lain sebagai berikut: Guru mempunyai tanggung jawab untuk mempertimbangkan keselamatan anak dalam

membuat media pembelajaran, sehingga hendaknya merancang media yang dapat digunakan berulang kali dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. 2) Bahan media pembelajaran mudah diperoleh dan harga terjangkau. 3) Materi media pembelajaran tidak boleh menimbulkan resiko bagi anak. Untuk menghibur anak-anak dan memungkinkan mereka menggunakan imajinasinya, media harus: 4) kreatif dan dapat dimainkan; 5) sesuai dengan maksud dan tujuan penggunaannya. Cocok untuk penggunaan individu dan kelompok; 6) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Syukri, 2021).

Rumah Belajar Jauzaa mengaplikasikan media berbasis grafis dan di variasikan dengan berbagai macam bahan alam, bahan bekas, dll yang mana hal ini ditujukan untuk memvariasikan stimulasi pembelajaran agar tidak monoton. Media visual, atau media grafis, adalah salah satu jenis alat pembelajaran yang dimaksudkan untuk menyampaikan konsep, ide, dan pesan secara efektif dan ringkas (Novitawati et al., 2020).

Peran media grafis dalam Rumah Belajar Jauzaa sebagai ciri khas yang dikembangkan dalam pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan peran media grafis bahwa media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan (Efendi, 2021). Hasil dari observasi tertuang dalam penjabaran berikut:

a. Media Grafis Berbasis Pengenalan Pola

Pemahaman pola abcd–abcd merupakan salah satu pola yang harus dapat dikenali oleh anak usia 5–6 tahun, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya dalam Pencapaian Pembangunan. Tingkatan Anak Usia 5–6 Tahun pada Lingkup Perkembangan Aspek Kognitif yaitu berpikir logis. Perkembangan kognitif anak usia dini mencakup keterampilan berpikir, menalar, mengingat, dan memecahkan masalah yang lebih kompleks, menurut Hartini dalam Rani. Keterampilan perkembangan kognitif penting yang harus diperoleh pada tahap awal masa bayi meliputi kemampuan berpikir logis dan matematis, pengetahuan umum, pemahaman ilmiah, dan pengenalan konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola, khususnya untuk anak usia 5 sampai 6 tahun (Irmawati, 2020).

b. Media Grafis Berbasis Pengenalan Pola

Kemampuan mengenal pola pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam membuat urutan pola yang sesuai dengan urutan sebelumnya, meniru pola, memperkirakan urutan berikutnya, menyusun pola dan menciptakan pola.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya pada bagian Tingkat Prestasi Perkembangan Anak usia 5-6 tahun pada Lingkup Perkembangan Aspek Kognitif yaitu berpikir logis, kemampuan berpikir mengenal pola-pola yang harus dikuasai anak usia 5– 6 tahun meliputi pemahaman pola abcd–abcd. Menurut Hartini

dalam Rani, perkembangan kognitif anak pada tahun-tahun awal melibatkan kapasitas berpikir, penalaran, ingatan, dan pemecahan masalah yang lebih canggih. Kapasitas berpikir rasional dan matematis, pengetahuan umum, dan pemahaman ilmiah, serta kemampuan mengenali gagasan bentuk, warna, ukuran, dan pola, merupakan komponen penting perkembangan kognitif yang harus dikembangkan pada masa bayi awal, khususnya. untuk anak usia 5 sampai 6 tahun (Irmawati, 2020).

Tabel 1. Jenis Media Grafis Pengenalan Pola

Jenis	Fungsi
Pola Warna	Mengenalkan gradasi warna
Pola Bentuk	Mengenalkan benda berbentuk sama, fungsi sama, jenis sama

Source: Observasi Rumah Belajar Jauzaa



Gambar. 1
Media Pengenalan Pola

Source: Observasi Rumah Belajar Jauzaa

c. Media Grafis Berbasis Pengenalan Literasi Baca

Topik kegiatan membaca bukanlah persoalan yang menghambat seseorang pada usia berapapun untuk mempelajarinya (Herlina, 2019), Apakah itu sesuai dengan usia anak atau tidak, bukanlah masalahnya; yang menjadi permasalahannya adalah metode atau cara penyampaiannya. Saat memberikan kegiatan membaca kepada anak kecil, orang tua dan instruktur harus fokus pada cara mengajar membaca dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Pendekatan apa pun dapat digunakan untuk mengajarkan anak

membaca oleh pendidik dan orang tua asalkan dilakukan dalam lingkungan yang tenang. dan nyaman, menarik, tidak membebani anak-anak, dan yang pasti tidak membosankan. Ketika seorang guru membacakan di depan kelas dengan cara yang menarik, siswa akan menangkap pelajaran dengan cepat.

Menurut Sabari, pengajaran pembaca pemula lebih menekankan pada mengasah kemampuan dasar membaca. Mengucapkan huruf, suku kata, frasa, dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan secara lisan merupakan keterampilan membaca yang mendasar. Hasilnya, anak-anak mulai menggabungkan bunyi huruf untuk membentuk suku kata dan kata yang akhirnya diterjemahkan menjadi makna (Pertiwi, 2016).

Tabel 2. Jenis Media Grafis Pengenalan Literasi

Jenis	Fungsi
Literasi Huruf	Mengenalkan bentuk dan macam alfabet
Literasi Kata	Mengenalkan kata berawalan sama, suku kata : ba-bi-bu-be-bo
Literasi Kalimat	Mengenalkan susunan kalimat sederhana: 3-5 kata

Source: Observasi Rumah Belajar Jauza



Gambar. 2
Media Pengenalan Literasi
Source: Observasi Rumah Belajar Jauzaa

d. Media Grafis Berbasis Pengenalan Matematika Awal

Konten Standar Matematika untuk anak usia dini menurut NCTM (National Council of Teachers of Mathematics) adalah sebagai berikut:

- 1) Bilangan dan cara penggunaannya Ini adalah salah satu kemampuan matematika yang digunakan anak-anak untuk memahami konsep-konsep seperti penjumlahan dan pengurangan, yang menjadi ciri hubungan antara operasi dan bilangan mereka.
- 2) Diantara kemampuan matematika yang digunakan anak-anak dengan bilangan sistematis yang mengikuti pola alami dan teratur adalah aljabar. Anak-anak didorong untuk berpikir dan bertindak dengan cara yang mengikuti pola yang ditetapkan oleh orang tuanya. Misalnya, mereka dapat didesak untuk memisahkan permen yang berasal dari permen yang tidak. Anda bahkan dapat menghitung es krimnya.
- 3) Geometri Analitik Konsep geometri yang dibahas di sini adalah kemampuan anak dalam mengidentifikasi bangun-bangun geometri yang sama (persegi, lingkaran, segitiga, dan segiempat) serta letak spasialnya. Ketika anak menyadari posisinya terhadap benda dan organisasi di sekitarnya, mereka dapat memahami makna ruang sebagaimana digunakan dalam konteks ini.
- 4) Salah satu kemampuan matematika yang digunakan anak adalah mengukur, yaitu proses menggunakan angka-angka untuk menentukan ukuran suatu benda sehingga angka yang diperoleh dari pengukuran tersebut dapat dibandingkan dengan benda-benda yang besarnya sebanding.

Tabel 3. Jenis Media Grafis Pengenalan Matematika Dasar

Jenis	Fungsi
Media Angka	Mengenalkan bentuk dan macam angka
Media Membilang	Mengenalkan urutan bilangan
Media Berhitung Awal	Mengenalkan penjumlahan dan pengurangan sederhana

Source: Observasi Rumah Belajar Jauza





Gambar. 3
Media Pengenalan Matematika Awal

e. Media Grafis Berbasis Pengenalan Visual Spasial

Armstrong dalam (Adiyacht & Utomo, 2018) menyatakan bahwa Persepsi spasial yang akurat merupakan tanda kecerdasan visual-spasial. Seseorang dengan kecerdasan visual-spasial dapat menyampaikan informasi secara grafis, membayangkan gambar, mengidentifikasi bentuk dan objek, mengubah suatu objek di kepalanya dan kemudian melihatnya dalam kehidupan nyata, dan peka terhadap keseimbangan, warna, garis, bentuk, dan ruang. Masykur menyatakan bahwa: Ciri-ciri kecerdasan visual-spasial berikut ini: (1) memberikan gambaran visual-spasial yang jelas ketika melakukan suatu Tindakan (2) mampu membaca peta atau diagram dengan mudah (3) menciptakan figur orang atau benda yang mirip dengan aslinya (4) mempunyai minat yang kuat terhadap aktivitas visual, seperti puzzle (5) membuat catatan pada kertas atau buku tugas sekolah (6) memperoleh informasi lebih rinci dari gambar daripada kata-kata atau deskripsi. Siswa dengan kecerdasan visual-spasial tinggi akan lebih mudah belajar dengan menggunakan alat bantu visual." Ketika informasi diberikan kepada mereka dengan bantuan objek visual, kemampuan mereka untuk menyerap informasi tersebut akan meningkat.

Tabel 2. Jenis Media Grafis Stimulasi Visual Spasial

Jenis	Fungsi
Visualisasi Gambar	Mengenalkan gambar serupa, sejenis dan berbeda
Visualisasi Bentuk	Mengenalkan kejelian mencari bentuk
Visualisasi Ruang	Mengenalkan ukuran ruang

Source: *Observasi Rumah Belajar Jauza*



Gambar. 1
Media Pengenalan Pola
Source: Observasi Rumah Belajar Jauzaa

Media grafis atau visual yang digunakan dalam penelitian ini merupakan gabungan dari berbagai jenis media grafis, antara lain gambar, kartun, grafik, dan poster, yang diproduksi dengan memanfaatkan proses media grafis untuk mengembangkan dan menginovasi media poster publik yang sudah ada. modifikasi. mempertimbangkan unsur estetika seperti keseimbangan, kesederhanaan, integrasi, komposisi, penekanan, dan ilustrasi kegiatan tertentu; menggabungkan berbagai elemen visual seperti desain dalam tata letak yang dibuat khusus untuk anak-anak berusia antara lima dan enam tahun; dan menggunakan warna, tekstur, dan bentuk yang cerah untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan anak-anak memahami ilmu kehidupan kupu-kupu (Halimatus et al., 2019).

Menurut Fridani (Purwani et al., 2019), Stimulasi visual menghasilkan peningkatan hasil belajar untuk tugas-tugas seperti menghafal, mengingat, dan membuat hubungan antara fakta dan konsep, menurut penelitian tentang pembelajaran melalui rangsangan grafis dan rangsangan kata atau visual dan verbal.

Media pembelajaran di Rumah Belajar Jauzaa setidaknya memegang peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini (PAUD). Berikut hasil pengamatan manfaat media belajar grafis dalam proses stimulasi pembelajaran:

1) Menarik Perhatian dan Minat Anak

Media pembelajaran yang menarik dapat memancing minat anak dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar. Visual yang menarik, suara yang menyenangkan, dan interaksi yang

menyenangkan membantu anak-anak lebih fokus pada materi yang disampaikan.

2) Meningkatkan Pemahaman

Dengan menggunakan media pembelajaran seperti gambar, video, dan alat peraga, konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak-anak. Media visual dan audio dapat membantu menjelaskan materi dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dimengerti.

3) Mendorong Partisipasi Aktif

Media interaktif seperti aplikasi edukatif atau permainan edukatif dapat mendorong anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Partisipasi aktif ini penting untuk perkembangan kognitif dan motorik mereka.

4) Mengembangkan Kreativitas

Media pembelajaran yang melibatkan seni, musik, atau aktivitas kreatif lainnya dapat membantu anak-anak mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka. Ini penting untuk pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kreatif di masa depan.

5) Memfasilitasi Pembelajaran Individual

Setiap anak memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda. Media pembelajaran memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan sesuai dengan gaya belajar yang paling efektif untuk mereka, seperti visual, auditori, atau kinestetik.

6) Mempermudah Pengajaran

Bagi guru, media pembelajaran dapat menjadi alat bantu yang sangat efektif dalam menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep yang kompleks atau sebagai sarana untuk memberikan variasi dalam metode pengajaran.

7) Meningkatkan Keterlibatan Emosional

Media pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan dunia anak dapat meningkatkan keterlibatan emosional mereka dalam proses belajar. Anak-anak lebih cenderung untuk mengingat dan memahami materi yang mereka rasakan relevan dan menarik.

8) Mengakomodasi Berbagai Jenis Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mencakup berbagai jenis konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak. Misalnya, media berbasis teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang kaya dan beragam yang mencakup berbagai aspek perkembangan anak.

9) Mendukung Pembelajaran Berkelanjutan

Media pembelajaran yang dapat diakses di rumah memungkinkan anak-anak untuk melanjutkan pembelajaran mereka di luar lingkungan sekolah. Ini membantu memperkuat materi yang telah dipelajari dan mendukung pembelajaran berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Media Grafis merupakan media visual dalam pembelajaran yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka dan simbol atau gambar. Media grafis dibuat dengan memodifikasi penggunaan teknologi aplikasi grafi berupa Canva, Coreldraw, Instashot dan Adobe Illustrator dan dimodifikasi dengan bahan- bahan bekas ataupun bahan alam seperti kardus bekas, kaleng, kertas, kayu dll. Media grafis berbasis ramah anak diklasifikasikan sesuai dengan tujuan belajar yang akan dicapai anak, yakni dalam perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosional, seni, nilai agama moral dan fisik motorik.

Dalam pengembangan media belajar grafis, kami menerapkan konsep Sekolah Ramah Anak. Bahan ajar yang digunakan tidak terbatas pada buku teks yang tersedia, tetapi juga mencari bahan ajar yang lebih kontekstual dengan lingkungan dan kondisi anak. Prinsip yang digunakan dalam pengembangan media belajar grafis ramah anak adalah mengembangkan aspek perkembangan anak, memastikan media dapat digunakan berulang kali dan tidak habis pakai, menggunakan bahan yang mudah didapat dan ekonomis, serta bahan yang tidak berbahaya untuk keselamatan anak. Selain itu, media harus dapat digunakan secara individual atau kelompok, dapat menimbulkan kreativitas, dimainkan dengan menyenangkan, dan mampu memicu imajinasi anak.

Referensi

- Adiyacht, M., & Utomo, R. (2018). Kecerdasan Visual-Spasial, Kemampuan Numerik, dan Prestasi Belajar Matematika. *Kecerdasan Visual-Spasial, Kemampuan Numerik, Dan Prestasi Belajar Matematika*, 7(3), 236.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Anggraini, M. S. A., & Eddy Sartono, E. K. (2019). Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Ramah Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas Iv Sd. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 57–77. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p57--77>
- Djibu, R., Fayola, A. D., Rahmah, S., & Hakim, M. L. (2023). Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan. *Community ...*, 4(4), 6913–6919. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/18518%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/18518/13513>
- Efendi, S. (2021). Penggunaan Media Grafis Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SDN 24 Koto Malintang. *Jurnal Sosial Sains*, 1(7), 688–697. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v1i7.155>
- Fitria, A. (2013). Mengenalkan dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Mu'adalah Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 45–

55. <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/muadalah/article/view/675>
- Halimatus, H., Fridani, L., & Meilani, S. M. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Pengenalan Life Science pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.318>
- Hartono, M., Gunung, U., & Aceh, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Grafis (Gambar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Tata Surya Kelas X Di SMA Negeri 1 Badar Kutacane. 3, 8322–8335.
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Manshur, A., & Rodhi, A. (2022). Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>
- Novitawati, S., Sulaiman, M. P., & Purwanti, R. (2020). Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat PELATIHAN TEKNIK MENULIS BEST PRACTICE BAGI KEPALA SEKOLAH DI PKG BANJARMASIN TENGAH. <https://repositori.uin-suka.ac.id/bitstream/handle/123456789/19526/3>.
Pengabdian PELATIHAN TEKNIK MENULIS BEST PRACTICE BAGI KEPALA SEKOLAH PKG BANJARMASIN TENGAH.pdf?sequence=1
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 759–764. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>
- Purwani, A., Fridani, L., & Fahrurrozi, F. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Syukri. (2021). Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Al Abyadh*, 4(1), 16–23.
- Wahyuningsih, E. T., & Setianingsih, H. P. (2023). Analisa Aktivitas Membaca Awal Anak melalui Gabungan Pendekatan Whole Word dan Phonics. *Journal on Teacher Education*, 4, 449–458. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i4.15137>
- Wuryandani, W., Faturrohman, F., Senen, A., & Haryani, H. (2018). Implementasi pemenuhan hak anak melalui sekolah ramah anak. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 86–94. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.19789>

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>