



Pengembangan dan penerapan Media Cerita Bergambar “Merpati dan Semut” untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Kurikulum Merdeka.

Sovia Ramina¹, Zulmi Aryani²

Yayasan Widyaswara Indonesia

soviaramina@gmail.com aryanizulmi@gmail.com

Abstract

This research aims to describe the development and implementation of a picture storybook learning media themed "The Dove and the Ant" in Indonesian language learning for second-grade students under the Merdeka Curriculum. This media was developed based on the principles of the independent curriculum, emphasizing active, creative, and student-centered learning to enhance students' comprehension of stories, develop language skills, and instill moral values. The story "The Dove and the Ant" was chosen for its simplicity and moral message, suitable for the comprehension level of second-grade students.

The development of this media involved several stages: selecting a short, simple, and relevant story; creating or selecting engaging illustrations that support the storyline; systematically arranging the picture storybook; and designing learning activities that stimulate discussion and student creativity. Illustrations can be pre-made or created by the students themselves, allowing for active participation in the learning process. Learning activities are designed to engage students in critical thinking through questions that encourage discussion and analysis of the story.

The implementation of the picture storybook media in second-grade Indonesian language learning under the Merdeka Curriculum focuses on three main aspects: firstly, improving students' comprehension of the story, vocabulary, and sentence structure; secondly, conveying moral values such as kindness, mutual help, and empathy through the story of the dove and the ant; and thirdly, encouraging student creativity through various creative activities such as rewriting the story, creating dialogues, and drawing. The teaching method employed emphasizes the active participation of students in the learning process and guidance from the teacher.

Keywords: *Picture Storybook Media*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan dan penerapan media pembelajaran “Cerita Bergambar” bertema “Merpati dan Semut” dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa tahun kedua kurikulum Merdeka. Media ini dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip kurikulum mandiri dan menekankan pembelajaran aktif, kreatif dan berpusat pada siswa, meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita, mengembangkan keterampilan bahasa, dan menumbuhkan nilai-nilai moral. Cerita “Merpati dan Semut” dipilih berdasarkan tingkat pemahaman siswa kelas II karena kesederhanaan dan pesan moralnya.

Perkembangan media ini melalui beberapa tahapan. Artinya memilih cerita yang pendek, sederhana, dan relevan dengan tingkat pemahaman siswa. Buat atau pilih gambar yang menarik dan mendukung alur cerita. Penyusunan cerita bergambar secara sistematis. Rancang kegiatan pembelajaran yang merangsang diskusi dan kreativitas siswa. Gambar dapat dibuat sebelumnya atau dibuat oleh siswa sendiri, sehingga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk melibatkan siswa dalam berpikir kritis melalui pertanyaan-pertanyaan yang mendorong diskusi dan analisis cerita.

Penerapan media cerita bergambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia Kelas II pada Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada tiga aspek utama. Pertama, meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita, kosa kata, dan struktur kalimat. Kemudian melalui kisah merpati dan semut menyampaikan nilai-nilai moral seperti kebaikan, tolong menolong, dan empati. Ketiga, mendorong kreativitas siswa melalui berbagai kegiatan kreatif, seperti menulis ulang cerita, membuat percakapan, dan menggambar. Metode pembelajaran yang digunakan menitikberatkan pada partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan bimbingan dari guru.

Kata kunci: Media Cerita Bergambar

A. Pendahuluan

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan media pembelajaran yang efektif dan menarik khususnya bagi siswa kelas II yang mendalami dunia membaca dan menulis. Kurikulum mandiri menumbuhkan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang mendukung hal tersebut adalah "Cerita Bergambar". Media-media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita, mengembangkan kemampuan berbahasa, dan meningkatkan nilai-nilai moral.

Artikel ini menjelaskan tentang pengembangan dan penerapan media pembelajaran "Cerita Bergambar" tema "Merpati dan Semut" untuk siswa kelas II dalam kurikulum Merdeka. Pengembangan media cerita bergambar didasarkan pada beberapa pertimbangan.

1. Kesesuaian dengan Kurikulum Mandiri

Media harus sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka yang menekankan

pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

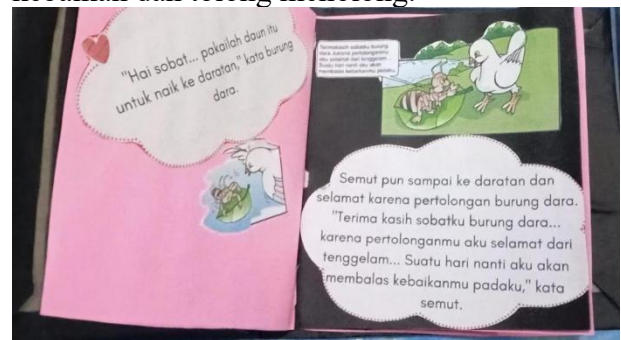
2. Efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia

Cerita Bergambar terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita, mengembangkan kemampuan berbahasa, dan menumbuhkan nilai-nilai moral.

3. Topik Terkait

Cerita "Merpati dan Semut" dipilih karena pendek, sederhana, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas dua.

Kisah ini juga mengandung pesan moral tentang kebaikan dan tolong menolong.



B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih untuk menguraikan pengembangan dan penerapan media narasi bergambar “Merpati dan Semut” dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II Kurikulum Merdeka.

Data dikumpulkan melalui dua sumber utama.

1. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini mengkaji berbagai literatur terkait media pembelajaran khususnya cerita bergambar, Kurikulum Merdeka, dan pembelajaran bahasa Indonesia kelas II. Literatur yang digunakan antara lain buku, majalah dan artikel ilmiah yang relevan.

2. Observasi

Dilakukan observasi sebanyak kali terhadap proses pembelajaran dengan media “Cerita Bergambar” “Merpati dan Semut”. Tujuan observasi ini adalah untuk melihat langsung bagaimana media digunakan dalam pembelajaran dan bagaimana respon siswa terhadapnya.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan dengan mendeskripsikan data yang diperoleh dari studi literatur dan observasi.

Deskripsi ini meliputi:

1. Pengembangan Media

Langkah-langkah pengembangan media Cerita Bergambar Merpati dan Semut, meliputi pemilihan cerita, pembuatan gambar, penyusunan cerita ilustrasi, dan perancangan kegiatan pembelajaran.

2. Penggunaan media

Bagaimana media “Cerita Bergambar” “Merpati dan Semut” digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas II (metode pembelajaran yang digunakan,

aktivitas siswa, peran guru dalam membimbing belajar) dll.

3. Keunggulan Media

Ilustrasi Merpati dan Semut Keunggulan media cerita adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita, mengembangkan kemampuan berbahasa, dan meningkatkan nilai-nilai moral.

Tujuan analisis deskriptif adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang pengembangan dan penerapan media cerita bergambar “Merpati dan Semut” dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 2 Kurikulum Merdeka.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengembangan Media

Media pembelajaran “Cerita Bergambar” dan “Merpati dan Semut” dikembangkan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Pemilihan Cerita

Cerita “Merpati Yang Indah” dipilih karena pendek, sederhana, dan sesuai dengan level pemahaman siswa kelas II. Cerita tersebut mengandung pesan moral tentang kebaikan dan kebaikan. Pemilihan cerita penting untuk membantu siswa memahami dan menikmati cerita.

2) Pembuatan gambar

Gambar tersedia siap digunakan. Sebagai alternatif, guru dapat meminta siswa menggambar ulang setiap adegan sesuai gaya mereka sendiri atau membuat gambar tambahan untuk memperkaya cerita. Melibatkan siswa dalam membuat gambar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam belajar.

3) Mengedit cerita bergambar

Gambar disusun satu demi satu sepanjang cerita yang ada. Struktur sistematis

membantu siswa memahami alur dan hubungan antar adegan.

4) Presentasi dan Diskusi

Guru menyajikan cerita bergambar dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang diskusi, seperti:

- a. Apa yang dilakukan semut di awal cerita?
- b. Mengapa semut meminta bantuan?
- c. Apa yang dilakukan merpati untuk membantu semut?
- d. Bagaimana perasaan semut setelah diselamatkan?
- e. Apa pesan moral dari cerita ini?

Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis dan menganalisis cerita.

5) Kegiatan Kreatif

Siswa dapat melakukan berbagai kegiatan kreatif seperti:

- a. Tulis ulang cerita sesuai gaya Anda sendiri.
- b. Buatlah dialog antara seekor merpati dan seekor semut.
- c. Tulis ulang cerita tersebut dengan kata-katamu sendiri.

Kegiatan kreatif, membantu siswa mengungkapkan pemahaman mereka terhadap cerita dan mengembangkan keterampilan berbahasa mereka.

2. Penerapan Media

Media cerita bergambar dapat digunakan untuk berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk:

1. Belajar Bahasa Indonesia

Meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita, kosakata, dan struktur kalimat. Media ini membantu siswa memahami makna kata, kalimat, dan cerita.

2. Mempelajari Nilai-Nilai Moral

Mengajarkan nilai-nilai keramahan, kebaikan, dan empati. Melalui kisah Merpati

dan Semut, siswa belajar pentingnya bersikap baik dan membantu sesama.

3. Pembelajaran Seni

Mendorong kreativitas siswa melalui kegiatan menggambar dan menulis. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya melalui berbagai kegiatan seni.

3. Keunggulan Media Pembelajaran

Media "Cerita Bergambar" mempunyai beberapa keunggulan, yaitu:

1. Menarik & Menyenangkan

Gambar-gambar yg menarik & cerita yg sederhana menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi murid. Media ini sanggup menarik perhatian murid dan menciptakan mereka lebih antusias pada belajar.

2. Praktis Dipahami

Cerita yg pendek dan sederhana gampang dipahami sang murid kelas II. Media ini didesain buat sinkron menggunakan taraf pemahaman murid kelas II.

3. Membantu Pemahaman

Gambar-gambar membantu murid buat tahu alur cerita dan pesan moralnya. Gambar-gambar berfungsi menjadi penjelas dan penguat pesan cerita.

4. Meningkatkan Kreativitas

Aktivitas kreatif yg didesain membantu murid buat menyebarkan kreativitas dan khayalan mereka. Media ini mendorong murid buat berpikir kreatif dan mengekspresikan wangsit-wangsit mereka.

5. Efisien

Media ini gampang dibentuk dan digunakan, sebagai akibatnya bisa berhemat dan energi guru.

Media ini mudah dan gampang diterapkan pada pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran "Cerita Bergambar" bertema "Merpati dan Semut" efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas II kurikulum Merdeka.

Pengembangan media tersebut mulai dari pemilihan cerita yang sederhana dan relevan, pembuatan atau pemilihan gambar yang menarik, penyusunan cerita ilustrasi secara sistematis, hingga perancangan kegiatan pembelajaran yang merangsang diskusi dan kreativitas siswa, dilakukan sesuai prosedur yang sistematis.

Penggunaan media tersebut terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita, mengembangkan kemampuan berbahasa, dan menanamkan nilai-nilai moral seperti kebaikan dan kebaikan.

Keunggulan media tersebut antara lain daya tarik visual yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, kemudahan pemahaman bagi siswa kelas dua, kemampuan memperjelas alur cerita dan pesan moral, serta kemampuan merangsang kreativitas siswa.

Secara keseluruhan media cerita bergambar terbukti merupakan alat pembelajaran yang efisien dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II sesuai prinsip kurikulum mandiri.

E. Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(4), 994–1003.
- Nurhayati, S. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(1), 1-10.