



Kebutuhan Kegiatan Menulis Cerita Bergambar di Sopo Belajar

Eva Septiana Manurung
Yayasan Alusi Tao Toba
evamanurung111@gmail.com

Received: 22 Juni 2020; Revised: 24 January 2021; Accepted: 11 March 2021

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan kegiatan penulisan cerita bergambar di Sopo Belajar, dan memperoleh rencana kegiatan penulisan cerita bergambar anak-anak dalam Sopo Belajar. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah fasilitator Sopo Belajar, anak-anak penerima manfaat dari Sopo Belajar dan tenaga ahli. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kegiatan belajar di Sopo Belajar. Menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Menggunakan model Miles dan Huberman untuk analisis data yaitu reduksi data, representasi data dan kesimpulan. Triangulasi sumber dan metode mendukung validitas data. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) kebutuhan kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar. (2) diperoleh rencana kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar yang terdiri dari (a) input (b) proses (c) output, dan (d) outcome. Maka, perlu dilakukan tindakan lanjutan berupa realisasi kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar karena berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka kreativitas anak dapat ditingkatkan.

Kata Kunci: Cerita bergambar, Kebutuhan, Menulis, Sopo Belajar

The Need for Writing Illustrated Story in Sopo Belajar

Abstract: *The purpose of this study was to determine the need for picture story writing activities in Sopo Belajar, and to obtain plans for children's picture story writing activities in Sopo Belajar. This research is a descriptive study using a qualitative approach. The subjects of this research are the Sopo Belajar facilitators, children who are beneficiaries of Sopo Belajar and experts. This research was motivated by the existence of learning activities at Sopo Belajar. using data collection techniques with observation, interviews and documentation. Using Miles and Huberman's model for data analysis, namely data reduction, data representation and conclusions. Triangulation of sources and methods supported data validity. The results of this study indicate: (1) the need for pictorial story writing activities in Sopo Belajar. (2) obtained a pictorial story writing activity plan in Sopo Belajar which consists of (a) input (b) process (c) output, and (d) outcome. So, it is necessary to take further action in the form of the realization of the pictorial story writing activity in Sopo Belajar because based on the results of the research that has been done, the creativity of children can be improved.*

Keywords: *Picture Stories, Needs, Writing, Sopo Belajar*

How to Cite: Manurung, E S (2021). Kebutuhan Kegiatan Menulis Cerita Bergambar di Sopo Belajar Binangara. Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 5(1), 49-60.
doi: <https://doi.org/10.21831/diklus.v5i1.32635> 



PENDAHULUAN

Sastra anak merupakan penelitian penting dalam budaya populer dan telah dipelajari secara ekstensif pada pertengahan abad ke-18 (Filipović, 2018). Ketika membaca menjadi kesenangan dan kebutuhan anak, kegiatan membaca juga dapat menjadi proses sosial budaya bagi anak. Oleh karena itu, anak dapat memperoleh pengetahuan tentang banyak hal dari belajar mengenal diri sendiri, lingkungan sekitarnya, dan lingkungan di luar tempat tinggalnya. Aggsleton (2018) mengemukakan bahwa buku anak di perpustakaan umum sering berinteraksi dengan anak, sehingga koleksi tersebut dapat menjadi wadah untuk menciptakan budaya anak. Integrasi karya sastra anak sebagai media interaksi anak di perpustakaan dalam hal ini adalah sopo pembelajaran.

Selain itu, ini juga bentuk hiburan sekaligus belajar tentang kebudayaan tertentu. Anak belajar bahwa hidup tidak selalu, "happily ever after" melalui cerita yang ia baca (Demoiny & Ferraras-Stone, 2018). Melalui buku anak belajar mandiri dan belajar memandang kehidupan tidak selalu hitam atau putih saja. Dalam buku cerita bergambar Narasi dan gambar berkontribusi pada struktur model mental yang konsisten dari sebuah cerita hanya jika gambar secara semantik terikat dengan narasi (Takacs & Bus, 2018). Maka narasi dan ilustrasi harus sesuai dengan isi cerita yang ditulis, misalnya ada satu adegan sang tokoh menangis, maka didalam ilustrasi juga digambarkan tokoh menangis.

Pengembangan buku cerita mungkin membutuhkan waktu yang lebih lama atau lebih singkat, tetapi setidaknya butuh dua hari untuk menyelesaikannya. Dengan lebih banyak waktu, guru dan pustakawan dapat mempromosikan pengembangan proyek buku cerita dengan mengambil beberapa pelajaran per minggu selama satu semester, dan memasukkan berbagai kegiatan literasi dan bahasa yang terkait dengan kursus tersebut. Namun beberapa penelitian menunjukkan bahwa cerita bergambar

memberikan banyak manfaat kepada anak, diantaranya Buku cerita bergambar sesuai untuk digunakan pada siswa SD, hal ini dikarenakan siswa di masa usia SD cenderung menyukai bacaan dalam wujud cerita bergambar (Sayer, Kristiawan, & Agustina, 2018).

Sangat penting bagi pemula untuk belajar menulis di sekolah dasar agar anak-anak dapat ikut serta dalam kegiatan membaca dan menulis. Pembelajaran semacam ini yang menjadi dasar menulis dan dapat menentukan tulisan siswa selanjutnya di kelas selanjutnya. Sejak kecil, jika kemampuan menulis belum cukup, dan anak akan mengalami kesulitan belajar di kemudian hari. Mengenai fungsi keterampilan menulis, Morsy (dalam Tarigan, 2008) mengatakan bahwa dalam kehidupan modern, keterampilan menulis jelas dibutuhkan. Tidaklah berlebihan jika dikatakan bahwa kemampuan menulis adalah karakteristik orang yang terpelajar atau negara yang berpendidikan baik. Keterampilan menulis hanya dapat diperoleh dan dikuasai melalui praktek dan praktek. Menurut Dawson (dalam Tarigan, 2008) salah satu bentuk praktek dan latihan untuk memperoleh penguasaan menulis, sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa dilakukan melalui kegiatan pembelajaran.

Karena teks cerita yang disampaikan, cerita dalam ilustrasi tersebut juga menarik perhatian anak-anak. Anak usia tujuh tahun yang sudah duduk di bangku kelas satu sekolah dasar masih terpengaruh oleh perilaku belajar mandiri di Taman Kanak-kanak. Mereka lebih tertarik pada diri sendiri, kebutuhan, minat dan kebutuhan mereka. Alasan *trend* ini adalah karena pengalaman utama dan awal mereka sangat bergantung pada orang tua, keluarga, dan masyarakat.

Buku yang dapat membantu mereka menjelajahi dunianya yang unik sangat pas menjadi buku untuk mereka baca. Dengan perkembangan kemampuan kognitif, sosial dan moral anak-anak, mereka mulai berekspansi ke dunia di luar diri mereka sendiri, keluarga dan masyarakat. Mereka

mulai melihat teman, sekolah, dan lingkungan sebagai bagian dari hubungan dan kehidupan mereka. Mereka mulai mengembangkan minat mereka melebihi apa yang telah mereka ketahui, dan mengungkapkan kepedulian terhadap anak-anak dan orang dewasa di luar komunitasnya (Inisiatif "Buku Cerita Afrika", 2020). Proses pengembangan buku cerita sangat fleksibel. Proses disesuaikan dengan karakteristik anak dan jenis aktivitas yang ingin dilakukan. Kita juga dapat memutuskan berapa lama setiap tahap proses akan berlangsung, dan berapa banyak kegiatan yang direncanakan untuk setiap tahap. Cerita yang berkaitan dengan dunia sosial anak-anak akan memenuhi kebutuhan anak-anak sesuai dengan perkembangan kognitif, kepentingan dan ketertarikan mereka terhadap dunia di luar diri dan lingkungan anak-anak. Dapat dinyatakan bahwa seni (ilustrasi-gambar), teks cerita, psikologi perkembangan dan ketertarikan anak adalah tiga aspek penting yang harus diolah untuk menuliskan cerita bergambar.

Taman baca masyarakat merupakan fasilitas yang dikelola oleh masyarakat dan pemerintah untuk memenuhi kebutuhan dan kebutuhan masyarakat akan bahan bacaan sebagai sarana belajar sepanjang hayat, sehingga meningkatkan kualitas kesejahteraan masyarakat sekitar TBM (Pedoman Pelaksanaan Taman Baca Komunitas, 2006). Menurut Amrin (2011), taman baca masyarakat merupakan unit layanan untuk segala jenis kebutuhan bahan bacaan yang dibutuhkan masyarakat, dan realisasinya bertujuan untuk meningkatkan minat baca dan mewujudkan masyarakat budaya baca. Dapat dikatakan TBM merupakan sarana untuk memenuhi kebutuhan bahan bacaan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar TBM. Dalam hal ini hanya fokus pada peningkatan minat baca masyarakat.

Huta Binangara merupakan salah satu dari lima Huta dibawah Desa Hasinggaan, Kabupaten Samosir yang berbatasan langsung dengan Kabupaten Dairi. Tidak adanya jalan darat dan perpustakaan

membuat sulitnya akses terhadap buku di Binangara menjadi alasan awal dibukanya Sebar atau Semangat baca Masyarakat Binangara. Kemudian karena besarnya apresiasi anak dengan persentasi kehadiran melebihi 80% total anak di Binangara setiap harinya meskipun belajar bersama di teras rumah warga, para orang tua yang memberikan waktu anak untuk belajar dan tidak mengajak anaknya keladang selama Sebar dikunjungi relawan, permintaan masyarakat agar sebar naik kelas menjadi sopo belajar, telah ada rumah yang akan dijadikan sopo belajar dan adanya relawan yang akan bertanggung jawab untuk sopo tersebut, maka Sebar Binangara naik tingkat menjadi Sopo belajar Binangara.

Sopo Belajar Binangara dibuka pada tanggal 7 september 2017. Pembukaan sopo belajar binangara karena besarnya apresiasi anak-anak dan masyarakat Binangara, adanya relawan dan rumah sebagai Sopo belajar. Sopo Belajar Binangara adalah nama dari salah satu Taman Bacaan Masyarakat yang di buka oleh Yayasan Alusi Tao Toba. Sebagaimana sopo belajar yang lainnya maka buku yang tersedia jauh lebih banyak, ada 1500 lebih buku di sopo belajar Binangara, terdapat kegiatan bermain belajar mulai jam 08.00-12.00 kemudian dilanjutkan 13.00-17.00 setiap hari senin hingga sabtu. Ada 58 anak, 28 remaja dan 65 orang tua penerima manfaat sopo belajar binangara. Jumlah ini dapat bertambah apabila ada teman, tamu maupun keluarga masyarakat binangara yang kebetulan datang. Biasanya anak-anak maupun warga masyarakat mengajak teman ataupun keluarga mereka untuk datang ke sopo belajar untuk membaca, belajar dan bermain bersama.

Pada awal pembukaan sopo belajar Binangara ada 900 lebih buku yang terdiri dari buku cerita anak, buku pelajaran, majalah anak, komik, ensiklopedia hingga buku kesehatan. Namun seiring berjalannya waktu buku anak di sopo menjadi kurang karena telah habis dilahap oleh beberapa anak yang memiliki minat baca yang tinggi. Seseorang yang memiliki minat membaca akan bersedia untuk mengusahakan bahan

bacaan dan kemudian membacanya dengan antusias. Sehingga pada akhirnya untuk memenuhi permintaan kebutuhan membaca anak – anak di Binangara, relawan akan meminta tambahan buku ke gudang buku milik Yayasan Alusi Tao Toba atau melakukan kegiatan roker buku dengan sopo belajar lain. Sehingga kebutuhan anak terhadap buku terus dapat diusahakan pemenuhannya

Atas permintaan masyarakat dusun Sitiotio, dibuka lah SEBAR (semangat baca rakyat) untuk memenuhi kebutuhan baca anak-anak dan masyarakat Sitiotio. Sebar merupakan sebuah program untuk memenuhi kebutuhan membaca dan belajar bersama anak namun terkendala kurangnya relawan dan tempat yang dapat dijadikan sopo belajar. Pada program ini diberikan sebuah box berisi 200 buku yang terdiri dari buku-buku cerita anak hingga buku-buku pertanian, setiap seminggu atau dua minggu sekali relawan akan mengunjungi lokasi sebar untuk bermain dan belajar bersama anak-anak disekitar dan buku-buku dalam box akan di roker setiap tiga bulan untuk terus menjaga minat anak terhadap bahan bacaan baru.

Awalnya buku favorit anak-anak Binangara adalah buku cerita anak yang tipis dan bergambar. Anak-anak awalnya tidak menyukai membaca buku yang hanya berisikan teks maupun komik yang cara membacanya yang terkadang dari mana pun sulit untuk mereka mengerti. Sebagai buku favorit, buku cerita anak adalah buku yang selalu lebih dulu habis dibaca oleh anak-anak binangara. Untuk mengatasi hal itu relawan akan menstimulus mereka dengan membacakan buku cerita full teks, berbagi pengalaman membaca buku yang lebih tebal itu lebih seru dan asyik, dan belajar bersama bagaimana membaca komik untuk menarik minat mereka terhadap buku diluar minat mereka. Akhirnya, buku favorit anak menjadi berkembang, tidak hanya cerita anak bergambar tetapi juga novel anak, ensiklopedia, hingga komik.

Selain minat baca yang tinggi. Anak-anak Sopo Belajar Binangara sudah

menampakkan minat mereka dalam menulis, bahkan menggambar merupakan kegiatan favorit mereka. Jika kedua hal ini dipadukan kemungkinan kreatifitas menulis anak akan semakin berkembang. Potensi tentu saja harus diberi ruang dengan melaksanakan program menulis cerita bergambar sebagai salah satu kegiatan rutin di Sopo Belajar Binangara.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Djam'an Satori (2011) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin menggali fenomena yang tidak dapat dideskripsikan, seperti proses langkah kerja, rumus untuk rumus, konsep konsep yang beragam, produk dan jasa, gambar, gaya, kebiasaan budaya, model fisik artefak, dll. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling untuk mengidentifikasi subjek. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumen atau kombinasi. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik triangulasi metode. Sumber triangulasi dalam penelitian ini sebagai sumber data adalah fasilitator, pengelola, anak-anak penerima manfaat Sopo Bellajar dan masyarakat sekitar. Tehnik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah tehnik analisis data model Miles dan Huberman (2011). Kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan sehingga menjenuhkan data. Kegiatan analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan grafik kesimpulan / verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar Binangara Huta Binangara, Dusun Pinal, Desa Hasinggaan, Kabupaten Samosir dan Sebar Sitiotio, Dusun Sitiotio, Desa Silalahi, Kabupaten Dairi. Penelitian yang telah

dilakukan ini mencakup: (1) kebutuhan prioritas kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio (2) rencana kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio. Berikut disajikan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Identifikasi kebutuhan

Informasi tentang kebutuhan program pendidikan dicapai melalui data evaluasi matriks SWOT. Dimana dalam kegiatan penulisan cerita foto perlu dilakukan analisis lingkungan internal dan eksternal untuk mengetahui apa saja yang perlu dilakukan dan apa saja yang perlu dilakukan dalam kegiatan penulisan cerita foto Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio untuk mencapai tujuan tersebut. efektivitas cerita. aktivitas. Data penelitian diberikan dalam bentuk tabel ringkasan penelitian lingkungan internal dan eksternal saat meringkas matriks SWOT.

Analisis internal adalah studi tentang kelebihan dan kekurangan Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio. Analisis lingkungan internal bersumber dari sumber Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio, yang meliputi faktor, sumber daya manusia, sumber daya organisasi dan sumber daya material. Faktor pertama menyangkut segala sesuatu yang berhubungan dengan sumber daya manusia, seperti pengalaman, kemampuan, pengetahuan dan wawasan. Faktor kedua terkait dengan sistem dan proses termasuk perencanaan, keuangan, dan hasil. Faktor ketiga meliputi peralatan, lokasi, dan lokasi geografis.

Analisis eksternal adalah studi tentang peluang dan ancaman dari Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio. Kondisi lingkungan yang dihadapi Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio saat ini. Perubahan teknologi dan peningkatan kemampuan memperoleh dan mengolah informasi memerlukan realisasi matrik SWOT berikut ini Persyaratan program ditentukan dengan merinci kegiatan penulisan cerita grafis di Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio. Banyak isu strategis yang dapat digunakan dengan

hasil analisis lingkungan internal dan eksternal di atas.

Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio sepakat untuk menetapkan persyaratan yang tercantum di atas. Kebutuhan ditentukan melalui diskusi dan keputusan yang dilakukan oleh peneliti Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio. Seperti yang ditunjukkan pada gambar, aktivitas terpenting dalam proses analisis adalah memahami semua informasi dan menentukan tindakan apa yang harus diambil untuk menyelesaikan masalah.

EFAS (Internal Factor Analysis Strategy)		Strengths (kekuatan)					Weaknesses (Kelemahan)			
		1	2	3	4	5	1	2	3	
Opportunities (Peluang)	Menggambar Adalah kegiatan favorit anak di sopo belajar	1	Strategi SO					Strategi WO		
	Anak sudah mulai terbiasa menulis untuk koran dinding anak sekolah di sopo belajar	2	1. Mengoptimalkan kegiatan menulis dan menggambar secara reguler					1. Rekrutmen tutor		
	Meningkatkan kreatifitas menulis anak	3	2. Memasukkan cerita bergambar sebagai salah satu karya yang dapat di terbitkan di koran dinding anak sekolah					2. Mengadakan pembagian kelompok menulis teman sebaya		
	Menghasilkan karya berupa cerita bergambar orisinal	4								
Threats (Ancaman)	Munculnya rasa bosan pada saat proses kegiatan menulis cerita bergambar	1	Strategi ST					Strategi WT		
	Range umur dan kelas anak berbeda-beda	2	1. Pengadaan ice breaking di sela kegiatan menulis cerita bergambar					1. Belajar melalui buku cerita bergambar yang ada di sopo belajar dan sebar		
			2. Pengadaan kelompok atau kelas sesuai dengan umur anak					2. Pengadaan ketua kelompok sebagai wakil dari fasilitator di setiap tingkatan		

Gambar 1. Analisis SWOT

Seperti terlihat pada gambar di atas, kebutuhan strategis Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio dalam kegiatan menulis cerita, dalam rangka mempersiapkan lebih banyak rencana untuk memenuhi kebutuhan kegiatan menulis cerita, telah sepakat dengan Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio bahwa saat ini merupakan rencana pembentukan teman sebaya untuk kegiatan penulisan cerita bergambar Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio. Di sisi lain, pembelajaran yang disajikan guru secara bervariasi dapat mengurangi kebosanan siswa sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lubis & Dasopang, 2020). Penggunaan media cerita bergambar atau komik untuk

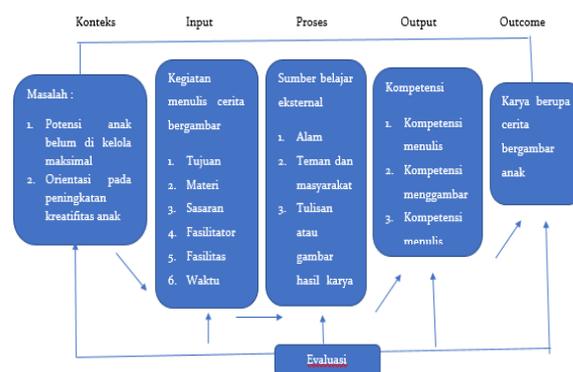
siswa sekolah dasar terjadi peningkatan respon siswa (Dessiane & Hardjono, 2020).

Pembentukan kelompok teman sebaya dalam kegiatan menulis cerita menggambar di Sopo Belajar Binangara dan Sebar Sitiotio dianggap perlu untuk menemukan kebutuhan yang belum terpenuhi dan peluang yang belum dimanfaatkan untuk menutupi kelemahan, mendiagnosis masalah dan mencari solusi. Dari kebutuhan prioritas acara tersebut, kita bisa melihat rencana pembentukan kelompok sebaya di Sopo Belajar Binangara dan Sebar Sitiotio yang menjadi prioritas untuk rencana yang lebih detail untuk kegiatan penulisan cerita bergambar. Peneliti menggunakan model OEM (model elemen organisasi). Perencanaan program dimulai dengan analisis SWOT sehingga program yang diperoleh memenuhi persyaratan dan persyaratan Sopo Belajar Binangara dan Sebar Sitiotio serta dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Menurut Kaufman, ada lima elemen yang saling terkait dalam sebuah proses evaluasi. Model (*Organizational Elements Model*) menggambarkan keberadaan lima elemen yang saling terkait. Hubungan antara masukan, proses, produk, keluaran dan hasil (Kaufman, 1979). Komponen pendidikan luar sekolah saling berhubungan dan saling mendukung. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menggunakan komponen ini untuk mengevaluasi kebutuhan peer group yang membuat kegiatan pembuatan cerita bergambar Sebagaimana dikemukakan Sudjana (2001). Sarana masukan (instrumental input) meliputi semua sumber daya dan fasilitas yang memungkinkan dalam kegiatan belajar kelompok. Masukan menta yaitu penerima manfaat atau peserta didik dengan berbagai karakteristiknya masing-masing. Investasi lingkungan, yakni faktor lingkungan dalam rencana pendidikan. Proses tersebut melibatkan interaksi antara fasilitas masukan sarana dan penerima manfaat (masukan mentah), keluaran (keluaran), yaitu jumlah lulusan yang disertai dengan kualitas perubahan tingkah laku yang

diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Input lainnya adalah daya dukung lain yang memungkinkan penerima manfaat dan lulusan untuk menggunakan kemampuan yang telah mereka miliki untuk meningkatkan kretifitas dan kemampuan menulis cerita bergambar mereka. Dalam hal ini, kreativitas menulis anak perlu ditingkatkan. Media cerita bergambar ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kreatif (Mawanto et al., 2020).

Pelaksanaan kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar Binangara dan Sebar Sitiotio mengacu pada komponen pendidikan luar sekolah. Secara lebih rinci komponen program pendidikan cerita bergambar sebagai berikut.



Gambar 2. kerangka pemikiran kegiatan menulis cerita bergambar

Oleh karena itu, dalam melaksanakan kegiatan menulis cerita bergambar tersebut kita harus memperhatikan lima komponen perencanaan, yaitu input, proses, produk, output, dan hasil. Dalam konteks kebutuhan kegiatan menulis cerita bergambar, identifikasi kebutuhan yang belum terpenuhi dan peluang yang belum dimanfaatkan untuk menutupi kelemahan, mendiagnosis masalah, dan mencari solusi.

Komponen input mencakup: Masukan sarana meliputi fasilitator, fasilitas serta tujuan program kegiatan menulis cerita bergambar. Masukan mentah adalah penduduk sasaran atau anak penerima manfaat dengan berbagai karakteristik, dan masukan lingkungan meliputi lingkungan alam, sosial, budaya,

dan kelembagaan. Komponen proses meliputi kegiatan pembelajaran melalui penerapan mekanisme pembelajaran atau proses menulis cerita bergambar. Proses pembelajaran menulis cerita bergambar menggunakan pembelajaran kontekstual. Jika pendekatan situasional cocok untuk masalah yang harus segera diselesaikan dan kebutuhan yang harus dipenuhi. Komponen output berupa perubahan kemampuan menulis, menggambar, dan menulis cerita bergambar akibat menulis cerita bergambar. Komponen outcome atau dampak merupakan tujuan dari kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar Binangara dan Sebar Silitio. Secara lebih rinci komponen kegiatan menulis cerita bergambar bertujuan sebagai proses peningkatan kreatifitas menulis anak dalam menulis cerita bergambar. Fasilitas penunjang seperti buku, alat tulis, buku cerita bergambar, maupun fasilitas pendukung lainnya yang ada di Sopo Belajar Binangara dapat digunakan dalam proses penyelenggaraan kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar Binangara dan Sebar Silitio.

Kelompok sasaran pada kegiatan ini ditujukan kepada penerima manfaat Sopo Belajar Binangara dan Sebar Silitio yaitu anak-anak Binangara dan Silitio. Proses pembelajaran diawali mulai dengan kegiatan awal yang menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan pembelajaran, menguatkan kebersamaan, meningkatkan kesiapan belajar dan membangun perasaan-perasaan agar nyaman. Proses ini terkait dengan interaksi edukasi antara masukan sarana, khususnya narasumber, terhadap masukan mentah, yaitu anak-anak penerima manfaat (Sudjana, 2001).

Kegiatan menulis cerita bergambar dilakukan dengan menitikberatkan pada pembelajaran kontekstual. Metode pembelajaran kontekstual diterapkan sebagai salah satu elemen yang dapat mempengaruhi terwujudnya hasil belajar melalui berbagai metode. Kondisi belajar yang terbentuk akan mendorongnya untuk selalu berusaha mencari, menemukan dan menginformasikan hal-hal yang melekat

dalam kehidupan (minat, kebutuhan dan aktualisasi diri).

Metode ini akan mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi bernalar, berpikir bebas dan terbuka, serta menstimulasi berpikir kreatif sehingga secara sadar, dan berusaha untuk memperdalam ilmunya secara mandiri (Sujarwo, 2012). Selain itu media pembelajaran buku cerita bergambar berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak (Ngura, Go, & Rewo, 2020). Menerapkan media cerita rakyat sebagai bahan bacaan, anak dapat termotivasi untuk mengembangkan kreativitas mereka masing-masing (Ira Afriyanti, Samsu Somadayo, 2020). Pembelajaran dilakukan secara berkelompok, agar anak mendapat kesempatan untuk mengajar dan menerima pengetahuan dalam proses memahami materi pembelajaran dengan aman dan nyaman, sehingga terjalin proses pembelajaran yang interaktif.

Selain penerima manfaat dan fasilitator, dalam kegiatan penulisan cerita bergambar ini juga dibutuhkan ketua tim sebagai wakil dari fasilitator untuk menunjang keberhasilan kegiatan. Pemimpin kelompok membantu teman-teman dalam kelompok pendamping sebagai perwakilan. Ketua kelompok juga membantu memastikan pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Melalui hubungan ini, penerima manfaat dan fasilitator yang saling mendukung tentunya akan membentuk satu atau lebih aspek output yang dibutuhkan, seperti menulis, menggambar, dan menyusun cerita bergambar dengan tema dan waktu yang disepakati.

Dalam rangka kegiatan menulis cerita bergambar, diharapkan dapat berdampak pada kelompok binaan anak-anak penerima Sopo Belajar Binangara dan Sebar Silitio, dan berkarya dalam bentuk cerita bergambar asli karya anak-anak Sopo Belajar Binangara dan Sebar Silitio. Konsep yang diusung dalam perancangan buku cerita bergambar pun harus

disesuaikan agar nantinya dapat menjadi kesatuan dengan cerita yang diangkat (Bagus, Rama, Luh, Indiana, & Dewi, 2021).

Evaluasi berpusat pada pengambilan keputusan. Evaluasi terdiri dari model evaluasi konteks, masukan, proses dan produk (konteks, masukan, proses dan produk atau CIPP) sebagai model evaluasi yang menitikberatkan pada pengambilan keputusan (Sudjana, 2001). Untuk menentukan keberhasilan kerangka kegiatan menulis cerita bergambar dalam Sopo Belajar Binangara dan Sebar Siotio, perlu dilakukan evaluasi terhadap konteks, masukan, proses dan keluaran.

Pada dasarnya tahapan kebutuhan kegiatan menulis cerita bergambar akan disesuaikan dengan kelompok usia atau kelas, namun secara umum tahapan tersebut antara lain :

1. Memulai proses

Pada tahap ini ada perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Tentukan usia anak. Cerita tertulis berbeda untuk kelompok umur tertentu. Jika kita ingin menulis cerita anak-anak, kita harus mengetahui bahwa target audiensnya adalah anak-anak dalam kelompok usia 6-7, 8-10, atau 11-13. Penggunaan bahasa, nada / suasana dan gaya cerita akan bervariasi sesuai dengan kelompok usia sasaran. Misalnya, jika kita menulis cerita untuk kelompok usia 6-7 tahun, tujuan kita adalah menggunakan bahasa sederhana dan kalimat pendek. Demikian pula, jika ingin menulis cerita untuk sekelompok anak usia 11-13 tahun, perlu menginstruksikan untuk menggunakan bahasa dan kalimat yang sedikit lebih rumit dan lebih panjang dari empat atau lima kata.
- b. Gunakan ingatan anak-anak sebagai inspirasi cerita. Arahkan anak-anak untuk memikirkan tentang kenangan yang menarik, aneh, atau menakutkan. Gunakan ingatan ini

sebagai dasar untuk menulis cerita anak. Misalnya, mungkin anak tersebut senang bermain bersama dengan orang tuanya. Pengalaman ini bisa menjadi cerita yang menarik, sangat disukai oleh anak-anak.

- c. Pilihlah benda biasa dan buatlah itu menjadi hal yang menakutkan. Pilih aktivitas atau acara harian dan tambahkan elemen unik ke dalamnya. Dengan memasukkan elemen khusus atau magis ke dalamnya, objek tersebut menjadi luar biasa. Ajarkan anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka untuk membuatnya menjadi mimpi. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui gagasan mengambil pengalaman seperti mendaki gunung Binangara sebagai sebuah cerita, dan menjadikannya seperti mimpi dengan menghadirkan sosok anak-anak yang menjelajahi hutan belantara.
- d. Pilih tema atau ide cerita. Ada tema utama dalam cerita untuk membantu anak mendapatkan ide. Fokus pada topik seperti persahabatan, petualangan, atau kegagalan yang dialami oleh anak-anak. Kita bisa membimbing anak untuk mengeksplorasi tema pertemanan dengan memperhatikan hubungan antara anak dengan kucing kesayangannya atau hubungan persahabatan anak satu sama lain.
- e. Jadikan pemeran/karakter utama menjadi unik. Terkadang cerita seorang anak bergantung pada karakter utama yang unik, dan anak tersebut dapat menjalin hubungan dengan dirinya sendiri. Pertimbangkan jenis karakter yang akan muncul dalam cerita anak-anak. Instruksikan anak-anak untuk menggunakan fitur-fitur yang dapat mereka temukan di sekitar dan karakter fiksi mereka untuk membuat karakter unik. Misalnya,

- anak mengubah peran teman bermainnya menjadi teman baik dan karakter utama dalam cerita.
- f. Soroti satu atau dua karakteristik yang karakter utama dalam cerita anak. Bimbinglah anak agar menonjolkan karakter utama mereka dengan memberi anak pilihan peran utama miliknya memiliki tubuh yang unik, seperti gaya rambut, gaya pakaian, atau gaya berjalan tertentu. Dapat pula memberi karakter utama dalam cerita anak kepribadian khusus, seperti baik hati, menyukai tantangan, dan mudah mendapat masalah. Misalnya, seorang anak membuat karakter utama dalam cerita miliknya adalah seorang anak yang selalu memegang rambutnya dan sangat menyukai anak kucing yang berwarna jingga. Atau, anak bisa menciptakan karakter utama yang pelupa atau selalu terlambat ke sekolah.
- g. Buatlah pembuka cerita. Biarkan anak membuat alur cerita dengan menunjukkan nama karakter dan mendeskripsikan tempat atau lokasi tertentu. Kemudian, buat garis besar keinginan atau tujuan karakter, dan rintangan atau masalah apa pun yang harus dia hadapi. Misalnya, anak-anak dapat menulis beberapa bagian perkenalan, seperti: Suatu ketika, ada seorang gadis bernama Asri yang menginginkan hewan peliharaan. Tiur menemukan seekor kucing di dekat rumahnya.
- h. Tunjukkan peristiwa yang memicu emosi/masalah (awal konflik). Biarkan anak membuat peristiwa atau keputusan yang mengubah atau menantang karakter utama (protagonis). Peristiwa ini mungkin disebabkan oleh karakter lain. Misalnya, kejadian berikut mungkin terjadi pada seorang anak: Ibu Tiur mengatakan bahwa dia tidak boleh memelihara hewan peliharaan karena tanggung jawabnya yang terlalu berat bagi tiur yang masih berusia 5 tahun.
- i. Menunjukkan fase konflik yang meningkat (rising action). Pada tahap ini, biarkan anak-anak mengembangkan protagonis dan mengeksplorasi hubungan mereka dengan karakter lain dalam cerita. Seperti menunjukkan kehidupannya pada saat kejadian. Misalnya, seorang anak mungkin menulis: Tiur menemukan seekor kucing dan menyembunyikannya di dalam tas. Dia membawanya berkeliling secara rahasia, agar tidak diketahui oleh ibunya.
- j. Menyajikan puncak konflik atau klimaks yang dramatis. Biarkan anak mencapai klimaks atau klimaks dari konflik, ini adalah poin tertinggi dalam cerita. Pada tahap ini, protagonis harus membuat keputusan atau pilihan besar. Panggung ini biasanya penuh dengan "drama" dan merupakan bagian cerita yang paling menarik. Misalnya anak-anak bisa menulis klimaks sebuah cerita, seperti: Ibu Tiur menemukan kucing di tasnya dan mengatakan bahwa kucing tidak boleh dipelihara di rumah mereka.
- k. Buat daftar tahapan menurunnya konflik. Pada tahap ini, instruksikan anak untuk membuat protagonis menghadapi hasil dari keputusannya sendiri. Dia mungkin perlu mengubah sesuatu atau membuat keputusan. Pada tahap plot ini, karakter utama juga dapat bergabung dengan karakter lain. Misalnya, seorang anak dapat menulis: Tiur bertengkar dengan ibunya dan kucing itu lari. Setelah mengetahui bahwa kucing itu kabur, Tiur dan ibunya langsung mencarinya
- l. Akhiri cerita dengan resolusi. Tahap ini membimbing anak untuk mengakhiri cerita. Resolusi dapat

memberi tahu pembaca apakah tokoh utama berhasil atau gagal mencapai tujuannya. Tokoh protagonis dalam cerita mereka mungkin berhasil mendapatkan apa yang diinginkannya, atau bahkan berkompromi dengan dirinya sendiri setelah mengalami kegagalan. Misalnya anak dapat menulis analisis cerita, contoh: Tiur dan ibunya menemukan kucing di alam liar. Kemudian mereka melihat kucing berjalan dengan kerah baju mereka. Teal lalu mengulurkan tangan dan memeluk kucing itu.

- m. Tunjukkan moral dari cerita tersebut. Biarkan anak-anak mengekspresikan akhir moral dari cerita melalui tindakan para karakter. Misalnya, Tiur dan ibunya saling berpelukan dan sang ibu akhirnya menerima kucing tersebut untuk di pelihara. Tindakan semacam ini dapat mencerminkan moralitas cerita dengan mencari dukungan emosional dari anggota keluarga, secara eksplisit memberi tahu pembaca tentang moralitas cerita itu sendiri.
2. Membuat gambar cerita

Setelah selesai menulis cerita, kita mengarahkan anak membuat ilustrasi untuk cerita mereka. Ilustrasi untuk cerita dibuat setelah cerita selesai ditulis agar anak bisa menggambarkan berdasarkan konten di setiap adegan atau baris cerita. Pada banyak buku cerita anak, ilustrasi yang ditampilkan memiliki setengah peran penting dalam menyampaikan cerita kepada pembaca. Arahkan anak menampilkan detail karakter seperti pakaian, gaya rambut, ekspresi wajah, dan warna pada ilustrasi cerita.

3. Menyempurnakan cerita

Bacalah cerita bergambar anak-anak. Periksa EYD atau gambar yang rusak atau yang masih perlu diperbaiki. Kemudian instruksikan anak untuk membacakan cerita tertulis tersebut kepada anak lain dan

peragakan gambarnya. Ini untuk mendapatkan umpan balik dari anak-anak lain. Kemudian, hasil karyanya dapat dipajang di koran anak sekolah Sopo Belajar Binangara yang terpasang di dinding sebagai wadah anak-anak untuk mengapresiasi dan berkreasi.

SIMPULAN

Untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama bidang keterampilan menulis, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar dan kreativitas para siswa. Kegiatan menulis, pada dasarnya, merupakan kegiatan yang baik dilakukan oleh anak. Dengan menulis, kreativitas anak dapat ditingkatkan. Adapun upaya untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran menulis pada makalah ini adalah dengan menggunakan pendekatan yang menulis cerita bergambar

Cerita menggambar adalah cerita dengan ilustrasi tertentu. Cerita bergambar berdasarkan cerita dan kekayaan gambar anak dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas menulis karena ditulis sendiri, menggunakan bahasa anak, serta melibatkan pengalaman dan imajinasi anak. Seiring berjalannya waktu, dalam proses terus belajar menulis cerita bergambar, kosakata anak akan meningkat, keterampilan menggambar akan meningkat, berpikir kritis atau berimajinasi akan berkembang, dan pada akhirnya akan tercipta karya yang indah.

Rencana kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar Binangara Huta Binangara, Dusun Pinal, Desa Hasinggaan, Kabupaten Samosir dan Sebar Siotio, Dusun Siotio, Desa Silalahi, Kabupaten Dairi yang terdiri dari (a) input meliputi tujuan, sasaran, materi, narasumber dan dana, (b) proses meliputi, sumber belajar eksternal, dan model pembelajaran, (c) output, meliputi kompetensi menulis, kompetensi menggambar dan kompetensi menulis cerita bergambar dan (d) outcome meliputi pengetahuan, pemahaman dan hasil karya berupa cerita bergambar anak.

Oleh karenanya, perlu ada tindakan lebih lanjut dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan terutama terhadap pelaksanaan kegiatan menulis cerita bergambar di Sopo Belajar Binangara dan di Sebar Sitiotio.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. G. B. N. R., Sari, N. L. D. I., & Dewi, A. K. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Desa Bungkulan. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 2(01), 80-92.
- African Storybook initiative. 2020. Creating Storybooks with Children. Saide. South Africa
- Afriyanti, I., & Somadayo, S. (2020). Pemanfaatan Media Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membangun Kreativitas Anak. *Pedagogik*, 7(2).
- Aggleton, J. (2018). Where are the children in children's collections? An exploration of ethical principles and practical concerns surrounding children's participation in collection development. *New Review of Children's Literature and Librarianship*, 24(1), 1-17. <https://doi.org/10.1080/13614541.2018.1429122>
- Amrin. Cara Praktis Merintis Dan Mendirikan Taman Bacaan Masyarakat. Medan: Pustaka TBM MRD
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 48-53.
- Demoiny, S. B., & Ferraras-Stone, J. (2018). Critical literacy in elementary social studies: Juxtaposing historical master and counter narratives in picture books. *The Social Studies*, 109(2), 64-73. <https://doi.org/10.1080/00377996.2018.1451981>
- Djam'an Satori, Aan Komariah. 2011. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung. Alfabeta
- Filipović, K. (2018). Gender representation in children's books: Case of an early childhood setting. *Journal of Research in Childhood Education*, 32(3), 310-325. <https://doi.org/10.1080/02568543.2018.1464086>
- Kaufman, R dan English F.W. (1979). Needs Assesment: Concept and Application. London: Pearson.
- Kurniawan, H. 2014. Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Komunikatif dan Apresiasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(6), 780-791.
- Mawanto, A., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Pecahan Kelas II. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 424-437.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif Buku
- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118-124.
- Sayer, I. M., Kristiawan, M., & Agustina, M. (2018). Fairy Tale as a Medium for Children's Character Cooperation Building. *Al-Ta Lim Journal*, 25(2), 108-116.
- Sudjana. 2001. Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif. Bandung : Falah Production.
- Sujarwo. 2012. Model – model pembelajaran suatu strategi mengajar. Yogyakarta Panduan Penyelenggaraan Taman Bacaan Masyarakat. 2006. Jakarta: Direktorat PLS Depdiknas
- Takacs, Z. K., & Bus, A. G. (2018). How pictures in picture storybooks

support young children's story
comprehension: An eye-tracking
experiment. *Journal of Experimental
Child Psychology*, 174(10), 1–12.
[https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.
04.013](https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.04.013)

Tarigan Henry G. 2008. *Menulis Sebagai
Suatu Keterampilan Berbahasa*.
Bandung: Angkasa