

PELATIHAN MENGGAMBAR DAN BERCEKITA BAGI ANAK-ANAK SDIT AL-AZHAR ASYUHADA MELALUI KEGIATAN SEKOLAH *ON LINE***Jeanie Annissa¹, Ricky Widyananda Putra², Arief Ruslan³**¹Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur, ^{2,3}DKV Universitas Budi Luhur¹jeanie.annissa@budiluhur.ac.id**Abstract**

Drawing and storytelling activities as a medium of communication is a good thing to maximize the ability to think, imagine and be creative. Through these activities, it is hoped that non-verbal communication can be formed well visually and verbally for children's growth and stimulate creativity towards the development of industry 4.0 in the future. The purpose of this activity is to analyze the drawing and storytelling skills of children aged 6-8 years, from grade 1 to grade 3 at SDIT Al-Azhar Asyuhada, Jakarta. This research method uses quantitative to test the ability to test storytelling and drawing through face-to-face two-way online. The results of this activity are in the form of an indicator of the ability to draw for grades 1 and 2, then the ability to draw and tell stories using the 5W + 1H technique (ANAKSIMBA) for class 3. Based on the results of the ability test, it is found that the drawing ability of children in grades 1-3 has the ability which is quite clear in capturing the stages in the image. Furthermore, the story material for children in grade 3 is good enough to understand the 5W + 1H content, which is relevant to the curriculum they have.

Keywords: *Drawing, Story telling, Communication*

Abstrak

Aktivitas menggambar dan bercerita sebagai media komunikasi merupakan suatu hal yang baik untuk memaksimalkan daya kemampuan berfikir, berimajinasi dan berkreaitivitas. Melalui aktivitas tersebut diharapkan komunikasi non-verbal dapat terbentuk dengan baik secara visual dan verbal bagi pertumbuhan anak-anak dan merangsang daya kreativitas menuju perkembangan industri 4.0 di masa depan. Tujuan kegiatan ini adalah menganalisis kemampuan menggambar dan bercerita yang dimiliki anak-anak di usia 6-8 Tahun yakni dari kelas 1 hingga kelas 3 di SDIT Al-Azhar Asyuhada, Jakarta. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif untuk mencoba kemampuan tes bercerita dan menggambar melalui tatap muka dua arah secara online. Hasil dari kegiatan ini berupa indikator kemampuan menggambar bagi kelas 1 dan 2, kemudian kemampuan menggambar dan bercerita dengan menggunakan teknik 5W+1H (ANAKSIMBA) bagi kelas 3. Berdasarkan hasil tes kemampuan diperoleh hasil bahwa kemampuan menggambar anak-anak kelas 1-3 memiliki kemampuan yang cukup jelas dalam menangkap tahapan-tahapan di dalam gambar. Selanjutnya, untuk materi cerita bagi anak-anak kelas 3 sudah cukup baik untuk memahami konten 5W+1H yang materi tersebut relevan dengan kurikulum yang dimiliki.

Kata Kunci: Menggambar, Bercerita, Komunikasi

Submitted: 2020-12-16

Revised: 2020-12-23

Accepted: 2021-01-06

Pendahuluan

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menstimultan sebuah gagasan atau ide yang baru. Potensi membentuk minat dan bakat perlu dikembangkan di mulai dari masa usia kanak-kanak. Salah satunya melalui upaya menumbuhkan kreativitas di usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan menggambar dan bercerita untuk mengembangkan daya imajinasi yang ditorehkan melalui media dan juga kemampuan berkomunikasi secara verbal bagi anak-anak.

Menggambar merupakan kegiatan yang memadukan antar titik, garis, bidang, dan warna yang jika digabungkan dapat membuat suatu bentuk yang memiliki arti. Menggambar juga merupakan sebuah kegiatan yang membentuk imaji dan media komunikasi dari apa yang dipikirkan dan dilihat (Galih Putri, 2016). Proses menggambar mampu meningkatkan kemampuan motorik halus, meningkatkan kemampuan kreativitas, mengembangkan daya imajinasi serta pelepasan energi negatif bagi anak-anak. Sedangkan bercerita merupakan suatu kegiatan yang melatih kemampuan bahasa secara pragmatis bagi anak-anak di usia dini (Lenox, 2010) dan sebagai sarana yang baik dalam membangun pemahaman tentang diri sendiri serta orang lain. Selain itu, proses bercerita dapat

mengekspresikan diri dengan jelas bagi kebutuhan fisik maupun emosinya dan juga memiliki kemampuan dalam hidup bermasyarakat (Ika Lestari,2018).

Rumusan masalah dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah bagaimana kegiatan ini dapat menumbuhkan daya kreativitas dengan menggunakan media gambar dan cerita bagi anak-anak pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, bagaimana penambahan materi seputar animasi juga dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak dan mampu memberikan daya tarik minat bakat bagi anak-anak.

Tujuan dari kegiatan ini agar anak-anak dapat berkreativitas di tengah kondisi covid 19 ini dengan menggunakan metode pembelajaran *online* dan mempelajari pengayaan materi kurikulum seputar tahapan cerita dengan menggunakan format 5W+1H. selanjutnya juga dapat mengembangkan minat dan bakat dalam media visualisasi gambar terhadap objek di lingkungan sekitar.

Profil sasaran peserta dalam kegiatan ini adalah anak-anak SDIT Al-Azhar Asyuhada, Jakarta. Sekolah ini merupakan sekolah swasta unggulan berbasis agama di Jl. Jagakarsa Raya RT. 09/05 Kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan. Sekolah dengan akreditasi A mengacu pada kurikulum 2013 dengan penambahan struktur kurikulum menyesuaikan kekhasan SDI Al Azhar Syuhada. Pemilihan objek pelaksanaan kegiatan ini dikarenakan materi yang disampaikan memang diperuntukan bagi anak-anak sekolah dasar. Selain penyesuaian dalam kurikulum belajar, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengenalkan anak-anak dengan dunia imajinasi dan kreativitas yang dikolaborasikan teknologi, sehingga materi yang diberikan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah korelasi antara menggambar, bercerita dan animasi.

Kegiatan bercerita merupakan suatu bentuk aktivitas yang dapat menjadi cermin kemampuan bahasa secara pragmatis bagi anak-anak (Peklaj, 2010). Melalui bercerita anak-anak dapat menunjukkan bentuk ekspresi diri terkait kebutuhan maupun emosinya. Selain itu kemampuan bercerita tidak terpisahkan dengan kemampuan anak didalam berbicara. Selain itu, Penilaian kemampuan bercerita juga dapat dilihat dari kemampuan aspek secara bahasa dan non bahasa. Dalam aspek bahasa, dapat dilihat kemampuan anak didalam menyesuaikan antara cerita dan gambar, ketepatan logika, urutan cerita, ketepatan kata, ketepatan kalimat, dan non bahasa meliputi kelancaran, pandangan harus diarahkan kepada pendengar dan volume suara harus terdengar oleh pendengar (Nurgiyantoro, 2010)

Metode

Metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui kuantitatif dan teknik pengumpulan data berupa tes kemampuan menggambar dan membuat cerita yang terdiri dari aspek bahasa untuk membuat sebuah cerita berdasarkan penggunaan materi 5W+1H (ANAKSIMBA) dan materi menggambar melalui tahapan sederhana terhadap objek benda hidup. Penelitian ini dilakukan di SDIT Al-Azhar Asyuhada Jakarta dengan sasaran peserta usia 6-8 Tahun yakni dari kelas 1 hingga kelas 3. Waktu pelaksanaan dilakukan pada tanggal 2-5 November 2020. Metode pengajaran ini disesuaikan dengan materi kurikulum yang dilaksanakan oleh sekolah sehingga terjadi pembagian tugas bagi peserta. Kelas 1 terdiri dari 16 orang dengan 1 guru pendamping, kelas 2 terdiri dari 16 orang dengan 1 guru pendamping, dan kelas 3 sebanyak 17 orang dengan 1 guru pendamping. Untuk kegiatan menggambar dilakukan dari kelas 1 hingga kelas 3. Sedangkan materi bercerita diberikan bagi kelas 3 saja karena materi pembuatan cerita dengan menggunakan materi 5W+1 H baru dilaksanakan kurikulumnya bagi kelas 3.

Jika seluruh peserta dijumlahkan kurang lebih terdapat 49 Anak yang ikut serta dengan kegiatan tersebut, yang secara keseluruhan dijadikan subjek kegiatan untuk dilakukan tes kemampuan menggambar dan sebagian menjadi subjek bagi kegiatan bercerita. Para peserta diberikan materi pembelajaran menggambar dan bercerita yang dilanjutkan dengan membuat materi

gambar yang terkait dengan tema Maulid Nabi Muhammad. Sedangkan untuk materi bercerita dilanjutkan dengan para peserta membuat materi cerita tentang kegiatan yang dilakukan selama mengisi liburan Maulid Nabi Muhammad SAW.

Metode kegiatan yang dilakukan adalah melalui observasi tidak langsung yakni dilakukan melalui virtual meeting online menggunakan aplikasi zoom. Kegiatan dibagi menjadi 3 (tiga) tahap yakni penjelasan tentang materi gambar, penjelasan tentang materi dalam membuat cerita yang disertakan dengan contoh-contoh cerita, dan tahap terakhir adalah menjelaskan tentang materi pengenalan animasi. Sebelum dilakukan virtual meeting, ketua tim telah menginformasikan kepada pihak sekolah agar peserta yang terlibat dapat menyiapkan kertas, pensil warna atau krayon dan pensil untuk keperluan menggambar. Sedangkan untuk materi bercerita bagi kelas 3 SD hanya mempersiapkan secarik kertas untuk berlatih membuat sebuah cerita dengan metode ANAKSIMBA atau yang biasa dikenal dengan istilah 5W+1H. Dalam kedua tahap ini, para peserta diminta melakukan penerapan praktik langsung dan dikumpulkan hasilnya melalui Guru kelas yang kemudian dikirimkan kepada tim kegiatan pengabdian Masyarakat agar menjadi *feedback* kegiatan dan dapat dinilai. Sedangkan untuk kegiatan tahap ketiga yakni pengenalan animasi. Kegiatan ini berupaya untuk menumbuhkan minat dan pengetahuan tentang animasi khususnya yang terkait dengan teknologi.

Alat ukur penilaian yang didapat sebagai *feedback* adalah dengan metode kuantitatif yakni melalui pengiriman materi gambar dan cerita dari semua peserta yang mengikuti kegiatan tersebut. Cara mengukur ketercapaian dari kegiatan ini adalah dari banyaknya peserta yang mengirimkan hasil kegiatan menggambar dan membuat cerita dengan metode 5W+1H melalui email. Kegiatan ini menunjukkan ketercapaian yang sangat baik yang ditunjukkan dengan pemberian materi tugas kegiatan hampir 80% dari jumlah keseluruhan peserta dan kegiatan ini juga menumbuhkan minat peserta untuk belajar mengembangkan imajinasi dan kreatifitas khususnya terkait menggambar, bercerita dan animasi.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang selanjutnya disingkat PkM merupakan salah satu dari komponen bagian penyelenggaraan tridarma yang meliputi kegiatan keilmuan yang dimiliki oleh Perguruan tinggi. Salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan dapat disesuaikan dengan ranah keilmuan. Berdasarkan dari pemahaman tersebut maka, dilakukanlah kegiatan komunikasi yang disesuaikan kurikulum di lingkungan pendidikan.

Institusi pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pembangunan sumber daya manusia secara konstruktif dan komprehensif dan secara berkesinambungan dalam prosesnya. Lembaga pendidikan yang dijadikan sasaran dalam kegiatan ini adalah SDIT Al Azhar Asyuhada di Jakarta. Lembaga pendidikan ini memiliki materi kurikulum terkait pengenalan tentang cerita dan kegiatan ekstrakurikuler menggambar. Oleh karena itu, kegiatan PkM yang telah diselenggarakan berupa pengajaran terkait materi cerita dan kecakapan menggambar yang disertai juga tentang pengetahuan animasi. Kegiatan ini dilaksanakan secara online pada tanggal 2 November 2020, selanjutnya diberikan pelatihan gambar dan membuat cerita hingga tanggal 05 November 2020.

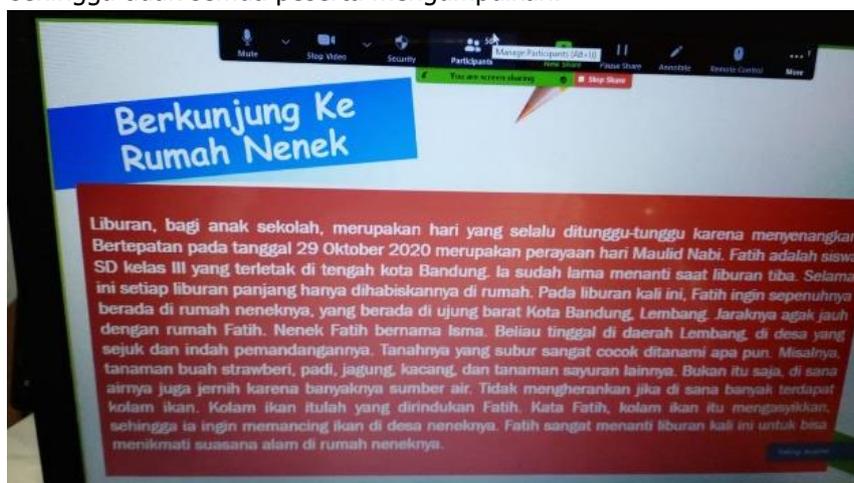
Kegiatan PkM ini diikuti oleh 50 peserta yang terdiri dari 3 kelas yakni 16 Orang dari kelas 3, 16 Orang dari kelas 2, dan 18 Orang dari kelas 1. Kegiatan ini juga didampingi oleh 1 orang guru yang membantu mengawasi. Kegiatan ini dilakukan melalui 3 sesi yaitu, sesi 1 kegiatan bercerita, sesi 2 melakukan kegiatan menggambar dan sesi 3 dilakukan kegiatan pengenalan animasi. Masing-Masing sesi berisi kegiatan penjelasan materi yang dilanjutkan dengan pembuatan materi tugas. Selanjutnya setelah kegiatan anak-anak diberikan tugas untuk merapihkan kembali masing-masing tugas baik cerita maupun menggambar dan diserahkan kembali pada tanggal 05 November 2020.

Pada sesi 1 dilakukan kegiatan bercerita dengan menggunakan teknik bercerita 5W+1H yang dipandu oleh Jeanie Annissa. Kegiatan bercerita ini dilakukan untuk merangsang daya verbal dan visualisasi anak-anak terhadap kegiatan liburan yang telah anak-anak lakukan. Menurut Riska Jayanti (2011) yang disadur pada tulisan Misrah, Dkk menjelaskan bahwa teknik ini merupakan teknik dasar untuk pengumpulan informasi agar dapat memperoleh sebuah cerita yang utuh tentang suatu hal. Dalam kegiatan ini anak-anak diminta membuat sebuah cerita dengan menggunakan konsep tersebut dimana tersedia keterangan What, When, Where, Who, Why dan How atau dalam konsep Indonesia dapat diterjemahkan menjadi ANAKSIMBA yaitu Apa, Dimana, Kenapa, Siapa, mengapa dan bagaimana.

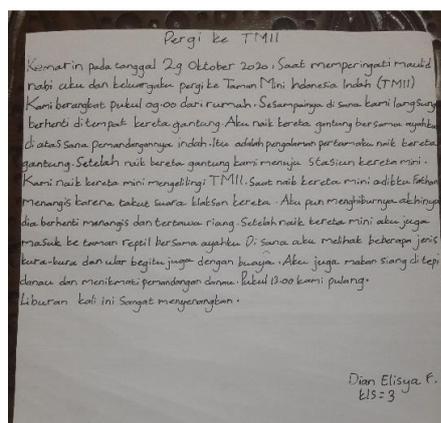


Gambar 1. Peserta kegiatan SDIT Al Azhar Asyuhada

Melalui pemahaman teknik dasar pengumpulan informasi ini, para peserta diminta untuk belajar bersama komponen tersebut dan menuangkannya ke dalam tugas membuat cerita yang dibuat khusus bagi anak-anak kelas 3 saja, hal ini menimbang dan mengukur kesesuaian yang tersedia di kurikulum sekolah. Berdasarkan hal tersebut, para peserta belajar berlatih membuat materi cerita dengan mengangkat tema kegiatan liburan pada perayaan Maulid Nabi Besar Muhammad SAW. Dari total 16 peserta kelas 3 yang mengirimkan materi hasil menggambar sebanyak 10 orang. Kendala yang terjadi karena hasil pengumpulan tidak diperintahkan dalam kondisi wajib sehingga tidak semua peserta mengumpulkan.



Gambar 2. Contoh Materi Cerita



Gambar 3. Contoh Hasil Materi Cerita Peserta

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah sesi 2 yang berisi materi menggambar. Dalam kegiatan ini dipandu oleh Ricky W. Putra yang mengajarkan anak-anak untuk melakukan tahapan dalam proses menggambar. Anak-anak peserta diminta melakukan setiap tahapan yang telah dilakukan oleh kakak pemandu yang kemudian hasilnya akan dilihat dan dinilai dalam proses selanjutnya. Dalam kegiatan ini anak-anak peserta juga diminta memberikan hasil akhir penilaian menggambar terkait tema maulid nabi Muhammad SAW. Kegiatan ini diikuti oleh peserta kelas 1 hingga kelas 3.

Dari total 50 orang peserta sebanyak 25 orang mengirimkan lampiran hasil tugas gambar melalui surat elektronik. Kegiatan ini, sangat digemari bagi anak-anak karena mereka diajarkan secara bertahap materi gambar yang sederhana dalam membuat objek benda-benda hidup maupun benda-benda di sekitar. Berikut dilampirkan beberapa hasil gambar yang telah dikirimkan.



Gambar 4. Materi Tahapan Menggambar



Gambar 5. Hasil Materi Gambar Peserta

Memasuki sesi 3, para peserta kegiatan PKM ini diberikan materi terkait serunya animasi. Para peserta diperkenalkan dengan dunia animasi. Peserta diberikan pemahaman tentang pengertian animasi dan contoh-contoh animasi yang banyak diperlihatkan secara virtual di televisi maupun sosial media. Peserta diajarkan juga contoh gambar yang kemudian digerakan secara digital. Materi animasi ini dimasukan menjadi satu kesatuan dengan kegiatan menggambar dan bercerita bertujuan untuk memperkenalkan anak-anak dengan dunia animasi dan digital serta mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas yang bertujuan jangka panjang agar para peserta yang berusia 6-8 tahun tersebut memiliki minat dan bakat terhadap keselarasan dalam membuat gambar, cerita dan pengetahuan animasi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada saat proses kegiatan dan pasca kegiatan maka dapat diketahui bahwa anak-anak usia 6-8 tahun yang setara kelas 1 hingga kelas 3 memiliki kecakapan menggambar yang cukup baik yang dibuktikan dengan hasil gambar yang diberikan dengan adanya ketegasan garis, penggunaan warna yang kontras. Selain itu kemampuan visual anak terhadap materi gambar yang diberikan sangatlah detail dan mengenai tahapan-tahapan gambar yang disajikan.

Untuk kegiatan bercerita yang memiliki sasaran objek pada kelas 3 SD, sudah mampu mengikuti penggunaan materi 5W+1H atau yang dalam konotasi bahasa Indonesia dapat disingkat ANAKSIMBA. Kemampuan tersebut ditunjukkan dengan kecakapan terhadap materi keterangan apa yang diceritakan, Latar belakang waktu dan tempat, tokoh, bagaimana isi cerita, dan materi mengapa yang masuk di dalam sebuah cerita. Proses ini juga terbantu dengan materi kurikulum kelas 3 terkait materi Bahasa Indonesia yang sudah membahas terkait cerita dengan segala jenisnya seperti mite, legenda, fabel, dan lain sebagainya.

Namun, kelemahan dari proses kegiatan bercerita ini anak-anak masih mengalami bahasa non verbal yang masih tersendat di dalam bercerita dan masih membutuhkan bimbingan guru atau orang tua untuk mendapatkan makna sebuah cerita yang dibuat sebagai sebuah tugas. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa pembelajaran menggambar dan bercerita untuk kelas 1-3 Sekolah Dasar dapat diikuti secara visual dan verbal dengan ketajaman garis, penggunaan warna yang kontras dan materi cerita yang menekankan penggunaan materi 5W+1H.

Daftar Pustaka

- Fekonja-Peklaj, U., Marjanovic-Umekl., & Kranjc S., 2010, *Children's Story Telling: The Effect of Preschool and Family Environment*, *European Early Childhood Education Research Journal*, 18 (1) hal 55-73.
- Ika Lestari, *Analisis Awal Kemampuan Bercerita Pada Anak Usia 5-6 tahun*, *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas* Vol 13 No. 2 Desember 2018.
- Galih Putri, dkk, *Perancangan Buku cara menggambar dalam membantu meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 Tahun*, *e-Proceeding of art and design: Vol 3 Nomor 3*, Desember 2016.
- Lenox M.F, (2000), *Story Telling for Young Children In Multicultural World* *Early Childhood Education Journal*.
- Nurgiyantoro, B. (2010), *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta:BPFE.