

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Bahan Media Audio Visual

a. Pengertian Audio Visual

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan anak untuk belajar. Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.¹

Menurut Anderson media audio visual adalah merupakan rangkaian ambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*.

Penggunaan media audio visual tidaklah susah untuk diterapkan disekolahan. Media audio

¹Kusrianto. Adi, Business Presentation. (Elex Media Komputindo Kompas Gramedia: Jakarta, 2013) hlm 45

visual memberikan suara dan gambar yang bergerak sehingga dapat menarik minat anak dalam pembelajaran dan mempengaruhi kecerdasan anak. Media audio visual akan mempengaruhi perolehan kosa kata yang lebih banyak dan dimungkinkan anak akan cerdas dalam pembelajaran.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan oleh para ahli mengenai kecerdasan visual spasial, penulis mengadaptasi teori kecerdasan visual spasial dengan Standar Tingkat Perkembangan Anak dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 untuk menentukan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Aspek perkembangan kognitif yang termasuk dalam kecerdasan visual spasial yaitu: (1) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, (2) mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, dan (3) menggambar suatu benda atau objek yang telah dilihat. Aspek perkembangan seni yang termasuk dalam kecerdasan visual spasial yaitu menggambar berbagai macam bentuk yang berbeda.

Anderson mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan

media audio visual, antara lain: Untuk tujuan kognitif adalah (a) dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi, (b) dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis, (c) melalui media audio visual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu. (d) media audio visual dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi anak. Untuk tujuan afektif (a) media audio visual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif, (b) dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Untuk tujuan psikomotorik (a) media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. (b) dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

Dari beberapa teori di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media gambar adalah suatu perantara yang dapat menyampaikan isi atau informasi yang hendak disampaikan kepada seseorang untuk orang lain. Oleh karena itu penulis menggunakan media audio visual yang dijadikan sebagai salah satu alat alternatif dalam mengembangkan kecerdasan anak.

Nahdiyatur Rosida, Menyebutkan bahan ajar adalah sumber belajar yang sampai saat ini memiliki peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar sebaiknya mampu memenuhi syarat sebagai bahan pembelajaran karena banyak bahan ajar yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, umumnya cenderung berisikan informasi bidang studi saja dan tidak terstruktur dengan baik. Kualitas bahan ajar yang rendah dengan pembelajaran konvensional akan berakibat pada rendahnya perolehan prestasi belajar anak.

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis bagian integral dari pembelajaran.

Integral dalam koneksi ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.²

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai standar pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk meningkatkan prestasi belajar.³

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Arsyad mengemukakan video pembelajaran merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk pencapaian pada media pita atau disk.⁴

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang digunakan siswa dalam memperoleh informasi dan pengetahuan sehingga dapat

²Mudlofir, Ali. Rusydiyah, evi. *Desain pembelajaran inovatif*. (jakatra : PT. Raja Grafindo Persada : 2016). hal 128

³Isman, A. "Instructional Design In Education: New Model". TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 10, 2011), hlm, 136–142.

⁴Rusman, kurniawan dkk. *pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, Depok : 2019. hal. 218

digunakan untuk suplemen dalam belajar. Adi Purnomo dalam Septiana Wulandari. Jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya, media cetak seperti buku, majalah, artikel dan saat ini berkembang pula berbagai media elektronik moderen, selain media cetak dan elektronik menggunakan alam sekitar sebagai sumber belajar dapat menjadi alternatif. Penggunaan sumber belajar memiliki tujuan untuk perbaikan dalam proses pembelajaran.

b. Dampak Positif Dan Negatif Menggunakan Gadget

Pemakaian gadget pada sekaran ini sudah digunakah mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan gedget pada orang dewasa 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali. Hal ini berbeda pada anak usia dini karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaian serta itensitas pemakaian yang berbeda dengan orang dewasa.

Bentuk penggunaan yang dapat dimenimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget cepat dirasakan karena penggunaan yang terus menerus, pembatasan perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang

dimbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yang berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Menurut Garini dan Rohman, gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Penggunaan untuk orang dewasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau brosing, youtube, bermain game atau lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game atau animasi. Pemakaiannya pun memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Menurut Ferliana, anak usia dini dibawa 5 tahun boleh saja diberi gadget tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya boleh bermain tetapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu lewat dari itu harus tetap berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Handrianto, mengatakan bahwa gadget memiliki dampak terhadap anak-anak

1. Dampak positif menggunakan dagdet

- a. Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudia menggambarnya sesuai imajinasi yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan)
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar)
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran, kebutuhan, belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa)

2. Dampak Negatif Menggunakan Gadget

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat pada gadget)
- b. Malas menulis dan membaca, hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget,

misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja

- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya
- d. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi suatu kebutuhannya
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget
- f. Perkembangan kognitif anak terhambat
- g. Menghambat kemampuan berbahasa anak yang yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam
- h. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini.

c. **Macam-Macam Audio Visual**

Menurut Aan, Ragam bentuk bahan ajar :

1. Bahan ajar dalam bentuk cetak, misalnya lembar kerja siswa (LKS), *Handout*, buku, modul, brosur, Leaflet, wallchart.

2. Bahan ajar berbentuk audio visual, misalnya film/video dan VCD.
3. Bahan ajar berbentuk audio, misalnya kaset, radio, CD audio.
4. Multimedia, misalnya CD interaktif, *computer based learning*, internet.
5. Visual, misalnya foto, gambar, model/maket.

Beberapa macam bahan ajar :

1. Media tulis
 - a. Audio visual, elektronik
 - b. Interaktif terintegrasi yang kemudian disebut sebagai media (Bahasa Jerman yang berarti media terintegrasi atau mediamix)
 - c. Menurut jenisnya, terdapat empat jenis kelompok, yaitu bahan cetak, bahan audio visual, dan bahan interaktif.
2. Bahan ajar cetak
 - a. Handout
 - b. Buku
 - c. Modul
 - d. Lembar kerja siswa
 - e. Brosur
 - f. Leaflet
 - g. Wallchart

- h. Foto/gambar
 - i. Model/maket
3. Bahan ajar dengar (audio) Kaset/piringan hitam/compact disk radio.
 4. Bahan ajar pandang dengar (audio visual), video/ film/ narasumber pakar bidang studi.
 5. Bahan ajar interaktif Diskusi, lingkungan/pelajaran diluar kelas praktek dari sebuah materi tertentu

Bahan ajar yang dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar mandiri mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Eksperimen bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat belajarnya adalah usaha terbaik untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini telah terbukti dari salah satu laporan penelitian yang melaporkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan bahan ajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.⁵

⁵Mahnun, N, "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran". *An-Nida'*, 37, 2012), hlm 27–34.

d. Prinsip-Prinsip Audio Visual

Menurut Dinas Pendidikan Kota Surabaya (volume 5 hal 4), Prinsip-Prinsip Pemilihan Bahan Ajar Prinsip-prinsip pemilihan bahan ajar (materi pembelajaran) meliputi: (a) prinsip *relevansi*; (b) prinsip *konsistensi*; dan (c) prinsip *kecukupan*. Paparan ketiga prinsip tersebut di atas adalah sebagai berikut:

1. Prinsip relevansi, artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada keterkaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Prinsip konsistensi artinya kejelasan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa satu macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga meliputi satu macam.
3. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai SK dan KD. Sebaliknya jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

e. Tujuan dan Fungsi Audio Visual

Menurut Aan, Tujuan dan fungsi bahan ajar adalah sebagai berikut :

1. Tujuan bahan ajar

- a. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu

Segala informasi yang didapat dari sumber belajar kemudian disusun dalam bentuk bahan ajar. Hal ini kemudian membuka wacana dan wahana baru bagi siswa karena materi ajar yang disampaikan adalah sesuatu yang baru dan menarik.

- b. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar

Pilihan bahan ajar yang dimaksud tidak terpaku oleh satu sumber saja, tetapi dari berbagai sumber belajar yang dapat dijadikan suatu acuan dalam penyusunan bahan ajar.

- c. Memudahkan guru dalam Pelaksanaan pembelajaran

Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran akan termudahkan karena bahan ajar disusun sendiri dan disampaikan dengan cara yang bervariasi.

- d. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik

Dengan berbagai jenis bahan ajar yang bervariasi, kegiatan pembelajaran diharapkan tidak monoton dan hanya terpaku oleh satu sumber buku atau didalam kelas saja.

2. Fungsi Bahan Ajar

- a. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- b. Pedoman bagi siswa yang ingin mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus substansi kompetensi yang seharusnya dikuasainya.
- c. Alat pencapaian dan penguasaan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

2. Canva

a. Apa Itu Aplikasi Canva

Canva merupakan suatu program desain online yang terdapat berbagai *tools* atau alat *editing* untuk membuat berbagai desain grafis.

Canva didirikan di *Sydney*, Australia oleh *Melanie Perkins*, *Cliff Obrecht* dan *Cameron Adams* pada 1 Januari 2012. Pada tahun pertamanya, Canva mencatatkan jumlah pengguna sebanyak 750,000 orang. Pada April 2014, seorang pakar teknologi dan sosial media *Guy Kawasaki* bergabung ke perusahaan sebagai promotor jenama. Pada 2015, *CanvaforWork* diluncurkan dan berfokus pada bagian pemasaran.

Gambar 2.1
Logo Aplikasi *Canva*



Selama tahun 2016-2017, pendapatan Canva meningkat dari A\$6.8 juta menjadi A\$23.5 juta, dengan kerugian mencapai A\$3.3 juta. Pada 2017, perusahaan meraih keuntungan dengan jumlah pelanggan berbayar mencapai 294.000 orang.

Setahun kemudian Melanie mengumumkan bahwa perusahaannya meraih A\$40 juta

dari Sequoia Capital, Blackbird Ventures dan Felicis Ventures. Atas capaian tersebut, nilai valuasi perusahaan menjadi sebesar A\$1 miliar.

Pada Mei 2019, Canva mengalami pelanggaran keamanan yang menyebabkan 139 juta data penggunanya diretas. Data yang diretas ini termasuk nama asli pengguna, nama pengguna, alamat, informasi geografi dan bahkan hingga kata kunci bagi beberapa pengguna.

Dalam waktu bersamaan, perusahaan mencapai pendanaan lain sebesar A\$70 juta dari *General Catalyst* dan *Bond*. Canva juga meraih pendanaan dari investor sebelumnya yakni *Blackbird Ventures* dan *Felicis Ventures* sehingga nilai *valuasi Canva* mencapai A\$2.5 miliar. Lima bulan berikutnya, Canva mengumumkan bahwa mereka berhasil menambah dana tambahan sebesar A\$85 million sehingga nilai valuasinya menjadi sebesar A\$3.2 miliar.

Pada Desember 2019, Canva meresmikan *Canvafor Education*, sebuah produk gratis yang ditujukan untuk sekolah dan institusi pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi kolaborasi antara murid dan guru. Memasuki Januari 2020, Canva mempublikasikan kebijakan privasi dalam

bahasa Inggris dan berbagai bahasa lainnya agar dapat dipatuhi dan dipahami oleh para pengguna. Pada Agustus 2020 Canva kemudian merilis laporan bahwa telah terjadi peretasan pada Februari. Dilaporkan bahwa tercatat ada 4.200 email mencurigakan yang dibuat di Canva

Penggunaan media *Canva* ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media ini juga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami penyampaian pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk teks ataupun video. Selain itu, media pembelajaran *Canva* dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik.

Canva adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *Canva* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, Majalah Digital, *Flipbook*, Katalog Perusahaan, Katalog digital dan

lain-lain. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik Ramdania(2013).

Pada *Canva* kita dapat menambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4. *Output* sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD. Paket itu sebagai format ZIP untuk email cepat. Dan *output* berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain.⁶

b. Manfaat Aplikasi Canva

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat

⁶Hasanah, Aan (2012). *Eksperimen Profesi Guru*. Bandung : Pustaka Setia.

pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.⁷

Tabel 2.1
Elemen Yang Ada Di Dalam Aplikasi Canva

Jutaan gambar	Buat desain dengan jutaan stok foto, vektor, dan ilustrasi, bahkan bisa mengunggah gambar sendiri.
Filter foto	Edit foto menggunakan filter siap pakai, atau bila lebih profesional, gunakan pengedit foto. Selalu ada pilihan untuk setiap pengguna.
Ikon dan bentuk gratis	Gunakan ikon, bentuk, dan elemen dengan mudah. Pilih dari ribuan elemen untuk desain pengguna, atau unggah elemen sendiri.
Ratusan font	Akses beragam font kerenyang cocok untuk setiap desain. Semua siap digunakan dan bisa diperoleh di Canva.

c. Kelebihan Aplikasi Canva

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain

⁷Ramdania,Diena Rauda. Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknoogi Informasi Dan Komunikasi Untuuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013) hlm, 89

sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.

2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan

d. Kekurangan Aplikasi Canva

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada

yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda

3. Kemampuan Anak Bercerita

a. Pengertian Bercerita

Menurut Dhieni dalam Widianti mengemukakan bahwa bercerita merupakan suatu kemampuan mengucapkan rangkaian kata dengan menambah perbendaharaan kosa kata dengan sebuah kalimat yang sesuai terhadap tahap perkembangannya, seterusnya supaya anak mampu mengekspresikannya dengan cara membaca situasi gambar, menulis, bersyair, dengan nyanyian serta dengan tulisan atau bahasa isyarat pada cerita.⁸

⁸Suchi Putri Lauroza and Sri Hartati, *„Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Di Tk Islam Daud Kholifahtulloh Tabing Padang Influence Of Image Media On Children ‘ S Storytelling*

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan.⁹

cerita akan menambah pengetahuan maupun informasi bagi para pendengarnya. Brewer menggambarkan bercerita adalah bertutur dengan intonasi yang jelas, menceritakan sesuatu yang berkesan, menarik, punya nilai-nilai khusus dan punya tujuan khusus. melalui bercerita, anak tidak akan pernah kehabisan akal dan memahami cerita, karena cerita akan menimbulkan dampak positif, antara lain; (a) melatih daya tangkap, (b) melatih daya pikir, (c) melatih daya konsentrasi, (d) membantu perkembangan imajinasi. (e) menciptakan suasana yang menyenangkan. bercerita merupakan metode yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan kognitif pada anak usia dini.¹⁰

Abilities In Tk Islam Daud Kholifatulloh Tabing', Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 6.1 (2019), 15.

⁹Madyawati, lilis. *Strategi pengembangan bahasa pada anak* (jakarta : PT.Kharisma putra utama : 2016) Hal.162

¹⁰Muallifah, _Storytelling Sebagai Metode Parenting Untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini', Jurnal Psikoislamika, 10.1 (2013), 67.

b. Fungsi Bercerita

Menurut Tampubolon bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak. Dengan demikian, fungsi kegiatan bercerita bagi anak usia 4-6 tahun adalah membantu perkembangann bahasa anak. Dengan bercerita pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan berbicara, dengan menambah perbendaharaan kosa kata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat dengan tahap perkembangannya, anak dapat mengekspresikannya melalui bernyanyi, bersyair, menulis ataupun menggambar sehingga pada akhirnya anak mampu membaca situasi, gambar, tulisan atau bahasa isyarat. Kemampuan tersebut adalah hasil dari proses menyimak dalam tahap perkembangan bahasa anak.

Bercerita atau mendongeng adalah kegiatan pembelajaran yang selalu dinantika setiap kelas anak usia dini. Maka, seseorang guru anak usia dini sejatinya harus menjadi pendongeng atau pencerita yang handal. Hal ini dikarenakan metode

bercerita atau mendongeng telah terbukti lewat berbagai fungsinya.¹¹

Keberadaan bercerita merupakan bagian tak terpisahkan dengan dunia anak. Bagi anak, mendengarkan cerita tidak sama dengan orang dewasa yang tengah menonton film. Dalam film, cerita bermain disebuah layar yang memiliki jarak yang cukup panjang dengan penontonya. Apa yang dimaikan dilayar tersebut berbeda dengan apa yang terjadi dalam kehidupan nyata yang didalamnya, artinya, cerita film adalah cerita film, yang tidak ada kaitannya dengan kehidupan pribadi penontonya sehari-hari.¹²

c. Manfaat Bercerita

Selain itu ada beberapa manfaat bercerita bagi pengembangan anak, antara lain :

1. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak. Cerita sangat efektif membentuk pribadi dan moral anak. Melalui cerita, anak dapat memahami nilai baik dan buruk yang berlaku pada masyarakat.
2. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi. Cerita dapat dijadikan sebagai media

¹¹Puspita sari. *Pintar bercerita*. Jawa Tengah : CV Oase Group. 2019.Hal.1

¹²Gunawan,wahyu madya.*strategi bercerita kepada anak*. (Yogyakarta : CV Solusi Distribusi : 2018) Hal 38

menyalurkan imajinasi dan fantasi anak. Pada saat menyimak cerita, imajinasi anak mulai dirangsang, imajinasi yang dibangun anak saat menyimak cerita memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah secara kreatif.

3. Kegiatan bercerita dapat memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik serta dapat menggetarkan perasaan, membangkitkan semangat, dan menimbulkan keasyikan tersendiri maka kegiatan bercerita memungkinkan mengembangkan dimensi perasaan anak.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bercerita

1. Kelebihannya antara lain:

- a. Dapat menjangkau jumlah anak yang relatif lebih banyak
- b. Waktu yang disediakan dapat dimanfaatkan dengan efektif dan efisien
- c. Pengaturan kelas menjadi lebih sederhana
- d. Guru dapat menguasai kelas dengan lebih mudah
- e. Secara relatif tidak banyak memerlukan biaya

2. Kekurangannya antara lain:

- a. Anak didik menjadi fasif, karena lebih banyak mendengarkan atau menerima penjelasan dari guru
- b. Kurang merangsang perkembangan kreativitas dan kemampuan siswa untuk mengutarakan pendapatnya
- c. Daya serap atau daya tangkap anak didik berbeda dan masih lemah sehingga susah memahami tujuan pokok isi cerita
- d. Cepat menumbuhkan rasa bosan terutama apabila penyajiannya tidak menarik

e. Tujuan Bercerita

Tujuan metode bercerita menurut Gunarti sebagai berikut :

- 1). Mengembangkan kemampuan berbahasa, diantaranya kemampuan menyimak, listenin, kemampuan dalam berbicara, Speaking serta menambah kosa kata yang dimilikinya.
- 2). Mengembangkan kemampuan berpikirnya karena dengan bercerita anak diajak untuk memfokuskan perhatian dan berfantasi mengenai jalan cerita serta mengembangkan kemampuan berpikir secara simbolik.
- 3). Menanamkan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita yang akan

mengembangkan kemampuan moral dan agama, misalnya konsep benar salah atau konsep ketuhanan.

B. Kajian Pustaka

1. Jurnal yang ditulis oleh Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampayang berjudul Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Yang membedakannya adalah jurnal ini Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan tahapan analisis awal, identifikasi materi, penyusunan produk, dan uji coba. sedangkan kesamaannya adalah sama-sama menggunakan aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.
2. Jurnal yang ditulis oleh Merrisa Monoarfa, Abdul Haling yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Yang membedakannya adalah jurnal ini lebih fokus kepada guru seperti bagaimana cara mereka menerapkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapat untuk peserta didik. sedangkan kesamaannya adalah sama-sama memiliki pengembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan.

3. Jurnal yang ditulis oleh Yusnita Adelina Purba, Amin Harahap yang berjudul pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek kota batu, yang membedakannya adalah penelitian ini lebih fokus pada matematika hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan aplikasi canva yang sangat bermanfaat, sedangkan kesamaannya adalah sama-sama untuk mengembangkan kemampuan dalam media pembelajaran
4. Jurnal yang ditulis oleh Siti Nurul Chamidah yang berjudul pemanfaatan aplikasi canva dan pamflet untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks caption. Yang membedakannya adalah penelitian ini lebih terfokus pada bagaimana cara menulis teks caption, sedangkan kesamaannya adalah sama-sama untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak usia dini
5. Jurnal yang ditulis oleh Ngura, Elisabeth Tantiana yang berjudul Pengembangan Media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial Anak Usia Dini Di TK Maria Virgo Kabupaten Ende. Yang membedakannya yaitu jurnal ini menggunakan media buku cerita bergambar, sedangkan kesamaannya permainannya

sama menggunakan media buku bercerita bergambar dan juga sama untuk mengetahui kemampuan membaca.

C. Kerangka Berfikir

Pengembangan media ajar digital berbantu aplikasi Canva dalam pembelajaran bercerita anak usia dini dimana sangat membantu anak dalam memahami cerita melalui video cerita animasi yang dibuat melalui aplikasi Canva juga menuntun global menuntun dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yangmana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global.

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir



