

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian Media Pembelajaran

Suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi ataupun materi disebut media. Kata media memiliki definisi dari berbagai perspektif, salah satunya dari perspektif bahasa. Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Istilah lain dari media menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* yaitu sebagai alat atau sarana komunikasi. Bahkan, istilah media telah digunakan sejak dahulu sebagai bahan untuk menyampaikan komunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hobbs (2011: 9) bahwa *“The word media has only been used to refer to communication since the 1920s, when it started to be used as the plural form the medium, which used to mean “an intervening agency, means, or instrument”*. Artinya, sejak tahun 1920an kata media ini sudah digunakan sebagai kata komunikasi yang merupakan bentuk jamak dari media yang digunakan sebagai agen intervensi, bahan, atau instrumen.

Proses dalam kegiatan pembelajaran juga tidak terlepas dari penggunaan media sebagai alat peraga yang memudahkan anak untuk dapat lebih memahami materi pembelajaran. Lebih lanjut Sudjana & Rivai (2002: 51) memberikan batasan media pembelajaran:

“.....sebagai suatu proses rumit, terpadu yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan, rancangan, dan pengorganisasian dalam menganalisis, merancang,

melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola pemecahan masalah tindak belajarnya manusia dari segala aspek”.

Batasan media pembelajaran inilah dikhususkan untuk proses kegiatan belajar ataupun sebagai sumber belajar bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dan kemampuan. Selanjutnya Arsyad (2011: 4) juga menambahkan media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, gambar, televisi, dan lain sebagainya.

Seorang guru atau pendidik dalam ruang lingkup pendidikan menjadikan media sebagai alat sarana prasarana untuk menyampaikan pesan dengan tepat sehingga dapat terjalin interaksi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sanaky (2009: 4) bahwa media pembelajaran ialah sarana yang digunakan oleh guru digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Perantara ini dapat memunculkan hubungan interaksi guru dan murid dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal (Naz & Akbar, 2010). Proses kegiatan pembelajaran yang dibantu dengan media, dapat menciptakan komunikasi atau interaksi antara guru dan murid sehingga proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Selanjutnya Adu, Amos, & Antwi (2017) mengungkapkan bahwa guru tidak dapat mengajar tanpa bahan ajar atau media. Oleh karena itu, guru senantiasa menggunakan bahan ajar setiap kali kegiatan belajar mengajar berlangsung. Guru yang menggunakan banyak berbagai media selama mengajar, akan mendapat perhatian dan anak terlibat dalam kegiatan pelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau komponen sumber belajar dalam menyampaikan

pesan melalui komunikasi atau interaksi berupa materi dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar anak memperoleh pengetahuan dan kemampuan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media mempunyai peranan penting dalam keberhasilan sebuah proses pembelajaran berlangsung. Peran ini menjadikan media memiliki fungsi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah & Zain (2002: 122) bahwa media memiliki fungsi sebagai alat dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar atau membelajarkan anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pernyataan ini didasari dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media dapat meningkatkan kegiatan belajar anak untuk rentang waktu yang cukup lama. Artinya, kegiatan belajar anak dengan bantuan media dapat menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.

Media juga memiliki fungsi penting lainnya dalam proses kegiatan pembelajaran, baik secara perseorangan, kelompok kecil, maupun kelompok besar. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Kustandi & Sutjipto, 2011: 23) bahwa media pembelajaran memiliki ketiga fungsi tersebut, seperti: (1) memotivasi minat atau tindakan perseorangan anak, yakni media dapat diaplikasikan melalui drama atau hiburan; (2) menyajikan informasi pada kelompok kecil, yakni media digunakan untuk menyajikan informasi kepada sekelompok anak; serta (3) memberikan instruksi pada kelompok besar, karena isi dan bentuk penyajian bersifat umum, maka media berfungsi sebagai pengantar, ringkasan

laporan, atau pengetahuan latar belakang. Bentuk penyajian ini dapat berupa hiburan, drama atau teknik motivasi.

Berdasarkan uraian fungsi media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu membantu proses kegiatan pembelajaran dalam memotivasi, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi baik secara perseorangan, kelompok kecil, maupun kelompok besar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan selalu membutuhkan media sebagai alat perantara yang bermanfaat dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Adegbija & Fakomogbon (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga memungkinkan guru dapat menjelaskan dan memberikan gambaran kepada anak sehingga mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk anak. Sedangkan Sudjana & Rivai (2002: 25) secara terperinci mengemukakan 4 manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu: (1) penggunaan media dapat menarik perhatian anak sehingga anak menjadi termotivasi untuk belajar; (2) bahan pembelajaran yang disampaikan menjadi jelas maksud dan maknanya sehingga anak lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan; (3) metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi secara verbal dengan tutur kata yang disampaikan oleh guru sehingga anak tidak cepat bosan dan guru juga tidak terlalu menghabiskan tenaga; (4) anak memperoleh banyak kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru,

sehingga anak dapat terlibat secara aktif dalam mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain-lain. Dengan kata lain, media pembelajaran memiliki manfaat dalam mendukung berjalannya proses pembelajaran dengan lancar.

Penjelasan mengenai manfaat media di atas, sejalan dengan pendapat Daryanto (2013: 5) yang secara umum menjelaskan bahwa penggunaan media memiliki banyak manfaat bagi guru maupun anak, antara lain: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu banyak kata yang diucapkan guru; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, serta kemampuan indera; (3) menumbuhkan rasa semangat dalam belajar karena interaksi secara langsung antara anak dan sumber belajar; (4) memungkinkan anak untuk dapat belajar secara mandiri; (5) memberikan stimulasi, pengalaman, dan persepsi yang sama satu dengan yang lain.

Berdasarkan penjelasan mengenai manfaat media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran baik untuk anak maupun guru adalah untuk membantu guru dalam mengkomunikasikan kepada anak secara jelas tentang materi yang disampaikan, serta membantu anak untuk memiliki persepsi yang sama dengan anak yang lain.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Pada awal masa kehidupan, anak belajar secara efektif menggunakan panca indera mereka, dimulai dari lingkungan sekitar hingga pengalaman nyata yang diperoleh anak. Oleh karena itu, penggunaan media sebagai instruksi dalam kegiatan pembelajaran harus mampu mendorong perkembangan dan sesuai dengan karakteristik khas anak baik dari perilaku, pertumbuhan fisik, mental dan intelektual

(Janbuala et al., 2013). Dalam memilih media sebaiknya perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut (Arsyad, 2011: 70; Latif et al., 2014: 157): (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak berdasarkan motivasi dan perbedaan individual; (2) merumuskan tujuan pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan; (5) membuat desain media; (6) melakukan revisi dari umpan balik, penguatan, dan penerapan media. Desain media juga penting karena hal ini merupakan salah satu yang membuat anak lebih tertarik dalam pembelajaran melalui media, dan juga dapat menarik minat anak serta memberikan motivasi belajar untuk anak.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam memilih sebuah media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik anak dan materi yang diajarkan, sehingga fungsi dan manfaat dari media dapat terwujud dan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan suatu perencanaan yang matang dalam memilih dan mempergunakan media pembelajaran dengan baik dan benar.

e. Media Pembelajaran Visual Dua Dimensi

Media pembelajaran visual dengan karakteristik dua dimensi secara umum merupakan media atau alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi ini dapat berbentuk grafis, media bentuk papan, dan media cetak dengan tampilan yang tergolong dua dimensi.

Media pembelajaran yang biasa digunakan pada jenjang pendidikan anak usia dini, lebih banyak mengarah pada media visual. Media pembelajaran visual ini memiliki fungsi untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Levie dan Lentz (dalam Kustandi & Sutjipto, 2011: 21)

menjelaskan tentang empat fungsi media pembelajaran visual yaitu: (1) fungsi atensi, yakni media dapat menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran secara visual; (2) fungsi afektif, media visual dapat memberikan kenikmatan anak saat belajar atau membaca teks yang bergambar sehingga mampu menggugah emosi dan sikap anak; (3) fungsi kognitif, media visual dapat mengaplikasikan lambang berupa visual atau gambar sehingga dapat memperlancar tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; dan (4) fungsi kompensatoris, media dapat mengakomodasi anak yang kurang dalam menerima dan memahami isi pelajaran dalam bentuk teks atau bahasa verbal.

Media pembelajaran visual memiliki peran yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Smaldino et al. (2012: 72) mengemukakan peran media pembelajaran visual adalah sebagai berikut: (1) menyediakan acuan yang konkret pada gagasan/ide; (2) membuat gagasan abstrak menjadi konkret; (3) memotivasi para pembelajar; (4) mengarahkan perhatian pada media; (5) mengulang kembali informasi ke dalam format yang berbeda; (6) mengingat kembali pada pembelajaran sebelumnya; dan (7) mengurangi usaha belajar.

Pada umumnya, media visual (grafis) yang berupa ilustrasi grafis, foto atau diagram yang disertai teks untuk memberikan semacam klarifikasi. Informasi utama disediakan oleh teks dan gambar yang disediakan digunakan untuk melengkapi teks (Crockett et al, 2011: 57). Hal ini dapat dimaknai bahwa media grafis memiliki peran sebagai pendukung dan alat klarifikasi dari informasi yang disampaikan berupa teks bacaan.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai media pembelajaran visual dua dimensi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual dua dimensi merupakan media yang tergolong memiliki dua dimensi/sisi seperti grafis, media bentuk papan, dan media cetak lainnya berperan sebagai pendukung dan alat klarifikasi dari informasi yang disampaikan oleh teks.

2. Buku Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Kata dari ‘Buku Cerita Bergambar’ terdiri dari 3 kata yang terkait, yaitu buku, cerita, dan gambar. Masing-masing kata memiliki makna tersendiri apabila diartikan secara terpisah. Namun akan menjadi satu kesatuan yang utuh apabila diartikan dalam satu tujuan.

Istilah *Book is Window of the World* (buku adalah jendela dunia) merupakan istilah yang sering terdengar dan akrab di telinga setiap manusia. Hal tersebut dapat diartikan bahwa buku merupakan sumber yang kuat sehingga dapat membantu manusia untuk membuka wawasan luas dan menjadi salah satu jalan untuk menentukan kemajuan dunia (Chakra, 2013: 149; Fatimah, 2017; Horst et al, 2015). Oleh karena itu, seorang memperoleh pengetahuan dan wawasan baru untuk menjadi generasi yang lebih unggul dari suatu bangsa melalui sebuah buku.

Cerita merupakan suatu bentuk karya yang dapat memberikan hiburan dan menyampaikan pengalaman atau wawasan yang baru bagi anak. Hal ini diperkuat oleh pendapat Fauziddin (2017: 17) bahwa melalui cerita, pembawa cerita dapat mengajak anak untuk membayangkan perilaku seseorang yang menjadi tokoh dalam cerita tersebut. Selain itu, menurut Semiawan (2008: 34) cerita merupakan

salah satu alternatif yang ampuh dalam mewujudkan pertemuan antara emosi, pemahaman dan mental seseorang. Pembawa cerita dapat mendalami materi cerita hingga dapat memasuki dunia minat anak, serta menghasilkan penghayatan pengalaman yang paling mendalam. Terjadi pertemuan tersebut merupakan peluang untuk menyatukan sisi pedagogis dalam cerita tersebut, sehingga tanpa disadari cerita dapat mempengaruhi perkembangan intelektual anak.

Buku cerita bergambar merupakan jenis buku yang banyak diminati oleh anak-anak, khususnya anak usia dini. Huck (1987: 197) memaparkan bahwa buku cerita bergambar memiliki dua elemen penting dalam menyampaikan pesan, yaitu berupa gambar dan tulisan. Kedua elemen tersebut merupakan elemen penting dalam sebuah cerita yang saling berhubungan erat (Mitchell, Waterbury, & Casement, 2002: 87; Rahayu, 2017: 90). Gambar yang menarik dengan didukung teks tertulis dapat menjadikan buku cerita bergambar dapat menciptakan arti/makna bagi anak ketika membacanya atau dibacakan (Beeck, 2012; Mantei & Kervin, 2014). Gambar pada buku cerita berguna untuk memberikan gambaran ilustrasi dan melengkapi cerita (Matulka, 2008: 7) sedangkan teks tulisan pada buku cerita bergambar berguna untuk memudahkan dalam bercerita. Dilihat dari segi pembelajaran, Marlina & Miranda (2017) menjelaskan bahwa cerita bergambar merupakan suatu bahan ajar pembelajaran yang dapat menggambarkan atau mengintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari anak serta dapat menjadikan bahan ajar yang menyenangkan bagi anak, guru dan orang tua.

Ilustrasi gambar memiliki peran dapat membuat teks tulisan menjadi terlihat, konkret, dan memperkaya makna (Lukens, 2003: 60). Semakin banyak dan menarik

ilustrasi sebuah gambar, maka anak semakin masuk ke dalam buku cerita bergambar (Colwell, 2013). Lebih lanjut Neil (2011) juga menambahkan bahwa melalui sebuah gambar adalah cara yang tepat untuk menyampaikan cerita kepada anak. Oleh karena itu, buku cerita bergambar dapat memberikan anak kesempatan untuk mencari makna dari kegiatan berimajinasi melalui gambar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Buku cerita merupakan sumber yang ideal untuk memenuhi beragam kebutuhan belajar. Dengan cerita yang menarik, Ellis & Brewster (2014: 8) bahwa anak akan dapat memahami arti dari keseluruhan cerita dengan dukungan teknik bercerita guru dan ilustrasi buku yang memberi petunjuk pada makna.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan salah satu media buku yang didalamnya terdapat sebuah cerita berisi karakter-karakter dan memiliki sebuah awal, tengah dan akhir serta didukung dengan gambar-gambar yang mengilustrasikan sebuah cerita sebagai petunjuk makna cerita.

b. Karakteristik Buku Cerita untuk Anak Usia Dini

Buku cerita anak berbeda dengan buku cerita pada umumnya (misalnya: novel, cerpen, komik, dan lain-lain). Perbedaan ini dapat ditemui pada karakteristik yang khas terkandung dalam sebuah cerita anak agar dapat menarik minat anak. Secara umum, karakteristik buku cerita yang cocok untuk anak usia dini adalah memiliki ilustrasi gambar yang menarik. Lebih lanjut Rahayu (2017: 89) memperkuat kembali karakteristik buku cerita bagi anak diantaranya sebagai berikut: (1) bacaannya disukai anak; (2) topik cerita dapat menarik perhatian anak; (3) sesuai dengan tingkat perkembangan anak; (4) menghubungkan pengalaman

dan ketertarikan anak; (5) penulisan cerita yang sangat bersahabat akan menjadi kesukaan anak; (6) ilustrasi cerita sangat relevan pada latar belakang keluarga dan budaya anak; (7) isi cerita sesuai dengan kesukaan anak yang selalu ingin didengar; (8) bahasa dan gambar mampu memberikan informasi serta ide baru bagi anak. Hal ini didukung pada studi metaanalisis oleh Bus dan Van IJezendoorn (dalam Germain & Williams, 2017: 7) menemukan tulisan yang lebih baik pada anak-anak prasekolah yang telah dibacakan cerita, terlepas dari kelas sosial-ekonomi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Effendy et al. (2013) menjelaskan karakteristik dalam buku cerita bergambar yang sesuai dengan anak adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan warna yang dipilih adalah warna yang cerah, terang, dan mencolok. Hal ini menjadi pertimbangan karena warna yang cerah dapat memberikan kesan pada anak dan mudah ditangkap oleh indera pengelihatannya.
- 2) Judul buku cerita bergambar mewakili isi cerita secara keseluruhan.
- 3) Narasi isi cerita menggunakan kalimat yang sederhana, menggunakan tata kata yang dekat dengan huruf yang sering digunakan oleh anak pada saat kegiatan belajar.
- 4) Ukuran buku 20 cm x 20 cm dengan gambar *full color* yang lebih dominan dibandingkan tulisan. selain itu, menerapkan *layout single page* (ilustrasi yang memenuhi satu halaman) dan *double pages illustration* (gambar ilustrasi memenuhi dua halaman terbuka pada buku).
- 5) Corak ilustrasi yang digunakan adalah kartunal deformatif artinya bentuk-bentuk jenaka atau realis yang mengalami perubahan atau distorsi. Hal ini

mempertimbangkan bahwa anak 4-6 tahun memiliki daya imajinasi dan fantasi yang tinggi, sehingga mereka cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang berada di luar kenyataan. Selain itu, bentuk-bentuk ilustrasi gambar bersifat lucu dan menghibur.

- 6) Teknik ilustrasi yang digunakan adalah teknik digital berbasis vektor. Hal ini mempertimbangkan bahwa teknik ini dapat menghasilkan gambar yang hasilnya lebih rapi dan pewarnaan yang relatif lebih stabil dibandingkan dengan teknik manual sehingga gambar akan tampak lebih konsisten dan tidak membuat anak menjadi bingung.

Anak menyukai hal-hal yang memiliki sifat imajinasi dan fantasi di dalam sebuah buku cerita. Buku-buku cerita dapat membuat dunia khayalan anak dapat menjadi nyata/hidup. Misalnya, dengan adanya binatang-binatang yang berbicara, orang-orang terbang dan tempat-tempat indah dan mempesona untuk dikunjungi. Sehingga buku cerita dapat mengundang pertanyaan dan opini-opini anak, serta memunculkan prediksi mereka tentang kejadian dan pemahaman mereka tentang cerita itu (Seefeldt & Wasik, 2008: 359).

Selanjutnya Musfiroh (2008: 33) mengemukakan karakteristik pada buku cerita melalui unsur instrinsik cerita, yaitu tema, tokoh, amanat, alur cerita, sudut pandang, latar, dan sarana kebahasaan.

- a) Tema

Tema dalam sebuah cerita merupakan makna yang mengikat secara keseluruhan pada cerita. Bagi anak usia dini, tema yang baik untuk disajikan dalam cerita adalah tema tunggal.

b) Tokoh dan penokohan

Tokoh dalam sebuah cerita merupakan pelaku atau individu yang mengalami kejadian pada sebuah cerita. Bagi anak usia dini, tokoh pada cerita sangat terbatas dan dapat disajikan dalam wujud manusia, binatang maupun benda.

c) Amanat

Amanat dalam sebuah cerita merupakan pesan moral yang yang disampaikan pada cerita. Bagi anak usia dini, amanat muncul di dalam cerita, baik melalui tokoh cerita maupun oleh pencerita.

d) Alur

Alur dalam sebuah cerita merupakan urutan penyajian dalam peristiwa cerita. Bagi anak usia dini, pada awal cerita menggambarkan pengenalan tokoh, pada tengah cerita terdapat klimaks, dan akhir cerita berisi penyelesaian dan amanat cerita.

e) Sudut pandang

Sudut pandang cerita merupakan pandangan dari siapa yang menceritakan atau dilihat dari siapa yang diceritakan. Bagi anak usia dini, pencerita berperan sebagai narator yang mahatau (orang ketiga) dan dapat mewakili tokoh cerita.

f) Latar

Latar pada cerita merupakan salah satu unsur cerita untuk menunjukkan kapan dan dimana peristiwa cerita terjadi. Bagi anak usia ini, latar waktu, tempat dan suasana disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak.

g) Kebahasaan

Bahasa pada cerita anak usia dini terlihat dari pilihan kata, struktur kalimat, dan bentuk bahasa yang digunakan. Sifat bahasa yang digunakan adalah kosa kata yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan anak dan struktur kalimat yang sesuai dengan tingkat perolehan anak.

Berdasarkan komponen dan unsur instrinsik cerita di atas, selanjutnya Chakra (2013: 151) mengemukakan tips dalam memilih buku cerita yang sesuai untuk anak sebagai dasar pembuatan buku cerita bergambar adalah sebagai berikut:

- 1) Buku cerita dilengkapi ilustrasi berwarna-warni
- 2) Buku yang awet artinya tidak mudah robek dan kertasnya tebal, atau dapat juga yang terbuat dari kain
- 3) Ceritanya sederhana, mudah dipahami anak.
- 4) Agar anak tertarik, gunakan buku dengan tokoh cerita yang disukai anak. Misalnya anak suka sekali kucing, maka kucing sebagai tokohnya.
- 5) Memilih tema yang menarik bagi anak. Misalnya anak tertarik dengan cerita binatang, maka cerita binatang yang dipilih. Jika anak tertarik dengan sains maka cerita yang bercerita tentang sains yang dipilih.
- 6) Sebagai pilihan lain, tema dipilih secara tidak langsung mengajari anak berbuat baik, misalnya tema berbagi bersama teman, dan sebagainya.

Pemilihan buku cerita dalam mengajarkan anak tentang pemecahan masalah sangat penting dilakukan. Anak akan bersemangat untuk belajar tentang dunia di luar rumah, sekolah, atau lingkungan mereka. Anak senang mendengarkan teks yang sedikit lebih kompleks dengan karakter yang lebih mendalam dan masih menikmati ritme yang bagus dan beberapa pengulangan. Buku anak yang ditulis dengan baik dan sesuai perkembangan memiliki ilustrasi yang jelas dan berwarna-warni, latar belakang (*plot*) yang sederhana dan menyenangkan, dengan pengulangan yang hidup dapat diingat oleh anak-anak, dan dapat digunakan berdasarkan konsep-konsep dasar dari kehidupan sehari-hari (Hearne, 2000).

Selain itu, terdapat buku anak-anak berfokus pada pengajaran kemampuan pemecahan masalah, baik secara langsung maupun tidak langsung. Buku-buku seperti itu dapat mengatasi isu-isu yang menantang secara langsung sebagai bagian dari jalan cerita atau secara tidak langsung dengan memasukkan pemecahan masalah sebagai bagian dari cerita yang lebih luas. Gambaran cerita anak dapat memperkenalkan karakter dan situasi yang dapat mengarah pada diskusi yang memiliki makna dan berfokus pada menghadapi tantangan, menyelesaikan masalah, atau menggunakan kemampuan seperti kerja sama atau berbagi (Fettig et al., 2016). Disisi lain, Richert & Smith (2011) berpendapat bahwa anak mungkin kurang dalam mentransfer informasi dari dunia fantasi, sehingga buku dapat membantu mereka memecahkan masalah dunia nyata.

Guru dapat sengaja memilih buku yang menampilkan karakter yang mengalami masalah, kemudian berhenti dan meminta anak-anak untuk mengidentifikasi masalah dan menghasilkan solusi. Ketika guru terus membaca, anak-anak dapat belajar bagaimana karakter memecahkan masalah, dan mereka dapat mengevaluasi apakah solusi itu pilihan yang baik.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai pemilihan buku cerita anak seperti yang diungkapkan oleh Chakra yaitu dengan memilih buku cerita dilengkapi ilustrasi berwarna-warni, buku tidak mudah robek, ceritanya sederhana, mudah dipahami anak, sesuai usia anak, buku dengan tokoh cerita yang disukai anak, tema yang menarik baginya, serta tema yang secara tidak langsung mengajarnya untuk dapat dijadikan sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari.

c. Strategi Saat Membacakan Cerita

Selama membacakan cerita, guru dapat menggunakan beberapa strategi untuk mendukung pengembangan kemampuan *problem solving* anak. Strategi ini dimulai dengan mengidentifikasi perasaan, memberikan kesempatan untuk menanggapi, dan membaca cerita secara berulang. Secara terperinci menurut Fetting et al. (2016) mengemukakan tentang strategi dalam membacakan cerita kepada anak sebagai berikut:

1) Mengidentifikasi perasaan

Guru mulai dengan mengidentifikasi ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan perasaan anak saat cerita dibacakan. Kegiatan ini mendorong anak untuk memberikan emosi yang mungkin dirasakan oleh karakter pada buku. Seiring berjalannya alur cerita, guru dapat membimbing anak menilai kembali emosi karakter, sehingga membantu anak-anak belajar bahwa perasaan dan emosi dapat berubah ketika sebuah masalah dapat tertangani.

2) Memberikan kesempatan anak untuk menanggapi

Memberikan kesempatan bagi anak untuk merespons selama pembacaan buku cerita memiliki efek positif pada perkembangan akademis dan sosial emosional anak. Dengan mendorong anak untuk menanggapi buku, guru dapat menilai pengetahuan anak. Guru dapat membimbing anak dalam menanggapi, tidak hanya dengan menjawab pertanyaan tetapi juga dengan mengekspresikan simpati dan empati, dan dengan menyarankan solusi untuk masalah yang dihadapi oleh tokoh. Misalnya, guru dapat membantu anak membuat daftar solusi yang dapat digunakan oleh karakter untuk memecahkan masalah mereka.

3) Membacakan cerita secara berulang

Membacakan buku dengan tipe cerita yang sama selama beberapa hari berturut-turut memberikan peluang bagi anak-anak untuk berbicara tentang cerita, memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya, belajar kosa kata baru, dan berbicara tentang pengalaman mereka sendiri. Selain itu, membaca berulang sangat penting bagi anak dengan kemampuan belajar yang beragam karena memberikan anak rasa penguasaan. Artinya, mereka merasa lebih percaya diri bahwa mereka tahu ceritanya, dapat memprediksi hasil, dapat membaca bersama dengan guru, dan menguasai kemampuan *problem solving* yang dipelajari dalam bacaan sebelumnya. Pembacaan berulang memungkinkan anak berkesempatan untuk memeriksa berbagai solusi berbeda yang dapat digunakan karakter untuk memecahkan sebuah masalah. Saat buku dibaca secara berulang, solusi yang dihasilkan oleh anak-anak mungkin berbeda dari hari ke hari dan menghadirkan kesempatan bagi guru untuk memperluas ide-ide anak-anak.

Selain itu, terdapat pula rumus ajaib untuk bercerita kepada anak yang dikemukakan oleh Soehendro (2014: 17-18), adalah sebagai berikut:

1) Membuat pembuka cerita

Dalam setiap cerita selalu ada pembuka cerita. Biasanya ditandai dengan kalimat, “Pada suatu hari...” atau “Pada jaman dahulu kala...” atau “Pada suatu pagi yang indah...” Dalam pembuka cerita, guru dapat menceritakan dimana cerita itu terjadi. Bagaimana suasana dan kondisi tempat tersebut dan cukup menggunakan satu sampai dua kalimat sebagai pembuka cerita.

2) Membuat permasalahan cerita

Setelah memperkenalkan tokoh dalam cerita, guru memulai dengan membuat permasalahan cerita. Apa masalah yang terjadi? Bagaimana hal tersebut dapat terjadi? Apa penyebabnya? Bagaimana tokoh dalam cerita bereaksi?

3) Membuat penyelesaian masalah

Tokoh dalam cerita harus dapat menyelesaikan masalah. Penyelesaian masalah dilakukan dengan cara yang cerdas. Guru dapat mengajak anak untuk ikut mencari jalan untuk menyelesaikan permasalahan. Masukan dari anak dapat pula dijadikan jalan keluar dari permasalahan cerita.

4) Membuat penutupan cerita

Langkah terakhir adalah membuat penutupan cerita. Umumnya, penutupan cerita disampaikan dengan suara riang, gembira dan berbahagia.

Cerita dapat menjadi daya tarik yang hebat bagi siapa pun yang mendengarkannya. Namun demikian, menarik tidaknya cerita tergantung kepada pembawa cerita. Oleh karena itu, sebelum membawakan cerita, ada beberapa hal yang hendaknya dipersiapkan agar cerita yang disampaikan menarik, terarah, dan dapat dimengerti serta disukai oleh anak. Persiapan inilah yang seyogyanya dilakukan oleh pembawa cerita dalam menyampaikan cerita menurut Fauziddin (2017: 21) adalah sebagai berikut.

1) Persiapan pengambilan judul/tema

Judul cerita yang digunakan pendek agar anak mudah mengingatnya. Meskipun demikian, judul tetap menggambarkan isi cerita yang disampaikan. Judul cerita yang menarik dan mudah diingat oleh anak dapat menimbulkan kesan pada jiwa anak.

2) Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, berisi pengenalan nama dan karakter serta menjelaskan arti dan judul cerita. Bagian ini pula mencerminkan gambaran suasana cerita yang disampaikan.

3) Isi cerita

Pembawa cerita menyampaikan isi cerita yang dilakukan dengan mimik, pantomim, serta berbagai macam suara, sehingga isi cerita dapat tergambar dan dapat membawa pendengarnya masuk ke dalam suasana cerita yang disampaikan.

4) Penutup

Penutup cerita berisi kesimpulan dari cerita yang disampaikan, serta melakukan dialog dengan pendengar cerita, dan mengecek kesesuaian antara daya tangkap pendengar cerita dengan maksud dan tujuan pembawa cerita.

d. Manfaat Cerita

Cerita memiliki banyak manfaat untuk anak. Salah satunya yaitu cerita dapat berpengaruh pada pola pikir dan wawasan berpikir anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Tompkins et al. (2010: 316) bahwa cerita dapat memberikan pengalaman berharga tentang kehidupan. Secara umum, lebih lanjut Fauziddin (2017: 20) mengemukakan manfaat cerita bagi anak adalah sebagai berikut: (1) mengembangkan sikap mental; (2) memahami perbuatan yang terpuji dan tercela; (3) menyiapkan anak dapat hidup sebagai makhluk sosial dalam masyarakat; (4) mengembangkan kemampuan untuk berimajinasi logis dan sistematis; dan (5) mengubah sikap anak untuk memahami diri sendiri dan lingkungan. Dengan

demikian, melalui cerita diharapkan agar perkembangan kepribadian anak dapat dibina dengan sebagai mana mestinya, baik dari segi sosial emosional maupun intelektual.

Cerita dapat mengembangkan potensi kognisi anak seperti pemecahan masalah dan analisis kasus. Di dalam buku Burns (2004), cerita dongeng dapat memberikan nilai-nilai yang sedang dikenalkan dan meningkatkan kemampuan *problem solving* melalui pemahaman dari sudut pandang yang berbeda. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wright (dalam Fridin, 2014) pada jurnal *Computers and Education*, mengemukakan bahwa cerita ataupun dongeng sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan anak mengekspresikan ide dalam bahasa dan meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kreatif.

e. Kriteria Media Buku Cerita Bergambar

Pengembangan media buku cerita bergambar memiliki kriteria dalam penilaiannya. Walker & Hess (dalam Arsyad, 2011: 175) memberikan kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan kualitas, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Kualitas isi dan tujuan. Pada kualitas isi dan tujuan ini memuat berbagai unsur seperti ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan kondisi anak.
- 2) Kualitas intruksional. Pada kualitas instruksional ini memuat berbagai unsur, seperti memberikan kesempatan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi

dampak bagi anak, dan dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

- 3) Kualitas teknis. Pada kualitas teknis berisi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program, dan kualitas pendokumentasiannya.

3. Kemampuan *Problem Solving*

a. Pengertian *Problem Solving*

Sebuah masalah biasanya memunculkan suatu keadaan atau situasi yang mendorong seorang individu untuk dapat menyelesaikannya. Oleh karena itu, perkembangan kognitif harus dianggap sebagai bidang luas di mana anak sebagai pemecah masalah dapat dieksplorasi (Garton, 2008: 3). Kemampuan dalam memecahkan masalah atau biasa disebut *problem solving* merupakan kemampuan yang dipandang perlu dimiliki oleh manusia dalam kehidupannya. Dilihat secara bahasa, *problem solving* berasal dari dua kata yaitu *problem* dan *solves*. Makna lain dari *problem* yaitu “*a thing that is difficult to deal with or understand*” (suatu hal yang sulit untuk melakukannya atau memahaminya), dapat juga diartikan “*a question to be answered or solved*” (pertanyaan yang butuh jawaban atau jalan keluar), sedangkan *solve* dapat diartikan “*to find an answer to problem*” (mencari jawaban suatu masalah).

George Polya (1973) seorang bapak *problem solving* dalam bukunya berjudul *How To Solve It* menyatakan bahwa *problem solving* merupakan salah satu usaha mencari jalan keluar dari suatu keadaan yang sulit dihadapi oleh setiap individu. *Problem solving* seperti yang diartikan juga sebagai suatu proses pendekatan

pembelajaran berpikir kritis dan kemampuan permasalahan untuk mengidentifikasi atau menemukan solusi suatu masalah yang dihadapi (Djamarah & Zain, 2002: 102; Mulyasa, 2004: 111; D’Zurilla et al, 2004)). Proses berpikir ini sekaligus untuk menemukan informasi yang akurat sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat (Hamalik, 1994: 151).

Kemampuan *problem solving* dijadikan sebagai cara untuk memberikan pengalaman untuk mencari solusi yang terbaik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Thornton, 1995: 1) bahwa *problem solving* merupakan hal-hal yang dilakukan ketika memiliki tujuan dan tidak tahu bagaimana mencapainya, sehingga mengharapkan hal tersebut menjadi pengalaman yang mungkin membuat bingung. Melalui kegiatan mencari tahu bagaimana memecahkan sebuah permasalahan baru dapat mendorong anak untuk mengevaluasi usaha mereka sendiri untuk menemukan konsep dan menciptakan strategi baru. Watanabe (2009) juga menambahkan bahwa pemecahan masalah bukanlah suatu bakat yang hanya terbatas pada beberapa orang yang beruntung. Ini sebenarnya adalah keterampilan dan kebiasaan yang bisa dipelajari.

Teare (2006: 16) menyebutkan bahwa pemecahan masalah bukan merupakan keterampilan tunggal, melainkan hasil gabungan dari sejumlah keterampilan berpikir, yaitu pemikiran logis, pemikiran lateral, sintesis, analisis, evaluasi, pengambilan keputusan, penelitian, dan prediksi. Lebih lanjut, para peneliti kognitif setuju bahwa pengetahuan anak yang sebelumnya adalah salah satu penentu paling penting dari kemampuan pemecahan masalahnya lainnya (Jonassen, 2011: 20).

Kegiatan berpikir dalam kemampuan *problem solving* merupakan kegiatan yang cukup kompleks dan berhubungan erat antara satu dengan yang lain. Suatu masalah umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir sehingga memerlukan pemecahan yang baru bagi anak, baik secara individu maupun kelompok belajar (Slameto, 2003: 139). Seperti yang telah diketahui, penguasaan informasi itu perlu untuk memperoleh konsep dalam memecahkan masalah. Hal ini perlu diingat dan dipertimbangkan dalam mengembangkan kemampuan *problem solving* dan perbuatan kreatif. Begitu pula perkembangan intelektual sangat penting dalam kemampuan *problem solving*.

Problem solving adalah penemuan langkah-langkah untuk mengatasi kesenjangan (*gap*) yang ada. Sedangkan proses *problem solving* itu sendiri merupakan kegiatan manusia dalam menerapkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang diperoleh sebelumnya (Branca, 1980; Dahar, 1989). Proses *problem solving* menekankan pada penggunaan proses ilmiah secara efektif oleh anak untuk melakukan suatu penyelidikan terhadap suatu objek atau peristiwa tertentu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Fokus dari *problem solving* adalah mengatasi kebimbangan atau keputusan tertentu daripada mengubah pola berpikir, perasaan, atau perilaku yang lebih luas. Apabila solusi yang sama bekerja dengan baik di lebih dari satu situasi, maka solusi itu dapat menjadi kebiasaan dari waktu ke waktu. Namun, tujuan *problem solving* tidak harus membentuk kebiasaan psikologis baru, melainkan mengembangkan pendekatan untuk memikirkan dan menangani situasi yang menantang (Mannasis, 2012: 2).

Problem solving sebagai sarana pembelajaran aktif di mana anak harus melakukan sesuatu yang disengaja untuk belajar daripada secara pasif mengasimilasi informasi yang disediakan. Pembelajaran aktif secara konsisten telah ditemukan menjadi lebih efektif daripada pembelajaran pasif (Mannasis, 2012: 4). Dengan demikian, pemecahan masalah adalah contoh dari gagasan lama bahwa "pengalaman adalah guru terbaik."

Watanabe (2009) mengatakan bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses yang dapat dipecah menjadi empat langkah: (1) memahami situasi saat ini; (2) mengidentifikasi akar penyebab masalah; (3) mengembangkan rencana aksi yang efektif; dan (4) mengeksekusi sampai masalah terpecahkan, membuat modifikasi seperlunya. Langkah-langkah ini datang sebagai sebuah paket. Sebelum dapat menyelesaikan apa pun, harus terlebih dahulu menyadari bahwa ada masalah. Kemudian, mengidentifikasi akar penyebab masalah tidak cukup. Anak harus memikirkan bagaimana untuk dapat memperbaiki masalah, dan kemudian benar-benar mengambil tindakan yang diperlukan untuk memperbaikinya. Pemecahan masalah adalah kombinasi dari berpikir dan bertindak.

Pemecahan masalah adalah dasar untuk kesuksesan dalam hidup, dalam hubungan pribadi, di rumah, di tempat kerja dan di sekolah. Pernyataan tersebut muncul di semua bidang pengalaman manusia. Teare (2006: 15) menyatakan bahwa terdapat hubungan pendekatan yang jelas antara pemecahan masalah teoritis dan situasi yang dihadapi sehari-hari. Pendekatan dasar tersebut melihat masalah dan mencoba ide apa pun untuk menyelesaikannya. Jika ide pertama tidak berhasil, maka mencoba dengan ide lain dan seterusnya sampai dapat menyelesaikan

masalah (Chadwick, 2014: 149). Pemecahan masalah menjadi salah satu kompetensi kunci yang dibutuhkan manusia di dunia yang penuh dengan perubahan, ketidakpastian, dan kejutan (Csapó & Funke, 2017: 15). Dunia penuh dengan masalah karena manusia berusaha untuk begitu banyak tujuan ambisius, tetapi dunia juga penuh dengan solusi karena kompetensi luar biasa manusia yang mencari dan menemukannya.

Berdasarkan konsep di atas, dapat dimaknai bahwa kemampuan *problem solving* yaitu suatu kemampuan dalam pendekatan dimana langkah-langkah berikutnya sampai penyelesaian akhir lebih bersifat kuantitatif yang umum sedangkan langkah-langkah berikutnya sampai dengan penyelesaian akhir lebih bersifat kuantitatif dan spesifik.

b. *Problem Solving* Anak Usia Dini

Teori mengenai kemampuan *problem solving* erat kaitannya dengan teori belajar konstruktivisme dari Bruner. Teori belajar Jerome Bruner menerangkan bahwa kegiatan belajar perlu didukung untuk meningkatkan keingintahuan anak, memotivasi anak agar dapat melakukan kegiatan atau pekerjaan hingga dapat memperoleh jawabannya. Anak akan belajar untuk dapat memecahkan masalah secara mandiri dengan kemampuan berpikirnya (Slameto, 2003).

Pemecahan masalah dapat digunakan dalam situasi apa pun di mana seorang individu memiliki pilihan dan setidaknya beberapa pengaruh pada hasil tetapi tidak ada aturan yang jelas untuk diikuti. Anak memiliki kontrol yang lebih terbatas atas lingkungan mereka daripada orang dewasa, sehingga kemampuan mereka untuk membuat pilihan dan mempengaruhi hasil mungkin dibatasi, terutama pada anak

yang masih berusia lebih muda. Misalnya, seorang anak prasekolah mungkin dapat memilih mainan mana untuk dimainkan, tetapi dia mungkin tidak dapat memperpanjang waktu bermain malamnya di luar yang diizinkan oleh orang tuanya (Mannasis, 2012: 3).

Kemampuan *problem solving* pada anak usia dini adalah salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini. Hal ini sesuai dengan pendapat Syaodih et al. (2018) bahwa kemampuan *problem solving* erat kaitannya dengan cara anak mengembangkan kemampuan kognitifnya. İman (2013a) juga menambahkan pada hasil penelitiannya bahwa penyelesaian masalah pada anak dilihat berdasarkan perilaku prasekolah, jenis kelamin dan tingkat sosial budaya, tidak ada pengaruh signifikan dalam memprediksi penyelesaian masalah sosial mereka.

Sejak usia bayi, anak sudah menjadi pemecah masalah (*problem solver*) ketika mereka menyelidiki sebab-akibat dari tindakan mereka terutama setelah beberapa bulan pertama kehidupan. Menurut Germain & Williams (2017: 2) anak mulai mendengarkan dan memahami gagasan yang lebih terutama dalam konteks makanan atau minuman mereka sendiri.

Pada usia empat tahun, anak-anak belajar bahwa perilaku memiliki penyebab, bahwa orang memiliki perasaan, bahwa apa yang mereka lakukan dan katakan berdampak pada orang lain, dan ada lebih dari satu cara untuk menyelesaikan masalah. Melalui permainan, cerita, boneka, ilustrasi dan permainan peran, anak-anak belajar kosakata pemecahan masalah awal, konsep kata perasaan, dan

bagaimana memikirkan solusi untuk masalah dan konsekuensi dari tindakan (Shure, Aberson, & Fifer, 1994).

Pada usia balita, anak telah memperoleh kemampuan untuk mendapatkan dan mempertahankan perhatian dari orang tua atau guru. Mereka dapat meminta bantuan ketika mereka tidak dapat menyelesaikan tugas sendiri. Sebagai orang tua diperlukan untuk mendukung pengembangan anak dalam memecahkan masalahnya yaitu dengan membiarkan anak untuk mencoba hal baru namun tetap dengan pantauan pengawasan. Hal ini juga berguna bagi anak untuk membuat dan memilih sebuah keputusan. (Germain & Williams, 2017: 5-6).

Kemampuan *problem solving* anak khususnya usia 5-8 tahun berhubungan erat dengan kurikulum sekolahnya. Kemajuannya biasanya selalu diukur secara teratur oleh pihak sekolah. Sebagian besar kegiatan menyelesaikan masalah di kelas dilakukan berkelompok. Ia akan belajar banyak dengan mendengarkan dan berbicara dengan teman sebaya (Woolfson, 2004: 39)

Memasuki awal tahun ajaran baru di sekolah, anak prasekolah mulai mengamati, menafsirkan, dan mencoba mencari jawaban atas pertanyaan mereka di lingkungan terdekat berdasarkan rasa ingin tahunya. Ketika anak mulai mencari jawaban atas pertanyaan mereka, struktur kognitif yang terkait dengan sains dan alam dapat berkembang sepanjang hidup mereka. Anak-anak melihat, menyentuh, merasakan, dan aktif terlibat dalam eksperimen dan meningkatkan proses belajar mereka (Ünal & Aral, 2014).

Bagi anak usia dini, usaha dalam *problem solving* merupakan usaha yang memerlukan kerja keras. Semakin muda usia anak, maka semakin kecil masalah

yang mungkin dapat dipecahkannya, dan semakin besar upaya yang dilakukan (Thornton, 1995: 2). Misalnya seorang bayi yang masih kecil mungkin menghabiskan berjam-jam untuk memasukkan jempol ke mulut mereka meskipun tugas ini tidak lagi menjadi masalah bagi anak berusia enam bulan. Upaya menyeimbangkan tiga balok yang disusun ke atas dapat menjadi hal yang membingungkan dan menghibur bagi seorang anak berumur satu tahun, tetapi bagi anak-anak prasekolah dapat dengan mudah menyelesaikan masalah di luar jangkauan anak berusia satu tahun. Tetapi mereka dapat dikalahkan oleh berbagai teka-teki yang mudah bagi anak berusia tujuh atau sepuluh tahun, seperti mengikat tali sepatu, matematika dasar, merencanakan sesuatu, dan sebagainya.

Proses *problem solving* yang dipelajari oleh anak hampir sama satu dengan yang lain yaitu anak melihat orang dewasa, melalui eksperimen dan mempraktikkan ide, hingga sampai pada membuat kesimpulan. Beberapa anak belajar bagaimana memecahkan masalah dengan mudah sementara yang lain berjuang dan mencair, menunggu orang dewasa yang peduli untuk menemukan solusi (Innis, 2012).

Anak-anak menghadapi beberapa tantangan yang cukup rumit yaitu jenis masalah yang menyebabkan sebagian besar orang mengangkat tangan dan menyerah. Tetapi anak-anak yang memecahkan masalah tidak seperti kebanyakan orang, meskipun kebanyakan orang seharusnya lebih seperti mereka. Pemecahan masalah anak-anak datang dalam segala usia, bentuk, dan ukuran. Mereka mungkin tampak memiliki bakat khusus, atau setidaknya lebih dari sekadar keberuntungan mereka. Tetapi kenyataannya, mereka adalah orang-orang yang telah belajar cara berpikir, membuat keputusan dan bertindak sendiri, dan menjalani hidup yang

proaktif. Mereka juga mengambil beberapa alat pemecahan masalah yang membantu di sepanjang jalan (Watanabe, 2009).

Anak yang memiliki kemampuan *problem solving* yang lebih tinggi umumnya sering bertanya tentang suatu hal yang terasa baru, bagaimana cara kerjanya atau mengapa sesuatu dapat terjadi. Hal ini sejalan dengan pendapat Meliala (2004: 45) bahwa anak menganalisa komponen permasalahan dengan teliti, sebelum mencoba berbagai pemecahannya. Respon mereka yang mendalam terhadap ide serta didukung dengan rasa percaya diri yang tinggi dalam memecahkan masalah nyata dalam hidup sehari-hari merupakan dasar dari kecerdasan matematika. Faktanya bahwa anak-anak senang memecahkan masalah adalah sesuatu yang mengejutkan (Thornton, 1995: 1).

Guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak usia dini. Ketika guru mengungkapkan masalah, mereka hendaknya menghadapkan masalah tersebut kepada anak dan mendiskusikan pemecahannya dengan mereka sehingga anak lebih menyadari pentingnya proses pemecahan masalah. Implikasinya ketika anak beranjak dewasa, dia mampu menyelesaikan masalahnya dengan kreatif, terutama pandangan yang berbeda dengan orang lain terhadap masalah yang sama (Meliala, 2004: 81; Syaodih et al., 2018). Kemampuan ini memungkinkan anak untuk mengenali, memahami, dan menganalisis masalah dan menarik pada pengetahuan atau pengalaman untuk mencari solusi untuk masalah ini (Whittaker, 2014). Untuk mengajarkan kemampuan *problem solving* secara efektif kepada anak-anak, guru perlu akses

strategi dalam mengajarkan pemecahan masalah yang dapat diuraikan melalui proses tahapan *problem solving* yang terukur (Diamond, 2017).

Terkait dengan studi anak-anak sebagai pemecah masalah, masalah dianggap sebagai tugas kognitif yang membutuhkan solusi. Mereka biasanya dicirikan oleh perbedaan antara keadaan sekarang atau situasi saat ini dan keadaan yang diinginkan, solusi atau tujuan. Apakah ada masalah atau tidak tergantung pada keahlian dan pengetahuan orang tersebut (orang dewasa atau anak-anak) yang melihat ada ketidaksesuaian tersebut (Garton, 2008: 4). Sebaliknya apabila kemampuan *problem solving* anak kurang, menyebabkan masalah yang lebih besar seperti kesulitan belajar selama masa remaja dan dewasa, meningkatnya potensi putus sekolah, kurang berprestasi akademik, intimidasi, dan paparan terhadap intimidasi (Iman, 2013b).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan *problem solving* pada anak usia dini antara lain terdiri dari (1) anak bereksperimen; (2) mempraktikkan ide, dan (3) sampai pada membuat kesimpulan.

c. Tahapan atau Langkah-langkah *Problem Solving*

Kemampuan dalam *problem solving* memiliki tahapan atau langkah-langkah yang dilalui. Langkah-langkah ini sejalan dengan teori pada *The Center on the Social and Emotional Foundation for Early Learning/CSEFEL* (dalam (Fettig et al., 2016) mengemukakan bahwa terdapat empat langkah yang dapat dilakukan dalam *problem solving* bagi anak untuk belajar dan bertindak antara lain: (a) mengidentifikasi masalah, (b) memikirkan solusi, (c) memikirkan apa yang akan terjadi apabila solusi dapat diimplementasikan dan bagaimana perasaan orang lain

jika solusi tersebut dilaksanakan, dan (d) mencoba solusinya. Langkah *problem solving* ini juga dapat dimasukkan ke dalam instruksi harian (misalnya, membaca buku cerita, instruksi kelompok besar dan kecil, dan kegiatan pusat) di ruang kelas dalam mendukung pengembangan kemampuan *problem solving* anak.

Tahapan atau langkah dalam mengembangkan alternatif tambahan dalam mengembangkan *problem solving* yang lain juga dikemukakan oleh Forgan (2003: 3), yakni menggunakan istilah *I SOLVE*. Langkah *I SOLVE* ini terdiri dari:

1) *Identify the problem presented in the book*

Artinya, mengidentifikasi masalah yang disajikan dalam buku. Guru dapat menemukan bahwa ada beberapa masalah yang disajikan dalam buku yang tampaknya relevan bagi anak. Guru dapat membimbing anak untuk mendiskusikan masalah utama yang nantinya anak bisa mengatasi masalah selama kegiatan belajar berlangsung. Watanabe (2009) juga menambahkan bahwa anak juga mencari tahu akar permasalahan sebenarnya dari masalah yang perlu mereka pecahkan sebelum membuat rencana yang dapat ditindaklanjuti dan mulai bekerja.

2) *Solutions to the problem are brainstormed*

Artinya, memikirkan solusi untuk masalah. Anak memulai semua solusi dalam karakter buku yang dianggap dapat memecahkan masalah serta menghasilkan solusi juga bagi anak untuk masalah tersebut. Guru dapat menginstruksikan anak untuk menghasilkan banyak solusi potensial, karena solusi mungkin tampak menjanjikan tetapi tidak berhasil ketika dipertimbangkan dengan cermat. Akan sangat membantu untuk menulis solusi potensial di papan tulis atau

proyektor untuk memfasilitasi diskusi mereka karena langkah berikutnya melibatkan penulisan hambatan untuk setiap solusi.

3) *Obstacles to the solutions are identified*

Artinya, mengidentifikasi rintangan ke dalam solusi. Menjelajahi setiap solusi untuk menentukan hambatan atau konsekuensi tidak menyenangkan yang mungkin menghilangkan solusi ini. Menuliskan rintangan yang bersebelahan dengan solusi. Meyakinkan anak bahwa tipikal bagi banyak solusi memiliki hambatan. Mereka harus mencoba menentukan solusi dengan sedikit atau tidak ada kendala yang secara efektif memecahkan masalah.

4) *Look at the solutions again and choose one*

Artinya, melihat solusi kembali dan memilih satu. Hal yang ditekankan adalah anak perlu memilih solusi yang memberikan solusi jangka panjang. Dengan demikian, menghilangkan beberapa solusi yang menarik tetapi jangka pendek atau sementara. Guru mengingatkan anak untuk memastikan bahwa anak tidak hanya memilih solusi dengan kendala yang paling sedikit, karena mungkin tidak selalu menyelesaikan masalah.

5) *Validate the solution by trying it*

Artinya, memvalidasi solusi dengan cara mencobanya. Guru dapat menjelaskan kepada anak bahwa istilah memvalidasi berarti menguji atau mencoba sesuatu. Saat anak memiliki masalah, mereka harus memvalidasi atau menguji solusi baru dan melihat bagaimana masalah dapat dipecahkan.

6) *Evaluate how the solution worked*

Artinya, mengevaluasi solusi untuk menentukan apakah solusi yang dipilih efektif dalam membantu memecahkan masalah. Awalnya anak mungkin memerlukan bimbingan dari guru untuk membantu mengevaluasi apakah masalah itu berhasil diselesaikan secara efektif. Jika solusi tidak efektif, anak perlu kembali ke langkah “S” dan mempertimbangkan kembali solusi lainnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, langkah-langkah dalam mengajar anak dalam merencanakan dan menerapkan solusi juga dijelaskan dalam Horizons (2018) sebagai berikut:

1) Memahami masalah

Ketika anak menghadapi tantangan, guru dapat memberi banyak waktu untuk menggali masalah secara mendalam. Guru jangan terburu-buru memberikan solusi terlalu cepat kepada anak. Sebaliknya, guru dapat membiarkan anak mempertimbangkan penyebab masalah dan bagaimana itu dapat terjadi menjadi petunjuk untuk menyelesaikannya.

2) Merencanakan solusi

Untuk mencetuskan pemikiran kreatif, guru dapat mengajukan pertanyaan terbuka kepada anak dengan pertanyaan “apa yang dapat kamu lakukan untuk membuat solusi ini berfungsi?” atau “adakah hal lain yang dapat kamu pikirkan?”.

3) Menjalankan rencana

Anak yang antusias, akan banyak ingin untuk cepat mencoba solusi mereka. Hasil dari pembelajaran *trial and error* sangat berharga bagi anak. Meskipun guru mengetahui ide yang dipilih anak tidak akan berfungsi, namun penting bagi anak untuk melihatnya sendiri.

4) Meninjau solusi

Membantu proses pembelajaran dengan merefleksikan bersama tentang apa yang dicoba dan bagaimana solusinya. Hal ini sama pentingnya untuk merefleksikan apa yang tidak berhasil dan apa yang berhasil. Pada saat yang sama, guru jangan terlalu banyak bertanya. Jika anak siap untuk pindah ke tantangan baru, guru dapat mengizinkan anak melakukannya. Seluruh proses *problem solving* mungkin hanya membutuhkan beberapa menit, atau bisa juga lebih lama tergantung pada skenario, minat anak dalam masalah, dan waktu yang tersedia.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan *problem solving* dapat ditinjau melalui langkah-langkah atau proses yang dilalui dengan baik. Langkah-langkah tersebut antara lain: mendefinisikan masalah yang tersaji dalam buku, memikirkan solusi, melaksanakan solusi, melaksanakan rencana yang dibuat, serta meninjau solusi.

d. Pentingnya *Problem Solving* bagi Anak Usia Dini

Kemampuan *problem solving* sangat penting untuk pengembangan kemampuan lain dalam ruang lingkup pendidikan. Pentingnya kemampuan *Problem solving* bagi anak usia dini dikemukakan oleh Britz (1993) bahwa kemampuan *problem solving* merupakan kemampuan landasan belajar anak usia dini yang harus dihargai, didukung dan diberikan pada anak usia dini, karena sesungguhnya kegiatan dalam pemecahan masalah terjadi dalam kehidupan sehari-hari anak. Sedangkan Pearson & Krodick (2008) mengatakan bahwa kemampuan *problem solving* mampu memberdayakan anak untuk berpikir tentang diri mereka sendiri dan orang lain, serta mendorong mereka untuk mengembangkan

pemahaman diri pada masyarakat yang lebih luas. Adanya kemampuan anak dalam memecahkan masalah, anak mampu untuk mengembangkan kemampuan yang lainnya.

Anak mampu menyelesaikan masalah secara mandiri merupakan kemampuan penting agar anak siap bersekolah. Bagi sebagian orang tua, lebih mudah untuk menyelesaikan masalah bagi anak. Namun, dengan memberi anak waktu yang tidak terganggu untuk mencari tahu secara mandiri atau dengan intervensi ringan adalah keterampilan penting agar anak dapat sukses baik di sekolah maupun kehidupannya (Horizons, 2018). Sejalan dengan penjelasan tersebut, menurut Bernard-Opitz et al (2001) bahwa dengan memecahkan masalah sosial, menyelesaikan konflik, dan menjadi empati adalah komponen inti dari kecerdasan emosi yang mendukung pembelajaran efektif. Dalam proses penyelesaian masalah ketika fase pemecahan masalah yang disarankan Polya (1945) dilakukan dengan sukses dan efisien, keterampilan dan prestasi pemecahan masalah siswa meningkat secara signifikan (Karatas & Baki, 2013).

Cramer (2016) mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah diperlukan untuk anak. Seorang anak yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan benar tanpa bantuan orang dewasa dapat memperoleh lebih banyak kebebasan. Kebebasan ini dapat membantu anak belajar ketika mereka sadar bahwa mereka mampu melakukan sesuatu untuk diri mereka sendiri. Ismail, Ismail, & Aun (2015) pun menambahkan kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi anak-anak untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dan di masa depan.

Untuk membantu siswa menjadi pemecah masalah yang sukses, guru harus menerima bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa sering berkembang secara lambat, sehingga membutuhkan perhatian jangka panjang dan berkelanjutan untuk menjadikan penyelesaian masalah. Selain itu, guru harus mengembangkan budaya penyelesaian masalah di kelas untuk menjadikan pemecahan masalah sebagai bagian rutin dan konsisten dari praktik kelas seseorang (Cai & Lester, 2010).

Memahami proses *problem solving* lebih penting daripada hanya diberi solusi setiap kali masalah muncul. Anak-anak dapat belajar untuk menggunakan proses *problem solving* ini untuk mengatasi situasi langsung yang mereka hadapi maupun dalam situasi yang lain. Lingkungan anak usia dini dapat dibuat untuk menyediakan banyak kesempatan untuk mengajarkan kemampuan *problem solving*.

e. Teknik Mengajarkan *Problem Solving*

Pada anak usia balita, terdapat kegiatan yang dapat membantu anak dalam memecahkan masalahnya sendiri. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan memberi anak kesempatan untuk membuat dan memilih keputusan yang akan diambil. Sebagai guru atau orang tua dapat bertanya, "Apakah kamu ingin mengenakan baju biru atau baju merah?". Anak pada usia balita mulai meniru tindakan dari apa yang dilakukan oleh orang disekelilingnya seperti membuka dan menutup pintu, membereskan dan lain sebagainya, sehingga orang tua perlu mengajarkan mereka dalam kegiatan, seperti menutup pintu secara perlahan, hitung sampai tiga dan matikan keran untuk menghemat air dan sebagainya.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam menafsirkan situasi dalam permasalahan yang dihadapinya. Ada anak dapat mengungkapkan

permasalahan dengan bahasa verbal, ada pula dengan media gambar yang dibuatnya sendiri. Penelitian yang dilakukan oleh Lambert (2006) tentang melihat kemampuan anak dalam membentuk kemampuan *problem solving*nya melalui gambar yang dibuat anak, menunjukkan bahwa gambar yang dibuat anak sebagai komunikasi tentang masalah yang dihadapi untuk memecahkan masalah yang lebih baik. Berdasarkan penelitian ini berarti gambar dapat digunakan sebagai cara berpikir anak tentang masalah yang ditemuinya. Oleh karena itu, sebagai orang tua atau pun guru yang ingin mengetahui lebih banyak tentang bagaimana anak menafsirkan situasi dan memecahkan masalah, dapat dilakukan dengan mengambil kemampuan anak untuk dapat informasi tentang masalah anak. Lambert (2006) juga menambahkan bahwa apabila kemampuan fisik anak tidak digunakan dalam lingkungan yang tidak mendorong aktivitas fisik, demikian juga kemampuan berpikir mereka cenderung akan menderita dalam situasi yang tidak mendorong pemikiran yang efektif dalam segala bentuknya. Artinya, ada berbagai tempat yang dapat digunakan untuk penggunaan representasi masalah anak sebagai bantuan untuk kemampuan *problem solving* anak di lingkungan belajar manapun sehingga anak mendapatkan manfaat sosial yang bersifat kognitif.

Seorang guru di sekolah dalam mengembangkan kemampuan *problem solving* anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seorang guru perlu mengarahkan perhatian anak untuk menjelaskan dan mengajarkan keterampilan pemecahan masalah di abad ke-20 (Kaya et al, 2017). Cara yang dapat dilakukan misalnya, pembelajaran langsung, demonstrasi dan pemodelan, serta membimbing anak melalui interaksi dengan teman sebaya. Lebih lanjut Suzanne & Wittmer

(2001) memaparkan teknik yang dapat digunakan oleh guru memfasilitasi kegiatan di kelas dalam menstimulasi kemampuan *problem solving*, meliputi (1) menggunakan boneka wayang saat bermain peran; (2) menggunakan bacaan anak untuk mengajarkan pemecahan konflik; (3) menggunakan gambar atau poster sebagai stimulasi; dan (4) bercerita.

Penggunaan literatur juga sangat diperlukan dalam menunjang kemampuan *problem solving* anak. Literatur yang baik dapat menjadi sumber untuk dijadikan sebuah contoh pendekatan kemampuan *problem solving* yang mengeksplorasi anak untuk menemukan solusi dari konflik dengan percaya diri dan efektif. Mengenai literatur, Stephens (1989: 585-586) bertanya, "*Shouldn't the books children read today reinforce the traits they are developing which will help them cope with their adult problems and become healthy, successful adults?*". Artinya, bukankah buku-buku anak yang dibacakan hari ini memperkuat sifat yang mereka kembangkan akan membantu mereka mengatasi masalah dewasa dan menjadi orang dewasa yang sehat dan sukses? Hal ini berarti melalui buku yang selalu dibacakan setiap harinya dapat membantu anak dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* mereka.

Chadwick (2014: 158) menambahkan bahwa dalam menghasilkan solusi untuk sebuah masalah, salah satu teknik yang direkomendasikan adalah "*brainstorming*". Artinya, anak dapat mencoba memikirkan sebanyak mungkin solusi tanpa memberi batas yang berlebihan pada solusi apa yang diizinkan. Guru tidak hanya mengajarkan keterampilan berpikir yang sehat. Sebaliknya, guru harus mengajar mereka pengetahuan tentang apa dan mengapa masalah yang terjadi pada masa lalu yang telah berhasil memecahkan masalah (Carson, 2007). Walker &

Henderson (2012) menambahkan berdasarkan hasil penelitiannya bahwa upaya pencegahan yang menargetkan kemampuan pemecahan masalah sosial sejak dini dapat menjadi penyangga terhadap masalah penyesuaian akademik di kemudian hari.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lidinillah, Apriliya, Muliyasari, Andriani, & Pratiwi (2015) dengan judul “Buku Bacaan Anak Berbasis Karakter sebagai Sumber Belajar Matematika di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan model buku bacaan berbasis karakter sebagai sumber belajar matematika di SD yang dilakukan melalui model penelitian *Educational Design Research*. Hasil penelitian ini berupa model serta prinsip desain dan model pengembangan buku bacaan berbasis karakter sebagai sumber pembelajaran matematika di SD serta respon positif guru dan anak terhadap buku bacaan yang telah dikembangkan. Persamaan dengan penelitian peneliti lakukan adalah dengan mengembangkan media buku yang dapat digunakan oleh anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian dan subjek penelitian yang dilakukan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Izzaty, Cholimah, & Wulandari (2014) dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Tematik Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Membaca pada Anak Prasekolah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita yang sesuai dengan kondisi psikologis anak sebagai media pembelajaran pengenalan membaca di Taman Kanak-kanak. Hasil dari penelitian ini berupa buku bacaan tematik yang dapat digunakan

pendidik TK dalam mengenalkan membaca pada anak. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan buku cerita dengan metode penelitian yang dikemukakan oleh Thiagarajan, et al. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah kemanfaatan dari buku cerita, yakni peneliti menggunakan buku cerita untuk stimulasi *problem solving*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rita et al untuk pembelajaran pengenalan membaca.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Marlina & Miranda (2017) dengan judul “Kelayakan Bahan Ajar Cerita Bergambar Biologi dalam Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak Usia Dini di Kubu Raya”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kebudayaan lokal yang ada di Kubu Raya dan hasil informasi yang diperoleh diimplementasikan dalam pembuatan bahan ajar cerita bergambar biologi. Buku ini juga sebagai penunjang keaksaraan anak oleh guru maupun orang tua. Hasil yang didapatkan bahwa buku bergambar ini valid dan layak digunakan sebagai pegangan guru untuk menunjang pra keaksaraan anak usia dini. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penelitian yang peneliti lakukan yakni menggunakan cerita bergambar sebagai bahan ajar pembelajaran yang ditujukan untuk anak usia dini. Perbedaannya terletak pada fungsi cerita bergambar yang disajikan, yakni pada penelitian ini peneliti menggunakan buku cerita bergambar untuk stimulasi *problem solving*, sedangkan penelitian yang dilakukan Reni Marlina dan Dian Miranda adalah untuk penunjang pra keaksaraan anak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Utomo (2018) dengan judul *Developing Illustrated Story Books to Improve Beginning Reading Skills and Learning Motivation*. untuk menghasilkan buku cerita bergambar yang cocok dalam meningkatkan kualitas, keterampilan membaca dan motivasi belajar anak, dan dan mengetahui efektivitas media buku cerita bergambar untuk keterampilan membaca awal dan motivasi belajar siswa kelas satu SD Negeri Timbulharjo Sewon Bantul. Hasil penelitian ini adalah seperangkat media buku cerita bergambar yang memenuhi kelayakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media, dan guru serta siswa tanggapan yang termasuk dalam kategori sangat baik, dan media buku bergambar yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca awal dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penelitian yang peneliti lakukan yakni mengembangkan buku cerita bergambar. Perbedaannya terletak pada fungsi cerita bergambar yang disajikan, yakni pada penelitian ini peneliti menggunakan buku cerita bergambar untuk stimulasi kemampuan *problem solving*, sedangkan penelitian yang dilakukan Felix adalah untuk keterampilan membaca awal, perbedaan lain juga terletak pada subjek penelitian dan metodologi penelitian yang digunakan.

C. Kerangka Berpikir

Masa anak pada usia dini disebut juga masa *golden age*, yakni pada masa ini mengalami perkembangan yang pesat pada semua aspek perkembangan. Salah satu kemampuan yang penting untuk anak usia dini adalah kemampuan anak dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Kemampuan *problem solving* sangat

penting untuk distimulasi sejak dini, agar nantinya di masa depan anak tidak akan selalu bergantung pada orang lain.

Dalam kenyataannya, anak masih memerlukan bantuan orang dewasa atau guru dalam menerapkan kemampuan *problem solving* dalam keseharian. Hal ini juga didukung dengan orang tua ataupun guru langsung membantu anak tanpa mengarahkan untuk menyelesaikannya sendiri. Betapa pentingnya memberikan kesempatan pada anak untuk menyelesaikan masalahnya sendiri. seperti yang diungkapkan dalam Horizons (2018) bahwa dengan memberi anak waktu yang tidak mengganggu untuk mencari tahu secara mandiri atau dengan intervensi ringan adalah keterampilan penting untuk sukses di sekolah dan kehidupan.

Mencermati kasus yang ada, pemberian stimulasi yang dapat dilakukan bila dibantu dengan media pembelajaran yang menarik. Hasil teori dan latar belakang yang menjadi dasar sebab, maka dikembangkanlah produk media buku cerita bergambar untuk stimulasi *problem solving* bagi anak. Buku cerita bergambar ini berisi tentang sebuah masalah/konflik yang biasa anak temui dalam kehidupan sehari-harinya. Konflik yang dibacakan ini, diharapkan anak dapat merumuskan langkah penyelesaiannya apabila menghadapi kejadian seperti dalam cerita.

Media buku cerita bergambar khususnya untuk anak usia dini memiliki desain karakteristik khas yang dilihat dari bentuk dan isi dalam buku cerita tersebut. Bentuk buku cerita bergambar yang sesuai untuk anak usia dini adalah dengan ilustrasi yang warna-warni dan relevan dengan latar belakang budaya anak (Chakra, 2013: 151; Rahayu, 2017: 89) dan latar belakang (plot) yang sederhana dan menyenangkan (Hearne, 2000). Isi cerita juga sesuai untuk anak yakni cerita yang

disukai anak yang selalu ingin didengar (Rahayu, 2017: 89). Alur cerita yang sesuai digunakan untuk anak berdasarkan usia dan tingkat konsentrasinya adalah alur maju, yakni alur yang klimaksnya berada di akhir cerita (Rahayu, 2017: 84).

Melalui buku cerita bergambar ini diharapkan anak mampu berpikir dan menentukan langkah apa yang harus dipilihnya apabila mendapatkan masalah seperti yang ada pada cerita. Di sisi lain, anak dapat mempraktekkan solusi tersebut apabila menemui masalah yang sama pada kesehariannya.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang didukung dengan kajian teori maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian tentang media buku cerita bergambar untuk stimulasi kemampuan *problem solving* anak adalah sebagai berikut:

1. Apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan buku cerita bergambar?
2. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak?
 - a. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar untuk stimulasi *problem solving* menurut ahli materi?
 - b. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar untuk stimulasi *problem solving* menurut ahli media?
 - c. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar untuk stimulasi *problem solving* berdasarkan hasil penilaian guru?
3. Bagaimana keefektifan buku cerita bergambar untuk stimulasi kemampuan *problem solving*? Seberapa efektif penggunaan buku cerita bergambar untuk stimulasi kemampuan *problem solving* anak?