



TUGAS AKHIR RD 141558

**PERANCANGAN BUKU VISUAL PELESTARIAN LINGKUNGAN
BERKONSEP TEMATIK UNTUK ANAK KELAS
5 SEKOLAH DASAR**

Afifah Devi Arifianti
NRP. 3412100039

Dosen Pembimbing:
Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds.
NIP. 19830410 200601 2001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2016**



FINAL PROJECT RD 141558

**VISUAL BOOK TO CONSERVE THE ENVIRONMENT
WITH THEMATIC CONCEPT FOR 5th GRADER**

Afifah Devi Arifianti

NRP. 3412100039

Supervisor:

Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds.

NIP. 19830410 200601 2001

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN
INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN DEPARTMENT
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUTE TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
SURABAYA 2016**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU VISUAL PELESTARIAN LINGKUNGAN BERKONSEP
TEMATIK UNTUK ANAK KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk memenuhi syarat
Memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

AFIFAH DEVI ARIFIANTI

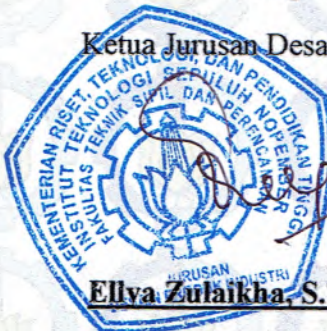
NRP. 3412 100 039

Surabaya, 27 Juli 2016

Periode Wisuda: 114 (September 2016)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 197510142003122001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds.

NIP. 198304102006012001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Nama Mahasiswa : Afifah Devi Arifianti

NRP : 3412100039

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN BUKU VISUAL PELESTARIAN LINGKUNGAN BERKONSEP TEMATIK UNTUK ANAK KELAS 5 SEKOLAH DASAR”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Riset Desain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 27 Juli 2016

Yang membuat pernyataan



Afifah Devi Arifianti

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang maha Esa, karena atas ridho dan HidayahNya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Visual Pelestarian Lingkungan Berkonsep Tematik untuk Anak Kelas 5 SD” ini diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi strata satu pada jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Selain itu, penulis juga dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dibangku kuliah dengan kenyataan dalam ruang lingkup pekerjaan.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- 1) Ibu Senja Aprela Agustin, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, serta memberikan petunjuk-petunjuk, nasihat, dan saran dalam penyusunan laporan ini.
- 2) Bapak Rabendra Yudistira, S.T., M.Ds. sebagai dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan laporan ini.
- 3) Bapak Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn. sebagai dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan laporan ini.
- 4) Bapak Sabar, S.E., M.Si. sebagai dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan laporan ini.
- 5) Ibu Putri dwitasari, S.T., M.Ds. sebagai dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan laporan ini.

- 6) Seluruh staf pengajar Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang telah memberikan bimbingan dan materi perkuliahan kepada penulis.
- 7) Bapak Marjana, S.Sos, M.M. selaku Kepala Seksi Sekolah Dasar Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan informasi mengenai Kurikulum Pendidikan Dasar 2013 dalam penyusunan proyek laporan ini.
- 8) Seluruh staf pengajar dan siswa/i SDN Kaliasin I, SDN Komplek Kenjeran II, dan SDN Kalisari II-513 yang telah membantu penulis dalam kegiatan wawancara dan kelangsungan kegiatan observasi demi kelancaran penyusunan laporan ini.
- 9) Ayah dan Ibu (Drs. Syamsul Ma'arif, M.Si dan Dra. Siti Munawaroh, S.Ag) yang telah memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materil demi kelancaran tugas akhir ini.
- 10) Saudara – saudara di rumah, Dwi Puspita Firdaus, Fachrizal Adi Pramana, dan Rafi Yudha Pamana yang memberikan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- 11) Sahabat – sahabat di kampus dan sekolah, Ammyra, Sarah, Tantri, Zahra, Gita, Jossua, Felsa, Virnanda, Sheilanda, dan Aisyi yang memberikan motivasi, doa, dukungan, dan saran bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- 12) Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis merasa bahwa dalam menyusun laporan ini masih ada beberapa kekurangan dan masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 27 Juli 2016

Afifah Devi Arifianti

PERANCANGAN BUKU VISUAL PELESTARIAN LINGKUNGAN BERKONSEP TEMATIK UNTUK ANAK KELAS 5 SD

Oleh: Afifah Devi Arifianti

NRP: 3412100039

Abstrak:

Indonesia memiliki kekayaan dan keanekaragaman hayati di dalamnya yang sangat penting bagi kehidupan, salah satunya adalah hutan. Namun, dapat diketahui bahwa saat ini jumlah ekosistem hutan mengalami penurunan setiap tahunnya. Salah satu faktor yang mengakibatkan penurunan terhadap jumlah hutan di Indonesia adalah kerusakan lingkungan. Sehingga, perlu adanya perhatian manusia dalam upaya melestarikan lingkungan dan membangun budaya masyarakat yang memiliki wawasan terhadap lingkungan yang mulai ditanamkan sejak usia sekolah dasar. Namun, kendala yang ada adalah tidak banyak media yang memuat konten mengenai kerusakan lingkungan beserta upaya pelestarian dengan memanfaatkan media informasi untuk anak-anak. Media yang ada, seperti buku fisik dan buku elektronik keluaran badan konservasi lingkungan, memuat konten dengan gaya bahasa dan materi yang susah dipahami oleh anak-anak.

Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan pelestarian lingkungan kepada anak-anak melalui media belajar serta cara menjaga lingkungan yang dimulai dari usia kelas 5 SD. Perancangan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang makna pelestarian lingkungan. Dalam menunjang proses perancangan, dibutuhkan beberapa data yang mampu memperkuat studi yang akan dilakukan, diantaranya adalah dengan mencari tahu tentang literatur dan data sekunder yang berkaitan dengan kerusakan lingkungan untuk mengetahui bagaimana pengaruh atau dampak kerusakan bagi lingkungan, karakteristik segmen, peran guru dan orang tua, mencari tahu standar kompetensi dan indikator kurikulum tematik sesuai dengan standar Dinas Pendidikan Jawa Timur, dan studi eksisting sebagai sarana belajar baik di rumah maupun di sekolah. Data-data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan metode kualitatif. Wujud dari perancangan ini adalah sebuah buku visual pelestarian lingkungan berkonsep tematik.

Kata kunci: buku visual, kelas 5 SD, pelestarian lingkungan, tematik.

Halaman ini sengaja dikosongkan

VISUAL BOOK TO CONSERVE THE ENVIRONMENT WITH A THEMATIC CONCEPT FOR 5th GRADER

By: Afifah Devi Arifianti

NRP: 3412100039

Abstract:

Indonesia has a rich and biodiversity culture that is essential for life, one of which is forests. Forest is a natural resources that has the most effect to the condition of the earth and living creatures. However, it is known that the current number of forest ecosystems have decreased every year. One of the factors that lead to a reduction of the number of Indonesian forests is because of the environmental damage. However, there are obstacles that is not a lot of media that contains the contents of the damage and its environmental conservation efforts by utilizing information media for children. Existing media, such as physical books and electronic books from the environmental conservation agencies, which acquires content with style and materials that is poorly understood by children.

The design aims to introduce environmental preservation through learning media as well as how to keep the environment for children starting in the age of a 5th grade. The design is expected to provide an understanding to the children about the significance of environmental conservation. In support of the research process, the result from the research could have some data's that can strengthen the study to be conducted by finding out about the literature and secondary data associated with environmental damage to determine how the effect of it on the environment, characteristics of the child's 5th grade at school and at home, knowing how the role of teachers and parents to support the students' learning process, finding out about the standards and indicators curriculum thematic in accordance with the standards of the Department of Education, and supported by researching existing media, as a learning tool for both at home and at school. The data collected is then analyzed with qualitative methods. Supported by researching existing media, as a learning tool for both at home and at school. The realization of this design is a thematic visual book of environmental preservation.

Keywords: visual book, 5th grade, environmental conservation, thematic.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Ruang Lingkup	5
1.5.1 Ruang Lingkup Studi	5
1.5.2 Output	6
1.6 Tujuan Penelitian	6
1.7 Manfaat Penelitian	6
1.8 Metode Penelitian	7
1.9 Sistematika Penelitian	9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Hasil Riset dan Desain Terdahulu	11
2.1.1 Hasil Riset Terdahulu	11
A. Deforestation Causes (World Wide Life, 2015).....	11
B. Environmental Education: Improving Student Achievement (Oksana Bartosh, 2003).....	12
C. The Role of Interactivity and Identity in Children’s Learning (Sandra L. Calvert, Gerogetown University)	13
2.1.2 Studi Desain Terdahulu	15
A. Visual Book	15
2.2 Edukasi Pelestarian Lingkungan Bagi Anak	16
2.3 Media Pembelajaran Anak-Anak	18
2.3.1 Visual Book: E-Book & Text Book	19
2.4 Karakteristik Masa Akhir Anak-Anak	20
2.5 Pembelajaran Tematik.....	21
2.5.1 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik.....	22
2.5.2 Prinsip Pembelajaran Tematik	22
2.5.3 Ciri-ciri Pembelajaran Tematik	23
2.5.4 Pemilihan Tema Pembelajaran Tematik	23
2.6 Elemen Desain.....	24
2.6.1 Ilustrasi	24
A. Ilustrasi Digital	24

B. Teknis Ilustrasi Digital	25
2.6.2 Tipografi.....	26
A. Definisi Tipografi	26
B. Klasifikasi Tipografi Berdasarkan Bentuk	28
2.6.3 Warna	31
A. Teori Warna.....	31
B. Jenis Warna.....	32
2.6.4 Layout.....	34
A. Definisi Layout.....	34
B. Prinsip Dasar Layout	34
2.6.5 Grid System.....	35

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Diagram Alur Perancangan	37
3.2 Jenis dan Sumber Data	40
3.2.1 Jenis Data	40
A. Data Primer.....	40
B. Data Sekunder.....	41
3.2.2 Sumber Data.....	42
A. Data Primer.....	42
B. Data Sekunder.....	43
3.3 Metode Penelitian.....	44
3.3.1 Depth Interview Dengan Siswa.....	44

3.3.2 Depth Interview Dengan Guru	46
3.3.3 Shadowing.....	47
3.3.4 Contextual Inquiry.....	48
3.4 Metode Riset Desain	49
3.4.1 Karakteristik Desain.....	49
A. TV dan Animasi	50
B. Buku Edukasi Bergambar.....	50
C. Game.....	50
3.4.2 Gaya Gambar.....	51
3.4.3 Tone Warna	51

BAB IV ANALISA DAN PENELITIAN

4.1 Hasil Penggalan Data	53
4.1.1 Analisa Data Primer	53
A. Analisa Hasil Depth Interview dengan Siswa	53
B. Analisa Hasil Depth Interview dengan Pengajar Kelas 5 SDN	
Komplek Kenjeran II	62
C. Analisa Hasil Contextual Inquiry	64
D. Analisa hasil Shadowing	66
4.1.2 Analisa Data Sekunder	69
A. Analisa Literatur Deforestasi di Indonesia.....	69
B. Analisa Buku Psikologi Perkembangan	71
C. Analisa Buku Perkembangan Anak.....	73

D. Analisa Buku Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik	74
4.2 Formulasi Masalah	75
4.3 Formulasi Kebutuhan	78

BAB V KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Desain.....	81
5.1.1 Deskripsi Perancangan	81
5.1.2 Output Perancangan	82
5.1.3 Keyword	83
5.1.4 Makna Denotasi Keyword.....	84
5.1.5 Makna Konotasi Keyword	85
5.2 Kriteria Desain	85
5.2.1 Struktur Konten	85
A. Sistematika Penulisan.....	87
B. Kriteria Penulisan	98
5.2.2 Gaya Bahasa	98
5.2.3 Layout.....	99
5.2.4 Ilustrasi	100
A. Karakter	101
B. Background.....	102
5.2.5 Tipografi.....	103
5.2.6 Warna	105

5.2.7 Teknis Media.....	106
5.2.8 Prakiraan Harga Produksi dan Harga Penjualan	107
5.2.9 Proses Desain	109
5.2.10 Alternatif Cover.....	121
5.2.11 Kriteria Subtema	126
5.3 Implementasi Desain.....	129
5.3.1 Tipografi.....	129
5.3.2 Elemen Visual	133
5.3.3 Grid.....	133
5.3.4 Anatomi Layout.....	135
5.3.5 Pembatas Subtema.....	136
5.3.6 Isi Buku	138

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan.....	143
6.2 Saran.....	144

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Visual Cetak.....	15
Gambar 2.2 Buku Visual Cetak.....	15
Gambar 2.3 Buku Visual Cetak.....	16
Gambar 2.4 Ilustrasi Karya Mark Conlan	25
Gambar 2.5 Font Serif.....	29
Gambar 2.6 Font Sans Serif	29
Gambar 2.7 Font Script	30
Gambar 2.8 Font Decorative	30
Gambar 2.9 Teori Brewster	31
Gambar 2.10 Model Warna RGB dan CMYK.....	33
Gambar 2.11 Penerapan Golden section grid.....	36
Gambar 2.12 Penerapan Symmetrical grid	36
Gambar 3.1 Siswa SDN Kalisari II	45
Gambar 3.2 Siswa kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II.	45
Gambar 3.3 Kegiatan Rifqi, Siswa kelas 5 SD	48
Gambar 3.4 Kegiatan siswa kelas 5 SDN Kalisari II	48
Gambar 3.5 Pemetaan Berdasarkan Interest	49
Gambar 4.1 Wawancara dengan Dev	56
Gambar 4.2 Wawancara dengan Yunita dan Zaidan.....	59
Gambar 4.3 Wawancara dengan Zainal Abidin, siswa kelas 5 SD.....	61

Gambar 4.4 Kegiatan belajar mengajar di kelas.	64
Gambar 4.5 Kegiatan Dimas di rumah.....	66
Gambar 4.6 Kegiatan Rifqi di rumah.....	68
Gambar 5.1 Spread Layout Buku Visual Pelestarian hutan	99
Gambar 5.2 Alternatif Karakter	101
Gambar 5.3 Background	102
Gambar 5.4 Font Sansita	104
Gambar 5.5 Font Rounded Elegance.....	104
Gambar 5.6 Font Alegreya Sans	105
Gambar 5.7 Tone Warna	105
Gambar 5.8 Sketsa Gambar 1.....	110
Gambar 5.9 Sketsa Gambar 2.....	111
Gambar 5.10 Sketsa Gambar 3.....	111
Gambar 5.11 Sketsa Gambar 4.....	112
Gambar 5.12 Proses Desain 1	113
Gambar 5.13 Proses Desain 2	113
Gambar 5.14 Proses Desain 3	114
Gambar 5.15 Proses Desain 4	115
Gambar 5.16 Proses Desain 5	116
Gambar 5.17 Proses Desain 6	117
Gambar 5.18 Hasil Digital 1	118
Gambar 5.19 Hasil Digital 2	118

Gambar 5.20 Hasil Digital 3	119
Gambar 5.21 Hasil Digital 4	119
Gambar 5.22 Hasil Digital 5	120
Gambar 5.23 Hasil Digital 6	120
Gambar 5.24 Alternatif Cover A.....	122
Gambar 5.25 Alternatif Cover B.....	123
Gambar 5.26 Alternatif Cover C.....	125
Gambar 5.27 Pengaplikasian Warna Subtema I.....	127
Gambar 5.28 Pengaplikasian Warna Subtema II	128
Gambar 5.29 Pengaplikasian Warna Subtema III	129
Gambar 5.30 Cover Depan Buku Ilustrasi	129
Gambar 5.31 Cover Belakang Buku Ilustrasi.....	130
Gambar 5.32 Cover Buku Ilustrasi.....	130
Gambar 5.33 Judul sub-bab.....	131
Gambar 5.34 Body Text	132
Gambar 5.35 Caption, Quotes, Tabel dan Hint	133
Gambar 5.36 Grid Layout	134
Gambar 5.37 Contoh Pengaplikasian Grid Layout	134
Gambar 5.38 Anatomi Layout.....	135
Gambar 5.39 Subtema 1	136
Gambar 5.40 Subtema 2	137
Gambar 5.41 Subtema 3	137

Gambar 5.42 Isi Buku 1	138
Gambar 5.43 Isi Buku 2	138
Gambar 5.44 Isi Buku 3	139
Gambar 5.45 Isi Buku 4	139
Gambar 5.46 Isi Buku 5	140
Gambar 5.47 Isi Buku 6	140
Gambar 5.48 Isi Buku 7	141
Gambar 5.49 Isi Buku 8	141
Gambar 5.50 Sticker.....	142

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Sistematika Penulisan Subtema I	87
Tabel 5.2 Sistematika Penulisan Subtema II.....	93
Tabel 5.3 Sistematika Penulisan Subtema III.....	95
Tabel 5.4 Tabel Jenis Font	103

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Diagram Rencana Penelitian	37
Bagan 5.1 Keyword Buku Ilustrasi Pelestarian Hutan Berkonsep Tematik	83
Bagan 5.2 Struktur Buku Ilustrasi Pelestarian Lingkungan	86
Bagan 5.3 Kriteria Penulisan.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kekayaan alam dan keanekaragaman hayati yang sangat penting bagi kehidupan, salah satunya adalah hutan. Dalam buku laporan *State of the World's Forests*, FAO (*Food and Agricultural Organization*) menempatkan Indonesia di urutan ke-8 dari sepuluh negara dengan luas hutan alam terbesar di dunia¹. Hutan merupakan sumber daya alam yang memiliki pengaruh paling besar terhadap kondisi bumi dan makhluk hidup. Hutan sering juga disebut sebagai paru-paru dunia, karena keberadaannya mampu menghasilkan oksigen dan menyerap karbondioksida. Berdasarkan data FAO tahun 2010, hutan Indonesia secara total menyimpan 289 gigaton karbon dan memegang peranan penting dalam menjaga kestabilan iklim dunia². Selain itu, hutan memiliki fungsi lain, yakni sebagai pengatur tata air, penanggulangan bencana, serta sebagai pelindung flora dan fauna. Namun demikian, jumlah ekosistem hutan mengalami penurunan setiap tahunnya. Salah satu faktor yang mengakibatkan penurunan terhadap jumlah hutan di Indonesia adalah deforestasi. Deforestasi adalah aktivitas manusia untuk membuka lahan baru dengan cara melakukan pembakaran hutan. Berdasarkan catatan Kementerian Kehutanan Republik Indonesia, sedikitnya 1,1 juta hektar atau 2% dari hutan Indonesia menyusut tiap tahunnya³. Hal ini, membuat Indonesia menjadi salah satu negara dengan tingkat kerusakan hutan yang memprihatinkan. Salah satu contohnya adalah pembakaran hutan yang terjadi di Riau saat ini dengan memberikan dampak buruk berupa asap dari hasil pembakaran hutan. Pembakaran dilakukan dengan melibatkan beberapa oknum yang ingin mengembangkan sektor industri di lahan

¹ BBC Indonesia.. Memotret Kondisi Hutan Indonesia. Written by Sri Lestari (BBC Indonesia reporter). Published on June 9 2010 at 10:20 GMT.
www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2010/06/100609_hutanindo.shtml.

² ibidem

³ World Widelife Fund Indonesia. Kehutanan.
www.wwf.or.id/tentang_wwf/upaya_kami/forest_spesies/tentang_forest_spesies/kehutanan/. Retrieved on Thursday, October 1 2015 at 6:23 PM

tersebut. Berdasarkan pernyataan Departemen Kehutanan, diperkirakan luas areal kebakaran hutan dan lahan tahun ini sekitar 38.000 hingga 40.000 hektar.

Dalam kasus memecahkan permasalahan lingkungan di Indonesia, akan membutuhkan waktu yang lama untuk mengurangi jumlah pohon yang telah ditebang. Inilah sebabnya, mengapa anak-anak perlu diedukasi untuk memahami dampak dari kerusakan lingkungan dan bagaimana solusinya. Melalui edukasi lingkungan (*Environmental Education*), anak-anak akan diajarkan untuk memiliki sikap tanggung jawab terhadap lingkungan dan lebih memperhatikan keadaan sekitar dengan menyikapi permasalahan yang ada melalui tindakan positif yang bersifat melestarikan dan tergerak untuk melakukan aksi kecil yang dapat mereka lakukan sehari-hari. Namun, pembekalan edukasi mengenai lingkungan masih sedikit dan minim. Sehingga, kerusakan lingkungan masih sering terjadi. Beberapa upaya sudah dilakukan untuk memberikan pemahaman berkenaan dengan pelestarian lingkungan, baik oleh pemerintah maupun masyarakat. Salah satunya adalah melalui himbauan dan adanya komunitas lingkungan hidup yang dibentuk oleh beberapa pemerhati lingkungan. Komunitas lingkungan hidup ini berperan untuk memberikan sosialisasi kepada masyarakat mengenai potret keadaan Indonesia saat ini dan menunjukkan dampak yang mungkin dapat terjadi jika lingkungan tidak dilestarikan, yang disampaikan melalui beberapa media pendukung, seperti melalui video dokumenter atau buku. Kendala yang ditemui adalah pada konten media yang disampaikan, terutama penyampaian materi dan masalah pada media buku. Konten pada media buku yang ada, kurang bisa dikonsumsi oleh anak-anak, karena pemakaian bahasa yang susah dipahami dan rumit, begitu juga dengan pembahasan masalah yang kurang bisa dijangkau oleh anak usia dini, dengan penyajian data yang kompleks dan pemakaian istilah yang tidak begitu dikenal oleh anak-anak. Mengetahui pembekalan edukasi mengenai pelestarian lingkungan harus mulai ditanamkan pada anak-anak tepatnya pada usia sekolah dasar.

Pada tingkat sekolah dasar, siswa adalah anak didik yang perlu diarahkan dan dikembangkan ke arah perkembangan yang lebih bersifat kompleks. Maka dari itu, pendidikan di sekolah dasar pada dasarnya merupakan pendidikan yang lebih

mengarahkan dan mampu memberikan motivasi anak didik untuk memahami permasalahan dari berbagai perspektif dengan menumbuhkan sikap dan membentuk pribadi yang bertanggung jawab.

Penanaman materi mengenai kerusakan lingkungan atau informasi seputar usaha pelestarian lingkungan, sebenarnya sudah banyak ditemui, baik melalui media internet maupun media cetak. Namun, penyampaian konten dan materi mengandung unsur dan gaya bahasa yang susah dipahami oleh anak-anak, seperti *ebook* yang dikeluarkan oleh badan konservasi lingkungan hidup *Greenpeace*, *FWI*, dan *WWF*. Sehingga, materi tidak tersampaikan dengan baik dan hanya terpusat pada usia sekolah menengah hingga orang dewasa saja. Penanaman edukasi mengenai pelestarian lingkungan sudah seharusnya mulai diajarkan pada anak usia sekolah dasar dengan memuat informasi yang faktual namun disampaikan dengan konten dan gaya bahasa yang mudah dipahami.

Berdasarkan Kurikulum Pendidikan Dasar terbaru, mata pelajaran pendidikan Sekolah Dasar menggunakan konsep tematik dalam pembelajarannya. Model pembelajaran tematik berangkat dari pendekatan tematis sebagai acuan dasar bahan dan kegiatan pembelajaran⁴. Tema dan bahan dasar pembelajaran memiliki keterkaitan satu sama lain dengan mata pelajaran lain. Dalam kata lain, murid dibekali ilmu pengetahuan yang kemudian dibubuhi dengan ilmu atau mata pelajaran lainnya, seperti matematika, bahasa, dan ilmu pengetahuan sosial. Upaya untuk menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sudah diajarkan dalam tingkat sekolah dasar, yaitu dimulai di bangku kelas 5 sekolah dasar. Dalam usaha untuk meningkatkan kepedulian terhadap kelestarian lingkungan sejak dini, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan edukasi bagi anak usia dini dengan memanfaatkan konsep tematik untuk anak sekolah dasar yang disisipkan ke dalam tema pembelajaran, tepatnya pada tema sembilan kelas 5 SD, mengenai pelestarian lingkungan yang disesuaikan dengan Kurikulum Pendidikan Dasar untuk anak kelas 5 tingkat sekolah dasar.

⁴ www.sekolahdasar.net/2014/06/tahap-pembelajaran-tematik-terpadu.html?m=1 . Retrieved on Thursday, October 1 2015 at 7:04 PM

Hal ini dapat dijadikan sebuah peluang untuk membuat suatu media pembelajaran yang memuat informasi dan solusi mengenai pelestarian lingkungan dengan mengangkat konsep tematik yang terintegrasi dari beberapa mata pelajaran SD seperti IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Kewarganegaraan. Buku visual adalah salah satu media yang dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak kelas 5 SD untuk lebih mendalami pembelajaran pelestarian lingkungan. Melalui media buku visual, anak-anak akan lebih mudah memvisualisasikan media baca ditambah dengan informasi yang memuat sebab, akibat, fakta, dan solusi dari pemecahan masalah yang dikemas dengan gaya gambar visual⁵. Perancangan buku visual ini diharapkan mampu membantu para siswa kelas 5 SD dalam memahami makna pelestarian lingkungan dan juga cara pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam perancangan media pembelajaran dengan konsep tematik, ditemukan beberapa rumusan masalah yang mendasari penulis untuk mengangkat judul ini sebagai perancangan Tugas Akhir. Adapun permasalahan yang membutuhkan penyelesaian desain adalah sebagai berikut :

1. Kurang lengkapnya media pembelajaran dengan konsep tematik pada tingkat sekolah dasar yang membahas upaya meningkatkan rasa kepedulian terhadap kelestarian hutan dengan menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak dan menggunakan gaya visual yang mampu memudahkan anak untuk memvisualisasikan permasalahan yang terjadi dan mampu memecahkan solusi dari permasalahan yang ada.
2. Pengajar lebih sering memberikan materi pembelajaran dengan media pembelajaran lain, karena materi pembelajaran tidak tersampaikan dalam buku panduan siswa. Buku panduan yang dimiliki siswa hanya memuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan praktikum saja.

⁵ Wawancara dengan Bu Diera

3. Siswa kelas 5 SD masih sering bingung mengenai materi pembelajaran karena tidak ada informasi berupa materi pada buku panduan
4. Media informasi yang tersedia mayoritas memuat konten yang susah dipahami oleh anak kelas 5 sekolah dasar, seperti informasi atau laporan berupa *ebook* yang dimuat oleh beberapa badan konservasi lingkungan.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini berkaitan erat dengan pemahaman siswa SD mengenai pelestarian lingkungan, adapun masalah-masalah yang akan diselesaikan dibatasi sebagai berikut:

1. Perancangan ini akan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan media pembelajaran dengan tema pelestarian lingkungan berkonsep tematik
2. Perancangan ini hanya akan membahas konten yang berkaitan dengan permasalahan lingkungan dan pelestarian lingkungan dengan solusi pencegahan yang dapat diterapkan sehari-hari
3. Peneliti mendokumentasikan media pembelajaran tematik dengan menggunakan buku yang berisi gambar visual, informasi, fakta-fakta yang memuat permasalahan lingkungan, dan upaya pemecahan masalah
4. Fokus media yang digunakan berupa buku visual berbentuk cetak
5. Perancangan ini terbatas bagi siswa kelas 5 tingkat sekolah dasar dan anak usia 10 hingga 12 tahun yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar

1.4 Rumusan Masalah

Dalam uraian tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam perancangan ini adalah: “Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran pelestarian lingkungan berkonsep tematik yang mampu membantu anak kelas 5 SD dalam memahami makna pelestarian lingkungan pada pembelajaran tema 9?”

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Studi

Ruang lingkup kerja yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis mengenai kerusakan lingkungan dan pelestarian lingkungan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Gaya Visual, tentang bagaimana mencari karakter dan *background* yang sesuai dengan karakter segmen, baik dalam pemilihan warna, bentuk, *font*, *layout*, dan komposisi pada teks agar sesuai dengan gambar.
- c. Penulisan dan penyusunan tiap bagian pada buku visual ke dalam bagian yang tertata dengan baik dan penyampaian bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, khususnya kelas 5 sekolah dasar.
- d. Studi karakteristik dan pola kegiatan target audiens sehari-hari

1.5.2 Output

Output dari perancangan ini akan berupa buku visual pelestarian lingkungan dengan teknik ilustrasi yang dapat digunakan sebagai panduan pembelajaran kelas 5 SD khususnya pada tema 9

1.6 Tujuan Perancangan

- a. Perancangan media pembelajaran berkonsep tematik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman anak sekolah dasar dalam proses belajar dengan menggunakan gambar atau ilustrasi serta informasi. Kemudian, diikuti dengan materi mata pelajaran lain yang menjadi pendukung pembelajaran anak dengan tema pelestarian lingkungan berdasarkan Kurikulum Pendidikan Dasar yaitu pelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKN.
- b. Perancangan media pembelajaran berkonsep tematik diharapkan mampu membantu orangtua dan guru dalam proses pembelajaran anak dengan visualisasi yang terdapat pada buku mengenai pelestarian hutan dan dampak yang muncul jika tidak melestarikan hutan

1.7 Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Dinas Pendidikan

Hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai panduan pengajar dan siswa SD khususnya dalam pembelajaran tema 9 agar lebih mudah dalam memahami makna dan penerapan pelestarian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat bagi siswa

Melalui penelitian ini penulis ingin mengembangkan media pembelajaran dengan konsep tematik disertai gambar visual dalam bentuk buku untuk memudahkan proses pembelajaran serta pemahaman anak terhadap pelestarian lingkungan.

3. Manfaat bagi Pemerintah

Generasi muda membantu pemerintah dalam usaha edukasi mengenai pelestarian lingkungan yang diharapkan mampu mendorong atau menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan.

4. Manfaat bagi Instansi

Proses penelitian dapat digunakan atau dikembangkan sebagai bahan perbaikan untuk perancangan baru selanjutnya untuk menciptakan sebuah media yang menarik dan inovatif.

5. Manfaat bagi mahasiswa

Perancangan ini digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran visual sebagai prasyarat mahasiswa dalam menempuh dan atau menyelesaikan studi semester akhir dan mendapat gelar sarjana.

1.8 Metode Penelitian

Variabel Penelitian

a. Profil masalah

Melakukan pencarian data melalui fenomena-fenomena yang berkaitan dengan pemahaman dan pengetahuan siswa kelas 5 SD mengenai sistem pembelajaran tematik dengan tema pelestarian lingkungan.

b. Profil Sistem dan Materi Pembelajaran

Melakukan pencarian data mengenai sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah dan bagaimana materi pembelajaran disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik.

c. Profil siswa kelas 5 SD

Melakukan pencarian data mengenai siswa kelas 5 SD dalam mempelajari pengetahuan seputar pelestarian lingkungan di sekolah dan kegiatan mereka di rumah.

Metode perancangan yang akan dilakukan:

1. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data primer sebagai berikut:

- a. Melakukan wawancara dengan Kepala Dinas Pendidikan Jawa Timur untuk mengetahui seputar sistem pembelajaran tematik, Standar Kompetensi kelas 5 SD, dan penerapannya.
- b. Melakukan *depth interview* kepada pengajar kelas 5 SD mengenai penyampaian materi pelestarian lingkungan di sekolah.
- c. Melakukan *depth interview* kepada siswa kelas 5 SD.
- d. Melakukan metode *contextual inquiry* untuk mengetahui bagaimana sistem pembelajaran tematik disampaikan di kelas.
- e. Melakukan shadowing untuk mengetahui kegiatan anak kelas 5 SD di rumah.

Adapun data sekunder yang diperlukan untuk mendapatkan konten dari media ini. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Melakukan studi implementasi kurikulum 2013 untuk kelas 5 SD yang meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tematik,

Silabus Pembelajaran tematik, dan Indikator Pencapaian Kompetensi.

- b. Melakukan studi literatur buku-buku penerapan pelestarian lingkungan secara umum maupun literatur yang sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah yang dapat dikembangkan

2. Metode analisis data dan pemetaan permasalahan

1.9 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR

Terdiri dari landasan teori beserta definisinya, studi eksisting yang digunakan sebagai bahan acuan untuk memperkuat konsep media pembelajaran melalui buku visual.

BAB III METODE PENELITIAN

Memuat langkah dan tahapan dalam memperoleh data sekaligus menentukan cara atau metode yang dapat digunakan untuk mengetahui secara jelas *target audience* dari perancangan ini beserta protokol penelitian.

BAB IV ANALISA HASIL PENELITIAN

Berisi data-data hasil penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian, serta analisa dari hasil pengumpulan data untuk mendapatkan konsep perancangan.

BAB V

Memuat ketentuan konsep desain yang akan digunakan dalam proses perancangan berdasarkan pemetaan analisis dan permasalahan yang diperoleh. Konsep desain meliputi konsep visual dan kriteria desain yang sesuai dengan *target audience*, alternatif desain, dan desain final.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Hasil Riset dan Desain Terdahulu

2.1.1 Hasil Riset Terdahulu

A. Deforestation Causes (World Wide Life, 2015)

Deforestasi dapat berlangsung secara cepat atau bertahap sebagai akibat dari perubahan kondisi lahan yang berkelanjutan akibat aktivitas manusia. Beberapa negara seperti Brasil dan Indonesia memiliki angka deforestasi yang tinggi dan dapat mengancam keselamatan hutan dunia dengan pengaruh yang sangat besar, menurut catatan WWF dalam artikelnya berjudul *Deforestation*, faktor terbesar yang menyebabkan terjadinya deforestasi adalah konversi pertanian, *illegal logging*, pembakaran hutan, dan penebangan kayu bakar (WWF, 2015).

Populasi manusia yang meningkat menimbulkan kebutuhan sumber makanan manusia akan meningkat pula. Meningkatnya permintaan manusia akan sebuah produk pertanian menciptakan sebuah peluang untuk mengkonversi hutan sebagai lahan pertanian. Penggundulan hutan semacam ini yang nantinya mampu menghilangkan sumber daya hutan secara permanen. Kedua adalah *illegal logging*, peraturan Hukum Nasional sudah ditetapkan mengenai peraturan produksi dan perdagangan kayu. Namun, hukum tersebut dapat dilanggar dalam berbagai cara karena kekuatan hukum yang lemah. Penebangan kayu secara illegal tetap dilakukan hingga diperkenalkannya proses produksi. Ketiga adalah pembakaran hutan dimana jutaan hektar hutan tiap tahunnya rusak akibat kebakaran. Bahkan jumlah kebakaran hutan lebih besar jika dibandingkan dengan gabungan antara penebangan dan konversi hutan. Kebakaran hutan tidak hanya mengubah struktur dan komposisi hutan, namun juga dapat berakibat mengubah siklus air, mengancam keanekaragaman hayati, dan merusak kesuburan tanah. Faktor terakhir adalah penebangan kayu

bakar, dimana kayu merupakan sumber utama yang digunakan oleh manusia sebagai bahan bakar untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Hampir setengah kerusakan hutan yang terjadi dianggap sebagai akibat dari penebangan kayu bakar.

B. *Environmental Education: Improving Student Achievement* (Oksana Bartosh, 2003)

Pembelajaran mengenai lingkungan merupakan bagian dari bentuk edukasi yang formal dan memiliki karakter empiris yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu alam beserta sistemnya dengan memanfaatkan aktivitas atau kegiatan nyata untuk lebih memahami lingkungan, nilai-nilai, dan interaksi yang kompleks dari unsur-unsur sistem alam dan manusia. Pendidikan lingkungan memberikan edukasi untuk melihat alam sebagai alat dan sumber daya melalui proses pembelajaran dalam rangka mengembangkan kegiatan anak-anak untuk membentuk pengalaman individu, mengembangkan keterampilan, kecakapan, dan komunikasi. Dalam hal ini, unsur estetika menjadi bagian yang dominan. Komponen ini adalah bagian kedua dari pendidikan formal dan informal. Pendidikan lingkungan mencerminkan unsur estetika EE (*Environmental Education*) Dimana pendidikan akan lebih ditekankan pada pengembangan etika, rasa tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan. Tujuannya adalah untuk membentuk sikap peduli yang positif terhadap lingkungan.

Menurut hasil riset yang dilakukan oleh peneliti dengan membandingkan pencapaian akademik di beberapa sampel sekolah yang berbeda, yaitu sekolah dengan kurikulum tematik yang menggunakan EE dengan sekolah yang masih menggunakan kurikulum lama, menunjukkan bahwa EE mampu membantu pencapaian akademik siswa. Topik atau pembelajaran lingkungan menuntut siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dari mata pelajaran yang berbeda. EE digunakan sebagai dasar integrasi pembelajaran untuk membentuk suatu kurikulum yang disebut juga kurikulum tematik. Pendidikan lingkungan atau EE memungkinkan untuk

mengintegrasikan matematika, sains, seni bahasa, ilmu sosial dan mata pelajaran lainnya. Selain itu, EE mampu mendorong siswa untuk andil secara langsung dalam bentuk penelitian untuk mencari solusi dari setiap pertanyaan yang bersifat multi-dimensional. Dengan ini, siswa mampu mengembangkan sifat analitis, pemecahan masalah dan keterampilan berpikir secara kritis dalam setiap subjek. Selain itu, EE menekankan bahwa pembelajaran ini mampu menunjukkan hubungan korelasi antara prestasi siswa dan peran pendidikan di sekolah. Dalam kata lain, pendidikan lingkungan merupakan salah satu faktor yang memungkinkan dapat mempengaruhi prestasi siswa.

Pendidikan lingkungan (EE) mampu memberikan peluang yang besar bagi sekolah, pengajar, dan siswa. EE tidak hanya mampu meningkatkan pembelajaran siswa, namun juga membuat proses belajar-mengajar menjadi relevan dan menarik bagi siswa dan guru. Hal ini, mampu meningkatkan perilaku dan motivasi belajar siswa dan juga mendorong orang tua dan anggota masyarakat untuk ikut andil dalam kegiatan pembelajaran sekolah. Siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan nyata dan mencoba untuk memecahkan masalah yang ada di sekitar yang berkaitan dengan lingkungan. Siswa akan lebih melihat hubungan antara pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapatkan di kelas dengan dunia nyata di sekitar mereka. Pendidikan lingkungan mampu membantu siswa untuk memiliki rasa percaya diri bahwa mereka dapat membuat perubahan positif bagi lingkungan.

C. The Role of Interactivity and Identity in Children's Learning (Sandra L. Calvert, Georgetown University)

Media adalah salah satu alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan maksud dan tujuan tertentu. Penggunaan media mulai dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran terutama untuk anak-anak. Media memiliki pengaruh yang cukup besar pada sarana belajar di luar konteks sekolah bagi anak-anak. Media yang ada memuat informasi yang sangat menyenangkan dan bersifat interaktif. Sehingga, celah untuk menciptakan suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan suatu media akan menjadi sebuah hal yang menyenangkan,

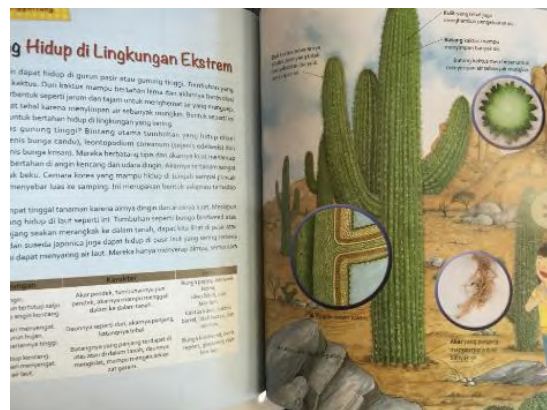
menghibur, dan juga informatif bagi anak-anak. Pemahaman suatu materi dalam media pembelajaran, sudah harus mulai dikenalkan kepada anak-anak dan diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan anak untuk mengasah kemampuan mereka yang kemudian mampu diaplikasikan ke dalam kegiatan yang nyata. Penyampaian media dengan materi yang informatif, interaktif, dan komunikatif akan membantu anak-anak untuk lebih bersifat aktif dalam belajar.

Penyampaian materi yang baik adalah dengan memanfaatkan media yang tepat agar sesuai dengan sasaran. Media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki beberapa karakteristik, yaitu interaksi dan identitas. Interaksi adalah mampu memberikan aksi atau ide yang mampu membangun suatu perubahan. Media sebagai alat pendukung mampu memberikan dorongan bagi pengguna untuk menciptakan suatu aksi atau respon. Media yang baik adalah media yang mampu memberikan sebuah komunikasi yang kaya dengan aksi, dalam kata lain adalah media yang bersifat interaktif. Interaktivitas mampu mendorong keterlibatan anak-anak dengan konten yang terkandung dalam suatu media, karena: (1) memberikan kontrol terhadap lingkungan belajar (sejauh mana anak-anak mampu merealisasikan pemahaman yang mereka dapatkan ke dalam dunia sehari-hari); (2) memberikan respon (timbal-balik berupa tindakan); (3) konten yang berkualitas mampu mendorong anak untuk lebih aktif (seperti melalui bantuan video atau audio); (4) memberikan motivasi dan inspirasi bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan tertentu. Karakteristik kedua adalah identitas. Identitas mengacu pada aspek sosial dalam diri masing-masing anak yang terbentuk dari kegiatan yang bersifat konkret. Pemahaman tersebut merupakan suatu aksi yang tidak hanya mengatur tindakan yang harus dilakukan oleh manusia, melainkan memberikan pemahaman tentang konteks yang dimaksud untuk diwujudkan ke dalam suatu aksi bersama.

2.1.2 Studi Desain Terdahulu

A. Visual Book

Buku visual merupakan sebuah media yang bersifat memberikan informasi yang berisi laporan atau cerita dan memuat berbagai informasi lainnya yang bertujuan untuk menyampaikan maksud dan tujuan dengan tambahan berupa elemen visual. Sehingga, isi informasi tidak cenderung pada teks saja, melainkan keseimbangan antara elemen gambar dengan tulisan atau teks. Di bawah ini adalah salah satu contoh buku visual anak-anak yang memuat informasi seputar ilmu pengetahuan alam, yang berupa informasi dan juga gambar pendukung untuk memudahkan pembaca memahami maksud atau isi bacaan.



Gambar 2.1 Buku Visual Cetak

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 2.2 Buku Visual Cetak

Sumber: Arifianti, 2015

Selain memuat informasi, buku ini menceritakan tentang suatu kejadian yang dirangkai ke dalam sebuah cerita dengan memanfaatkan studi kasus. Cerita bersifat runtut, dimana terhadap penyebab, dampak, akibat, dan solusinya.



Gambar 2.3 Buku Visual Cetak

Sumber: Arifianti, 2015

Hubungan antara elemen gambar dan teks berkaitan satu sama lain, sehingga pembaca bisa membayangkan apa yang sebenarnya terjadi dan bagaimana proses kejadian berlangsung.

2.2 Edukasi Pelestarian Lingkungan Bagi Anak

Keberadaan lingkungan sangat penting bagi kehidupan setiap makhluk hidup. *Environmental Education* (EE) atau disebut juga edukasi dan pemahaman terhadap pelestarian lingkungan, harus mulai ditanamkan sejak dini, terutama di usia sekolah dasar.

“...dan mereka (anak-anak) mengetahui organisasi seperti Greenpeace dan RSPB. Namun, tak satu pun dari anak-anak bisa menggambarkan apa itu ‘konservasi’, ‘biodiveristas’ atau ‘sustainability’, meskipun ada beberapa yang familiar dengan kata-kata tersebut.” – *A Green Alliance & Demos Report, A Child’s Place: Why Environment Matters To Children, 2004.*

Menurut hasil riset lembaga *A Green Alliance* dan *Demos Report* dalam bukunya *A Child's Place: Why Environment Matters To Children*, dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya anak-anak memahami konsep pelestarian lingkungan secara umum. Namun, masih belum memahami betul makna pelestarian lingkungan secara lebih lanjut dan pemahaman semacam itu perlu diajarkan. Membangun generasi yang cinta terhadap lingkungan akan menjadi suatu tantangan yang perlu dipersiapkan dengan melibatkan anak-anak dalam proses pembelajaran. Riset menunjukkan bahwa pembekalan ilmu pelestarian lingkungan memberikan dampak positif bagi anak-anak sebagai peserta didik, diantaranya adalah:

- Mempelajari EE akan membentuk sifat antusias bagi anak-anak dan memberi kesempatan kepada mereka untuk lebih mengenal dunia nyata dengan memanfaatkan kurikulum pada setiap pembelajaran (Archie, 2003)
- Pendidikan berbasis lingkungan menekankan keterampilan berpikir kritis dalam bidang sains, seperti mengolah pertanyaan, menyelidiki, membuat hipotesis, menafsirkan data, menganalisis, mengembangkan kesimpulan, dan memecahkan masalah. (Archie, 2003)
- EE menekankan pada pembelajaran yang kooperatif, berpikir kritis, diskusi, kegiatan langsung, dan fokus terhadap strategi atau tindakan yang dapat diaplikasikan ke dunia nyata. (NAAEE & NEETF, 2001)

Pendidikan merupakan bagian dari investasi yang mampu mengubah suatu aset menjadi sangat berharga selama periode waktu yang lama. Pendidikan sangat dibutuhkan untuk membentuk generasi yang berwawasan luas dan mampu menjaga atau melestarikan lingkungan, mengetahui semakin turunnya jumlah sumber daya alam saat ini. Dorongan mengenai pemahaman terhadap lingkungan dan partisipasi sosial harus sudah mulai dilakukan sejak dini. Oleh karena itu, mengintegrasikan pendidikan lingkungan atau *Environmental Education* (EE) ke dalam kurikulum adalah langkah yang tepat untuk mempererat koneksi siswa dengan lingkungan di sekitarnya melalui pendidikan yang mereka dapatkan di usia sekolah dasar.

2.3 Media Pembelajaran Anak-Anak

Program edukasi untuk anak-anak seharusnya didesain dengan memanfaatkan kurikulum dengan tujuan yang lebih spesifik agar mampu mengkomunikasikan akademik atau kemampuan sosial dengan pendekatan yang memanfaatkan media sebagai penyampaian metode pembelajaran. Program kurikulum dasar seperti membaca, matematika, ilmu pengetahuan, dan keterampilan sosial akan menunjukkan efektivitas pembelajaran, baik dalam jangka waktu pendek maupun panjang (J. Bryant et al dalam Princeton-Brookings. 2008:46). Media memiliki andil dalam perkembangan kemampuan kognitif anak dan pencapaian akademik, dimana penyajian materi atau konten dan pemilihan media yang benar akan memberikan strategi bagi anak untuk lebih aktif dan wadah dalam pengembangan bakat maupun keterampilan. Anak-anak, terutama usia sekolah dasar, membutuhkan media edukasi sebagai sarana yang mampu menunjang tujuan pembelajaran dalam pencapaian akademik dengan memanfaatkan media yang mampu mengkomunikasikan materi secara interaktif.

Menurut S. Fisch et al, penyampaian materi dapat dimaksimalkan dengan pengembangan konteks yang dijelaskan, tidak hanya dengan mengulangi pesan atau materi pembelajaran secara repetitif. Penyajian pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang sama menggunakan studi kasus dan strategi pemecahan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menerapkannya ke dalam situasi yang lebih nyata (Dalam Kirkorian et al. 2008). Pembelajaran secara langsung dengan penyampaian informasi yang lebih spesifik memanfaatkan media edukasi dapat digunakan sebagai inisiatif pencapaian tujuan pembelajaran dalam memperkaya pengetahuan anak-anak untuk menerapkan apa yang telah dipelajari di kehidupan nyata. Dengan demikian, anak-anak perlu menyerap dan mengimplementasikan apa yang mereka dapatkan melalui konteks media ke dalam dunia nyata. Penyampaian konten perlu dipertimbangkan, seperti menyediakan interaksi dengan memanfaatkan teks, atau pesan audiovisual yang mampu menerlibatkan anak dalam kegiatan dan pengamalan dalam kehidupan sosial.

Banyak cara yang dapat dilakukan dalam mendukung pembelajaran anak-anak, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media yang dimaksud adalah media yang mengacu pada bahan analog (cetak) dan digital seperti media *printed books*, *broadcast* dan *streaming*, *e-books*, program edukasi bagi anak: aplikasi, video animasi, dan bentuk lain yang dirancang untuk memfasilitasi anak dan mendorong keterlibatan sosial antar sesama. Peran media yang aktif, efektif, dan menarik akan memudahkan anak untuk mencapai pembelajaran.

Anak-anak membutuhkan sebuah media yang dapat membantu mereka untuk mengeksplorasi, menciptakan, memecahkan masalah, mempertimbangkan, memudahkan proses berpikir, melihat, dan mengamati suatu hal untuk diwujudkan ke dalam suatu aktivitas sosial antar satu sama lain (NAEYC. 2012:7). Sehingga, dapat dikatakan bahwa kesesuaian pembelajaran dengan media harus menyenangkan dan mendukung kreativitas, eksplorasi, aktif, dan menimbulkan suatu interaksi yang positif antara media dengan anak sebagai pengguna.

2.3.1 Visual Book: E-Book & Text Book

Penyajian informasi menggunakan media bertujuan agar informasi atau materi yang ingin disampaikan mampu diterima dan diserap dengan baik oleh anak-anak sebagai peserta didik, serta memberikan dampak positif berupa sikap atau perubahan yang dapat mempengaruhi keterampilan, pengetahuan, dan sifat kreatif. Penggunaan media mampu mendukung proses pembelajaran anak. Salah satunya adalah dengan menggunakan buku sebagai media. Jenis buku yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak terbagi menjadi dua jenis, yaitu *electronic book* atau dikenal sebagai *ebook* dan *text book*.

“...bagian dari teks elektronik yang terlepas dari ukuran atau komposisi (benda digital), tidak termasuk jurnal umum, yang disajikan dalam bentuk elektronik untuk perangkat apapun (genggam atau *desk-bound*) yang menggunakan layar.” – Armstrong et al (dalam Magda Vassiliou & Jennifer Rowley. 2008:356)

Ebook merupakan bentuk digital dari buku cetak yang dapat diakses melalui internet. Perkembangan teknologi mendorong eksistensi buku untuk lebih modern tanpa mengubah fungsi buku itu sendiri sebagai media informasi. Informasi pada ebook menggunakan portabel yang bisa diakses menggunakan *web browser* kapan saja dan dimana saja. Pemanfaatan media digital kini mulai diterapkan pada proses pembelajaran anak-anak untuk memudahkan mereka dalam belajar. Anak-anak dapat berinteraksi menggunakan fitur alternatif yang terdapat pada ebook, seperti gambar dan audiovisual.

2.4 Karakteristik Masa Akhir Anak-Anak

Masa akhir anak-anak dikenal sebagai masa bermain dan menggali kreativitas, dimana mereka lebih cenderung melakukan suatu hal yang mereka anggap menyenangkan dan mengarah pada munculnya inovasi, baik bersifat konkrit maupun abstrak, yang mereka kembangkan seiring dengan bertambahnya pengalaman dan pengetahuan setiap harinya. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dimana kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran, melalui pembentukan pola dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman, dan memiliki maksud dan tujuan tertentu (Hurlock, 2006); Sifat kreativitas perlu digali sejak dini dengan didukung oleh beberapa karakteristik yang mampu mempengaruhi kecerdasan anak, seperti kebutuhan bermain, kesenangan mengolah gagasan, keingintahuan, kepercayaan diri, kemauan untuk mengambil resiko, dan sebagainya. Bagi sebagian besar anak, terutama bila bertambah besar, bermain menjadi kurang aktif, dan hiburan seperti film, radio, televisi, dan bacaan semakin bertambah populer (Hurlock, 2003). Anak-anak lebih cenderung memanfaatkan waktu luang mereka dengan hal-hal yang mereka sukai untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan kreativitas. Hal ini didukung oleh perkembangan media yang ada untuk mempermudah anak-anak dalam mengakses studi atau pembelajaran.

Menurut Piaget (dalam Cook, Joan Littlefield & Cook, Greg, 2005:18-19) anak-anak berusia 7-11 tahun dikategorikan ke dalam tahap ketiga yaitu *concrete operational thought*, dimana pemikiran mereka meliputi hal-hal secara keseluruhan dan menggunakan logika, melakukan kegiatan yang konkret, memetakan tiap objek dalam kelas-kelas (*class inclusion*), dan memahami penyerasian dan transifitas dengan baik (*transitive inference*). Anak usia tersebut sudah mampu mengembangkan logika mereka dengan mengetahui apa yang baik bagi mereka maupun tidak dan juga mampu menyelesaikan permasalahan sendiri. Namun, pemikiran yang dimiliki tidak akan berkembang jika anak tidak dihadapkan pada suatu masalah atau pengalaman dengan konteks atau situasi tertentu. Oleh karena itu, karakter anak pada usia 7-11 tahun dikategorikan sebagai *concrete operational thought*. Keseimbangan pola pikir anak melalui materi yang telah diterima dengan perwujudan sikap sangatlah penting, karena hal ini akan menentukan bagaimana anak-anak mengimplementasikan sikap terhadap suatu masalah dengan dasar pengetahuan yang telah mereka ketahui sebelumnya. Pola pikir anak-anak pada usia ini lebih fokus terhadap apa yang mereka lihat, dengar, dan ketahui yang kemudian mereka wujudkan ke dalam sikap melalui bantuan di sekelilingnya.

2.5 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu susunan kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran inti yang diringkas dalam satu tema pembahasan. Menurut Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2005), pembelajaran tematik merupakan suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Hal ini dapat disimpulkan bahwa konsep tematik bertujuan untuk membentuk kualitas pembelajaran yang bermanfaat bagi perkembangan individu dengan meningkatkan sifat kreatifitas dan partisipasi atau keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.5.1 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014, pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

2.5.2 Prinsip Pembelajaran Tematik

Dalam pembelajaran tematik, terdapat beberapa prinsip yang menjadi dasar pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut (Trianto, 2010:84): (1) prinsip penggalian tema, (2) prinsip pengelolaan pembelajaran, (3) prinsip evaluasi, dan (4) prinsip reaksi.

Pembelajaran berisi materi-materi dari beberapa mata pelajaran yang terintegrasi dalam suatu topik bahasan yang memiliki keterkaitan satu sama lain, dengan tujuan siswa mampu memecahkan masalah dengan memberikan beberapa alternatif solusi dari persoalan yang dihadapi yang dikaitkan dengan topik bahasan pembelajaran.

Pengelolaan pembelajaran memiliki maksud tentang bagaimana pengajar, sebagai mediator, mampu memfasilitasi dan membantu proses pembelajaran peserta didik dengan memberikan materi yang sesuai dengan standar Kurikulum Pendidikan Dasar dan bertanggung jawab penuh dalam mengembangkan kreatifitas anak berupa penyampaian gagasan, ide, atau konsep dalam suatu perencanaan.

Evaluasi proses pembelajaran menjadi pedoman dalam setiap perencanaan kegiatan, dimana pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengevaluasi diri dan mengevaluasi pencapaian kompetensi berdasarkan maksud dan tujuan pembelajaran.

Pengajar diharapkan mampu memberikan timbal balik terhadap aksi peserta didik dengan memberikan reaksi positif yang mengarahkan mereka ke dalam aspek atau nilai budi pekerti sesuai dengan tujuan dan maksud pembelajaran.

2.5.3 Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

Berdasarkan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014, pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri yang menjadi dasar kurikulum pembelajaran sekolah dasar, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Berpusat pada anak
2. Memberikan pengalaman langsung pada anak
3. Pemisahan antarmuatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan)
4. Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antar muatan pelajaran yang satu dengan lainnya)
5. Bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran)
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya)

2.5.4 Pemilihan Tema Pembelajaran Tematik

Pembelajaran yang tepat adalah dengan mengaitkan konsep materi pelajaran dalam konteks integrasi dimana pembelajaran menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran. Pelajaran yang terkandung dalam satu muatan pembelajaran meliputi Pendidikan Kewarganegaraan, IPA, IPS, Matematika, dan Bahasa Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Tema berperan untuk menggabungkan mata pelajaran yang menjadi dasar proses pembelajaran peserta didik yang bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas dan cara berpikir operasional yang disajikan dalam konteks pembelajaran yang sederhana. Pemilihan tema diharapkan mampu menunjang pengetahuan siswa

dengan memberikan materi mengenai kejadian di sekitar yang mampu membantu dalam proses berpikir siswa menjadi lebih logis dan memberikan solusi atau pemecahan masalah.

2.6 Elemen Desain

2.6.1 Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu gambaran yang menjelaskan maksud suatu alur cerita yang dijelaskan sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan (Kusmiyati, 1999:46). Ilustrasi merupakan bentuk visual yang mengedepankan gambar sebelum memulai untuk mengaplikasikan teks atau tulisan ke dalamnya. Gambar yang dimaksud bisa berupa sketsa, lukisan, goresan, fotografi, atau sesuatu yang bisa membentuk imajinasi. Ilustrasi berkaitan erat dengan komunikasi, karena berfungsi untuk mengomunikasikan atau menyampaikan maksud dan tujuan dalam suatu alur cerita. Sehingga, antara gambar dan alur cerita saling berhubungan.

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Seth Spaulding (Sudjana, 2001:12) ilustrasi gambar adalah sebagai berikut: (1) sebuah perangkat belajar yang dapat menarik minat peserta didik atau siswa, (2) Ilustrasi gambar dapat membantu siswa untuk lebih memahami maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh sebuah teks, (3) gambar-gambar yang tersedia pada buku teks dikaitkan ke dalam kehidupan nyata, agar proses pembelajaran anak akan lebih efektif, (4) menarik anak-anak dengan media gambar disertai petunjuk yang lain, akan mengarahkan mereka pada proses pembelajaran yang lebih menarik, dan (5) penataan ilustrasi gambar saling berkaitan dengan teks dan komunikatif.

A. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital merupakan sebuah teknik ilustrasi yang memanfaatkan media komputer untuk menghasilkan sebuah karya melalui bantuan sebuah *software*. Ilustrasi digital melibatkan penggunaan alat-alat digital oleh artis melalui komunikasi antarmuka yang mampu menerjemahkan gerakan menjadi

tampilan digital. Ilustrasi gambar yang dihasilkan bisa berupa bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Seniman dapat mentransfer metode gambar melalui media kertas sebelum memulai menggambar pada layar digital atau *pad*. Jenis alat ilustrasi digital berupa alat grafis bitmap maupun aplikasi grafis vektor. Ilustrator saat ini memanfaatkan media teknologi seperti penggunaan tablet untuk memfasilitasi ilustrasi digital yang dapat dikoneksikan ke komputer ataupun laptop dengan cara menginstal *software* terlebih dahulu.



Gambar 2.4 Ilustrasi Digital Karya Mark Conlan

Sumber: www.inkyillustration.com

B. Teknik Ilustrasi Digital

Teknik ilustrasi pada media digital terbagi menjadi beberapa teknik, yaitu *vexel*, *digital painting*, *vector*, *line art*, dan *WPAP*. Berikut ini adalah penjelasan mengenai teknik ilustrasi:

1. *Vexel*

Vexel atau dikenal sebagai *vector pixel*, adalah sebuah seni yang menampilkan bentuk dan garis dalam sebuah layer yang berbasis raster.

Vexel terlihat hampir sama dengan *vector*, hanya saja saat proses *zoom*, gambar *vexel* akan terlihat kabur atau *pixelated*.

2. Digital Painting

Digital painting adalah penyempurnaan dari teknik *vexel*, dimana pada *digital painting*, tampilan yang diberikan akan lebih detail dan halus dan terlihat seperti lukisan yang menggunakan teknik manual berupa efek akrilik.

3. Vector

Vector merupakan sebuah teknik yang menggunakan program software seperti Adobe Illustrator dan Corel Draw. Program ini menggunakan titik geometris seperti titik, garis, dan bentuk untuk menciptakan seni yang bersih, jelas, dan kualitas yang tinggi. Sehingga, saat melalui proses *zoom*, *vector art* tidak akan kabur atau *pixelated*.

4. Line Art

Line Art adalah sebuah gambar yang metodenya hanya menonjolkan gambaran pada *outline*, atau disebut juga garis. Sehingga, gambar yang ditampilkan adalah berupa garis yang mampu membentuk suatu objek.

5. WPAP

WPAP atau kependekan dari *Wedha's Pop Art Portrait* adalah sebuah teknik ilustrasi digital yang dikenalkan oleh Wedha Abdul rasyid yaitu sebuah ilustrasi wajah berbentuk geometris yang terdiri dalam bermacam-macam palet warna dengan menghilangkan objek atau karakter pada gambar.

2.6.2 Tipografi

A. Definisi Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *typos* = bentuk dan *graphein* = menulis yang merupakan seni dan teknik mengatur huruf menggunakan gabungan bentuk huruf cetak, ukuran huruf, ketebalan garis, spasi antar huruf, garis pandu dan jarak antar baris. Tipografi dapat dikatakan ilmu yang mempelajari tentang Huruf dan penggunaan Huruf dalam aplikasi desain

komunikasi visual. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif.¹

Dalam dunia tipografi, dikenal beberapa teori, salah satunya adalah teori Gestalt. Teori ini mengemukakan bahwa setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata manusia dapat membedakan antara huruf 'm' dengan 'p' atau 'C' dengan 'Q'. Keunikan ini disebabkan oleh cara mata manusia yang mampu melihat korelasi antara komponen visual yang satu dengan lainnya. Teori Gestalt ini terpusat atau berbasis pada 'pattern seeking' dalam perilaku manusia, dimana setiap bagian dari sebuah gambar dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi dan teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau 'membaca' sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan figur dan ruang negatif yang disebut dengan *ground*.² Teori Gestalt menjelaskan mengenai beberapa prinsip, yaitu:

1. Proximity (kedekatan posisi)

Objek-objek yang berdekatan posisinya akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan.

2. Similarity (kesamaan bentuk)

Objek-objek yang bentuk dan elemennya mirip akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan.

3. Closure (penutupan bentuk)

Suatu objek akan dianggap utuh walaupun bentuknya tidak tertutup sepenuhnya.

4. Continuity (kesinambungan pola)

¹ Sihombing, Danton. Tipografi Dalam Desain Grafis. 2001. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

² <http://www.desainstudio.com/2010/12/teori-gestalt-dalam-desain-grafis.html> . Retrieved on Thursday, November 26 2015 at 1:09:16 PM

Objek akan dipersepsikan sebagai suatu kelompok karena adanya kesinambungan pola.

5. *Figure Ground*

Sebuah objek bisa dilihat sebagai dua objek dengan permainan *foreground* dan *background*. Masing-masing bisa diidentifikasi sebagai objek tanpa harus membentuknya menjadi solid.

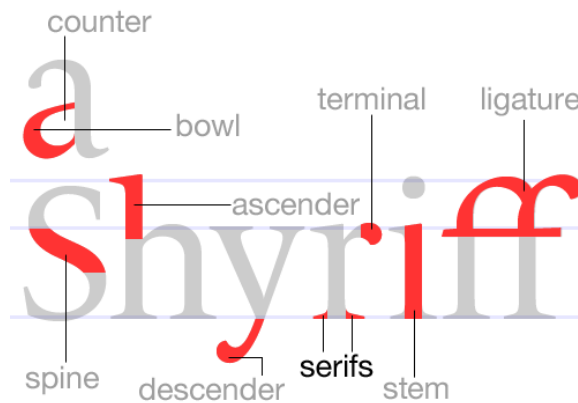
B. Klasifikasi Tipografi Berdasarkan Bentuk

Berdasarkan bentuknya, para pakar tipografi umumnya membagi jenis huruf ke dalam dua kelompok besar, yaitu:

1. Serif

Huruf Serif adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga counterstroke. Counterstroke inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks. Sangat cocok digunakan untuk teks content atau isi. Contoh font yang dapat dikelompokkan pada jenis huruf serif adalah: Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souevenir, dan lain-lain.³

³ <http://www.desainstudio.com/2010/04/pengertian-serif-dan-sans-serif.html>. Retrieved on Thursday Nov 26 2015 at 12:18:42 PM

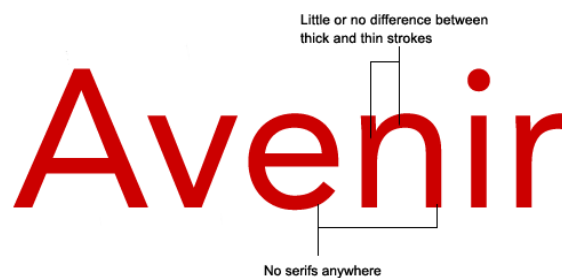


Gambar 2.5 Font Serif

(Sumber: www.ilovetypography.com)

2. Sans Serif

Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah: Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya. ⁴



Gambar 2.6 Font Sans Serif

(Sumber: www.sitepoint.com)

⁴ <http://www.desainstudio.com/2010/04/pengertian-serif-dan-sans-serif.html>. Retrieved on Thursday Nov 26 2015 at 12:18:42 PM

3. Script

Dikenal sebagai huruf yang berupa goresan tangan menggunakan pena, kuas atau pensil.

Script Typefaces

Shelley

Brush script

Scriptina

Bilbo

Gambar 2.7 Font Script

(Sumber: www.kevintomasso.com)

4. Descriptive

Merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada sebelumnya. Ditambah dengan hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Decorative Typefaces

Bleeding Cowboy

SEEDY MOTEL

Slap Happy

WHIMSY

Gambar 2.8 Font Decorative

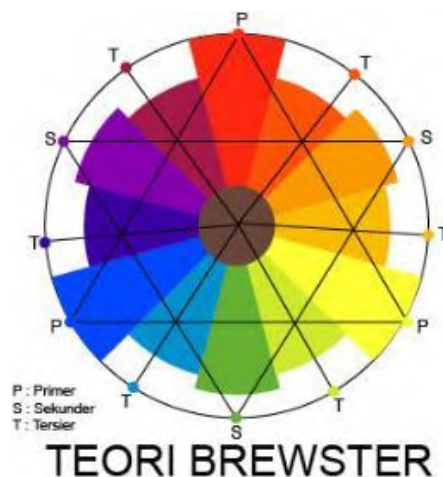
(Sumber: www.kevintomasso.com)

2.6.3 Warna

A. Teori Warna

Warna merupakan hasil dari suatu energi cahaya yang mengenai suatu benda, dimana cahaya tersebut akan direfleksikan secara langsung oleh benda yang terkena cahaya yang kemudian diteruskan ke medium yaitu pengamat.

Teori Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna Brewster. Lingkaran warna Brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, *triad*, dan *tetrad*.⁵



Gambar 2.9 Teori Brewster

(Sumber: Julio, 2012)

⁵ <http://edupaint.com/warna/roda-warna/486-read-110617-teori-warna-brewster.html> Retrieved on Thursday November 26 2015 at 02:53:51 PM

Berikut adalah pembagian macam-macam warna menurut Teori Brewster:

1. Warna Primer

Merupakan warna dasar yang tidak menggunakan campuran warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

2. Warna sekunder

Merupakan hasil campuran dari warna-warna primer dengan proporsi yang sama yaitu 1:1. Contohnya adalah warna hijau, merupakan campuran warna biru dan kuning.

3. Warna tersier

Merupakan hasil campuran dari salah satu warna primer dan warna sekunder. Contohnya warna hijau kekuningan didapat dari campuran warna hijau dengan kuning.

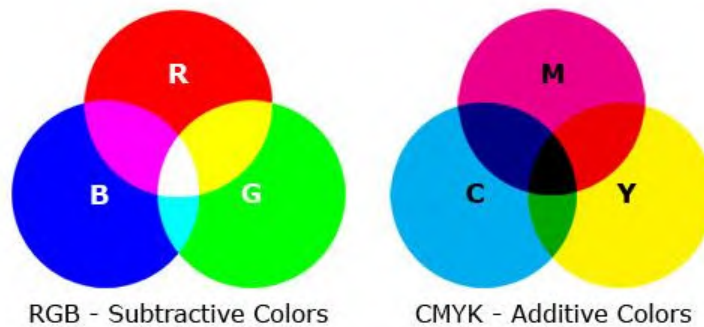
4. Warna netral

Merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini berfungsi sebagai penyeimbang warna-warna kontras yang ada di alam.

B. Jenis Warna

RGB adalah suatu model warna yang terdiri atas 3 buah warna yang terdiri dari warna merah (*Red*), hijau (*Green*), dan biru (*Blue*), yang ditambahkan dengan berbagai cara untuk menghasilkan bermacam-macam warna. Kegunaan model warna RGB adalah untuk menampilkan citra atau gambar dalam media elektronik, seperti televisi dan komputer. Sebelum era elektronik, model warna RGB telah memiliki landasan yang kuat berdasarkan pemahaman manusia terhadap teori trikromatik. RGB merupakan model warna yang bergantung kepada perangkat, perangkat yang berbeda akan mengenali

atau menghasilkan nilai RGB yang berbeda. Model warna ini merupakan model warna yang paling sering dipakai. Contoh alat yang memakai mode warna ini yaitu TV, kamera, pemindai, komputer, dan kamera digital.



Gambar 2.10 Model Warna RGB dan CMYK

(Sumber: www.consolidatedlabel.com)

Sedangkan warna CMYK merupakan singkatan dari *Cyan* (Sian), *Magenta*, *Yellow* (Kuning) dan *Key* (gelap atau hitam) dan digunakan pada mesin percetakan. CMYK banyak digunakan pada perangkat printer karena tinta dengan proses warna *cyan*, *magenta*, *yellow*, *black* bila dikombinasikan dengan komposisi tertentu yang tepat dan akurat bisa menghasilkan warna yang dikehendaki. Karakteristik CMYK berbeda dengan RGB, yaitu ukuran yang lebih besar jika dibandingkan dengan konsep warna RGB. Jadi, untuk menghasilkan warna yang standar itu CMYK setidaknya membutuhkan resolusi besar mencapai 300 dpi, dan berbeda dengan konsep RGB yang hanya butuh 72 dpi. Selain itu ada perbedaan lain antara RGB dan CMYK, yakni warna putih pada RGB yang menjadi warna tambahan dari kombinasi warna-warna utama, sehingga warna hitam seperti menjadi warna dasarnya atau seperti sedang tidak ada cahaya. Sebaliknya dengan CMYK, warna putih akan

menjadi warna natural atau warna dasar. Jadi, warna hitam dalam CMYK menjadi warna kombinasi dari warna-warna yang utama.⁶

2.6.4 Layout

A. Definisi Layout

Menurut Suriyanto Rustan dalam bukunya berjudul *Layout: Dasar & Penerapannya*, definisi layout didefinisikan sebagai:

*“...tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya... Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendisain”.*⁷

Layout dikenal pula sebagai tata letak atau pengaturan komposisi atau ruang. Komposisi yang dimaksud berupa huruf atau teks, garis, gambar, bidang, dan sebagainya. Tujuan *layout* adalah untuk menampilkan komposisi berupa gambar atau teks bersifat komunikatif dan memudahkan bagi siapa saja yang melihat atau membaca informasi yang disajikan.

B. Prinsip Dasar Layout

Prinsip dasar layout dibagi menjadi 4, antara lain *Sequence/Urutan*, *Emphasis/Penekanan*, *Balance/Keseimbangan* & *Unity/Kesatuan*. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing prinsip:⁸

1. *Sequence*

Memprioritas dengan mengurutkan mana yang harus dibaca terlebih dahulu hingga yang boleh dibaca di bagian akhir. Sehingga, pembaca mudah dalam menangkap informasi yang terdapat dalam konten. Dengan adanya *sequence*

⁶ <http://www.plimbi.com/news/130321/kode-warna-rgb> Retrieved on Thursday November 26 2015 at 03:47:50 PM

⁷ Rustan, Suriyanto. *Layout: Dasar & Penerapannya*. 2008. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

⁸ *ibidem*

pembaca akan secara otomatis mengarahkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan.

2. *Emphasis*

Menekankan komposisi pada media dapat dilakukan dengan memainkan ukuran font, memberikan warna yang kontras dengan background dan elemen desain lainnya, meletakkannya di posisi yang strategis yang mampu menarik perhatian pembaca, dan menggunakan gaya yang berbeda dengan elemen lainnya.

3. *Balance*

Memberikan kesan seimbang dengan menggunakan elemen elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat atau posisi yang tepat.

4. *Unity*

Menyatukan elemen fisik maupun non-fisik, berupa pesan dan komunikasi yang dibawa dalam konsep desain yang diharapkan.

2.6.5 Grid System

Dalam proses tata letak suatu desain, ada beberapa sistem *grid* yang dapat diimplementasikan ke dalamnya, diantaranya yaitu:⁹

1. The Golden Ratio Section

Golden section merupakan sebuah perbandingan yang sering ditemukan di alam sekitar. Angka perbandingan mendekati 8:13, dimana garis yang lebih panjang jika dibagi dengan garis yang lebih pendek hasilnya akan sama dengan pembagian panjang garis utuh sebelum dipotong dengan garis yang lebih panjang. Fenomena tersebut menjadi sebuah pegangan dalam perancangan suatu sistem *grid*.

⁹ www.thegridsystem.org. Retrieved on November 26 2015 at 9:29:08 PM

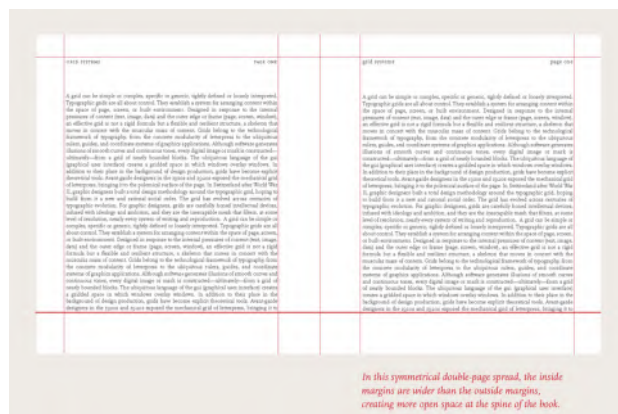


Gambar 2.11 Penerapan Golden section grid

(Sumber: www.scm.ulster.ac.uk)

2. The Symmetrical Grid

Pada *symmetrical grid*, membagi halaman menjadi sama rata antara sisi kanan dan sisi kiri. *Symmetrical grid* memberikan dua margin yang sama, yaitu margin luar dan margin dalam. Pembagian *grid* semacam ini sering digunakan, karena lebih sederhana dibandingkan dengan *golden section grid*.



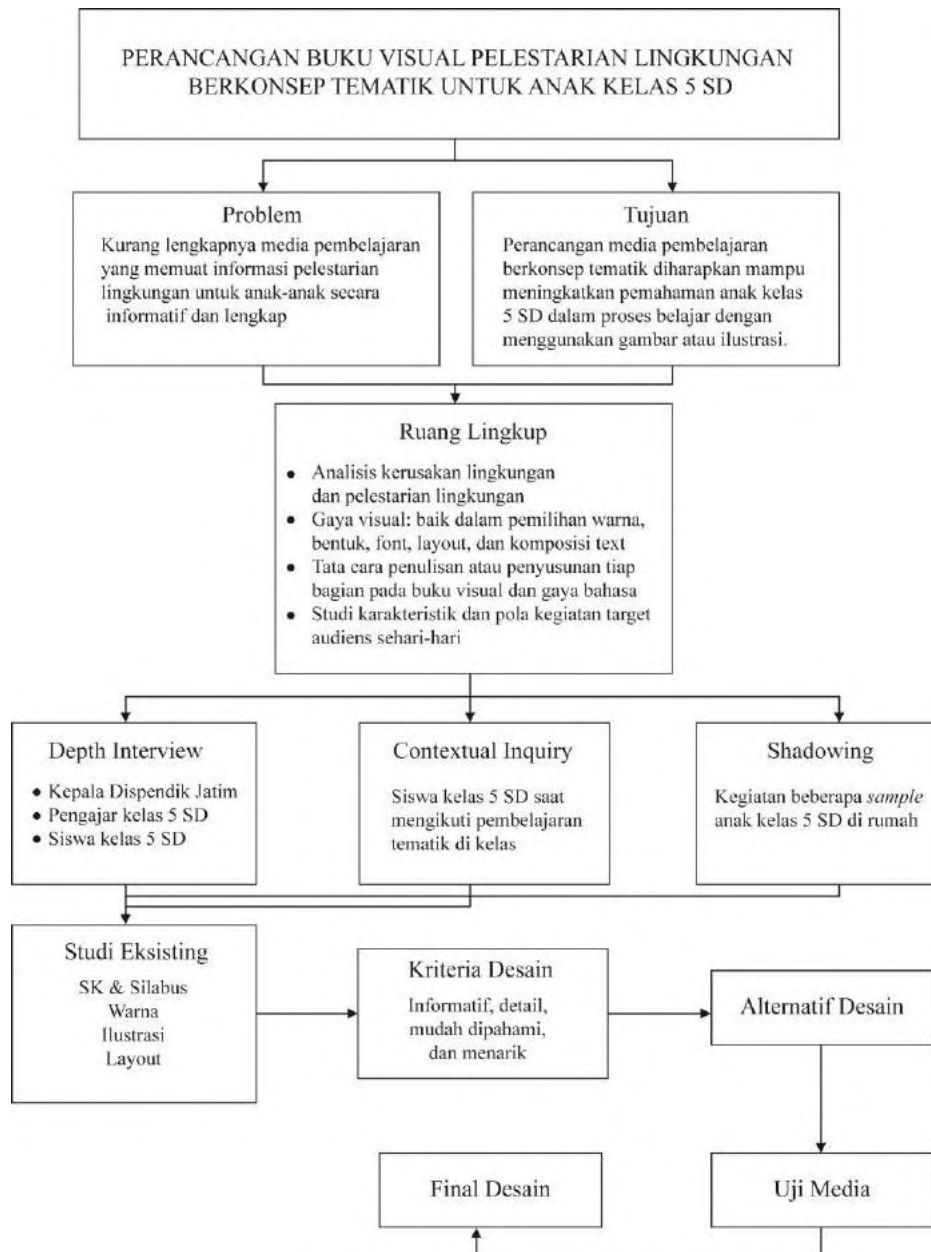
Gambar 2.12 Penerapan symmetrical grid

(Sumber: www.thinkingwithtypel.com)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Diagram Alur Perancangan



Bagan 3.1 Diagram Rencana Penelitian

Sumber: Arifianti, 2015

Berikut adalah penjelasan diagram alur di atas:

1. Problem atau Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal yang diperlukan untuk menyusun sebuah penelitian. Dimulai dengan menentukan latar belakang yang menjadi dasar adanya suatu penelitian yang berguna untuk memecahkan permasalahan yang ada. Latar belakang berisi tentang fenomena yang sedang terjadi dan membutuhkan pemecahan solusi. Kemudian diikuti oleh rumusan masalah apa saja yang mendasari adanya suatu penelitian dan tujuan dari adanya penelitian tersebut sebelum memulai perancangan.

2. Riset

Riset terdiri dari pengumpulan data primer dan sekunder yang diperoleh melalui sumber data. Riset berfungsi sebagai proses atau tahap pengumpulan informasi dengan tujuan meningkatkan, memodifikasi atau mengembangkan sebuah penelitian. Pembagian riset dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

a. Pengumpulan Data Primer

Data primer berupa *depth interview* yang dilakukan dengan guru dan siswa, observasi lapangan, dan *shadowing* siswa. Pengumpulan data primer bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan, cara belajar-mengajar di sekolah, dan untuk mengetahui aktivitas sehari-hari siswa, baik di sekolah maupun di rumah.

b. Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder diperlukan untuk menunjang data primer yang telah dilakukan, dengan mengumpulkan data melalui video, artikel, literatur, dan buku, yang kemudian akan dikembangkan menjadi suatu analisis sebelum memulai menentukan perancangan desain.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat teori-teori dasar yang dibutuhkan dan mampu mendukung judul perancangan. Berisi tentang teori media pembelajaran dan pemilihan konsep yang mampu menguatkan permasalahan dan pemecahan solusi yang dikaitkan dengan tujuan utama perancangan.

3. Studi Eksisting dan Analisa Desain

Studi eksisting memuat desain yang sudah ada yang dapat dikembangkan dalam perancangan ini. Kemudian mulai melakukan proses analisa. Analisa dilakukan setelah data terkumpul. Analisa dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam merancang suatu desain media pembelajaran berkonsep tematik, sehingga media yang dirancang mampu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna dengan menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Analisis data dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu deskriptif, pengembangan, dan evaluatif. Analisis deskriptif adalah mengkaitkan latar belakang dengan data sekunder yang telah didapat mengenai konten utama yaitu deforestasi. Analisis pengembangan merupakan analisa data primer yang diperoleh dari narasumber untuk menemukan permasalahan pada media pembelajaran. Analisis evaluatif merupakan kesimpulan secara keseluruhan berupa formulasi kebutuhan yang dibutuhkan dalam suatu media pembelajaran. Kemudian akan ditarik kesimpulan mengenai media pembelajaran apa yang tepat untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelestarian lingkungan.

4. Kriteria Desain

Tahap kriteria desain dimulai dari menentukan konsep desain yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: kriteria desain, alternatif desain, dan final desain. Kriteria desain adalah tahap menentukan apa saja yang diperlukan dalam penyusunan media pembelajaran, seperti layout, warna, gaya bahasa, gaya gambar, konten, penyampaian informasi, dan lainnya. Alternatif desain

adalah pilihan lain yang diberikan selain alternatif utama. Alternatif desain berisi susunan pilihan gaya gambar, warna, dan tatanan layout yang berbeda. Final desain merupakan hasil putusan final pada desain yang telah ditentukan dalam perancangan media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada pengguna.

5. Pengujian Media atau *User Testing*

Dalam tahap ini, proses yang telah dibuat akan diujicoba dan dianalisa, apakah media pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, mampu berfungsi dengan baik, dan sesuai dengan tujuan awal.

6. Final Desain

Keputusan desain akhir yang terpilih dan nantinya akan dikembangkan sesuai dengan perancangan yang telah diteliti

3.2 Jenis dan Sumber Data

Berikut ini akan dibahas mengenai data-data yang diperoleh oleh peneliti dalam menunjang hasil penelitian media pembelajaran untuk meningkatkan kepedulian terhadap kelestarian hutan bagi anak kelas 5 sekolah dasar:

3.2.1 Jenis Data

A. Data Primer

Data primer dari perancangan ini menggunakan metode *depth interview*, *shadowing*, dan *contextual inquiry*. *Depth interview* dilakukan kepada murid kelas 5 sekolah dasar yang terdiri dari tiga sekolah, yaitu SDN kalisari II-513, SDN Komplek Kenjeran II, dan SDN Kaliasin I, serta guru untuk mengetahui lebih dalam mengenai teknik atau media pembelajaran melalui dua sudut pandang yang berbeda antara siswa dengan guru dan kegiatan belajar-mengajar yang berlangsung di sekolah. Kegiatan *shadowing* dilakukan kepada dua murid kelas 5 sekolah dasar untuk mengetahui karakteristik, psikografis, dan kegiatan atau rutinitas anak-anak sehari-hari. Sedangkan *contextual inquiry* dilakukan di

ruang kelas 5 untuk mengetahui suasana pembelajaran di kelas, interaksi antara guru dengan murid, dan media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi di kelas.

B. Data Sekunder

a. Data dari buku Implementasi Kurikulum 2013

Data dari buku Implementasi Kurikulum 2013 yang diperoleh peneliti dari Dinas Pendidikan Jawa Timur berguna dalam mengetahui tujuan kurikulum 2013, kompetensi yang ingin dicapai untuk mengembangkan potensi peserta didik, prinsip-prinsip dasar kurikulum 2013, mengetahui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Silabus untuk siswa Sekolah Dasar, dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Data dari buku literatur

Membaca beberapa literature yang diperoleh dari buku dan *e-books* untuk mengkoleksi data dan teori yang mampu menunjang kebutuhan penelitian tentang deforestasi, perkembangan anak, kurikulum tematik, dan sebagainya.

c. Data dari media massa cetak (koran, majalah, dll)

Menemukan beberapa artikel atau permasalahan yang berkaitan dengan objek penelitian, seperti permasalahan deforestasi di Indonesia, dampak yang ditimbulkan akibat kebakaran hutan dan penggundulan lahan, dan antisipasi pemerintah dalam menindak tegas permasalahan yang ada.

d. Data dari internet berupa artikel dan gambar

Menggunakan artikel untuk menunjang data-data yang menjadi objek penelitian dari berbagai sumber menggunakan gambar eksisting tentang keadaan yang sebenarnya untuk membantu proses berpikir dan memvisualisasi seberapa penting objek tersebut berpengaruh dalam hasil penelitian yang ingin dicapai.

e. Studi eksisting media pembelajaran sekolah dasar

Memanfaatkan studi eksisting sebagai sarana informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sudah ada untuk dikembangkan, memahami konten secara menyeluruh dan memfokuskan pada bidang penelitian yang ingin dicapai, mengetahui standar yang digunakan dalam eksisting media pembelajaran, dan apa saja yang dikaji dalam media pembelajaran tersebut.

3.2.2 Sumber Data

Sumber data yang akan digunakan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan proyek penelitian adalah:

A. Data Primer

Berikut adalah sumber data primer dari hasil penelitian yang telah dilakukan:

- Bu Diera, guru kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II
- Made Anindya Gita Lestari, siswi kelas 5 SDN Kaliasin I
- Faradilla Desyani Yusuf, siswi kelas 5 SDN Kaliasin I
- Ravita Keisya Divani, siswi kelas 5SDN Kaliasin I
- Dev, siswa SDN Kalisari II
- Azzahra, siswi kelas 5 SDN Kalisari II
- Fransisca, siswi kelas 5 SDN Kalisari II
- Yunita Merisa Batini, siswi kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II
- Zaidan Ahmad Zaki, siswa kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II
- Zainal Abidin, siswa kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II
- Dimas Putra Firmansyah, siswa kelas 5 sekolah dasar
- Muhammad Rifqi Fakhruy, siswa kelas 5 sekolah dasar

B. Data Sekunder

Berikut adalah beberapa data sekunder yang diperoleh peneliti untuk menunjang penelitian:

- Dinas Pendidikan Jawa Timur. 2013. Dasar Hukum Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Trianto. 2011. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Hurlock, Elizabeth B., 2003. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B., 2006. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga
- Priyatna, Andri. 2015. Begin Bright: Fondasi Sukses Anak Dibangun Sejak Dini. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Miller, Clare & Cotter, Janet. 2013. An Impending Storm: Impacts of Deforestation on Weather Patterns and Agriculture. Greenpeace Research Laboratories
- Moutinho, Paulo & Schwartzman, Stephan. 2005. Tropical Deforestation and Climate Change. Amazon Institute for Environmental Research
- Greenpeace Indonesia. 2013. Izin Memusnahkan. Jakarta: Greenpeace Southeast Asia
- Sumargo, Wirendro *et al.* 2011. Potret Keadaan Hutan Indonesia. Forest Watch Indonesia
- Sunderlin, William D. & Resosudarmo, Ida Aju Pradnja. 1997. Laju dan Penyebab Deforestasi di Indonesia: Penelaahan Kerancuan dan Penyelesaiannya. Center For International Forestry Research

- Greenpeace. 2013. *Down To Zero: How Greenpeace is Ending Deforestation in Indonesia*. Jakarta: Greenpeace Southeast Asia
- Indrarto, Giorgio Budi *et al.* 2013. *Konteks REDD+ di Indonesia: Pemicu, Pelaku, dan Lembaganya*. Center For International Forestry Research
- Documentary Video “Years of Living Dangerously: The End of Woods (Indonesia)” tahun 2014
- Documentary Video “Years of Living Dangerously: Indonesia Haze and Deforestation” tahun 2015

3.3 Metode Penelitian

Dibawah ini akan dijelaskan tentang metode bagaimana cara mendapatkan data dan menganalisis masalah dari fenomena-fenomena yang menjadi objek penelitian:

3.3.1 Depth Interview Dengan Siswa

- **Wawancara dengan tiga siswa kelas 5 SDN Kalisari II-513** di Jl. Taman Bhaskara No. 1 Surabaya pada tanggal 15 Oktober 2015 pukul 8:58 WIB, untuk mengetahui kegiatan apa saja yang mereka lakukan sepulang sekolah, media pembelajaran seperti apa yang digunakan sebagai panduan pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah, hal-hal yang disukai dan tidak disukai, bagaimana perhatian terhadap perubahan lingkungan saat ini, dan upaya yang dapat mereka lakukan dan sudah ditanamkan untuk menjaga kelestarian lingkungan.



Gambar 3.1 Siswa SDN Kalisari II

Sumber: Arifianti, 2015

- **Wawancara dengan tiga siswa kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II No. 506** di Jl. Wiratno No. 2 Komp. TNI-AL Surabaya pada tanggal 15 Oktober 2015 pukul 10:40 WIB, untuk mengetahui kegiatan apa saja yang mereka lakukan sepulang sekolah, media pembelajaran seperti apa yang digunakan sebagai panduan pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah, hal-hal yang disukai dan tidak disukai, bagaimana perhatian terhadap perubahan lingkungan saat ini, dan upaya yang dapat mereka lakukan dan sudah ditanamkan untuk menjaga kelestarian lingkungan.



Gambar 3.2 Siswa kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II

Sumber: Arifianti, 2015

- **Wawancara dengan tiga siswa kelas 5 SDN Kaliasin I** di Jl. Gubernur Suryo No. 26 Surabaya pada tanggal 19 Oktober 2015 pukul 10:46 WIB, untuk mengetahui kegiatan apa saja yang mereka lakukan sepulang sekolah, media pembelajaran seperti apa yang digunakan sebagai panduan pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah, hal-hal yang disukai dan tidak disukai, pelajaran apa yang mereka senangi bagaimana perhatian terhadap perubahan lingkungan saat ini, dan upaya yang dapat mereka lakukan dan sudah ditanamkan untuk menjaga kelestarian lingkungan.

3.3.2 Depth Interview Dengan Guru

- **Wawancara dengan Bu Diera selaku pengajar kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II No. 506** di Jl. Wiratno No. 2 Komp. TNI-AL Surabaya pada tanggal 22 Oktober 2015 pukul 13:57 WIB, untuk mengetahui bagaimana guru memfasilitasi siswa dengan kurikulum 2013, bagaimana konsep tematik akan membantu siswa dalam proses belajar, seberapa penting anak-anak dikenalkan dengan lingkungan, bagaimana cara mengenalkan kepada siswa mengenai pelestarian lingkungan, media pembelajaran seperti apa yang disukai oleh anak-anak dan mampu mempengaruhi minat belajar pada siswa, bagaimana konten dalam buku sudah memenuhi kompetensi belajar siswa.

Berikut adalah protokol depth interview dengan Bu Diera:

Fokus Penelitian	Penyampaian materi dan proses belajar-mengajar
Jenis Data	Primer – konten dasar buku visual
Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa perbedaan Kurikulum Pendidikan Dasar 2013 dengan Kurikulum 2006? Bagaimana cara mengajar guru untuk menyesuaikan Kurikulum 2013? 2. Bagaimana memfasilitasi siswa dengan kurikulum baru? (Cara mengajar, praktik, dll)

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Bagaimana konsep tematik akan membantu siswa dalam proses belajar? 4. Apakah penting mengenalkan kepada siswa mengenai pelestarian lingkungan? Dimana saat ini kerusakan lingkungan sering terjadi di mana-mana dan mengakibatkan hilangnya sumber daya yang ada? Bagaimana cara mengenalkan hal tersebut kepada murid? 5. Bagaimana cara untuk membuat anak-anak memahami dampak kerusakan hutan untuk meningkatkan kesadaran mereka dan tergerak untuk memulai suatu usaha pelestarian? 6. Apakah tampilan media pembelajaran seperti gambar visual pada buku mempengaruhi minat belajar pada siswa? 7. Apakah isi materi dan gambar visual sudah sesuai dengan standard pembelajaran siswa sekolah dasar dan mampu mendorong mereka untuk membaca?
--	--

3.3.3 Shadowing

- **Shadowing kegiatan Rifky siswa kelas 5 SD di rumah sehari-hari**, untuk mengetahui karakteristik dan kegiatan apa saja yang dilakukan setiap harinya, mengetahui apa saja yang disukai, media apa yang digunakan dalam menunjang kegiatannya sehari-hari, hubungan dengan orang-orang di sekelilingnya, dan sebagainya.



Gambar 3.3 Kegiatan Rifqi, Siswa kelas 5 SD

Sumber: Arifianti, 2015

- **Shadowing kegiatan Dimas kelas 5 SD di rumah sehari-hari**, untuk mengetahui kegiatan di rumah sehari-hari, karakteristik seperti apa, apa saja yang dilakukan di rumah, hubungan dengan orang yang ada di sekitarnya, apa hal-hal yang disukai dan tidak disukai, dan sebagainya.

3.3.4 Contextual Inquiry

- **Melakukan pengamatan di kelas 5 SDN Kalisari II-513** di Jl. Taman Bhaskara No. 1 Surabaya pada tanggal 9 November 2015 pukul 8:25 WIB, untuk mengetahui bagaimana cara mengajar guru di kelas, kegiatan pembelajaran siswa di kelas, situasi belajar siswa di kelas, lingkungan belajar siswa, dan bagaimana mengimplementasikan rencana pembelajaran kurikulum 2013 di kelas.



Gambar 3.4 Kegiatan siswa kelas 5 SDN Kalisari II

Sumber: Arifianti, 2015

3.4 Metode Riset Desain

3.4.1 Karakteristik Desain

Sebelum membuat perancangan desain dengan elemen utama seperti gaya gambar, teknik pewarnaan, dan layout, diperlukan suatu studi dalam menentukan elemen-elemen apa saja yang sesuai dengan karakteristik *target audience* yaitu anak kelas 5 SD, diantaranya adalah dengan memetakan *interest* mereka, ditinjau dari kegiatan mereka sehari-hari, seperti acara TV yang ditonton, jenis *game* atau film animasi yang disukai, dan jenis buku yang sering dibaca. Setelah pemetaan interest dilakukan, hal yang selanjutnya adalah proses analisis pada tiap media yang disukai oleh anak-anak berdasarkan hasil wawancara dan shadowing beberapa anak kelas 5 SD. Diikuti oleh keterangan berupa kriteria-kriteria yang dibutuhkan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang mampu membantu anak dalam memahami makna pelestarian lingkungan dengan memanfaatkan konsep tematik yang kemudian akan dihubungkan dengan media yang menjadi *interest* bagi anak-anak. Berikut ini adalah keterangan tabel dari *interest* anak-anak yang telah dikelompokkan berdasarkan *hasil depth interview, shadowing, dan observasi*.

TV/Animasi	
Buku	
Game	

Gambar 3.5 Pemetaan Berdasarkan Interest

Sumber: Arifianti, 2015

A. TV dan Animasi

Kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak sepulang sekolah adalah menonton TV dan film. Jenis tontonan yang disukai adalah film kartun dan animasi baik 2D maupun 3D. Pada tayangan animasi berbentuk 2D, seperti Tintin, memiliki gaya gambar berupa kartun yang dibentuk menggunakan *outline* dan *vector*. Penggunaan warna menggunakan *tone* warna *soft* dan terang. Cerita yang diangkat adalah berupa kisah petualangan. Sedangkan animasi 3D, seperti tayangan animasi *The World of Tatonka*, mengisahkan tentang kehidupan hewan yang ada di hutan, dengan menampilkan sisi 3D yang berbentuk kartun, dengan pilihan warna-warna yang sesuai dengan warna bentuk aslinya.

B. Buku Edukasi Bergambar

Media kedua yang disukai oleh anak-anak, berdasarkan hasil wawancara dan *shadowing*, adalah buku edukasi bergambar, seperti buku edukasi *Why* dan Pintar Sains. Pada buku edukasi *Why*, konten berisi pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk komik berwarna. Gaya gambar yang digunakan adalah *manga* atau *anime* dengan menggunakan *outline* dan warna-warna *soft*. Sedangkan pada buku Pintar Sains, konten disampaikan dalam bentuk teori dan fakta-fakta yang ada dan didukung oleh gaya gambar kartun dengan teknik gambar cat air dengan warna *soft* dan ceria.

C. Game

Media ketiga yang menjadi favorit anak-anak, terutama anak laki-laki, adalah *game*. *Game* pada umumnya yang mereka sukai adalah mobil-mobilan atau sepak bola dengan bentuk gambar 3D. *Tone* warna pada game yang disukai cenderung menyesuaikan dengan warna yang sebenarnya, dengan keadaan lingkungan dan suasana yang identik.

3.4.2 Gaya Gambar

Dari pemetaan di atas, akan dikerucutkan untuk mengetahui gaya gambar dan *tone* warna yang disukai oleh anak-anak sesuai dengan *interest* mereka. Gaya gambar menurut pemetaan di atas adalah tipe gaya gambar kartun. Beberapa teknik gambar memanfaatkan *outline* dan tidak ber-*outline*. Gaya gambar yang disukai oleh anak-anak adalah tipe gambar 2D seperti berdasarkan acara televisi berupa animasi *Tin-Tin* dan buku Pintar Sains. Selain itu, mereka juga menyukai gambar 3D seperti yang tertera pada *game* dan animasi *The World of Tatonka*. Gambar 2D maupun 3D keduanya mampu menarik perhatian anak-anak untuk melihat atau membacanya.

3.4.3 Tone Warna

Jenis warna berdasarkan *interest* anak-anak merupakan teknik warna *full color*, beberapa ada yang memanfaatkan teknik *vector* dan *dry brush* sebagai *tone* warna. Teknik *vector* memberikan kesan yang bersih, jelas dan dinamis. Sedangkan teknik *dry brush* memberikan kesan detail dengan memberikan sentuhan tekstur pada media gambar. Keduanya memiliki keunggulan masing-masing, namun memiliki jenis *tone* warna yang sama yaitu memanfaatkan warna-warna *soft*, sehingga memberikan sentuhan enak dipandang dan menyenangkan, khususnya bagi anak-anak.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB IV

ANALISA DAN PENELITIAN

4.1 Hasil Penggalan Data

4.1.1 Analisa Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber pertama dari penelitian yang telah dilaksanakan. Data primer yang digunakan untuk memperoleh data sesuai dengan kebutuhan peneliti berupa *depth interview* dengan guru dan siswa, *contextual inquiry*, dan *shadowing*.

A. Analisa Hasil Depth Interview dengan Siswa

Made Anindya Gita Lestari, siswi kelas 5 SDN Kaliasin I

Kegiatan yang dilakukan siswi sepulang sekolah adalah membaca buku. Jenis buku yang dibaca adalah buku novel *teenlit*, buku cerita bergambar, dan buku edukasi seperti *Why. Why* merupakan buku edukasi yang disajikan dalam bentuk materi dan komik yang menampilkan bermacam-macam materi seputar pelajaran yang ada di sekolah maupun ilmu pengetahuan umum lainnya. Siswi menyukai buku bergambar karena dianggap dengan menggunakan media gambar, pelajaran akan lebih mudah dimengerti dan siswi bisa berimajinasi tentang hal yang diceritakan dalam buku. Dalam pembelajaran kurikulum terbaru, siswi kadang-kadang merasa kesusahan dalam mencerna pelajaran, namun guru berusaha untuk mengajarkan kepada murid hingga paham. Siswi menganggap kedua sistem kurikulum (KTSP dan Tematik 2013) sama saja, hanya saja cara pengajarannya yang berbeda, namun keduanya sama-sama menyenangkan. Menurut siswi, saat ia merasa bosan di kelas, pengajar mengajaknya untuk bermain sejenak dengan bernyanyi atau mengajak bermain sesuatu yang berkaitan dengan pelajaran. Siswi diberi fasilitas oleh orangtua berupa handphone, tetapi jarang difungsikan, karena orangtua mengajarkan untuk memanfaatkan waktu luang untuk belajar. Siswi mengetahui saat peneliti menanyakan masalah deforestasi yang sedang terjadi di Indonesia melalui TV

dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar. Menurut siswi, hukum pembakaran hutan di Indonesia harus ditindak tegas dan sudah sebaiknya masyarakat mulai menanam pohon kembali. Siswi sudah mulai melakukan kegiatan untuk melestarikan lingkungan, yaitu dengan membuang sampah pada tempatnya. Siswi mendapatkan arahan mengenai hal tersebut melalui orangtua dan pengajar.

Faradilla Desyani Yusuf, siswi kelas 5 SDN Kaliasin I

Kegiatan siswi sepulang sekolah adalah beristirahat sebentar kemudian belajar dan membaca buku. Materi yang dipelajari adalah materi tematik yang telah diajarkan dari sekolah, bahasa inggris, IPA dan belajar untuk persiapan olimpiade. Siswi merupakan salah satu murid dengan kompetensi yang menonjol, sehingga ia memanfaatkan waktunya untuk belajar mempersiapkan olimpiade yang akan dilaksanakan beberapa bulan ke depan. Kegiatan lain di rumah adalah menonton TV kartun *Disney channel* di TV kabel. Menurut siswi, ia tidak pernah bosan membaca buku, karena buku merupakan sumber ilmu dan harus dipelajari. Siswi menganggap bahwa materi pembelajaran yang disertai gambar akan menambah minat baca siswi untuk lebih mengetahui pelajaran lebih dalam. Saat peneliti menanyakan tentang deforestasi di Indonesia, siswi menjawab bahwa ia mengetahui peristiwa deforestasi di Riau melalui berita di TV. Siswi berpendapat bahwa deforestasi di Indonesia bisa dikurangi dengan membuat himbauan atau peringatan berupa poster atau presentasi larangan membakar hutan, bagi siapa pun yang melanggar patut dikenakan sanksi yang tegas, perlu adanya sosialisasi mengenai akibat atau dampak dari kebakaran hutan. Siswi sudah melakukan usaha untuk melestarikan lingkungan seperti menjaga kebersihan dan membuang sampah pada tempatnya melalui penanaman sifat cinta lingkungan yang diajarkan oleh orangtua dan pengajar.

Ravita Keisya Divani, siswi kelas 5 SDN Kaliasin I

Kegiatan siswi sepulang sekolah adalah belajar setelah beristirahat sejenak. Pelajaran yang dipelajari di rumah adalah mengulang materi tematik

yang di ajarkan di sekolah. Pelajaran yang ia sukai adalah matematika dan IPA karena siswi menganggap pelajaran tersebut menyenangkan untuk dipelajari. Siswi jarang merasa bosan, karena kegiatan IPA di sekolah lebih sering mengajarkan siswi pada kegiatan praktikum. Sedangkan materi buku yang dimiliki di rumah masih berkaitan dengan IPA namun dikemas dalam bentuk novel atau buku edukasi bergambar. Siswi menganggap bahwa materi yang dibubuhi dengan gambar akan memudahkan siswi untuk memahami materi pembelajaran dengan baik. Selain belajar, siswi suka menonton TV. TV yang ditonton adalah yang menyiarkan berita. Selain menonton berita, siswi juga suka menonton kartun *Spongebob* yang disiarkan di Global TV. Namun, untuk menonton kartun, siswi sudah mulai jarang melakukannya, karena lebih difokuskan untuk menonton berita yang lebih bermanfaat. Saat ditanya mengenai peristiwa deforestasi di Indonesia, siswi mengetahuinya melalui berita di televisi. Siswi beranggapan bahwa deforestasi di Indonesia perlu ditindaklanjuti dengan memberikan sanksi yang tegas bagi pelaku dan diadakan reboisasi untuk tiap lahan yang hilang. Siswi sudah mulai melakukan usaha pelestarian lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya yang telah diajarkan oleh guru dan orangtua.

Dev, siswa kelas 5 SDN Kalisari II

Kegiatan siswa sepulang sekolah adalah beristirahat terlebih dahulu kemudian mengerjakan PR jika ia mendapatkan tugas dari sekolah. Pada malam hari, ia menyempatkan untuk belajar sekedar mengulang pelajaran dari sekolah. Siswa juga suka menonton TV. Acara yang ditonton adalah acara yang berisi berita dan kadang menonton kartun. Selain menonton TV, ia juga memanfaatkan waktunya untuk membaca buku. Buku-buku yang dibaca adalah buku bergambar seperti komik dan buku edukasi berupa RPUL/RPAL. Menurut siswa, ia menyukai buku bergambar karena mudah dicerna, sedangkan buku yang hanya berisi tulisan saja akan membosankan dan susah dipahami.



Gambar 4.1 Wawancara dengan Dev

Sumber: Arifianti, 2015

Saat peneliti menanyakan peristiwa deforestasi di Indonesia, siswa mengetahuinya melalui berita di televisi. Menurut siswa, masyarakat perlu menjaga lingkungan dan sudah sebaiknya saling membantu dalam menangani korban bencana alam dengan menyisihkan sebagian uang untuk disumbangkan. Siswa sudah mengetahui bahwa menjaga kelestarian lingkungan sangat penting. Namun, terkadang siswa masih belum mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Ia kadang-kadang masih membuang sampah sembarangan, namun memiliki keinginan untuk tidak membiasakannya lagi.

Azzahra, siswi kelas 5 SDN Kalisari II

Kegiatan siswi sepulang sekolah adalah beristirahat, kemudian mengerjakan tugas jika diberi tugas oleh pengajar. Di sore hari, siswi pergi mengaji. Siswi suka menghabiskan waktunya di rumah untuk membaca buku seperti buku KKPK yang dikemas dalam bentuk komik. Siswi tidak terlalu suka menonton TV dan lebih memilih untuk membaca buku. Siswi menyukai segala jenis buku, baik bergambar maupun tidak bergambar. Ia tidak pernah merasa bosan saat membaca buku. Karena menurut siswi, informasi yang disajikan pada buku sangat penting untuk diketahui dan dipelajari, sehingga memudahkannya terutama saat menjawab soal ulangan di kelas. Namun, siswi juga menyukai jika buku yang ia baca memiliki gambar, karena hal itu akan menambah keinginan siswi untuk belajar lebih giat lagi. Kegiatan lain yang ia

sukai adalah menonton acara berita di TV. Siswi mengetahui penyebab deforestasi yang ada dengan bercerita mengenai bagaimana industri yang ada saat ini menjadi salah satu penyebab pembakaran hutan di Indonesia. Bagi siswi, beberapa lahan yang terbakar juga dikarenakan oleh ulah manusia yang membuang puntung rokok sembarangan. Sehingga dapat dikatakan bahwa kesadaran manusia masih kurang untuk membuang sampah pada tempatnya. Dalam hal ini, siswi sudah menerapkan kebiasaan untuk menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya yang telah diajarkan oleh guru dan orangtua.

Fransisca, siswi kelas 5 SDN Kalisari II

Kegiatan siswi sepulang sekolah tergantung pada tugas sekolah. Jika ada tugas sekolah, ia mengerjakan setelah beristirahat di rumah. Jika tidak ada, ia mempersiapkan perlengkapan sekolah untuk keesokan harinya. Siang hari, setelah mempersiapkan perlengkapan sekolah, ia menonton TV. TV yang ditonton adalah cerita rakyat atau kepahlawanan melalui *channel* MNC TV. Siswi lebih tertarik menonton acara seperti itu daripada menonton kartun, karena dinilai lebih bermanfaat dengan memberikan nilai moral pada tiap cerita. Kegiatan lain yang dilakukan siswi selama di rumah adalah membaca buku. Buku yang ia baca adalah buku cerita rakyat bergambar maupun ulasan pelajaran yang didapatkan di sekolah. Saat ditanya mengenai peristiwa deforestasi di Indonesia, siswi menjawab ia mengetahuinya melalui media televisi. Menurut siswi, pemerintah sudah seharusnya memperingatkan oknum-oknum yang terlibat dengan membuat himbauan dan bagi yang melanggar akan dikenakan sanksi. Ia juga berpendapat bahwa beberapa orang masih saja belum memperhatikan lingkungan. Padahal, sesuatu yang kecil akan memiliki pengaruh terhadap perubahan yang cukup besar. Salah satunya adalah, membuang puntung rokok pada tempatnya. Banyak orang yang masih membuang puntung rokok sembarangan tanpa memikirkan bahayanya bagi lahan jika rokok tersebut masih menyala. Dalam penerapan sehari-hari, siswi

sudah melakukan usaha untuk melestarikan lingkungan, salah satunya diwujudkan dengan membuang sampah pada tempatnya.

Yunita Merisa Batini, siswi kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II

Kegiatan siswi sepulang sekolah adalah beristirahat sejenak, kemudian bermain bersama temannya di luar rumah selama 1 hingga 2 jam. Kemudian, di sore hari siswi menyempatkan untuk belajar sekedar mengulang pelajaran yang sudah diajarkan di sekolah sebelumnya. Selain buku pelajaran, ia juga suka membaca buku cerita bergambar yang ia dapatkan dari orangtuanya. Menurut siswi, dengan media gambar, ia mudah mencerna suatu cerita dengan mudah karena bisa membantu dalam proses berpikir/imajinasi. Kegiatan lain yang ia lakukan adalah menonton acara berita di TV, seperti ANTV atau MNCTV. Siswi tidak terlalu suka menonton kartun, karena dianggap tidak memiliki nilai pembelajaran dalam acaranya. Saat ditanya mengenai peristiwa deforestasi di Indonesia, siswi merasa sedih mengenai peristiwa yang sedang terjadi. Ia berharap bahwa pemerintah bisa menangani permasalahan dengan segera untuk mengurangi peristiwa deforestasi di Indonesia dan korban-korbannya untuk segera dievakuasi. Dalam penerapan sehari-hari, siswi sudah mulai sadar betapa pentingnya melestarikan lingkungan dan sudah menerapkan usaha pelestarian lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya yang diajarkan oleh orangtua dan guru.

Zaidan Ahmad Zaki, siswa kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II



Gambar 4.2 Wawancara dengan Yunita dan Zaidan

Sumber: Arifianti, 2015

Kegiatan siswa sepulang sekolah adalah bermain *game* di rumah melalui laptop. *Game* yang sering ia mainkan adalah *game* peperangan. Ia bermain *game* kurang lebih selama 1 hingga 2 jam. Kemudian, dilanjutkan dengan belajar. Ia lebih suka belajar buku edukasi yang ia peroleh dari orangtuanya. Buku yang dibaca adalah buku Ilmu Pengetahuan Alam dengan memuat materi tentang bagaimana cara berkesperiman dengan IPA, dunia binatang, dan teknologi yang disajikan dalam buku edukasi bergambar. Setelah selesai belajar, biasanya siswa menonton TV di rumah. TV yang ditonton adalah acara kartun Spongebob, Superhero, dan juga berita yang disiarkan di televisi. Saat ditanya mengenai peristiwa deforestasi di Indonesia, siswa bercerita bahwa masalah deforestasi yang ada diakibatkan oleh pembakaran liar. Ia berpendapat bahwa, deforestasi tidak akan terjadi jika manusia memahami betapa pentingnya menjaga lingkungan dan pemerintah masih kurang tegas menyikapi masalah deforestasi. Selain itu, dibutuhkan penanganan bagi hutan yang gundul akibat pembakaran liar, seperti reboisasi atau penanaman kembali untuk hutan yang gundul. Siswa sudah menerapkan usaha pelestarian lingkungan dimulai dari hal yang kecil, yaitu membuang sampah pada tempatnya yang telah diajarkan oleh orangtuanya.

Zainal Abidin, siswa kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II

Kegiatan siswa sepulang sekolah adalah beristirahat. Kemudian ia memulai aktifitas di siang hari yaitu mengaji di luar rumah. Sepulang mengaji, ia bergegas menuju tempat les yang tidak jauh dari rumahnya. Materi yang dipelajari tergantung pada anak. Pembimbing atau pengajar di tempat les mempersilakan anak-anak untuk memilih materi pelajaran yang ingin dipelajari. Pelajaran kesukaan siswa adalah matematika. Saat di rumah, siswa jarang menghabiskan waktunya untuk menonton TV maupun bermain *game*. Karena diajarkan oleh orangtuanya untuk lebih memanfaatkan waktunya bersosialisasi di luar rumah bermain bersama temannya. Biasanya, siswa bermain bersama temannya pukul 2 hingga 3 sore. Permainan yang biasa ia mainkan adalah tebak gambar dan kegiatan menggambar bersama, karena siswa sangat suka menggambar. Siswa juga suka membaca buku bergambar yang berkaitan dengan pelajaran, karena menurut siswa bisa membantu dalam mengingat pembelajaran lebih mudah. Saat ditanya mengenai peristiwa deforestasi yang terjadi di Indonesia, siswa mengetahuinya melalui media televisi yang menyiarkan acara berita seperti di Trans TV. Ia menyebutkan bahwa, perlu adanya usaha untuk menyikapi tindak deforestasi, diantaranya adalah dengan melakukan reboisasi atau penanaman kembali bagi hutan yang gundul, tidak melakukan penebangan pohon secara sembarangan, membuang sampah pada tempatnya dan juga tebang pilih. Siswa sudah menerapkan usaha pelestarian lingkungan seperti membuang sampah pada tempatnya yang telah diajarkan oleh guru dan orangtuanya.



Gambar 4.3 Wawancara dengan Zainal Abidin, siswa kelas 5 SD

Sumber: Arifianti, 2015

Depth interview dilakukan kepada siswa kelas 5 SD dari tiga sekolah dasar, yaitu SDN Kalisari II, SDN Komplek Kenjeran II, dan SDN Kaliasin I. Menurut hasil wawancara yang dilakukan di tiga sekolah dasar, yaitu SDN Kaliasin I, SDN Komplek Kenjeran II, dan SDN Kalisari II. Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa, mayoritas siswa melakukan hal-hal produktif sepulang sekolah, yaitu belajar dan mengikuti kursus. Pelajaran yang disukai adalah Matematika dan IPA. Hobi yang disukai adalah membaca buku. Jenis buku yang dibaca merupakan buku edukasi, baik buku pelajaran dari sekolah, maupun buku pendukung lain yang siswa dapatkan dari orangtuanya, contohnya adalah buku edukasi “Why”, RPAL, RPUL, dan buku cerita rakyat atau kepahlawanan. Siswa suka menonton TV yang menyiarkan berita-berita terkini karena dinilai lebih bermanfaat daripada menonton kartun. Namun, ketika merasa bosan, siswa/siswi menyempatkan untuk menonton kartun, seperti Tintin, Superhero, SpongeBob, dan Charlie Chaplin. Dalam konteks pembelajaran, siswa menganggap KTSP dengan kurikulum 2013 atau kurikulum tematik sama-sama menyenangkan, hanya saja kurikulum baru lebih membantu mereka untuk lebih memahami pelajaran karena lebih menanamkan kegiatan praktik yang bersifat konkret.

Menurut siswa, media gambar mampu memudahkan siswa dalam memvisualisasikan kejadian atau permasalahan yang diangkat dalam pembelajaran, membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran, dan

mampu meningkatkan minat belajar siswa. Kesembilan siswa atau siswi mengetahui peristiwa deforestasi yang ada di Indonesia melalui berita di TV swasta beserta dampak yang akan terjadi jika kurang melestarikan lingkungan dan juga diajarkan oleh guru maupun orangtua masing-masing di rumah. Siswa mampu menjabarkan apa saja yang dapat dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat untuk mengurangi laju deforestasi yaitu dengan melakukan reboisasi maupun tebang pilih bagi hutan yang gundul dan menindak tegas oknum-oknum yang berkaitan dengan kasus deforestasi. Sebagian besar siswa sudah menerapkan usaha pelestarian lingkungan dimulai dari hal yang kecil. Namun, beberapa masih belum melakukan hal tersebut.

B. Analisa Hasil Depth Interview dengan Pengajar Kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II

Depth interview selanjutnya adalah dengan guru kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II. Menurut hasil *depth interview* dengan guru kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II, Kurikulum baru dengan konsep tematik lebih bersifat “tanpa pembatas” dan memudahkan pengajar dalam menerangkan pembelajaran kepada murid, karena materi yang dibahas berkaitan dengan materi lainnya. Kurikulum tematik lebih mengajarkan murid untuk bereksperimen dengan melakukan praktikum daripada memperoleh materi, sehingga murid bisa terjun langsung dan memahami konteks pembelajaran yang ingin dicapai. Di sekolah, Guru memfasilitasi murid dengan beberapa panduan materi yang dimodifikasi dari beberapa buku, dan dapat dilakukan di luar kelas sehingga murid tidak bosan dan memahami pelajaran dengan mudah. Dengan cara ini, guru juga dituntut untuk lebih kreatif memberikan materi yang sesuai dengan kurikulum melalui beberapa bantuan alternatif buku yang dapat digunakan oleh siswa.

Dalam konteks pembelajaran, pemahaman pada tiap materi tergantung pada masing-masing murid, karena tingkat pemahamannya berbeda-beda pada tiap tema yang diajarkan. Namun, usaha untuk menunjang pemahaman siswa adalah guru memberikan materi yang tidak terpusat pada buku tematik

pegangan murid saja, melainkan dari beberapa buku luaran yang dimiliki oleh guru maupun sekolah. Kemudian, guru menerangkan dengan menulis di papan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran daripada hanya diwujudkan dengan lisan.

Pembelajaran di sekolah bersifat konkrit dan langsung merujuk pada permasalahan yang ada sebagai contoh studi kasus, salah satunya adalah pembelajaran mengenai usaha pelestarian lingkungan. Guru menilai bahwa perlu sekali mengajarkan siswa mengenai pelestarian lingkungan beserta dampak yang akan muncul jika lingkungan tidak dilestarikan. Untuk hal ini, mereka diajarkan untuk mengerti terlebih dahulu apa itu penghijauan.

Pada materi pembelajaran pelestarian lingkungan, murid diajak untuk melakukan kegiatan di luar kelas dengan cara mengamati keadaan sekitar. Untuk membantu siswa dalam memahami dampak kerusakan lingkungan, biasanya guru memberikan contoh atau studi kasus mengenai dampak yang akan muncul ketika manusia tidak melestarikan hutan. Sebagai contoh adalah cuaca yang berubah-ubah. Tekniknya adalah dengan tanya jawab dengan tujuan memancing siswa, namun secara tidak langsung mereka bisa mengetahui bahwa hal tersebut merupakan salah satu dampak atau akibat jika hutan tidak dilestarikan dan dijaga dengan baik. Murid juga akan terlatih dan lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi dengan mudah. Selain itu, guru memberikan gambar atau visualisasi terlebih dahulu kepada murid lalu setelah itu dipraktikkan secara langsung agar mereka lebih paham bagaimana dampak dan efek yang diberikan jika kita melestarikan lingkungan.

Media pembelajaran mampu membantu proses belajar siswa di kelas. Tampilan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Anak-anak lebih suka gambar visual terutama dalam proses belajar-mengajar karena dinilai sangat efektif untuk pemahaman siswa. Saat ini, dalam proses mengajar, guru mengurangi kegiatan bercerita kepada siswa, karena cerita lebih mudah membuat siswa merasa bosan dan mengantuk di kelas, jadi cara mengajarnya pun harus diubah dengan menayangkan gambar visual atau video sebagai alat bantu media pembelajaran. Untuk gambar pada buku sudah menjadi

standar Kurikulum Pendidikan Dasar, jadi guru harus mengerti pencapaian apa saja yang diharapkan oleh buku tersebut sehingga guru mampu mengolah dan mengembangkan materi sendiri agar sesuai dengan pencapaian kompetensi pada siswa dengan memanfaatkan beberapa media pembelajaran atau buku panduan lain. Sehingga secara tidak langsung, guru harus lebih memahami materi apa saja yang harus disampaikan dan memfasilitasi siswa dengan alat peraga secara langsung dan mengajak siswa untuk mencoba langsung alat peraga tersebut dalam kegiatan praktik yang disesuaikan pada buku tematik. Alat peraga didapatkan dari Dinas Pendidikan, namun tidak semua alat peraga difungsikan. Pada pelaksanaan beberapa praktikum, murid diperkenankan untuk membawa peralatan dan bahan dari rumah jika ketersediaan alat peraga di sekolah tidak digunakan karena keterbatasan jumlah alat peraga.

C. Analisa Hasil *Contextual Inquiry*



Gambar 4.4 Kegiatan belajar mengajar di kelas

Sumber: Arifianti, 2015

Penelitian dengan menggunakan teknik *contextual inquiry* atau pendekatan kontekstual bertujuan untuk mengetahui hubungan antara materi yang sedang diambil dalam subjek penelitian dengan situasi atau keadaan yang sebenarnya. Menurut hasil pengamatan peneliti di SDN Kalisari II saat pembelajaran tematik selama 35 menit x 3, guru menerangkan pembelajaran di kelas dengan menulis materi pembelajaran di papan tulis. Guru menggunakan buku panduan lebih dari satu, yaitu buku tematik dari Dinas dan buku pembimbing KTSP dengan materi yang sama. Murid memiliki satu buku

panduan tematik saja yang didapat melalui Dinas yang berisi Lembar Kerja Siswa/LKS dan praktikum tanpa adanya materi pada setiap sub bab. Materi hanya disampaikan oleh guru di kelas. Setelah menerangkan, guru memberikan soal kepada murid untuk dikerjakan di depan kelas dan kemudian dihafalkan. Materi yang sedang diajarkan adalah matematika untuk tema bilangan berpangkat. Guru memanggil murid satu persatu untuk mengerjakan bilangan berpangkat di sekolah. Kemudian, setelah murid mengerjakan bilangan berpangkat, guru keluar kelas dan memberikan waktu murid selama 10 menit untuk menghafal dan maju ke depan kelas menyampaikan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Kegiatan menghafal di depan kelas akan dimasukkan pada nilai matematika yang telah disampaikan guru kepada murid. Pada saat guru keluar kelas, murid-murid yang duduk di bagian depan dan tengah fokus menghafal bersama temannya dengan melakukan tanya jawab antar bangku dan kelompok. Sedangkan, anak-anak yang duduk di bagian belakang, mayoritas hal yang mereka lakukan adalah bermain bersama temannya dan dua anak lainnya memilih untuk tidur. Saat guru kembali ke kelas, semua murid tertib dan menunggu giliran untuk dipanggil ke depan kelas menyampaikan materi. Guru memanggil murid secara acak, dimulai dari murid yang duduk di bagian depan dan tengah. Murid ini bisa menghafal materi dengan baik dan tidak perlu mengulang untuk maju ke depan kelas. Kemudian, murid yang duduk di bagian belakang dipanggil untuk menyampaikan materi. Murid ini, tidak bisa menghafal materi yang telah disampaikan dan guru menganjurkan untuk mengulang lagi setelah semua temannya selesai menghafal.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa anak yang berasal dari selain kelas 5 yang sedang beristirahat, masuk ke dalam kelas 5 karena pintu kelas terbuka. Beberapa anak yang masuk mengganggu konsentrasi anak yang sedang menghafal di depan kelas dan mereka terpaksa untuk mengulang lagi karena lupa dengan materi yang ingin mereka sampaikan. Anak-anak yang masuk ke kelas tersebut berlari menuju guru wali kelas 5 dan menjabat tangan guru, kemudian berlari ke luar kelas. Pintu masih dalam keadaan terbuka.

Begitu pula dengan jendela. Jendela di kelas, tidak menggunakan penutup, sehingga suara anak-anak yang sedang beristirahat maupun berlarian di koridor dapat terdengar dengan jelas.

D. Analisa hasil Shadowing

Shadowing memiliki tujuan untuk menggali lebih dalam mengenai kegiatan yang dilakukan oleh anak kelas 5 SD sepulang sekolah. Namun, pada masing-masing anak memiliki cara yang berbeda-beda dalam menghabiskan waktu senggangnya di rumah. Berikut adalah hasil analisa shadowing yang telah dilakukan:

1. Shadowing Dimas, Kelas 5 SD



Gambar 4.5 Kegiatan Dimas di rumah

Sumber: Arifianti, 2015

Dimas bangun pagi sekitar pukul 6. Hal yang dilakukannya pertama kali ada mengambil handphone dan mulai bermain *game*. *Game* yang dimainkan adalah game mobil-mobilan yang ia unduh dari *play store*. Setelah beberapa menit bermain, ia lekas bersiap diri untuk berangkat sekolah dan menyiapkan segala sesuatu yang ia butuhkan. Dimas baru menyiapkan buku di pagi hari sebelum sekolah dan menata baju yang akan dikenakan pada hari itu. Meskipun orangtua Dimas menyiapkan makanan setiap pagi, ia tidak pernah sarapan di rumah dan lebih memilih untuk jajan di sekolah atau orangtuanya membawakan

bekal dari rumah. Kemudian ia Dimas berangkat sekolah sendiri dengan berjalan kaki, karena jarak antara rumah dan sekolahnya cukup dekat. Dimas pulang sekolah pukul 11 dan dijemput oleh ibunya. Sepulang sekolah, Dimas beristirahat dengan makan siang dan menonton TV di rumah. TV yang ditonton adalah kartun Charlie Chaplin yang ada di *channel* RTV. Dimas selalu membawa handphone kemana-mana dan mengoperasikannya saat menonton TV. Sore hari, Dimas bermain bersama saudaranya dengan bermain *game* sepak bola melalui PC. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game kurang lebih 1 jam. Setelah itu, ia makan malam bersama keluarganya. Dimas menyiapkan makan malam sendiri tanpa bantuan orangtua sambil menonton TV. Dimas menonton TV edukasi yang ada di RTV dengan judul “The World of Tatonka” yang dikemas dengan tampilan kartun. Acara tersebut adalah sebuah kartun edukasi yang menceritakan tentang kehidupan hewan di hutan Amerika Utara. Acara ini memberikan pelajaran dan nilai moral dari cerita yang disajikan. Di akhir acara, terdapat film dokumenter sekitar 2 menit yang menjelaskan tentang kehidupan hewan di hutan. Dimas menonton acara ini dengan serius dan hingga selesai tanpa mengganti *channel* sama sekali, meskipun kakaknya meminta untuk mengganti *channel* TV. Setelah menonton TV, Dimas memanfaatkan waktunya dengan belajar selama 1 jam yaitu mengulang pelajaran yang ia dapatkan di sekolah dengan membaca LKS yang ia kerjakan di sekolah. Dimas belajar sendiri tanpa didampingi oleh orangtua. Sekitar pukul 8 malam, Dimas kembali ke kamarnya dan bersiap untuk tidur.

Dari kegiatan Dimas selama di rumah, Dimas merupakan anak yang mandiri dan tidak begitu bergantung pada orangtuanya. Segala sesuatu yang ia lakukan sendiri termasuk menyiapkan perlengkapan sekolah dan apa saja yang ia butuhkan. Dimas lebih suka memanfaatkan waktunya di rumah untuk bermain melalui PC dan belajar saat malam hari.

2. Shadowing Rifqi, kelas 5 SD



Gambar 4.6 Kegiatan Rifqi di rumah

Sumber: Arifianti, 2015

Kegiatan Rifqi sebelum berangkat ke sekolah adalah sarapan pagi bersama kakaknya. Untuk sarapan pagi, Rifqi biasa menyiapkan sendiri tanpa bantuan orangtua. Rifqi berangkat ke sekolah jam 7 pagi bersama kakaknya yang sudah kuliah dan mengikuti kegiatan pembelajaran hingga pukul 11 siang. Sepulang sekolah Rifqi beristirahat dan kemudian menyiapkan makan siang. Setelah makan siang, Rifqi bermain bersama kedua adiknya. Mainan yang dimainkan oleh Rifqi adalah mainan bongkar pasang *Lego*. Setelah bermain, Rifqi belajar di rumah dengan mengulang pelajaran yang sudah dipelajari di sekolah melalui buku catatan. Saat bosan belajar, Rifqi membaca buku komik serial superhero yang ia miliki. Sekitar pukul 7 malam, Rifqi bersama keluarga makan malam dan setelah ia membereskan peralatan makan, ia bergegas pergi ke kamar bersama adiknya untuk bermain *game* melalui PC. *Game* yang dimainkannya adalah game mobil-mobilan dan perang. Pukul 8, Rifqi dan kedua adiknya beristirahat di kamar sambil menonton TV. Acara TV yang ditonton adalah sinetron di RCTI. Pukul 9, Rifqi mematikan TV dan segera tidur.

Dari kegiatan Rifqi selama di rumah, ia adalah anak yang mandiri dan mengerti apa saja yang harus ia lakukan setiap hari. Menyiapkan segala sesuatu sendiri dan tanpa bantuan orangtua. Rifqi lebih sering menghabiskan waktu bersama adik-adiknya di rumah. Kegiatan Rifqi di rumah cukup produktif, yaitu menyempatkan waktu di rumah untuk belajar dengan cara mengulang pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Ia bisa menempatkan waktu untuk belajar dan bermain.

4.1.2 Analisa Data Sekunder

Data sekunder berfungsi sebagai rujukan yang dapat dijadikan acuan untuk mendukung latar belakang penelitian. Data sekunder didapatkan dari beberapa literatur mengenai kerusakan lingkungan dan buku-buku perkembangan anak. Berikut adalah hasil analisa dari data sekunder yang telah dilakukan.

A. Analisa Literatur Deforestasi di Indonesia

Daftar Buku:

- Greenpeace Indonesia. 2013. Izin Memusnahkan. Jakarta: Greenpeace Southeast Asia
- Sumargo, Wirendro *et al.* 2011. Potret Keadaan Hutan Indonesia. Forest Watch Indonesia
- Sunderlin, William D. & Resosudarmo, Ida Aju Pradnja. 1997. Laju dan Penyebab Deforestasi di Indonesia: Penelaahan Kerancuan dan Penyelesaiannya. Center For International Forestry Research
- Greenpeace. 2013. Down To Zero: How Greenpeace is Ending Deforestation in Indonesia. Jakarta: Greenpeace Southeast Asia

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki hutan paling luas di dunia dengan beranekaragam jenis hutan di dalamnya. Sebagai negara berkembang, pemerintah sangat bergantung pada sektor kehutanan maupun

sektor yang berkaitan dengan kehutanan seperti pertanian, perkebunan, dan pertambangan yang digunakan untuk pembangunan nasional. Akibatnya, hutan terus-menerus dieksploitasi atau disebut juga dengan deforestasi. Meskipun kerangka peraturan telah ditulis secara permanen mengenai larangan tindak deforestasi di Indonesia, masih saja ada oknum-oknum yang melanggarnya. Deforestasi terencana biasanya berupa rencana pemerintah atas fungsi kawasan hutan untuk kepentingan perkebunan, pertanian, atau perumahan. Sedangkan deforestasi tidak terencana adalah melalui kegiatan yang ilegal/liar. Kasus deforestasi di Indonesia dilatarbelakangi oleh kegiatan perkebunan untuk berbagai macam sektor industri. Salah satunya adalah penanaman kelapa sawit yang mengorbankan berhektar-hektar lahan hutan. Kelapa sawit adalah komoditas utama yang sangat menguntungkan bagi sektor industri, karena hasilnya dapat diimpor ke luar negeri dan menjadi pemasukan tersendiri bagi sektor tertentu. Faktor kedua adalah pertambangan yang memanfaatkan lahan. Pertambangan di dalam kawasan hutan mencakup luasan yang jauh lebih besar karena banyak kegiatan pertambangan, termasuk izin yang diterbitkan oleh pemerintah daerah, yang sebenarnya beroperasi tidak berdasarkan izin pinjam-pakai. Masih banyak faktor yang menjadi penyebab deforestasi yang terjadi di Indonesia dari tahun ke tahun.

Deforestasi memiliki dampak yang sangat krusial bagi ekosistem hutan dan lingkungan. Salah satunya adalah kelangsungan hidup orangutan dan harimau Sumatera yang jumlah semakin dikit dan terancam punah. Hutan yang ditebang akan mengganggu ekosistem orangutan dan memaksa harimau untuk meningkatkan kontak dengan manusia. Harimau meninggalkan hutan dan melintasi wilayah penduduk karena kurangnya sumber makanan yang ada akibat ulah manusia. Faktor-faktor yang ada adalah sebagai akibat ekspansi sektor industri yang dilakukan secara terus-menerus dan menyebabkan lahan semakin sempit. Beberapa sektor industri mengaku bahwa adanya izin yang tertulis yang menyetujui untuk dilakukannya pemusnahan hutan untuk kepentingan sektor pertanian. Kegiatan sektor industri ini pun didukung oleh

pemerintah karena memberikan keuntungan bagi pemasukan negara. Namun, dampak atau akibat dari deforestasi ini, nampaknya belum terpikirkan oleh oknum-oknum tersebut dan memutuskan untuk tetap melakukan kegiatan deforestasi.

Beberapa organisasi dunia maupun Indonesia, berperan aktif untuk mengurangi laju deforestasi yang ada di Indonesia. Salah satunya adalah mengekspos sektor-sektor mana saja yang menyebabkan deforestasi di Indonesia untuk ditindaklanjuti melalui kegiatan investigasi. Selanjutnya adalah dengan memblokir *international trade* yang ilegal, seperti impor kelapa sawit. Dalam permasalahan hutan yang gundul akibat pembakaran liar dan rusaknya struktur tanah yang menyebabkan landainya bentukan tanah atau *peatland*, membutuhkan waktu yang sangat lama untuk menyelesaikannya. Upaya untuk membentuk kembali struktur tanah sudah mulai dilakukan oleh beberapa organisasi nasional maupun internasional. Organisasi tersebut juga berupaya untuk menghimbau kepada masyarakat untuk bergabung dalam aksi mengurangi deforestasi yang diwujudkan dalam bentuk moratorium kepada beberapa perusahaan yang diduga andil dalam usaha deforestasi di Indonesia. Aksi solidaritas sudah mulai dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai betapa pentingnya menjaga hutan dari aksi deforestasi.

B. Analisa Buku Psikologi Perkembangan

Judul buku : Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan
Sepanjang Rentan Kehidupan, Edisi Kelima

Analisa Bab : Bab 6; Akhir Masa Kanak-Kanak

Penulis : Elizabeth B. Hurlock

Tahun : 2006

Akhir masa kanak-kanak seringkali disebut juga usia bermain. Dalam periode ini memberikan wadah bagi anak-anak untuk mengeksplorasi minat

dan bakat yang mereka miliki dengan kegiatan bermain. Bermain yang dimaksud adalah dalam artian positif, dimana anak lebih cenderung memulai untuk mencari jati diri mereka, terutama di lingkungannya. Pada usia ini pula, anak-anak memiliki fase keterampilan yang mereka dapatkan selama mengikuti proses pembelajaran di usia sekolah dasar. Keterampilan anak-anak sangat bergantung pada kondisi lingkungan, dorongan orangtua, dan minat yang ada dalam diri masing-masing anak. Keterampilan yang dimaksud meliputi, keterampilan untuk menolong diri sendiri, keterampilan untuk menolong orang lain, keterampilan sekolah, dan keterampilan bermain. Dalam fase ini, orangtua perlu memperhatikan keterampilan anak-anak dengan mensosialisasikan atau mengajaknya untuk berdiskusi terlebih dahulu, karena dapat mempengaruhi perkembangan mereka secara langsung. Usia akhir anak-anak juga memiliki dampak bagi cara berkomunikasi mereka. Anak-anak lebih cakap dalam berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya dan sudah memahami apa saja yang baik bagi dirinya maupun tidak. Pada usia ini anak-anak juga memiliki kemajuan dalam kepekaan mereka. Anak-anak akan lebih mengerti dan memahami bahwa komunikasi dapat membantu mereka untuk lebih bersosialisasi dengan lainnya.

Hal yang perlu dipahami dari perkembangan masa akhir anak-anak adalah pola emosi yang sudah mulai terbentuk. Anak-anak sudah mulai mampu untuk mengendalikan atau mengatur emosi masing-masing. Mereka sudah mengerti bahwa sesuatu yang negatif akan berdampak negatif pula bagi dirinya dan sebaliknya. Faktor lingkungan juga memiliki peran yang besar dalam pembentukan emosi anak-anak. Keadaan lingkungan bisa menjadi suatu tantangan atau bahkan ancaman bagi anak-anak. Sehingga, orangtua memiliki andil yang besar dalam pengendalian emosi anak agar lebih stabil dan seimbang. Selain pembentukan emosi, anak-anak pada masa ini akan memiliki ketertarikan terhadap minat atau kegiatan yang mereka sukai. Anak-anak akan lebih aktif melakukan segala sesuatu yang mereka anggap bagi dirinya dan mampu membantu mereka untuk berkembang. Minat anak-anak

lebih bersifat konkret, yaitu melakukannya dalam kegiatan nyata seperti olahraga, bermain konstruktif (menggambar, melukis, membuat karya) atau keterampilan, dan menciptakan inovasi. Kegiatan tersebut mampu mengubah cara pandang anak-anak dalam menyikapi berbagai hal yang dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan mereka. Gaya bermain anak-anak di tahap ini berbeda dengan masa sebelumnya. Anak-anak akan lebih kreatif dan mengumpulkan informasi apa saja yang dapat membantu mereka untuk mengembangkan minat. Keterampilan semacam ini yang mampu meningkatkan kecerdasan anak dan mengarahkan mereka pada minat yang diharapkan.

C. Analisa Buku Perkembangan Anak

Judul buku : Perkembangan Anak, Edisi Keenam Jilid 2

Penulis : Elizabeth B. Hurlock

Analisa Bab : Bab 12, bab 15, bab 17

Tahun : 2003

Perkembangan anak berkaitan erat dengan kreativitas dan berjalan seiring dengan kecerdasannya. Kreativitas mengarah kepada penciptaan atau penemuan sesuatu yang baru tergantung dengan kemampuan anak menyerap suatu pembelajaran yang mereka dapat di lingkungan. Sehingga, dapat dikatakan bahwa anak yang kreatif memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi. Perkembangan kreativitas anak dibentuk dari kehidupannya di luar rumah, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan bersama teman sebayanya. Pada anak usia 8-10 tahun, mereka lebih membiasakan diri untuk menyesuaikan diri dengan pola pertemanannya dan mereka bisa menentukan mana saja yang baik dan buruk bagi diri mereka masing-masing.

Perkembangan anak juga didorong oleh minat terhadap sesuatu. Beberapa metode yang dapat membantu dalam menentukan minat salah satunya adalah membaca buku. Buku yang mereka dapatkan selama proses

pembelajaran di sekolah atau di rumah lebih menyimpan sejumlah fakta yang mampu menambah pemahaman anak terhadap sesuatu. Buku yang dimaksud biasanya dilengkapi dengan gambar atau foto yang disesuaikan dengan materi dan pemahaman anak.

Bagi anak-anak yang menjalani masa akhir kanak-kanaknya, menjadi seseorang yang pandai atau cerdas merupakan simbol status yang memiliki pengaruh bagi dirinya nanti. Beberapa faktor yang memiliki pengaruh terhadap minat anak pada sekolah, yaitu hubungan guru dan murid, sikap teman sebaya, dan keberhasilan akademik. Guru berperan dalam mengemukakan konsep positif bagi anak, dimana guru membimbing anak didiknya dengan baik dan menyesuaikan kondisi anak. Guru juga memiliki peran untuk bersosialisasi dengan anak dalam hal apapun untuk membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi anak saat mereka mengalami kesulitan belajar atau kegiatan lainnya. Yang kedua, anak-anak lebih suka menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebayanya agar bisa diterima dikelompoknya. Mayoritas anak lebih memanfaatkannya untuk melakukan hal-hal yang positif dan berpengaruh besar terhadap minatnya nanti. Yang Ketiga adalah keberhasilan akademik. Keberhasilan akademik berkaitan dengan keberhasilan yang dicapai oleh kelompok pertemanan anak. Mereka menganggap bahwa keberhasilan merupakan lambang status. Sehingga, untuk mendapatkan lambang status tersebut, mereka perlu meningkatkan diri mereka dengan prestasi atau keberhasilan akademik.

D. Analisa Buku Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik

Judul buku : Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik

Penulis : Trianto, M.Pd.

Tahun : 2011

Desain pembelajaran tematik untuk tingkat sekolah dasar harus memiliki struktur yang jelas dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi

siswa. Standar kompetensi dan indikator pembelajaran perlu direncanakan dengan baik sebelum memulai untuk mengaplikasikannya dalam suatu pembelajaran. Tahap perencanaan membutuhkan beberapa tahap, yaitu menentukan jenis pembelajaran, berupa karakteristik setiap mata pelajaran, menentukan materi yang akan dikaji, standar kompetensi, indikator, dan kompetensi dasar, menentukan sub-keterampilan yang akan dipadukan dalam pembelajaran, merumuskan indikator hasil belajar, dan membuat langkah-langkah pembelajaran. Kemudian, diiringi dengan tahap pelaksanaan dimana guru memberikan materi dan siswa mendominasi dalam proses pembelajaran atau bersikap lebih aktif. Tahap terakhir adalah proses evaluasi antara guru dan siswa mengenai pembelajaran yang telah dipelajari apakah sudah sesuai dengan standar kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam membuat suatu media pembelajaran, perlu adanya tinjauan dalam pemilihan media dan sumber pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa. Kriteria yang menjadi dasar dalam merancang media yang cocok bagi siswa adalah menentukan materi yang ingin diajarkan dan dikuasai siswa, minat siswa terhadap pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran, runutan penyajian media, menyesuaikan keadaan siswa, sesuai dengan standar yang ingin dicapai, dan melakukan *user testing* untuk menyesuaikan karakteristik yang akan disasar.

4.2 Formulasi Masalah

Dari hasil pengelompokan masalah dengan menggunakan *affinity diagram*, ditemukan beberapa permasalahan yang dibagi menjadi 3 hal, yaitu dalam penyampaian materi, faktor lingkungan, dan sifat/karakteristik pengguna. Pengelompokan masalah berdasarkan hasil observasi di kelas selama pembelajaran, wawancara dengan pengajar, wawancara dengan anak-anak, dan hasil shadowing.

Permasalahan pertama adalah terletak pada penyampaian materi. Guru menyampaikan materi secara lisan, melalui *power point*, dan menulis di papan.

Guru memberi kesempatan murid untuk menjawab soal bilangan berpangkat di kelas. Setelah materi dijelaskan, murid dianjurkan untuk menghafal materi yang telah disampaikan. Saat murid menghafal, guru meninggalkan kelas. Beberapa murid yang duduk di belakang, memilih untuk bermain bersama temannya saat guru tidak berada di kelas, bahkan 2 murid diantaranya lebih memilih untuk tidur. Sedangkan murid yang duduk di bangku depan dan tengah memilih untuk fokus menghafal. Guru kembali ke kelas setelah memberi waktu menghafal selama 10 menit kepada murid dan menunjuk satu persatu untuk maju di depan kelas. Murid yang duduk di bagian dan depan memahami materi dengan baik saat diminta untuk menyampaikannya di depan kelas, sedangkan murid yang duduk di belakang tidak mampu menghafal materi dengan baik dan diminta untuk mengulang setelah mereka mampu menghafalkan materi. Beberapa anak mengeluh bosan terhadap materi yang disampaikan dan lebih suka melakukan kegiatan belajar di luar kelas. Permasalahan selanjutnya, terletak pada materi pembelajaran melalui buku tematik. Menurut pengajar, materi yang ada di buku tematik hanya terfokus pada praktikum dan lembar kerja/LKS saja, sehingga minimnya materi membuat guru sering bingung untuk menambah materi, sedangkan materi tersebut sudah diajarkan di kelas. Dalam kata lain, materi pembelajaran bersifat repetitif atau diulang-ulang. 1 tema yang seharusnya diselesaikan dalam 1 bulan, sudah bisa habis dibahas dalam waktu 1 minggu. Sehingga dalam penyampaian materi, guru menambah sendiri melalui internet dan buku panduan lain dalam jangka waktu materi 1 bulan untuk setiap temanya. Karena menurut guru, jika diperoleh dari buku tematik saja akan kurang sekali. Dibuktikan dengan banyaknya murid yang sering bertanya kepada guru mengenai materi yang dipelajari di kelas, karena tidak ada panduan/materi pada buku pelajaran, sehingga murid sering bingung apa yang akan mereka pelajari. Tak jarang beberapa wali murid datang ke sekolah dan bertanya kepada guru mengenai pelajaran yang dipelajari oleh anaknya di sekolah. Keterbatasan materi pada buku membuat murid, guru, bahkan orangtua, merasa penguasaan materi menjadi terbatas. Murid memang diajarkan untuk aktif di kelas dengan memanfaatkan kegiatan praktikum dan di luar kelas, namun jika tidak dibubuhi dengan penyampaian materi yang jelas, maka murid hanya akan mengerti hal-hal

konkrit saja tanpa mengetahui dasarnya. Padahal, jika dilihat dari standar kompetensi dan pencapaian akademik siswa, keduanya (materi pembelajaran dan praktik) harus seimbang. Selain dengan penjelasan secara lisan dan menulis di papan, guru memanfaatkan media *power point* dalam penyampaian materi. Menurut guru, murid-murid sering tidur dan tidak memperhatikan jika materi yang diberikan hanya berbentuk lisan dan tulisan saja. Sehingga, guru memberikan materi dengan dilengkapi gambar visual dan film/animasi. Permasalahan yang lain adalah penggunaan alat peraga dari Dinas pendidikan yang tidak dipakai atau difungsikan. Guru lebih sering meminta murid untuk membawa alat dan bahan dari rumah, karena keterbatasan alat peraga yang ada di sekolah.

Permasalahan yang kedua adalah faktor lingkungan di sekolah, dimana saat pembelajaran, pintu dan jendela kelas selalu dibuka. Sehingga, suara anak-anak yang berlarian di depan kelas sambil berteriak dan bersenda gurau, terdengar jelas dan mengganggu proses belajar mengajar. Kemudian beberapa anak selain kelas 5 yang sedang beristirahat atau masuk kelas di jam berikutnya atau kloter kedua, suka masuk ke kelas 5 dan bersalaman dengan guru yang sedang mengajar, dan anak-anak di ruangan merasa terganggu. Bahkan pada saat pembelajaran berlangsung, dan murid sedang menghafal di depan kelas, beberapa anak selain kelas 5 masuk, dan murid yang sedang menghafal tersebut tidak mampu berkonsentrasi dan memutuskan untuk mengulang menghafal.

Permasalahan yang ketiga adalah ditinjau dari karakteristik pada anak-anak kelas 5 sekolah dasar yang sedang mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan aktivitas di luar sekolah/di rumah. Pemahaman pada tiap anak-anak berbeda, ada yang dengan materi saja mereka bisa paham terhadap materi yang disampaikan, ada yang lebih menyukai materi dengan kegiatan praktik karena dinilai sebagai ruang yang mendukung keahlian dan keaktifan, dan ada juga yang menganggap keduanya sama penting. Permasalahan lain seperti, murid yang sering bertanya tentang materi yang dipelajari di kelas karena tidak paham dan tidak ada panduan materi yang jelas pada buku pembelajaran, atau beberapa murid sering mengantuk di kelas dan tidak memperhatikan penjelasan guru karena dinilai membosankan, menjadi salah satu

hal yang membuat guru untuk lebih berpikir dan bertindak kreatif dalam mengajar, yaitu memanfaatkan media *power point* dengan dibubuhi gambar dan video untuk mendapatkan perhatian murid. Pada kegiatan atau aktivitas anak di rumah juga berbeda-beda. Menurut hasil penelitian, mayoritas anak lebih suka menghabiskan waktunya di rumah dengan produktif, yaitu memanfaatkan waktunya untuk belajar dan mengikuti kursus. Belajar di sini adalah mengulang pelajaran di sekolah dengan memanfaatkan buku catatan masing-masing, dan juga membaca buku edukasi yang dibeli orang tua, karena dinilai dapat menambah pengetahuan baru yang tidak mereka dapatkan di sekolah.

4.3 Formulasi Kebutuhan

Dari formulasi permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran, dibutuhkan materi yang jelas disertai panduan atau materi pembelajaran bagi murid, sehingga murid tidak hanya memahami kegiatan melalui praktikum dan lembar kerja saja, melainkan mengetahui dasar dari kegiatan tersebut melalui panduan dasar berupa materi. Dalam melatih sifat berpikir dan kreatifitas murid, perlu adanya penyampaian materi yang dapat dijadikan kegiatan praktikum. Dalam kata lain, suatu media pembelajaran yang dapat mereka gunakan sebagai wahana belajar dan juga bermain. Beberapa siswa masih kurang memahami betul materi yang ada karena tidak banyak materi yang disampaikan di sekolah mengenai tindak deforestasi, sehingga erlu adanya materi yang jelas dan lengkap mengenai deforestasi yang mengulas seputar fakta, dampak/akibat, dan cara mengurangi laju deforestasi yang ditampilkan dengan gambar/visual untuk memudahkan mereka dalam proses berpikir kreatif dan imajinatif. Pada permasalahan sub tema pembelajaran dengan materi yang repetitif, membutuhkan materi yang beragam atau berbeda-beda untuk tiap temanya, sehingga pembelajaran pada tiap tema berlangsung secara tepat sesuai dengan peraturan Dinas Pendidikan yaitu satu bulan per tema. Siswa membutuhkan media pendukung lainnya yang dapat mereka gunakan sebagai acuan belajar baik di rumah dan di sekolah. Karena jika berpedoman pada buku pembelajaran tematik dari Dinas saja tidak cukup.

Kebutuhan yang diperlukan, digolongkan menjadi suatu kata kunci, diantaranya adalah informatif, detail, dan visual interaktif. Siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu memberikan informasi dan materi secara detail sebagai media pembimbing yang dapat digunakan di rumah maupun di sekolah dengan konsep visual interaktif yang menyajikan media berupa gambar visual dan bersifat interaktif. Dalam kata lain, suatu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan juga wahana bermain siswa. Tujuan dari konsep tersebut adalah untuk melatih daya berpikir siswa untuk lebih kreatif dan imajinatif dalam memahami konteks pembelajaran. Karena menurut permasalahan yang ada, siswa masih sering bingung dan bertanya kepada pengajar mengenai materi yang dipelajari. Kurang pahamiannya siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar di kelas dikarenakan pengajar memberikan materi di kelas secara lisan dan tulisan kemudian memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan kegiatan berupa praktikum atau LKS tanpa adanya materi yang tercatat pada buku pembelajaran. Sehingga, murid hanya terfokuskan untuk aktif dalam kegiatan konkret tanpa mengetahui dasar dan tujuan dari kegiatan tersebut. Penyampaian materi yang membosankan membuat anak lebih cepat bosan dan lebih memilih kegiatan praktikum dibandingkan dengan pemahaman materi. Mengetahui, keduanya harus seimbang antara materi dan kegiatan konkret. Sehingga, dibutuhkannya suatu materi pembelajaran yang dikaitkan dengan media yang mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dengan penyampaian materi yang jelas, informatif, dan interaktif.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Desain

5.1.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan ini didasari oleh sedikitnya buku tematik yang memuat konten mengenai pelestarian lingkungan. Ditambah lagi dengan buku keluaran beberapa organisasi lingkungan yang susah dipahami oleh anak-anak, karena materinya yang cukup berat untuk seusia mereka. Mengetahui betapa pentingnya edukasi seputar pelestarian lingkungan khususnya bagi anak-anak. Buku tematik yang ada, tidak berisi penjelasan materi dan lebih ditekankan pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan praktikum. Sehingga, siswa sering bingung akan materi yang sedang dan akan mereka pelajari. Pemahaman yang kurang mengenai pelestarian lingkungan menjadi salah satu faktor alasan kerusakan lingkungan terjadi.

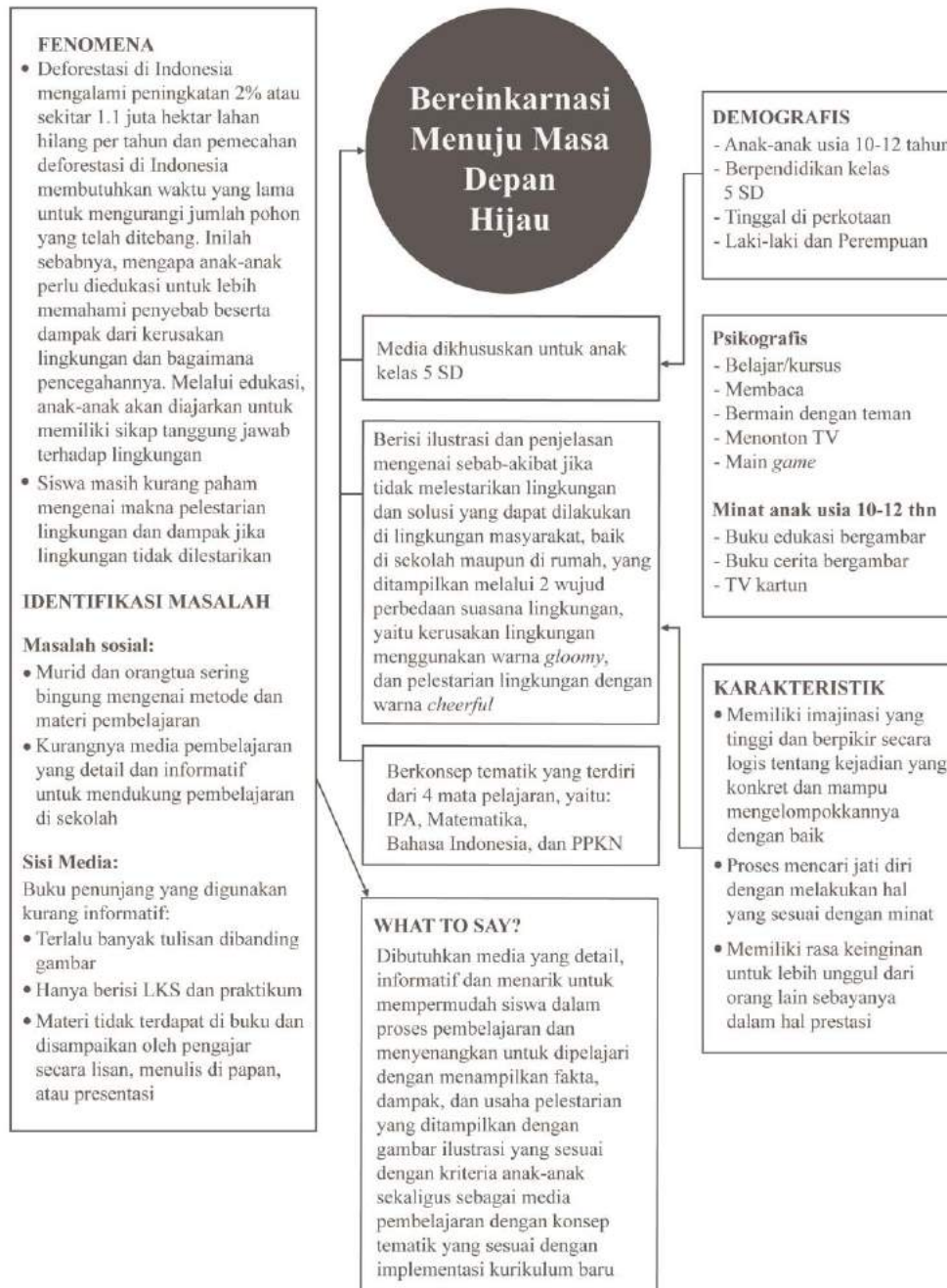
Perancangan buku ilustrasi pelestarian lingkungan berkonsep tematik merupakan salah satu upaya dalam memberikan pemahaman mengenai pelestarian lingkungan sekaligus sebagai media pembelajaran siswa dengan konsep tematik yang terintegrasi dari beberapa mata pelajaran, seperti IPA, matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKN. Buku ini dirancang untuk memberikan pemahaman seputar kerusakan lingkungan yang berupa dampak, sebab, dan akibat, kemudian diikuti oleh pelestarian lingkungan yang dapat dilakukan oleh anak-anak di lingkungan masyarakat, baik di rumah maupun di sekolah. Kerusakan lingkungan adalah bagian dari buku yang menceritakan tentang cerminan lingkungan jika manusia tidak mau melestarikan lingkungan. Sedangkan pelestarian lingkungan, memuat berbagai jenis kegiatan *daily life* yang dapat dilakukan oleh anak-anak untuk membantu melestarikan lingkungan. Buku ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendamping untuk anak kelas 5 SD, tepatnya pada pembelajaran tema 9.

Konsep desain pada perancangan ini, baik gaya ilustrasi maupun konten, diperoleh dari hasil analisa yang didapatkan dari data-data *depth interview* dengan guru, *depth interview* dengan siswa kelas 5 SD, shadowing beberapa siswa kelas 5 SD, *contextual inquiry* terhadap kegiatan belajar-mengajar di kelas, buku implementasi Dinas Pendidikan Jawa Timur, dan literatur yang diperoleh dari buku-buku yang dapat mendukung studi perancangan.

5.1.2 Output Perancangan

Output dari perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi yang berisi penjelasan mengenai makna pelestarian lingkungan, yang terbagi menjadi dua bab. Diawali dengan fenomena kerusakan lingkungan, seperti kerusakan hutan, banjir, tanah longsor, dan sebagainya, beserta dampak dan penyebabnya. Kemudian diikuti oleh pelestarian lingkungan yang dapat dilakukan oleh anak-anak di lingkungan masyarakat, baik di rumah maupun di sekolah. Informasi dan penjelasan yang ada pada buku akan disertai dengan ilustrasi yang sesuai dengan *text*. Sehingga, anak-anak dapat memvisualisasikan ketika mereka membaca.

5.1.3 Keyword



Bagan 5.1 Keyword Buku Ilustrasi Pelestarian Hutan Berkonsep Tematik

Sumber: Arifianti, 2015

Anak-anak perlu memahami lebih dalam makna pelestarian lingkungan dan dampak yang terjadi jika lingkungan tidak dijaga dan dilestarikan. Beberapa dari mereka mengerti apa saja yang harus mereka lakukan untuk melestarikan lingkungan, namun mereka belum memahami apa sebenarnya tujuan dari kegiatan tersebut. Oleh karena itu, anak-anak memerlukan suatu media penunjang yang dapat membantu mereka untuk lebih memahami makna dari pelestarian lingkungan beserta akibat yang ditimbulkan jika lingkungan tidak dilestarikan. Media pembelajaran yang ada di sekolah masih kurang memuat nilai-nilai pelestarian lingkungan dan lebih terfokus pada kegiatan siswa tanpa mengetahui apakah siswa benar-benar memahami alasan mereka melakukan kegiatan tersebut dan materi tidak tercantum dalam buku panduan siswa, sehingga materi hanya disampaikan oleh guru melalui presentasi saja. Sehingga, siswa masih belum memahami betul apa yang sedang mereka pelajari. Buku adalah salah satu media pembelajaran yang menjadi dasar siswa dalam memperoleh informasi, sekaligus sebagai sarana atau proses berpikir siswa sebelum dapat dieksplorasi dan dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan media lainnya.

Konsep yang diangkat dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah “Bereinkarnasi Menuju Masa Depan Hijau” dengan menampilkan gambar ilustrasi mengenai keadaan dua sisi yang berbeda yaitu kerusakan lingkungan dan pelestarian lingkungan disertai informasi dan pembelajaran yang jelas dan disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas 5 SD.

5.1.4 Makna Denotasi Keyword

Keyword “Bereinkarnasi Menuju Masa Depan Hijau ” memiliki tiga kata kunci utama yaitu “reinkarnasi”, “masa depan”, dan “hijau”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, reinkarnasi memiliki arti penjelmaan (penitisan) kembali makhluk yang telah mati. Masa depan atau futurisme berarti pandangan yang lebih mementingkan pemenuhan arti masa depan.

Hijau memiliki arti mengandung atau memperlihatkan warna yang serupa warna daun.

5.1.5 Makna Konotasi Keyword

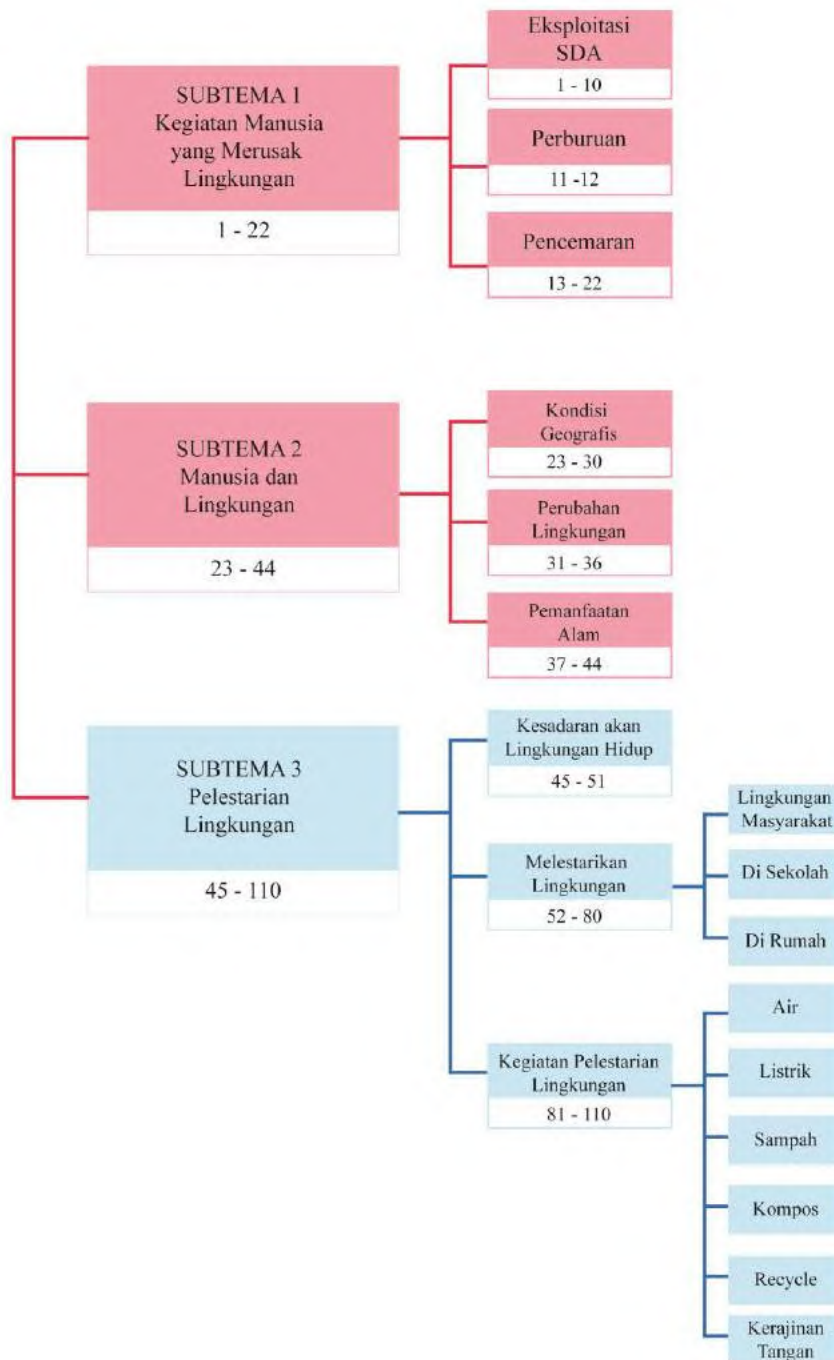
Arti *keyword* “Bereinkarnasi Menuju Masa Depan Hijau” secara keseluruhan adalah melahirkan kembali suasana, keadaan, atau kondisi yang terlihat di depan manusia yakni sebuah kerusakan yang terjadi menuju ke keadaan yang lebih indah dan asri, melalui pelestarian lingkungan. Hal ini diwujudkan dengan memahami makna pelestarian sebelum nantinya akan direlaisasikan dalam bentuk eksplorasi atau kegiatan.

5.2 Kriteria Desain

5.2.1 Struktur Konten

Kriteria desain pada perancangan buku ilustrasi pelestarian lingkungan berkonsep tematik untuk anak kelas 5 sekolah dasar diambil dari hasil studi analisis, studi komparator, studi literatur, dan *depth interview* dengan siswa maupun pengajar. Kriteria desain yang akan diterapkan pada perancangan buku ini adalah buku ilustrasi dengan konsep “Materi Pembelajaran Pelestarian Lingkungan yang Informatif, dan Imajinatif”. Materi yang akan disajikan dalam buku, merupakan materi pembelajaran tematik yang terdiri dari: IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, dan Kewarganegaraan yang dikemas dalam tiap subtema pembelajaran.

Hasil analisis dan *depth interview* yang telah dilakukan, akan digunakan sebagai dasar perancangan buku visual untuk penyusunan kriteria desain dan konten pada buku, sedangkan studi literatur digunakan untuk mengembangkan konsep yang informatif dan imajinatif.



Bagan 5.2 Struktur Buku Ilustrasi Pelestarian Lingkungan

Sumber: Arifianti, 2015

A. Sistematika Penulisan

a. Subtema I – Manusia dan Lingkungan

Interaksi merupakan suatu wujud dari hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Interaksi manusia bukan hanya dengan individu dan kelompok saja, melainkan dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi. Dalam interaksi tersebut, terjadi berbagai macam permasalahan yang disebut dengan dinamika interaksi. Dinamika ini, mendorong terbentuknya suatu perubahan kepada hal yang baik atau pun hal yang sebaliknya.

Manusia berinteraksi dengan lingkungan dimana mereka berada. Interaksi antara manusia dan lingkungan hidup merupakan salah satu proses yang saling mempengaruhi satu sama lain. Lingkungan hidup memiliki pengaruh besar bagi manusia karena merupakan komponen utama dari kehidupan manusia. Begitu pula sebaliknya, manusia memiliki pengaruh besar terhadap lingkungan hidup dalam hal pemeliharaan dan pelestarian.

Berikut ini adalah kerangka materi pembelajaran subtema I yang terdiri dari pembelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Kewarganegaraan:

Tabel 5.1 Sistematika Penulisan Subtema I

Subtema 1 Manusia dan Lingkungan	Pembelajaran 1 (IPA, Bahasa Indonesia, PPKN)	IPA: <ul style="list-style-type: none">• Definisi hutan• Hubungan manusia dan lingkungan• Kegiatan manusia yang mempengaruhi lingkungan (penebangan hutan, pembakaran lahan, dll) Bahasa Indonesia:
---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan informasi penting dari suatu teks bacaan dengan tema “Manusia dan Hutan” • Mendeskripsikan interaksi manusia dengan lingkungan • Bermain peran dengan tema “Interaksi manusia dan lingkungan” berupa percakapan • Membuat peta pikiran dari hasil teks bacaan <p>PPKN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan hak dan kewajiban terhadap lingkungan • Mempelajari sikap yang perlu dikembangkan untuk menjaga kelestarian lingkungan (peduli lingkungan, rasa ingin tahu, disiplin, percaya diri, tanggung jawab)
--	--	---

	<p>Pembelajaran 2 (IPA, Bahasa Indonesia, Matematika)</p>	<p>IPA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan usaha pelestarian alam <p>Bahasa Indonesia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan contoh syair dengan tema lingkungan untuk difrasekan <p>Matematika:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan dan membaca data dengan tema kegiatan manusia yang merubah struktur hutan
	<p>Pembelajaran 3 (IPA, Bahasa Indonesia, PPKN, Matematika)</p>	<p>IPA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan keterkaitan aktivitas manusia dengan kondisi geografis saat ini (pegunungan, dataran rendah, pantai, dataran tinggi) <p>Bahasa Indonesia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari cerita dengan membuat esai mengenai hak dan kewajiban memelihara lingkungan dengan menggunakan beberapa kata kunci yang harus disebutkan dalam paragraf <p>PPKN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan kewajiban memelihara lingkungan dengan

		<p>memberikan contoh kegiatan yang harus dilakukan sebagai usaha untuk menyelamatkan lingkungan dan manfaat yang diberikan dari kegiatan tersebut</p> <p>Matematika:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan mean, modus, dan median dari data yang didapatkan dari soal cerita bertema hasil perkebunan
	<p>Pembelajaran 4 (PPKN, IPA, Bahasa Indonesia, dan Matematika)</p>	<p>PPKN dan IPA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan akibat jika manusia tidak melaksanakan kewajiban terhadap lingkungan dan mempelajari sikap tanggung jawab dan peduli) <p>Bahasa Indonesia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dari hasil penjelasan materi IPA dan PPKN, akan dibuat rangkuman <p>Matematika:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca data berupa diagram dengan tema “Menanam Tanaman di Kebun”
	<p>Pembelajaran 5 (Bahasa Indonesia, PPKN, IPA, dan Matematika)</p>	<p>Bahasa Indonesia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan contoh syair dengan tema manusia dan

		<p>lingkungan dan menjelaskan isinya</p> <p>PPKN dan IPA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuangkan ide mengenai kegiatan manusia untuk menjaga lingkungan dari contoh syair yang telah diberikan • Menjelaskan kewajiban manusia menjaga lingkungan dari hal yang sederhana <p>Matematika:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan data berupa diagram dan prosentasi disertai cara membacanya dengan tema “Wujud pelestarian lingkungan”
	<p>Pembelajaran 6 (evaluasi pembelajaran 1-5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi manusia dengan lingkungan • Hak dan kewajiban menjaga lingkungan • Bagaimana mengolah hasil wawancara menjadi suatu laporan • Menyajikan data berupa diagram, prosentase, dan sebagainya • Keterampilan membuat syair berupa kegiatan dengan tema “Manusia dan lingkungan” • KUIS yang berkaitan dengan evaluasi

		pembelajaran
--	--	--------------

b. Subtema II – Perubahan Lingkungan

Adanya perubahan pada salah satu komponen dalam lingkungan menyebabkan segala proses dalam ekosistem terganggu. Hal ini menyebabkan terputusnya rantai makanan, sehingga menyebabkan meningkatnya populasi jenis lainnya. Dampak selanjutnya adalah terjadinya gangguan bagi semua organisme dalam ekosistem. Perubahan lingkungan dapat disebabkan oleh:

1. Faktor Alami, yaitu perubahan yang disebabkan oleh kejadian alam (proses alami). Misal: gempa bumi, gunung meletus, gelombang tsunami, erosi, banjir, angin topan, dan sebagainya.
2. Faktor Buatan (manusia), yaitu perubahan yang disebabkan karena pengaruh aktivitas manusia. Misal : Penebangan hutan, kegiatan industri, pertanian monokultur, penggunaan insektisida, dan sebagainya. Beberapa contoh aktivitas manusia yang menyebabkan perubahan lingkungan, antara lain: penggundulan hutan, pembakaran hutan, konversi pertanian, dan lain-lain.

Beberapa contoh dari aktivitas manusia terhadap lingkungan, terutama hutan, memberikan efek dan dampak yang sangat besar dan berkelanjutan bagi kehidupan lingkungan alam dan juga manusia. Jika hal ini akan dilakukan secara terus menerus, maka dampaknya akan semakin memburuk. Sehingga perlu adanya kesadaran manusia untuk lebih memperhatikan dan menjaga lingkungan demi masa depan yang lebih baik.

Berikut ini adalah kerangka materi pembelajaran subtema II yang terdiri dari pembelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Kewarganegaraan:

Tabel 5.2 Sistematika Penulisan Subtema II

Subtema 2 Perubahan Lingkungan	Pembelajaran 1 (Bahasa Indonesia, IPA)	Bahasa Indonesia: <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan gagasan utama suatu paragraf dan kalimat utama dengan tema “Kebutuhan manusia dan keseimbangan alam” IPA: <ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh kegiatan manusia terhadap perubahan alam beserta contohnya
	Pembelajaran 2 (IPA, Matematika)	IPA: <ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan alam yang harus dilakukan oleh manusia Matematika: <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kesimpulan dalam bentuk tabel dengan tema “Pencemaran udara dengan jumlah tanaman yang rusak”
	Pembelajaran 3 (Bahasa Indonesia, PPKN, Matematika)	Bahasa Indonesia: <ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari • karangan (narasi, deskripsi, eksposisi) dengan tema “Kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup” PPKN: <ul style="list-style-type: none"> • Sikap-sikap yang diperlukan dalam memenuhi kebutuhan hidup Matematika: <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan frekuensi relatif dari kejadian
	Pembelajaran 4	IPA:

	(IPA, Bahasa Indonesia)	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang mempengaruhi perbedaan kebutuhan manusia berdasarkan lingkungannya Bahasa Indonesia: <ul style="list-style-type: none"> • Menyunting syair/membenarkan syair sesuai kaedah dengan tema “Merawat hutan”
	Pembelajaran 5 (PPKN, Bahasa Indonesia)	PPKN: <ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup • Perilaku yang terpuji terhadap lingkungan Bahasa Indonesia: <ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari membuat peta pikiran dengan menggunakan teks
	Pembelajaran 6 (evaluasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca data berupa tabel dan diagram dengan tema “Kerusakan hutan” • Kegiatan-kegiatan ekonomi sesuai kondisi grafis • Memanfaatkan barang bekas untuk berkarya

c. Subtema III – Usaha Pelestarian Lingkungan

Kerusakan lingkungan yang terjadi saat ini, sudah seharusnya menjadi kewajiban manusia untuk berupaya menangani masalah dengan langkah dan usaha, supaya lingkungan hidup akan selalu terjaga dan terlindungi. Kerusakan lingkungan hidup yang saat ini terjadi tidak lepas dari ulah atau kebiasaan manusia, sehingga rasa tanggung jawab perlu ditanamkan dalam diri setiap masyarakat. Dengan berupaya untuk melestarikan lingkungan

hidup secara maksimal oleh semua pihak dan lapisan masyarakat, maka keseimbangan lingkungan hidup akan berjalan dengan optimal.

Berikut ini adalah kerangka materi pembelajaran subtema I yang terdiri dari pembelajaran IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Kewarganegaraan:

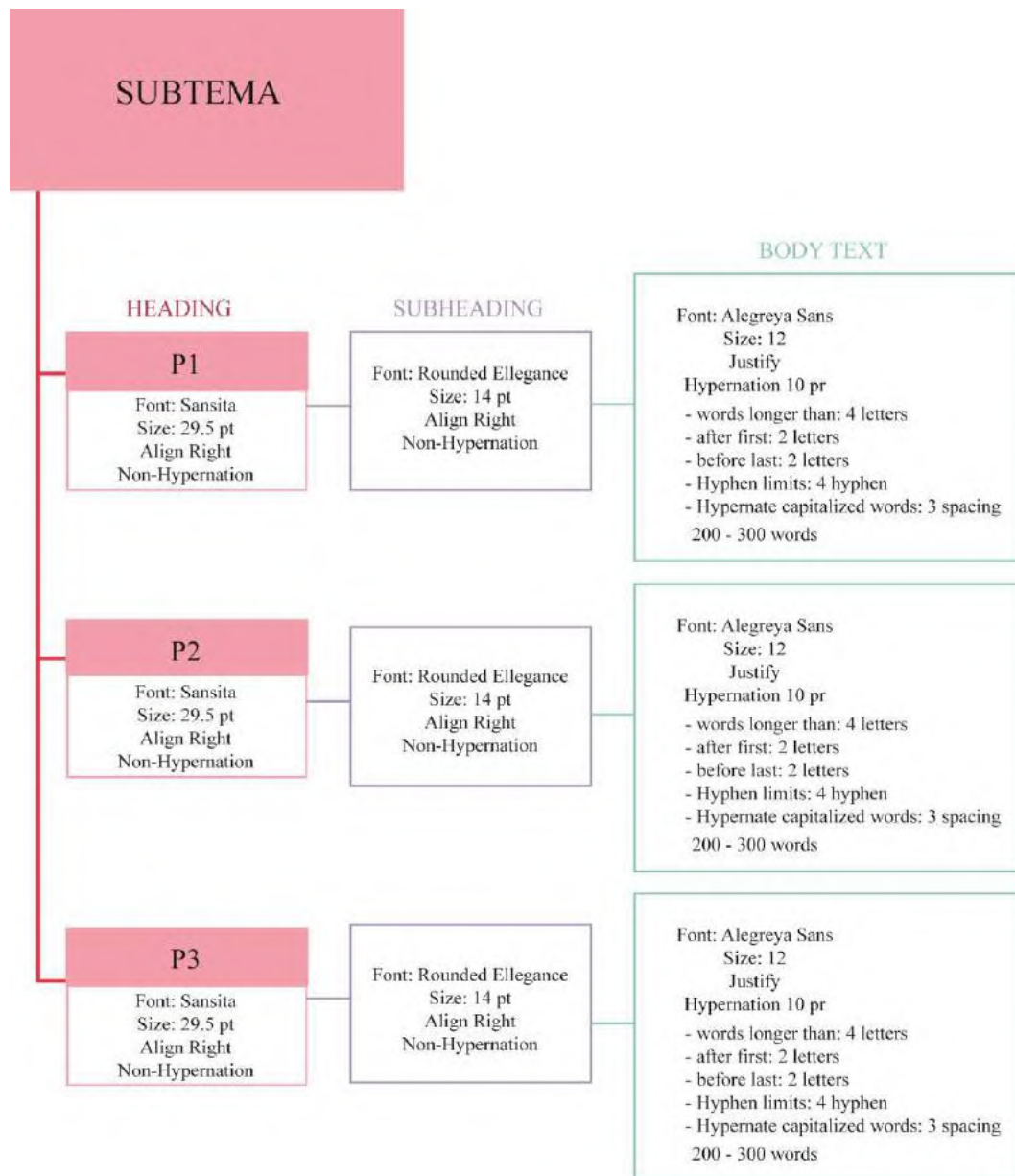
Tabel 5.3 Sistematika Penulisan Subtema III

Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan	Pembelajaran 1 (Bahasa Indonesia, PPKN, IPA)	Bahasa Indonesia: <ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi dari teks laporan dengan tema “Pentingnya air bagi kehidupan manusia” PPKN: <ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama menjaga dan merawat air untuk menumbuhkan sikap persatuan dan kesatuan di masyarakat IPA: <ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan (pencemaran akibat limbah)
	Pembelajaran 2 (IPA, Matematika)	IPA: <ul style="list-style-type: none"> • Dampak penggunaan Sumber Daya Alam yang berlebihan • Usaha untuk menciptakan lingkungan yang bersih Matematika: <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan mean, modus, median dari sebuah data dengan sebuah data dengan

		tema “Jumlah air yang digunakan tiap hari”
	Pembelajaran 3 (IPA, Bahasa Indonesia)	<p>IPA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usaha yang dapat dilakukan untuk mengurangi pembakaran hutan (tidak membuang puntung rokok sembarangan, dsb) <p>Bahasa Indonesia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memaknai poster pelestarian hutan (tujuan, pesan yang tersirat, dll) • Mengolah informasi dari bacaan dengan tema “Larangan penggundulan hutan”
	Pembelajaran 4 (IPA, PPKN)	<p>IPA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahaya limbah bagi kesehatan beserta dampaknya • Pemanfaatan limbah yang bermanfaat bagi kehidupan manusia <p>PPKN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwujudan sikap patriotisme dalam kehidupan sehari-hari
	Pembelajaran 5 (IPA, Bahasa Indonesia)	<p>IPA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akibat buruk dari penggundulan hutan • Cara mengurangi kegiatan penggundulan hutan yang merugikan (reboisasi, tebang pilih, dll) <p>Bahasa Indonesia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami cara membuat suatu poster dengan tema

	<p>Pembelajaran 6 (Evaluasi)</p>	<p style="text-align: right;">“Hutanku Sahabatku”</p> <p>IPA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melestarikan lingkungan dengan memulai dari hal yang kecil, yaitu menanam bibit tanaman • Mendaur ulang barang bekas/limbah <p>Bahasa Indonesia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis informasi berupa teks dengan tema “Barang bekas yang bisa dijadikan kerajinan tangan” • Mengolah data dengan peta pikiran dengan teks bertema “Kegiatan masyarakat dengan keadaan geografis yang berbeda-beda” <p>Matematika:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat tabel atau diagram mengenai jumlah orang yang bermata pencaharian tertentu pada setiap keadaan geografis”
--	--------------------------------------	--

B. Kriteria Penulisan



Bagan 5.3 Kriteria Penulisan

Sumber: Arifianti, 2015

5.2.2 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam buku ilustrasi tematik pelestarian hutan adalah gaya bahasa formal yang sederhana dan mudah dipahami.

Disesuaikan dengan konsep penyusunan konten yang bersifat informatif, imajinatif, dan interaktif, yaitu dengan memberikan informasi secara detail dan mampu membantu proses berpikir anak saat membaca buku visual.

5.2.3 Layout

Layout buku visual menggunakan teknik *spread layout* dimana dua halaman berada sejajar satu sama lain untuk menampilkan satu kesatuan desain yang sama. Dua halaman tersebut menyajikan informasi yang penting dengan satu elemen yang menonjol pada setiap halamannya. Konten pada masing-masing halaman bisa tidak berkaitan maupun berkaitan. Teknik layout ini berfungsi untuk mengarahkan alur pembaca saat pertama kali membuka tiap halaman.



Gambar 5.1 Spread Layout Buku Visual Pelestarian Hutan

Sumber: Arifianti, 2015

5.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah gambaran atau visualisasi yang berfungsi untuk memperjelas ide cerita atau konten. Ilustrasi yang digunakan dalam buku visual ini adalah berupa digital dengan konsep kartun. Kartun adalah suatu gaya gambar yang berfungsi untuk mempresentasikan suatu peristiwa dengan cara yang menyenangkan. Pemilihan gaya gambar didasarkan pada *interest* anak-anak dari hasil *depth interview* mengenai buku, acara TV, dan game. Beberapa pertimbangan pemilihan gaya gambar didasarkan pada tujuan buku visual, yaitu sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami anak-anak dan melatih sifat kreatif anak untuk berimajinasi.

Gaya gambar yang digunakan memanfaatkan teknik *dry brush* dengan mengaplikasikan kuas kering pada *digital coloring*. Tujuan teknik pewarnaan pada buku visual ini adalah untuk memberikan kesan bertekstur yang tidak merata seperti gambar anak-anak pada umumnya. Teknik pewarnaan pada bagian yang terang akan digoreskan warna-warna terang, sedangkan pada bagian gelap akan digoreskan warna-warna yang tua secara berulang-ulang untuk mendapatkan volume plastisitas (penyesuaian pada tekstur) yang diinginkan. Pengaplikasian warna juga disesuaikan oleh setiap subtema. Pada subtema I dengan konsep kerusakan lingkungan, menggunakan warna gelap, subtema II dengan konsep hubungan antara manusia dan lingkungan, akan menggunakan warna yang lebih terang, dan subtema III dengan konsep pelestarian lingkungan, menggunakan warna-warna terang yang lebih kontras dari halaman sebelumnya. Dalam membentuk keharmonisan pada elemen-elemen yang tertera pada buku, baik dalam segi cover maupun isi, diperlukan elemen desain yang mendasari konsep dan konten pada buku. Berikut adalah elemen desain pada buku visual pelestarian lingkungan:

A. Karakter

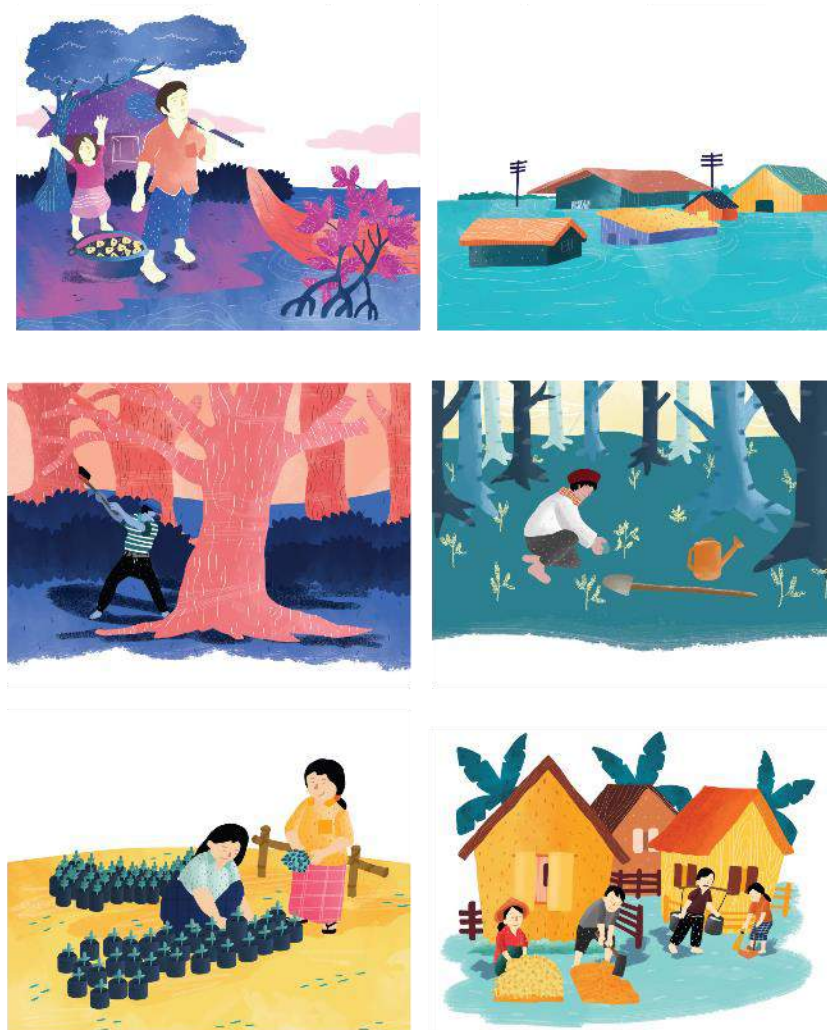


Gambar 5.2 Alternatif Karakter

Sumber: Arifianti, 2015

Alternatif karakter didapat melalui hasil wawancara penulis dengan anak kelas 5 SD dengan memetakan *interest* mereka terhadap media yang mereka gunakan untuk belajar, yaitu dari film, animasi, kartun, dan buku cerita bergambar. Karakter pertama dan kedua adalah karakter dengan menggunakan *outline*, namun dengan gaya gambar yang berbeda. Gaya gambar pertama adalah jenis gambar kartun yang menampilkan bentuk perawakan yang tidak ideal. Gaya gambar kedua adalah jenis gaya gambar semi-kartun, dimana bentuk tubuh manusia sudah terlihat hampir menyerupai bentuk aslinya. Sedangkan karakter ketiga adalah karakter tanpa menggunakan *outline* dengan gaya gambar yang bentuknya menyerupai bentuk aslinya.

B. Background



Gambar 5.3 Background

Sumber: Arifianti, 2015

Setting tempat pada *background* menggunakan beberapa tempat yaitu di hutan, pedesaan, dan perkotaan. Penentuan tempat berdasarkan materi pada tema pembelajaran pelestarian hutan berdasarkan runtutan sebab-akibat yang ditimbulkan jika hutan tidak dijaga dengan baik, yaitu berdampak juga pada lingkungan sekitar, baik masyarakat yang tinggal di kota maupun di desa.

5.2.5 Tipografi

Tipografi memiliki pengaruh terhadap minat pembaca, sehingga pemilihan tipografi harus sesuai dengan gambar visual untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud dan isi konten. Tipografi yang digunakan dalam buku visual pelestarian lingkungan ini akan menggunakan tiga jenis font untuk *heading*, *subheading* dan *body text*. Font yang digunakan pada bagian *heading* adalah font jenis font *Sans Serif*, yaitu *Sansita*, dengan memberikan kesan anak-anak dan ramah untuk dibaca. Bagian *subheading* atau penjas *heading*, menggunakan font *Rounded Elegance*. Bagian *body text*, menggunakan font *Helvetica Neu* yang merupakan font dengan jenis *Sans Serif*. Kedua font termasuk jenis font *Sans Serif*. Penggunaan font *Sans Serif* atau tanpa kait bertujuan untuk memudahkan anak-anak saat membaca konten, karena kesan yang ditimbulkan adalah *clear* dan efisien.

Tabel 5.4 Tabel Jenis Font

	Jenis huruf	Ukuran	Style
Heading	Sansita	29.5 pt	Align right, non-hyphenation bold
Subheading	Rounded Elegance	14 pt	Align right, non-hyphenation
Body text	Alegreya sans	12 pt	Justify, Hyphenation

Font *Heading* menggunakan font *Sansita*, untuk memberikan kesan *bold* dan bersih sehingga mudah dibaca saat pertama kali membuka lembaran kertas.

Sansita
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!/?#
%&\$@*{(//)}

Gambar 5.4 Font Sansita

Sumber: Arifianti, 2015

Font yang kedua adalah *rounded elegance* yang digunakan sebagai *subheading* atau kalimat penjelas. Font jenis ini memiliki ciri halus pada lekukannya dan terlihat melingkar pada setiap hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah jelas dan *friendly*.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!/?#

Gambar 5.5 Font Rounded Elegance

Sumber: Arifianti, 2015

Pada *body text* menggunakan font *alegreya sans* yang menimbulkan kesan humanis dengan penyampaian bentuk font yang dinamis dan harmonis. Font jenis ini mampu memberikan kesan yang menyenangkan terutama bagi teks yang panjang. Sehingga, pembaca tidak merasa kelelahan saat membaca teks bacaan.

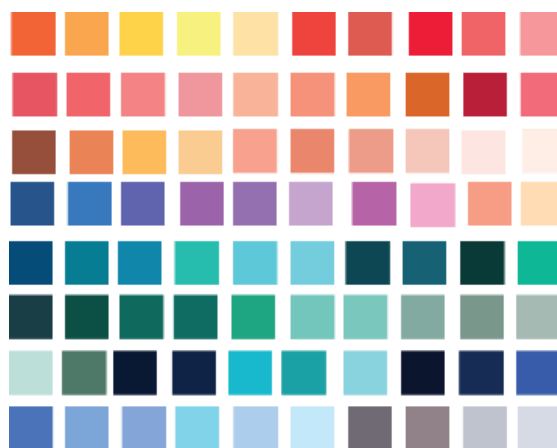
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Gambar 5.6 Font Alegreya Sans

Sumber: Arifianti, 2015

5.2.6 Warna

Warna yang cocok untuk anak-anak adalah warna-warna yang memiliki nuansa cerah yang berarti keceriaan dan tak lepas dari bermain. Dalam menentukan warna pada buku visual ini didasarkan dari hasil *depth interview* yang meliputi tone warna yang disukai anak-anak. Dimulai dari jenis buku yang dibaca, seperti komik, cerita bergambar, dan buku edukasi, dari jenis acara televisi kartun yang mereka gemari seperti Spongebob, Tintin, dan Superhero. Kemudian diolah menjadi suatu kelompok warna dengan konsep *cheerful* atau menyenangkan. Namun, tidak mengurangi tujuan utama penyampaian konten pada buku yaitu imajinatif sebagai salah satu tujuannya. Warna memiliki pengaruh yang sangat penting untuk memudahkan anak dalam proses mengingat sesuatu, sehingga penentuan warna perlu menjadi pertimbangan sebelum memutuskan suatu desain.



Gambar 5.7 Tone Warna

Sumber: Arifianti, 2015

5.2.7 Teknis Media

Pemilihan jenis kertas bagian konten adalah menggunakan matte paper dengan ketebalan 52lb/180 gram. *Matte paper* adalah jenis kertas yang hampir sama dengan *art paper*, hanya saja permukaan kertas lebih halus dan tidak *glossy* atau mengkilat. Pemilihan jenis kertas matte paper dikarenakan kertas ini dapat digunakan untuk menulis, baik menggunakan pensil atau pulpen dan juga mudah untuk dihapus, sehingga anak-anak bisa mencoret buku menggunakan pensil atau pulpen saat mereka membaca. Cover buku ilustrasi menggunakan jilid benang dan *softcover*. Tujuan dari penggunaan jilid benang adalah supaya pemakaian buku bisa lebih tahan lama, kuat dan tidak mudah robek saat buku dibuka. Sedangkan tujuan penggunaan *softcover* adalah untuk memudahkan anak saat membaca, melipat, dan mencoret-coret buku, terutama pada mata pembelajaran matematika. Kertas yang akan digunakan adalah jenis kertas art paper 210 gram dengan menggunakan laminasi *dof*. Berikut adalah rincian mengenai teknis buku ilustrasi pelestarian lingkungan:

Jenis	: Buku Ilustrasi
Bentuk	: Buku Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD
Kajian	: Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Berkonsep Tematik
Ukuran	: 21 cm x 26 cm
Jumlah Halaman	: 110 halaman
Bahan Cover	: <i>Art paper 260 gsm, Laminasi dof</i>
Bahan Isi	: <i>Matte paper 180 gsm</i>
Cetak	: <i>Full color, 2 sisi</i>
Binding	: <i>Softcover stitched binding</i>

5.2.8 Prakiraan Harga Produksi dan Harga Penjualan

Buku ilustrasi pelestarian lingkungan berkonsep tematik ini akan ditujukan bagi siswa kelas 5 SD sebagai media pembelajaran yang mendukung Kurikulum Pendidikan Dasar, berikut adalah prakiraan biaya produksi untuk 1000 buku, antara lain:

1. Biaya Riset dan Desain **Rp 5.000.000**

2. Biaya Separasi Warna

1 plano (79 cm x 109 cm) x 4 x Rp 45 = **Rp 1.798.394**

3. Biaya Cetak Cover

1 plano (79 cm x 109 cm) memuat 6 cover (21 cm x 52 cm)

$1000 / 6 = 167$ plano

Biaya kertas *Art Paper* = $167 \times \text{Rp } 1500 = \text{Rp } 250.500$

Biaya Cetak

Harga Plat = $\text{Rp } 40.000 \times 4 = \text{Rp } 160.000$

Jumlah plat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan

$4 \times \text{Rp } 70 \times \text{Rp } 120 = \text{Rp } 33.600$

$\text{Rp } 160.000 + \text{Rp } 33.600 = \text{Rp } 193.600$

Biaya Finishing

Laminasi doff Rp 0,18/cm²

$\text{Rp } 0.18 \times 167 (79 \text{ cm} \times 109 \text{ cm}) = \text{Rp } 451.200$

Biaya total cover = $\text{Rp } 250.500 + \text{Rp } 193.600 + \text{Rp } 451.200$

$$= \text{Rp } 895.300$$

4. Biaya Cetak Konten

Biaya Kertas

1 plano (79 cm x 109 cm) memuat 12 halaman (21 cm x 52 cm)

1000 eksemplar x 110 halaman/ buku= 110.000 halaman

$110.000 / 12 = 9166$ plano

Biaya kertas *Matte Paper* = $10.000 \times \text{Rp } 4000 = \text{Rp } 40.000.000$

Biaya cetak

Harga plat = $\text{Rp } 40.000 \times 4 \times 4$ gambar = $\text{Rp } 640.000$

Jumlah plat cetak x oplah cetak x harga ongkos cetak per lintasan

4×9166 plano x $\text{Rp } 120 = \text{Rp } 4.399.680$

$\text{Rp } 4.399.680 + \text{Rp } 40.000.000 = \text{Rp } 44.399.680$

Biaya total konten

$\text{Rp } 44.399.680 + \text{Rp } 40.000.000 = \text{Rp } 84.399.680$

5. Biaya Potong

$1000 \times \text{Rp } 1000 = \text{Rp } 1.000.000$

6. Biaya Jilid (Soft Cover)

$1000 \times (\text{Rp } 4000 + \text{Rp } 1500)$

$= 1000 \times \text{Rp } 5500 = \text{Rp } 5.500.000$

Jumlah Total Produksi

- Biaya riset dan desain = $\text{Rp } 5.000.000$

• Biaya separasi warna	= Rp 1.798.394
• Biaya cetak cover (Art paper)	= Rp 895.300
• Biaya cetak konten (Matte Paper)	= Rp 84.399.680
• Biaya potong	= Rp 1.000.000
• Biaya jilid	= Rp 5.500.000
	_____ +
Total	= Rp 98.593.374

- **Mark Up Penjualan 30 %** = Rp 98.593.374 x 30%
= Rp 29.578.012

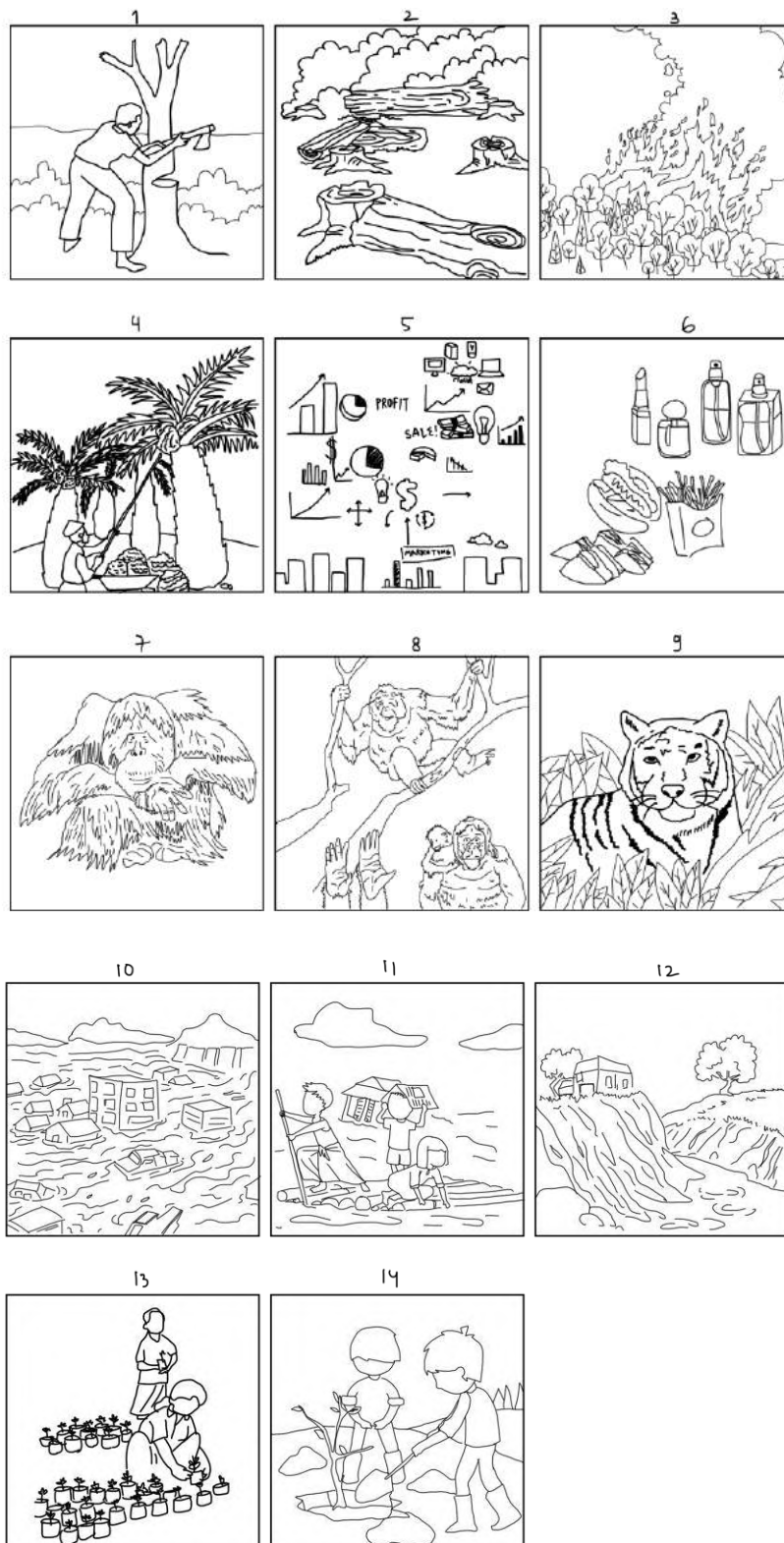
- **Total** = Rp 98.593.374 + Rp 29.578.012
= Rp 128.171.386

atau **Rp 129.000.000 (pembulatan)**

- **Harga jual per buku** = Rp 129.000.000 / 1000
= **Rp 129.000**

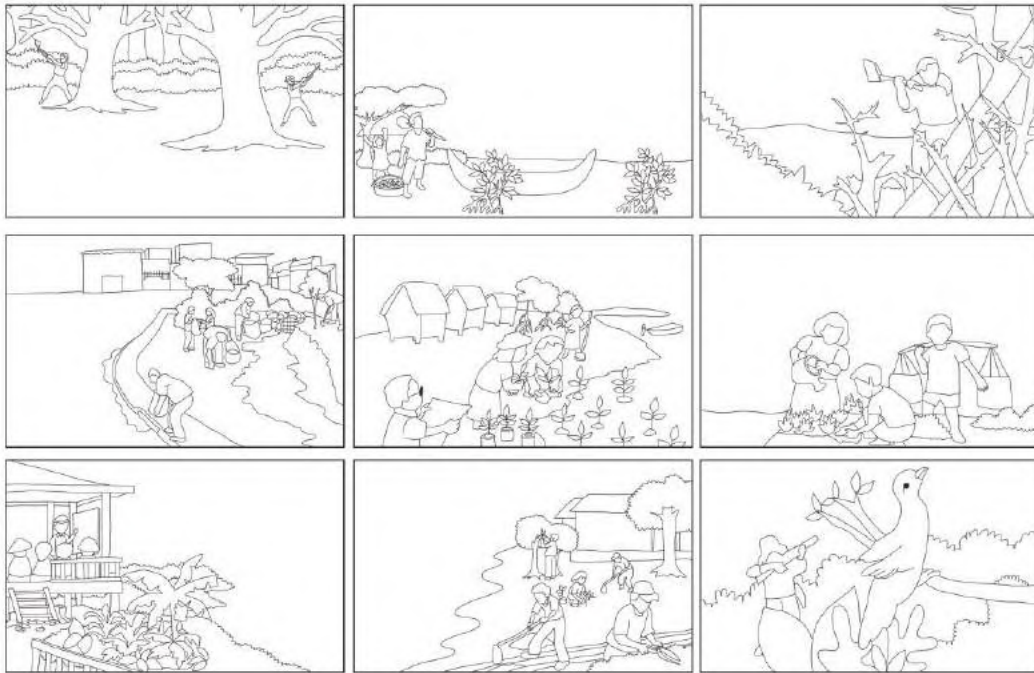
5.2.9 Proses Desain

Tahap yang dilakukan dalam proses desain adalah berawal dari ide yang disesuaikan dengan konsep dan kriteria desain. Tahap awal, dimulai dengan membuat sketsa sesuai dengan isi konten, kemudian proses eksekusi melalui digital. Sketsa dilakukan dengan menyesuaikan apa yang perlu diletakkan dalam tiap halaman dengan konsten yang telah disusun. Sketsa dilakukan dengan membuat ruang berbentuk kotak yang kemudian pada tiap kotak tersebut akan diisi oleh gambar-gambar yang akan ditampilkan pada konten.



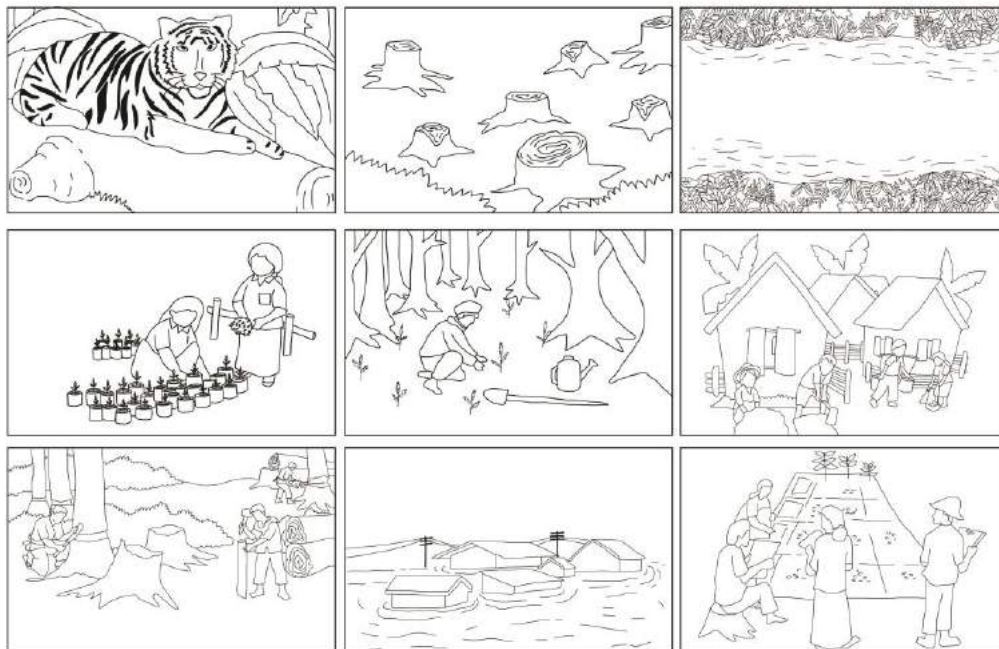
Gambar 5.8 Sketsa Gambar 1

Sumber: Arifianti, 2015



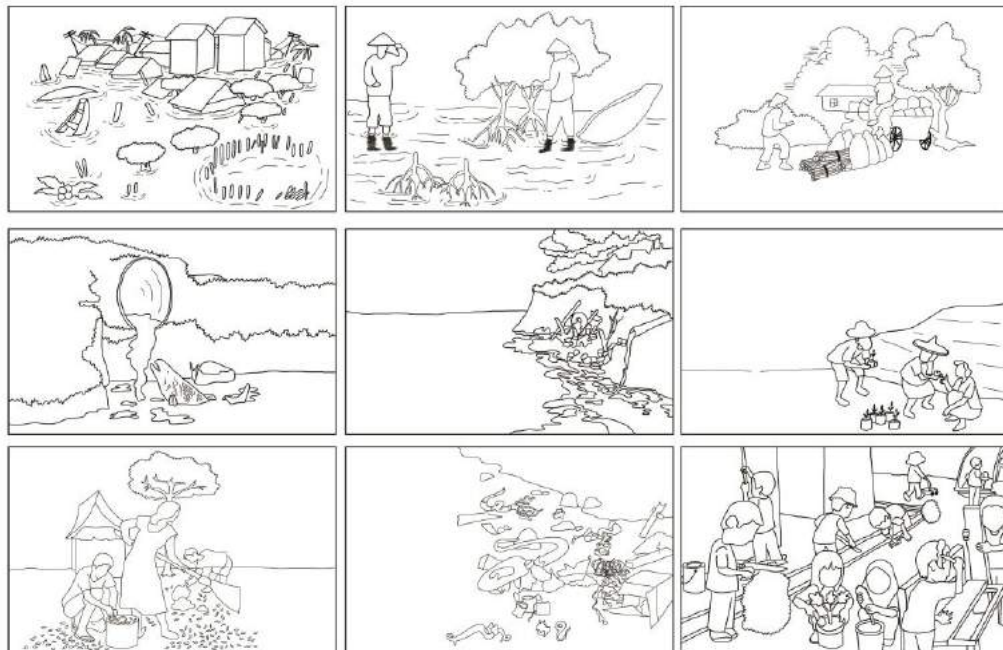
Gambar 5.9 Sketsa Gambar 2

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.10 Sketsa Gambar 3

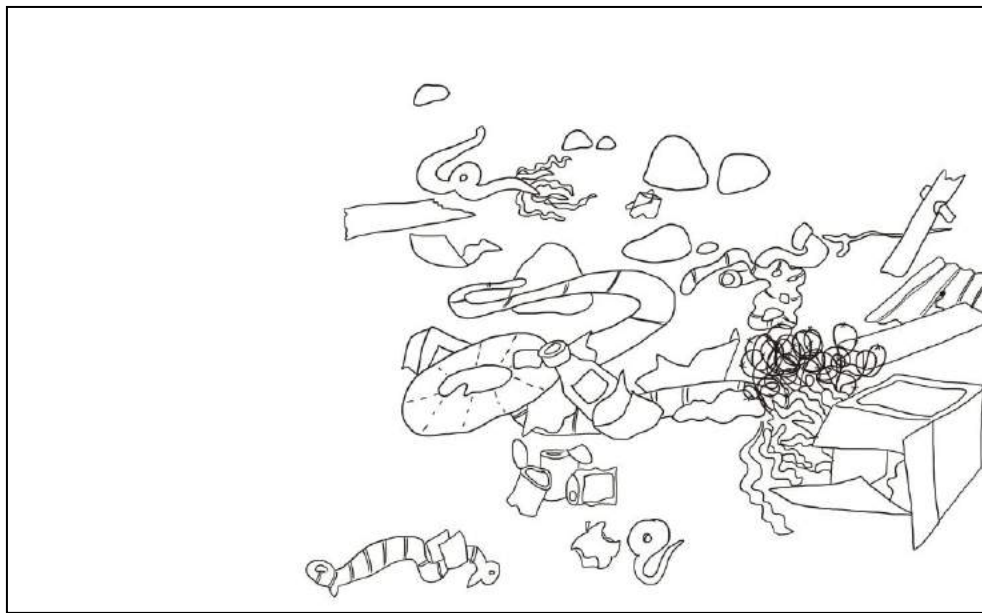
Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.11 Sketsa Gambar 4

Sumber: Arifianti, 2015

Proses sketsa pada tiap halaman diawali dengan membaca konten terlebih dahulu kemudian menuangkan ide sesuai dengan muatan konten, sehingga keterkaitan atau relasi antara gambar dan konten seimbang dan selaras. Pada konten kerusakan lingkungan, gambar yang akan ditampilkan adalah berupa keadaan lingkungan yang rusak akibat ulah manusia. Contohnya adalah gambar penebangan hutan, pencemaran lingkungan, flora dan fauna yang punah, dan bencana alam. Pada konten manusia dan lingkungan, gambar yang akan ditampilkan adalah keadaan geografis berdasarkan tempat tinggal, diikuti oleh mata pencaharian pada masing-masing daerah, dan dampak jika manusia tidak melestarikan lingkungan. Sedangkan konten pelestarian lingkungan, gambar yang akan ditampilkan berupa gambar gotong-royong di lingkungan masyarakat, sekolah, dan di rumah, cara menanam pohon, cara menghemat sumber energi, dan cara mendaur ulang.



Gambar 5.12 Proses Desain 1

Sumber: Arifianti, 2015

Tahap pertama adalah sketsa gambar kasar dengan menyesuaikan antara tema dan gambar yang akan ditampilkan pada tiap halaman sebelum memulai pada tahap pewarnaan. Pada tahap ini, komposisi penempatan elemen gambar disesuaikan dengan teks yang akan ditempatkan pada layout.



Gambar 5.13 Proses Desain 2

Sumber: Arifianti, 2015

Tahap kedua adalah memulai teknik pewarnaan dengan menggunakan warna dasar atau *base color* dengan memanfaatkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya sebagai acuan dalam pewarnaan. Tone warna yang dipilih menyesuaikan dengan tema. Untuk tema kerusakan lingkungan, maka tone warna yang dipilih adalah warna lebih gelap sebagai warna dasar.



Gambar 5.14 Proses Desain 3

Sumber: Arifianti, 2015

Tahap ketiga adalah merapikan warna dasar tanpa menggunakan bantuan *outline*, sebelum memulai ke tahap selanjutnya, yaitu tahap pewarnaan dengan menggunakan teknik *dry brush*.



Gambar 5.15 Proses Desain 4

Sumber: Arifianti, 2015

Tahap keempat adalah memulai memberi efek pada warna dasar agar terlihat lebih warna dan tidak datar. Teknik yang digunakan adalah teknik *dry brush* dengan menambah *layer*. *Layer* dipisah untuk memudahkan dalam proses pewarnaan dan mengganti warna atau jenis *brush* yang diinginkan. Tahap ini bertujuan agar efek yang ditimbulkan pada gambar lebih berisi dengan diberi bayangan dan shading yang berbeda antara bagian yang terang menuju gelap. Pada bagian gelap adalah bagian yang tidak terkena cahaya yang ditandai dengan *shadow* atau bayangan, sedangkan bagian terang adalah bagian yang terkena cahaya.



Gambar 5.16 Proses Desain 5

Sumber: Arifianti, 2015

Tahap kelima adalah penyempurnaan elemen gambar dengan menambah *layer* baru untuk pewarnaan pada *background*. Pemilihan warna *background* menyesuaikan dengan tema dan pewarnaan elemen lainnya. Pada *background* menyesuaikan apakah menggunakan *layer* warna tambahan atau tidak. Jika elemen gambar terlalu banyak, maka pemilihan *background* cukup memanfaatkan satu warna saja sebagai dasar *background*. Sedangkan jika elemen gambar sedikit, maka warna *background* dapat ditambah dengan warna lain untuk memberikan kesan yang tidak kosong pada gambar.

Contoh hasil digital pada beberapa tema adalah sebagai berikut:



Gambar 5.18 Hasil Digital 1

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.19 Hasil Digital 2

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.20 Hasil Digital 3

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.21 Hasil Digital 4

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.22 Hasil Digital 5

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.23 Hasil Digital 6

Sumber: Arifianti, 2015

Pada segi gaya gambar, memanfaatkan jenis gaya gambar semi-realis yaitu masih terlihat kartun, namun dengan perawakan tubuh yang sama dengan bentuk aslinya. Tujuan pemilihan gaya gambar ini adalah agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan sesuai maksud dan tujuan, yaitu menampilkan fakta dan kejadian yang sebenarnya dengan kriteria karakter orang Indonesia beserta lingkungannya, seperti perkotaan, pedesaan, pantai, dan pegunungan. Sehingga, anak-anak akan lebih memahami apa yang sedang terjadi dengan menyesuaikan gambar dan situasi yang ada saat ini.

Teknik pewarnaan memanfaatkan teknik *dry brush* dengan mewarnai gambar secara berulang-ulang untuk mendapatkan tekstur yang diinginkan. Warna yang digunakan adalah sesuai dengan skema warna yang telah ditentukan dari hasil penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan. Gambar yang dihasilkan adalah gambar kartun yang menceritakan tentang dampak kerusakan lingkungan, perubahan yang terjadi pada lingkungan, dan usaha yang dapat dilakukan manusia untuk melestarikan dan merawat lingkungan, yang disajikan dengan menggunakan warna-warna *soft* dan *cheerful*, namun tidak mengurangi isi, maksud, dan tujuan konten yaitu sebagai media pembelajaran yang informatif dan imajinatif.

Pemilihan warna disesuaikan pada konten pada buku. Pada konten pertama yang menampilkan kerusakan lingkungan, akan menggunakan tone warna yang gelap untuk memberikan kesan negative. Pada konten berikutnya, yaitu manusia dan lingkungan, warna yang ditampilkan sedikit lebih cerah. Sedangkan konten terakhir sebagai konten inti, yaitu pelestarian lingkungan, menggunakan warna yang terang. Perpindahan warna yang kontras akan memberikan kesan berbeda bagi pembaca saat membuka konten pada tiap buku.

5.2.10 Alternatif Cover

Cover A menggambarkan sosok anak perempuan yang sedang memegang pot dan dikelilingi oleh bunga dan dedaunan di taman. Konsep

dalam cover ini adalah mengajak pembaca secara tidak langsung untuk turut serta dalam usaha melestarikan lingkungan dengan menanam tanaman. Teknik pewarnaan menggunakan *tone* warna hijau pada bagian dedaunan yang memiliki arti pertumbuhan, kehidupan baru, dan keseimbangan. Pada bagian bunga, menggunakan paduan *tone* warna merah – kuning yang berarti memberikan energi dan berhubungan dengan kebahagiaan. Sehingga jika kedua warna ini digabungkan, yaitu hijau dan merah – kuning, akan memiliki makna kehidupan baru yang akan memberikan keseimbangan dan kebahagiaan bagi sumber daya yang ada di dalamnya. Elemen gambar yang ada pada cover adalah anak perempuan, dedaunan, pagar, dan bukit, dengan elemen utama yaitu anak perempuan yang berada di tengah di antara dedaunan, yang berarti anak-anak sebagai generasi muda, penerus, tokoh pemimpin di masa depan, memiliki tanggung jawab untuk ikut andil dalam terwujudnya masa depan yang lebih hijau.



Gambar 5.24 Alternatif Cover A

Sumber: Arifianti, 2015

Cover B menggambarkan dua sosok anak laki-laki dan perempuan yang sedang bermain lompat tali di bukit, dikelilingi oleh pohon-pohon yang rindang dan sungai kecil yang airnya mengalir di tepi bukit. Arti yang ditimbulkan dalam cover ini adalah memberikan makna kesenangan, penuh semangat, segar, dan ruang terbuka. Konsep yang diberikan adalah dengan melestarikan lingkungan dan ikut andil dalam usaha pelestarian lingkungan yang dimulai sejak usia dini, maka kehidupan di masa yang akan datang pun akan berubah menjadi lebih baik, dimana bentang alam akan terasa indah, bukit dan hutan menjadi hijau, air bersih akan terus mengalir, anak-anak bisa bermain kesana kemari, dan sumber daya yang ada di dalamnya akan terpenuhi. *Tone* warna yang dominan dalam cover ini adalah warna hijau, untuk memberikan kesan kesegaran, kesejukan, alami, dan sehat, sebagai simbol keadaan lingkungan di masa depan yang lebih baik, jika anak-anak mau melestarikannya.



Gambar 5.25 Alternatif Cover B

Sumber: Arifianti, 2015

Cover C menggambarkan dua sosok anak laki-laki dan perempuan yang sedang berada di atas balon udara dengan tangan menunjuk ke arah atas bukit dan dikelilingi oleh pemandangan hutan di bawahnya. Arti yang ditimbulkan adalah harapan yang tinggi, kebebasan, keindahan, dan ruang yang luas. Sehingga, konsep yang terpancar dalam cover ini memiliki makna bahwa harapan tinggi dapat tercapai jika disertai dengan aksi. Maksudnya adalah untuk mewujudkan keadaan masa depan yang lebih baik, maka manusia harus bertanggung jawab dalam usaha melestarikan lingkungan yang dimulai dari usia anak-anak. Dalam kata lain, mereka dan generasi penerus lainnya dapat menikmati hasil yang selama ini telah dilakukan dalam usaha pelestarian lingkungan, seperti menanam pohon, melestarikan hutan, dan menjaga kebersihan. *Tone* warna pada cover adalah biru, yang berarti kestabilan, ketenangan, harmoni, dan kekuatan. Relasi antara warna dengan konsep adalah lingkungan sebagai sumber daya alam yang paling penting, akan terasa seimbang dan harmonis apabila manusia tidak merusaknya dan lebih memilih untuk melestarikan dengan merawat dan menanam pohon. Sebuah harapan akan tercapai dengan mudah jika manusia mau bersama-sama menjaga keindahan lingkungan yang dimulai dari hal terkecil di sekitarnya, seperti menanam bibit pohon, melakukan tebang pilih, membuang sampah pada tempatnya, dan tidak mencemari lingkungan. Sehingga, masa depan yang diharapkan akan mudah terwujud, dan dampak yang diberikan akan bermanfaat dalam jangka waktu yang cukup panjang.



Gambar 5.26 Alternatif Cover C

Sumber: Arifianti, 2015

Cover C dipilih sebagai cover final untuk buku ilustrasi pelestarian lingkungan dengan berbagai pertimbangan, diantaranya adalah:

- a. Makna dibalik cover menggambarkan *futurism* yang mengacu pada dua orang anak yang sedang berada di atas balon udara dan menunjuk ke atas ke arah gunung. Hal ini memiliki arti bahwa, anak-anak tersebut memiliki pandangan terhadap masa depan.
- b. Elemen gambar di bagian bawah cover menunjukkan gambar hutan yang rindang dan hijau dengan berbagai jenis tanaman di dalamnya. Makna yang terkandung adalah sebagai sumber kehidupan di masa yang akan datang jika manusia mau melestarikan lingkungan, yaitu di mulai sejak usia dini.
- c. Pesan yang disampaikan pada cover ini memiliki makna yang sesuai dengan konsep perancangan buku ilustrasi, yaitu *Bereinkarnasi Menuju*

Masa Depan Hijau. Dengan menampilkan suatu pandangan yang ditanamkan pada usia dini, tepatnya di usia sekolah dasar, yang mampu mengarahkan mereka pada visi untuk melakukan perubahan yang lebih baik di masa depan.

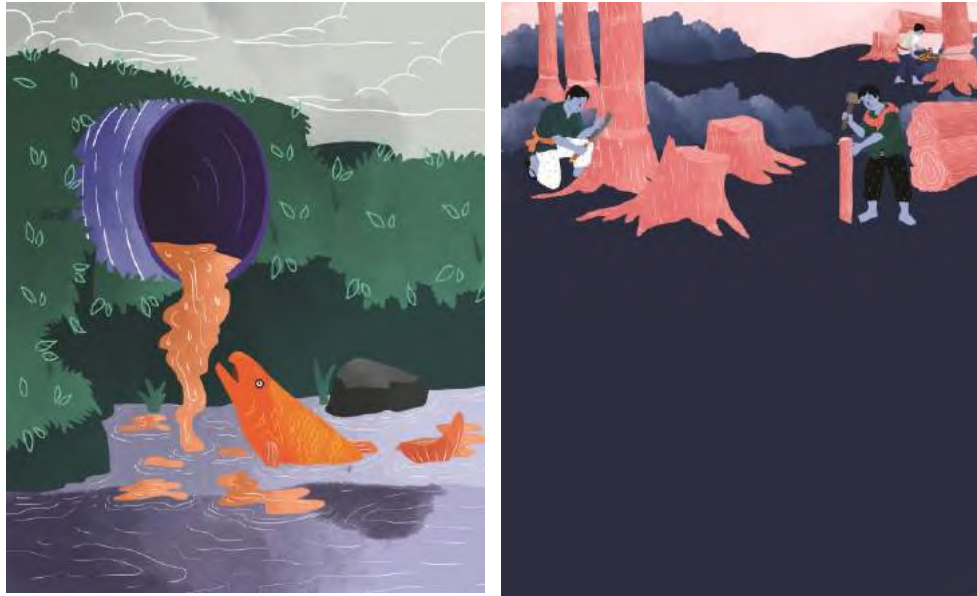
5.2.11 Kriteria Subtema

Setiap pembagian subtema memiliki kriteria desain yang berbeda-beda. Berikut ini adalah kriteria desain pada tiap subtema.

a. Subtema I: Kerusakan Lingkungan

Subtema I berisi tentang keadaan lingkungan yang rusak akibat ulah manusia. Dari segi warna, subtema I menggunakan warna gelap untuk memberikan kesan negatif pada tiap halaman. Seperti keadaan kerusakan lingkungan berupa penebangan hutan, punahnya flora dan fauna, dan pencemaran lingkungan. Tujuannya adalah untuk menunjukkan sisi gelap keadaan lingkungan jika manusia tidak melestarikan dan merawat lingkungan dengan baik.





Gambar 5.27 Pengaplikasian Warna Subtema I

Sumber: Arifianti, 2015

b. Subtema II: Manusia dan Lingkungan

Subtema II memuat konten yang berkaitan dengan hubungan manusia dan lingkungan, seperti kondisi geografis dan aktifitas manusia pada tiap daerah (dataran tinggi maupun dataran rendah) dan perubahan lingkungan. *Tone* warna yang ditampilkan sedikit lebih cerah dan merupakan paduan antara sisi gelap dan sisi terang, karena subtema II merupakan bagian peralihan antara kerusakan lingkungan dan pelestarian lingkungan.





Gambar 5.28 Pengaplikasian Warna Subtema II

Sumber: Arifianti, 2015

c. Subtema III: Pelestarian Lingkungan

Subtema III memuat konten yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan, diantaranya adalah pemanfaatan alam, kegiatan pelestarian di wilayah yang berbeda, kerjasama antar masyarakat, kesadaran pentingnya lingkungan hidup, membersihkan sampah di lingkungan masyarakat, baik di sekolah maupun di rumah, menghemat energi, cara menanam tanaman, dan cara mendaur ulang. Tone warna pada subtema III sebagai subtema utama, yaitu menggunakan warna-warna cerah seperti kuning, oranye, merah, dan hijau sebagai simbol keceriaan dan keindahan. Tujuannya adalah memberikan kesan positif bagi pembaca dan sebagai wujud aksi aktif yang dapat dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang lebih baik bagi sumber daya dan isinya.





Gambar 5.29 Pengaplikasian Warna Subtema III

Sumber: Arifianti, 2015

5.3 Implementasi Desain

5.3.1 Tipografi

- **Cover**

Pada cover, penulisan judul “Green Kids” menggunakan font Cinsel dengan ukuran 59 pt. Pada bagian bawah, merupakan blurb atau uraian penjelasan judul dengan menggunakan font Sansita berukuran 15 pt. Bagian atas masih bagian dari judul yaitu menggunakan font Cinsel dengan ukuran 14 pt.



Gambar 5.30 Cover Depan Buku Ilustrasi

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.31 Cover Belakang Buku Ilustrasi

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.32 Cover Buku Ilustrasi

Sumber: Arifianti, 2015

Keterangan:

1. *Keyword* judul
2. *Blurb* (uraian atau penjelasan)
3. Bagian dari judul

- Title dan Sub-title

Pada judul isi menggunakan font jenis sans serif untuk memberikan kesan jelas dan tegas. Dalam pemilihan judul, menggunakan font Sansita dengan ukuran 29.5 – 48 pt untuk memberi tampilan *bold*.



Gambar 5.33 Judul sub-bab

Sumber: Arifianti, 2015

- *Body Text*

Untuk body text, menggunakan font alegreya sans ukuran 12 pt. Tujuannya adalah agar font pada body text mudah terbaca dan terkesan jelas atau bersih.

Karakteristik karangan eksposisi:

- Menjelaskan suatu informasi se jelas-jelasnya agar pembaca mengetahuinya
- Membahas suatu topik yang benar-benar terjadi (data faktual)
- Bersifat netral dan tidak terdapat unsur mempengaruhi atau memaksakan kehendak pembacanya
- Menyajikan analisis atau penafsiran secara objektif terhadap fakta yang ada
- Menyatakan sebuah peristiwa yang terjadi atau tentang proses kerja sesuatu

Langkah-langkah menulis karangan eksposisi:

- 1 Menentukan tema
- 2 Memilih data-data pendukung yang sesuai dengan tema
- 3 Membuat kerangka karangan
- 4 Mengembangkan kerangka menjadi suatu karangan yang utuh

Dalam membuat karangan eksposisi, penulis harus mengetahui perincian tentang suatu topik yang ingin dibahas, kemudian membagi perincian tersebut berdasarkan urutan kronologisnya. Urutan kronologis dalam membuat karangan eksposisi adalah penjelasan tentang proses terjadinya atau permasalahan yang muncul pada topik, urutan fungsional, analisis sebab-akibat, dan analisis perbandingan.

Contoh:

Banjir adalah dimana suatu daerah dalam keadaan tergenang oleh air dalam jumlah yang begitu besar. Sedangkan banjir bandang adalah banjir yang datang secara tiba-tiba yang disebabkan oleh karena tersumbatnya sungai maupun karena penggundulan hutan disepanjang sungai sehingga merusak rumah-rumah penduduk maupun menimbulkan korban jiwa.

Bencana banjir hampir setiap musim penghujan melanda Indonesia. Berdasarkan nilai kerugian dan frekuensi kejadian bencana banjir terlihat adanya peningkatan yang cukup berarti. Kejadian bencana banjir tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor alam berupa curah hujan yang diatas normal dan adanya pasang naik air laut. Disamping itu faktor ulah manusia juga berperan penting seperti penggunaan lahan yang tidak tepat (pemukiman di daerah bantaran sungai, di daerah resapan, penggundulan hutan, dan sebagainya); pembuangan sampah ke dalam sungai, pembangunan pemukiman di daerah dataran banjir dan sebagainya.

32

Gambar 5.34 Body Text

Sumber: Arifianti, 2015

- *Caption, Quotes, Tabel, Hint*

Pada penulisan *quotes* atau *caption* yang terletak dibawah sub-judul, menggunakan font *rounded elegance*, dengan kesan clear dan simple agar pembaca dengan mudah memhamai maksud yang ingin dibahas dalam tiap sub-bab. Selain itu, pada beberapa sub-bab, terdapat tabel yaitu sebagai tempat target audiens melakukan aktivitas dalam pembelajaran atau fakta dari suatu peristiwa, seperti saat mengolah informasi dan penyelesaian dalam pembelajaran matematika. Tabel aktivitas menggunakan font *rounded elegance* dengan ukuran 17-22 pt, dan beberapa tabel lainnya menggunakan font *Alegreya Sans* dengan ukuran 22 pt.



Gambar 5.35 Caption, Quotes, Tabel, dan Hint

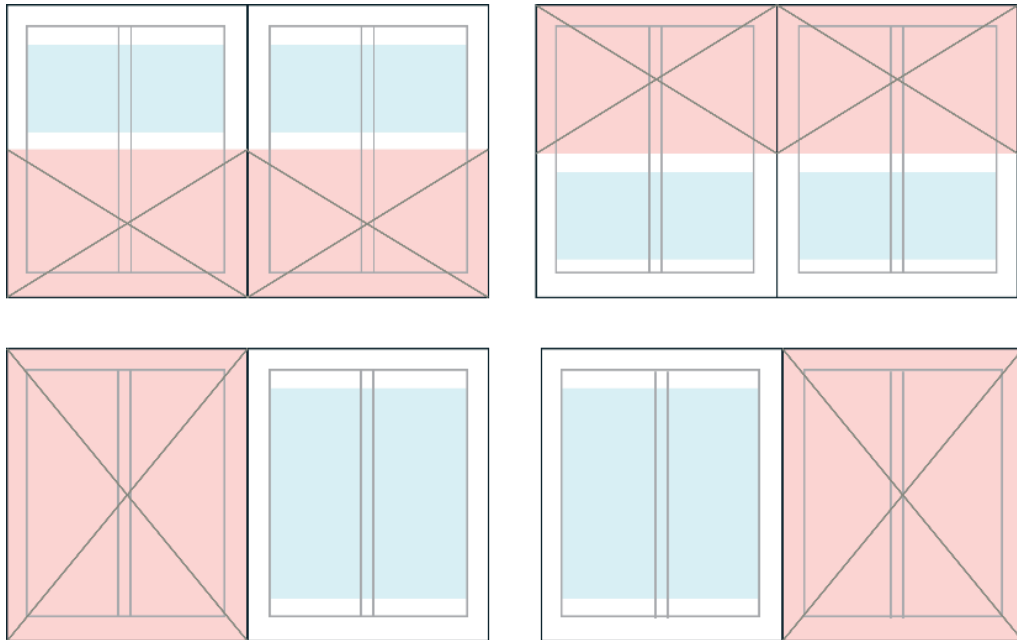
Sumber: Arifianti, 2015

5.3.2 Elemen Visual

Elemen visual yang terdapat pada buku ini adalah ilustrasi gambar pada setiap halaman dalam buku. Konsep yang diangkat adalah *Bereinkarnasi menuju Masa Depan Hijau*, sehingga gambar ilustrasi yang ditampilkan berupa perbedaan dua sisi lingkungan yakni kerusakan lingkungan sebagai pengawal bab buku dan kelestarian lingkungan sebagai konten utama. Ilustrasi gambar ditentukan oleh konsep untuk memberikan keseimbangan antar keduanya.

5.3.3 Grid

Grid yang digunakan pada layout buku adalah *column grid* dan *modular grid*, yang disusun menurut kolom dan terbagi menjadi 2 grid pada setiap halaman.



Gambar 5.36 Grid Layout

Sumber: Arifianti, 2015

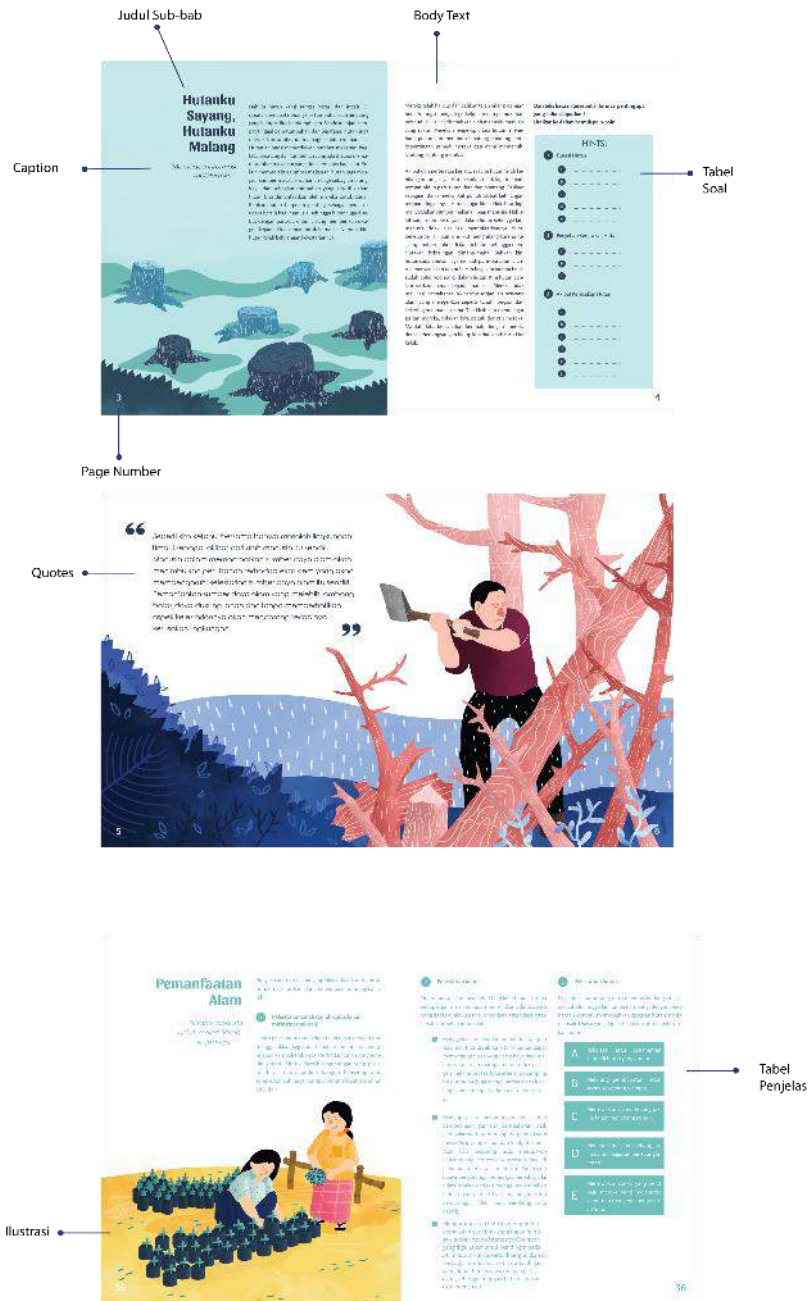


Gambar 5.37 Contoh Pengaplikasian Grid Layout

Sumber: Arifianti, 2015

5.3.4 Anatomi Layout

Garis besar keterangan layout pada buku ilustrasi, diantaranya adalah judul, *body text*, *caption*, *quotes*, dan *hint*.



Gambar 5.38 Anatomi Layout

Sumber: Arifianti, 2015

5.3.5 Pembatas Subtema

Pembatas subtema berfungsi sebagai penanda awal perpindahan subtema. Subtema pada buku berisi tiga subtema, yaitu kerusakan lingkungan, manusia dan lingkungan, dan pelestarian lingkungan. Penanda halaman ini nantinya untuk memudahkan pembaca dalam mencari materi atau isi buku pada tiap subtema.



Gambar 5.39 Subtema 1

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.40 Subtema 2

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.41 Subtema 3

Sumber: Arifianti, 2015

5.3.6 Isi Buku

Kondisi Geografis: Pegunungan

Pegunungan merupakan daerah atau rangkaian gunung yang tinggi dibandingkan daerah sekitarnya. Pegunungan memiliki ketinggian 500 m di atas permukaan laut. Daerah pegunungan bisa berupa pegunungan tinggi yang masih aktif. Pada daerah pegunungan, secara umum masyarakatnya adalah petani yang tentu saja pola pertaniannya berbeda-beda sesuai dengan kondisi pegunungan tersebut. Petani biasanya menanam palawija, sayur-sayuran dan bunga selain itu, ada juga petani yang bertanam berupa perkebunan, misalnya teh, kopi, cengkih, pala dan buah-buahan. Karena terdapat perkebunan besar, banyak penduduk yang bekerja sebagai buruh perkebunan. Misalnya buruh di perkebunan teh, kopi dan cengkih.

Selain itu, banyak juga lapangan pekerjaan yang muncul sesuai perkembangan zaman, misal di pegunungan terdapat potensi pasarnya sangat berkembang dan akan menjadi lahan pekerjaan bagi masyarakat wilayah itu yaitu sebagai penambang pasir. Daerah pegunungan mempunyai iklim yang cukup dingin. Kondisi demikian cocok untuk memelihara ternak, misalnya sapi perah, kambing, kelinci, ayam pedaging dan ayam petelur. Untuk pola perikanan pun diaduk-aduk dengan peternak ikan lele, ikan mas dan tilapia. Pola perikanan peternak di daerah pegunungan biasanya memelihara ikan di kolam-kolam yang dibangun di lereng-lereng dan mengelompok pada daerah yang mempunyai lahan subur dan relatif datar.

Kondisi iklim di dataran tinggi dan pegunungan pada umumnya sedang hingga dingin. Hal ini sangat cocok untuk kegiatan pertanian, berikut ini:

- Pertanian dan perkebunan, terutama untuk padi, sayuran, teh, kopi, buah-buahan, serta berbagai jenis bunga dan tanaman hias
- Perikanan, terutama sayur, hal ini dikarenakan ketersediaan rumput dan air yang umumnya cukup melimpah

- Sebagai taman wisata, karena pada umumnya, daerah dataran tinggi dan daerah pegunungan mempunyai pemandangan alam yang indah, seperti air terjun, danau, dan agrowisata
- Pada lereng-lereng pegunungan, biasanya dimanfaatkan sebagai lahan untuk areal hutan lindung yang fungsinya telah dikembangkan lebih lanjut menjadi hutan produksi ataupun hutan wisata



Gambar 5.42 Isi Buku 1

Sumber: Arifianti, 2015



Mengenal Syair

Syair merupakan salah satu jenis puisi lama yang memiliki ciri khas berupa sajak yang teratur dan berima. Syair biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan moral, pendidikan, dan hiburan.

Pembentukan syair di Indonesia dimulai di Kalimantan pada awal tahun 1900-an. Setelah kemerdekaan Indonesia, syair berkembang di seluruh Indonesia. Banyak syair yang diciptakan oleh masyarakat Indonesia yang bertujuan untuk menyampaikan pesan-pesan moral, pendidikan, dan hiburan.

Ciri-ciri Syair

- Biasanya terdiri dari 4 baris yang bergaya
- Bersajak a-b-a-b
- Setiap baris dalam syair mempunyai makna yang berkaitan dengan tema/isi dari syair. Biasanya syair memiliki pesan-pesan moral, pendidikan, dan hiburan.
- Biasanya diartikan sebagai puisi yang memiliki makna yang mendalam dan sering kali mengandung pesan-pesan moral.

Manfaat syair di lingkungan masyarakat

Manfaat syair di lingkungan masyarakat adalah sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan moral, pendidikan, dan hiburan. Syair juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan politik dan sosial.

Gambar 5.43 Isi Buku 2

Sumber: Arifianti, 2015

Kondisi Geografis: Dataran Rendah

Dataran rendah merupakan daerah datar yang memiliki ketinggian, hancir sama, yaitu 0-200 m di atas permukaan laut. Dataran rendah di Indonesia kebanyakan berupa dataran rendah aluvial, yaitu dataran rendah yang terbentuk akibat pengendapan hasil proses sedimentasi sungai. Oleh karena itu, pada umumnya dataran datar rendah dijadikan sebagai tempat permukiman penduduk, mendirikan pabrik, membangun gedung, dan membangun jalan raya. Di Indonesia daerah dataran rendah



merupakan daerah yang tumbuh dengan kediaman dan kegiatan penduduk yang sangat beragam. Lokasi daerah dataran rendah cocok dijadikan wilayah pertanian, perkebunan, peternakan, kegiatan industri, dan zona-zona bisnis. Keberagaman aktivitas penduduk ini menunjukkan adanya heterogenitas mata pencaharian penduduk. Petani, pedagang, buruh, dan pegawai kantor adalah beberapa contoh mata pencaharian penduduk daerah dataran rendah. Dataran yang berupa dataran rendah umumnya dimanfaatkan sebagai lahan pertanian. Tanaman yang cocok ditanam di daerah dataran rendah, seperti padi, tebu, dan jagung.



Gambar 5.44 Isi Buku 3

Sumber: Arifianti, 2015



Cara Menghemat Air: Di Rumah

1. Menghemat air saat mencuci peralatan makan

Saat mencuci piring, sabun terlebih dahulu semua piring, gelas, dan peralatan makan lainnya. Sama halnya saat kita mencuci tangan. Pada umumnya, kita membiarkan air tetap mengalir di dari keran. Oleh karena itu, ketika sedang mencuci piring dengan menggunakan sabun, matikan terlebih dahulu aliran air dari keran. Kemudian hidupkan kembali aliran air ketika kita siap untuk membilas piring makan.

2. Menghemat air saat menyiram tanaman

- Tanaman sebaiknya disiram pada pagi hari atau sore hari. Pada saat itu, air akan lebih cepat diserap oleh tanah, dan memperbaiki kondisi tanah dengan adanya evaporasi atau penguapan air.
- Lakukan pengairan dalam, tetapi tidak sering. Ini akan membuat tanaman menghasilkan akar yang tumbuh lebih dalam, sehingga mereka lebih jarang membutuhkan penyiraman. Akar yang panjang tidak tumbuh sedalam tanaman lainnya, tetapi dapat diarahkan dengan pengairan dalam yang jarang.
- Salah satu cara untuk melubangi pengairan dalam dengan jumlah air minimum adalah dengan menganti secara perlahan menggunakan irigasi sesa atau pemancar air mikro. Bentuk yang paling sederhana adalah selang berpori; pilihan lain adalah pita porous atau selang dengan ujung-ujung penyempit. Cara-cara ini tidak membuat air hilang karena pengaliran dan menjerags agar dan tanaman tetap kering untuk mengurangi risiko penyakit. Pita yang ditanam di dalam tanah menyebarkan air langsung pada zona akar agar lebih efisien. Sistem pengairan semacam ini mungkin membutuhkan penambahan zat asam pada air untuk mencegah kapur atau zat besi menyumbat pori-pori pemancar air.



Gambar 5.45 Isi Buku 4

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.46 Isi Buku 5

Sumber: Arifianti, 2015



Gambar 5.47 Isi Buku 6

Sumber: Arifianti, 2015

Karangan Narasi: Perubahan Lingkungan

"Juk, belajar memahami karangan!"

Suatu karangan yang menyajikan sebuah cerita berupa serangkaian peristiwa yang disusun dengan urutan waktu atau kronologis adalah karangan narasi. Karangan ini sendiri bertujuan untuk menghibur para pembacanya melalui cerita atau kisah-kisah baik berupa cerita fiksi maupun non-fiksi yang disampaikan oleh penulis. Karangan narasi banyak ditemukan pada novel, roman, cerpen, biografi, dan otobiografi.

Ciri-Ciri Karangan Narasi

- Isi karangan narasi berupa sebuah cerita, atau peristiwa tertentu.
- Cerita atau peristiwa yang disampaikan memiliki urutan waktu yang jelas dan tahap awal hingga akhir.
- Menampilkan suatu peristiwa atau kejadian di dalam cerita.
- Memiliki unsur-unsur berupa latar setting, tema, karakter, dan lain-lain.

Contoh

Hari ini, tepatnya tanggal 26 Desember 2020. Air dari sungai meluap ke jalanan di desa. Pada awalnya penduduk desa mengira bahwa itu hal yang biasa. Karena ketika di desaku terdapat hujan yang lebat jadi air mengalir meluap ke jalanan. Akan tetapi, air itu semakin lama semakin meningkat dan masuk ke rumah-rumah di desa. Dida saat itu juga warga mulai mengungsi ke barang-barang yang penting ke tempat yang lebih tinggi. Setelah banjirnya meluap meluap masuk ke rumah-rumah warga sedikit demi sedikit. Warga dengan cepat mengungsi ke tempat yang tidak terdampak banjir untuk menyelamatkan nyawa dan barang-barang mereka.



Gambar 5.48 Isi Buku 7

Sumber: Arifianti, 2015



1 Menanam tanaman kecil di bawah pohon

- Tanam pohon kecil di bawah pohon besar. Ini akan membantu mencegah pengikisan dan memberikan tempat teduh bagi tanaman kita. Kita juga dapat menanam tetumbuhan semak dan bunga-bungaan di bawah pohon.
- Cunakan bahan pelapis pada tanah kebun untuk mempertahankan kelembaban. Bahan pelapis yang baik adalah jerami, rabuk, dedaunan, potongan kayu, kulit pohon dan kertas koran. Banyak yang tersedia dengan biaya sangat rendah atau bahkan gratis.

Bahan pelapis organik yang tepat juga dapat membuat tanah lebih kaya seiring ia terurai dan ia juga mengendalikn tumbuhnya rumputan

- Ketahui seberapa banyak air yang dibutuhkan tiap tanaman, dan jangan berikan air lebih dari itu
- Tambahkan tanaman dengan kebutuhan jumlah air yang sama dalam satu kelompok. Kadang disebut dengan hydro-zoning, cara ini berarti bahwa tanaman dikelompokkan berdasarkan kebutuhan airnya, sehingga mereka dapat diirrigasi dengan jumlah air yang tepat

2 Membersihkan jalan dengan sapu

- Jangan membersihkan jalan atau trotoar dengan semprotan selang air. Gunakan sapu atau gema, atau penipis daun untuk menghilangkan sampah kering, dan biarkan hujan membersihkan sisanya. Menyemprot dengan selang airnya akan membuang air dan tidak akan memberikan manfaat fisis pada apapun juga

TAHUKAH KAMU?

Membersihkan jalan dengan menggunakan sapu akan menghemat jumlah air sebesar 80 galon setiap waktu kita membersihkannya. Jadi lebih baik kita menggunakan sapu atau penipis daun untuk membersihkan kotoran dan daun kering di jalan



Gambar 5.49 Isi Buku 8

Sumber: Arifianti, 2015

5.3.7 Output Pelengkap

Dalam melengkapi *output* utama, akan dibuat *output* luaran berupa *sticker*. *Sticker* yang dibuat bertemakan hewan dan tumbuhan. *Sticker* hewan memuat beberapa hewan yang tinggal di hutan seperti beruang, rusa, dan lemur. Sedangkan *sticker* bertemakan tumbuhan berisi tanaman kaktus sebagai wujud pelestarian tanaman yang dapat ditanam kembali.



Gambar 5.50 *Sticker*

Sumber: Arifianti, 2015

Lampiran 1

Nama : Bu Diera

Profesi : Guru kelas 5 SDN Komplek Kenjeran II

1. Apa perbedaan Kurikulum Pendidikan Dasar 2013 dengan Kurikulum 2006? Bagaimana cara mengajar guru untuk menyesuaikan Kurikulum 2013?

Kurikulum 2006 atau KTSP menggunakan konsep belajar untuk tiap bidang studi. Sedangkan Kurikulum 2013 menggunakan konsep tematik yang diringkas dalam satu buku. Untuk kelas 5 SD, proses pembelajaran tematik dilakukan dengan prosedur 6x35 menit yang sudah meliputi pelajaran IPA, PKN, Matematika. Kurikulum baru dengan konsep tematik lebih bersifat “tanpa pembatas” dan memudahkan pengajar dalam menerangkan pembelajaran kepada murid, karena materi yang dibahas berkaitan dengan materi lainnya, contohnya saat murid diajarkan suatu mata pelajaran seperti PKN dimana mereka diajarkan untuk menerapkan sila 1 hingga 5, secara langsung pengajar dapat memberikan materi berupa bilangan nominal yang ada kaitannya dengan pelajaran matematika, sehingga antara pelajaran satu dan lainnya saling berkesinambungan dan memudahkan siswa untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru. Hanya saja, kendala pada kurikulum 2013 terletak pada penilaian, karena nilai dilakukan per tema, dimana setiap tema terdapat berbagai macam pelajaran, sehingga cara menilainya pun berbeda dengan kurikulum KTSP yang lebih bersifat terpisah antar pelajaran. Selain itu, kendala pada kurikulum baru adalah tiap tema digunakan dalam sebulan, sedangkan pengajar mampu membahas dan menghabiskan tema tersebut dalam 1 minggu, sehingga pengajar menggunakan beberapa alternatif buku panduan dari luar sekolah yang sesuai dengan kurikulum untuk membahas lebih rinci mengenai sub bab yang dipelajari saat itu. Problem yang lain adalah terletak pada pemahaman masing-masing murid yang sering bingung membedakan materi yang mereka pelajari, sehingga proses penyesuaian membutuhkan waktu sampai murid memahami materi yang diajarkan. Begitu pula dengan orang tua/wali murid yang belum memahami betul mengenai kurikulum 2013, sehingga guru perlu mensosialisasikan terlebih dahulu kepada orang tua seperti apa kurikulum baru tersebut.

2. Bagaimana memfasilitasi siswa dengan kurikulum baru? (Cara mengajar, praktik, dll)

Kurikulum 2013 lebih mampu untuk mengembangkan sifat kreatif pada siswa, dimana kegiatan praktik lebih banyak daripada teori. Namun, praktik yang ada berkaitan erat dengan materi, sehingga murid dengan mudah memahami apa yang sedang mereka pelajari dengan cara terjun langsung dalam suatu kegiatan tersebut. Berbeda dengan KTSP yang jarang melibatkan murid, jadi pengajar lebih banyak memberikan teori dibandingkan praktek, kekurangannya adalah murid memang cerdas dalam hal teori, namun kurang berkembang dalam

praktiknya. Kurikulum baru bersifat konkrit, yaitu mengajarkan murid untuk lebih mandiri dan menciptakan peluang yang cukup besar untuk berinovasi. Guru memfasilitasi murid dengan beberapa panduan materi yang dimodifikasi dari beberapa buku, dan dapat dilakukan di luar kelas sehingga murid tidak bosan dan memahami pelajaran dengan mudah. Dengan cara ini, guru juga dituntut untuk lebih kreatif memberikan materi yang sesuai dengan kurikulum melalui beberapa bantuan alternatif buku yang dapat digunakan oleh siswa.

3. Bagaimana konsep tematik akan membantu siswa dalam proses belajar?

Pemahaman pada tiap materi tergantung pada masing-masing murid, karena tingkat pemahamannya berbeda-beda pada tiap tema yang diajarkan. Namun, usaha untuk menunjang pemahaman siswa adalah guru memberikan materi yang tidak terpusat pada buku tematik pegangan murid saja, melainkan dari beberapa buku luaran yang dimiliki oleh guru maupun sekolah. Kemudian, guru menerangkan dengan menulis di papan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran daripada hanya diwujudkan dengan lisan. Materi yang diajarkan masih mengacu pada tematik, hanya saja materi tambahannya menggunakan buku lain juga, karena tidak semua materi secara lengkap diterangkan pada buku tematik. Setiap kurikulum, baik KTSP atau tematik memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Kelebihan konsep tematik adalah terletak pada praktiknya. Buku tematik lebih berisi panduan praktik yang mengharuskan siswa untuk melakukan segala sesuatu secara nyata. Sehingga mereka lebih mudah berkembang secara mandiri, namun masih dalam pengawasan guru. Konsep praktik lebih mudah dipahami oleh murid, karena dapat mengasah kreativitas dengan mudah. Jika terlalu banyak dibubuhi materi di kelas, murid lebih cepat bosan dan mengantuk, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif.

4. Apakah penting mengenalkan kepada siswa mengenai pelestarian lingkungan? Dimana saat ini kerusakan lingkungan terutama kebakaran hutan sering terjadi dan mengakibatkan hilangnya sumber daya yang ada? Bagaimana cara mengenalkan hal tersebut kepada murid?

Perlu sekali, murid harus mengerti apa itu pelestarian lingkungan dan dampak atau akibatnya jika kita tidak melestarikan lingkungan. Untuk hal ini, mereka diajarkan untuk mengerti terlebih dahulu apa itu penghijauan. Pada materi pembelajaran pelestarian lingkungan, murid diajak untuk melakukan kegiatan di luar kelas dengan cara mengamati keadaan sekitar. Untuk daerah di sini (Komplek Kenjeran) memang lebih banyak penghijauan, jadi lebih mudah untuk mengajak murid belajar di luar kelas sambil mengamati tanaman atau pohon, sekaligus untuk jalan-jalan, dan diskusi. Guru memberikan contoh di sekitar atau keadaan yang sedang terjadi, seperti perubahan cuaca yang tidak menentu sebagai akibat kerusakan lingkungan dan sebagainya. Pengenalan seperti ini sangat diperlukan untuk meningkatkan kepedulian siswa kepada lingkungan dan memang harus diajarkan.

5. Bagaimana cara untuk membuat anak-anak memahami dampak kerusakan hutan untuk meningkatkan kesadaran mereka dan tergerak untuk memulai suatu usaha pelestarian?

Biasanya dengan contoh atau studi kasus mengenai dampak yang akan muncul ketika manusia tidak melestarikan hutan. Sebagai contoh adalah cuaca yang berubah-ubah. Tekniknya adalah dengan tanya jawab dengan tujuan memancing siswa, namun secara tidak langsung mereka bisa mengetahui bahwa hal tersebut merupakan salah satu dampak atau akibat jika hutan tidak dilestarikan dan dijaga dengan baik. Murid juga akan terlatih dan lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi dengan mudah. Selain itu, pengajar sering memberikan gambar-gambar sehingga murid lebih mudah mencerna pelajaran, karena visualisasi sangat membantu siswa dalam proses pemahaman materi. Mereka lebih tergugah untuk belajar daripada hanya diterangkan secara teori saja. Untuk praktiknya sendiri, saya lebih suka mengajarkan mereka untuk menanam tanaman di lingkungan sekolah, karena kebetulan memang banyak penghijauan di sekitar sekolah, kadang dimulai dari menanam bibit atau murid membawa tanaman yang mereka miliki di rumah untuk ditanam kembali, tujuannya adalah supaya mereka mengerti bagaimana caranya melakukan penghijauan sendiri. Kegiatan ini, rutin dilakukan sebulan sekali pada hari Sabtu. Selain itu, guru juga menerangkan berbagai macam tanaman apa saja yang dapat ditanam dan bermanfaat bagi manusia. Kadang murid juga diajarkan untuk melakukan kegiatan tebang pilih dan bagaimana cara membuat pupuk secara sederhana dengan teknik yang mudah mereka pelajari dan mereka mengerti. Guru selalu mengajarkan apa saja kepada siswa sesuai dengan kemampuannya. Jadi pada intinya, guru memberikan gambar atau visualisasi terlebih dahulu kepada murid lalu setelah itu dipraktikkan secara langsung agar mereka lebih paham bagaimana dampak dan efek yang diberikan jika kita melestarikan lingkungan.

6. Apakah tampilan media pembelajaran seperti gambar visual pada buku mempengaruhi minat belajar pada siswa?

Iya, pengaruhnya besar sekali. Berbeda dengan zaman saya dahulu dimana media pembelajaran hanya tulisan saja pada buku. Untuk sekarang, hal itu sudah tidak bisa diterapkan lagi. Anak-anak lebih suka gambar visual terutama dalam proses belajar-mengajar, sangat efektif untuk pemahaman siswa. Contohnya saat saya berikan *power point* dengan gambar dan musik, mereka sangat antusias belajar, sehingga semangat belajar mereka lebih meningkat. Proses berfikir siswa juga lebih kritis dan kreatif dengan cara pembelajaran seperti ini. Jadi sangat diperlukan media semacam ini agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan. Saat ini, dalam proses mengajar, guru mengurangi kegiatan bercerita kepada siswa, karena cerita lebih mudah membuat siswa merasa bosan dan mengantuk di kelas, jadi cara mengajarnya pun harus diubah dengan menayangkan gambar visual atau video sebagai alat bantu media pembelajaran. Bahkan, saat pembelajaran ketika saya memberikan materi dengan gambar-gambar visual atau video yang saya tayangkan lewat LCD di kelas, murid lebih senang dan sangat mudah menangkap pelajaran yang saya ajarkan ketimbang materi yang saya terangkan secara lisan. Saat saya ingatkan bahwa waktu belajar sudah habis, mereka masih tetap ingin belajar dan meminta saya untuk menerangkan sambil menayangkan gambar atau memutar video tersebut.

7. Apakah isi materi dan gambar visual sudah sesuai dengan standard pembelajaran siswa sekolah dasar dan mampu mendorong mereka untuk membaca?

Untuk gambar pada buku sudah menjadi standard Kurikulum Pendidikan Dasar, jadi guru harus mengerti pencapaian apa saja yang diharapkan oleh buku tersebut sehingga guru mampu mengolah dan mengembangkan materi sendiri agar sesuai dengan pencapaian kompetensi pada siswa dengan memanfaatkan beberapa media pembelajaran atau buku panduan lain. Sehingga secara tidak langsung, guru harus lebih memahami materi apa saja yang harus disampaikan dan memfasilitasi siswa dengan alat peraga secara langsung dan mengajak siswa untuk mencoba langsung alat peraga tersebut dalam kegiatan praktik yang disesuaikan pada buku tematik. Karena jika murid hanya disuruh membaca, mereka kurang mampu mencerna materi dengan baik, jadi perlu adanya media pembelajaran lain untuk mendorong siswa agar mau belajar, seperti kegiatan praktik yang juga mampu mendukung proses pemahaman siswa dalam belajar. Pada kegiatan praktik menggunakan alat peraga, tergantung pada ketersediaan alat peraga yang dimiliki oleh sekolah, jika tidak ada, guru akan memberikan media lain berupa gambar atau video untuk memudahkan siswa dalam mengetahui tema yang sedang dipelajari.

Lampiran 2

Nama : Made Anindya Gita Lestari (Ugek)

Sekolah : SDN Kaliasin I

Kelas : 5 SD

“Adeknya namanya siapa?”

“Ugek”

“Nama panjangnya?”

“Made Anindya Gita Lestari”

“Adek rumahnya dimana?”

“ Jl. Manyar Sembongan 64B”

“Deket dari sini apa nggak?”

“Uhh... agak jauh”

“Biasanya kalo sekolah dianterin mama papa apa sendiri?”

“Dianterin sama papa”

“Mbak mau nanya nih, adek biasanya kalo pulang sekolah gitu ngapain dek?”

“Uhh... di rumah itu kadang-kadang baca”

“Baca buku? Biasanya baca buku apa dek?”

“Uhh... kadang-kadang buku novel atau cerita”

“Kalo baca buku pelajaran suka nggak?”

“Suka”

“Biasanya buku apa yang dibaca?”

“Biasanya buku-buku tambahan kalau nggak buku-buku komik yang tentang pengetahuan seperti ‘Why?’”

“Seperti apa?”

“‘Why?’”

“Oh ‘Why?’, mbaknya mau nanya nih, kurikulum sekarang kan kurikulum tematik ya? Gitu adek suka kesusahan nggak kalau belajar kurikulum tematik?”

“Terkadang kesusahan tapi kadang-kadang sudah diajari terlebih dahulu sama guru”

“Suka kurikulum yang lama apa kurikulum baru?”

“Sebenarnya kedua-duanya sama”

“Terus biasanya adek suka bosan gitu nggak sih kalo buku paket gitu kan biasanya cuman tulisan aja gitu ya nggak ada gambar-gambarnya, suka bosan nggak kalau baca buku?”

“Kadang-kadang iya”

“Biasanya kalau adek bosan ngapain aja dek?”

“Uhh... kadang-kadang itu ketika bosan, gurunya bisa mengetahuinya terus diajak keluar atau diajak praktek menyanyi”

“Oh... gitu, terus apalagi kalau bosan?”

“Uhh... kadang-kadang juga diberi tambahan tantangan-tantangan baru untuk.. yang... pelajaran kedepannya”

“Oh gitu, adek punya *gadget* nggak? Kayak hp atau apa gitu?”

“Uhh... punya”

“Kalo pulang sekolah suka dipake atau gimana?”

“Uhh... dulu dipake tapi sekarang udah jarang”

“Adek, mbaknya mau nanya nih, misalnya mbaknya mau bikin buku tematik tapi banyak gambarnya gitu, kira-kira adek mau baca nggak?”

“Mau”

“Kenapa?”

“Uhh... kadang-kadang gambar bisa membuat bukunya lebih mudah dimengerti tentang gambaran isi bukunya”

“Oh gitu, jadi nanti adeknya lebih minat baca gitu ya”

“ya”

“Terus mbak mau nanya nih terakhir, adek tahu tentang berita-berita yang pembakaran hutan itu nggak sih yang di Riau yang sampai asapnya apa.. kemana-mana gitu?”

“Iya... tau”

“Tau darimana?”

“Itu... kadang-kadang kan ada tambahan soal ditematiknya, jadi dari situ diberi tahu dari gurunya”

“Kalau lihat tv gitu suka nggak? Kayak berita-berita gitu”

“Uhh... kadang-kadang agak jarang kalau nonton berita”

“Terus apa namanya kalau misalnya, uhh... apa, adek ada upaya nggak sih kayak cara gimana gitu biar pemerintah itu sadar kalau misalnya pembakaran hutan itu nggak boleh, adek mau ngomong apa?”

“Uhh... mungkin pembakaran hutan itu dibuat peraturannya agar dihentikan, uhh... atau bila dilakukan pembakaran hutan diberi sanksi seperti disuruh menanam pohon”

“Terus apa uhh.. ini yang terakhir satu lagi, uhh... apa namanya... kan kalau di sekolah kan diajarkan kayak buang sampah sembarangan itu nggak boleh, itu adek udah melakukan belum? Kalau membuang sampah ya harus di tempat sampah”

“Sudah”

“Oh sudah”

Kesimpulan:

1. Hal yang dilakukan sepulang adalah membaca buku. Buku yang dibaca adalah buku novel atau cerita dan komik edukasi. Tidak suka menonton TV
2. Suka merasa bosan saat membaca buku, namun guru selalu memiliki cara untuk menghilangkan rasa bosan murid di sekolah dengan melakukan kegiatan lain seperti bernyanyi
3. Buku bergambar bisa menambah minat baca murid karena murid akan lebih memahami tentang pelajaran yang diajarkan
4. Cukup mengetahui deforestasi dan peristiwa yang terjadi akibat pembakaran hutan melalui media pelajaran beserta upaya apa saja yang dapat dilakukan
5. Sudah melakukan beberapa hal yang berguna untuk melestarikan lingkungan seperti membuang sampah pada tempatnya

Nama : Faradilla Desyani Yusuf

Sekolah : SDN Kaliasin I

Kelas : 5 SD

“Boleh direkam ya, dek, ya? Adek namanya siapa?”

“Faradilla Desyani Yusuf”

“Uhh... panggilannya siapa?”

“Farah”

“Oh ya, rumahnya dimana Farah?”

“Di jl. Wonorejo III Nomor 41”

“Mbak mau nanya, kalo kamu pulang sekolah dianterin, eh, kalo berangkat sekolah dianterin mama papa atau berangkat sendiri?”

“Dianterin”

“Oh dianterin, uhh... mbaknya mau nanya, biasanya kamu kalau pulang sekolah gitu ngapain sih?”

“Ya.. ganti baju, makan, terus belajar”

“Biasanya belajar apa?”

“Ya belajar tematik, belajar bahasa inggris, lalu belajar persiapan untuk olimpiade”

“Oh gitu, kamu paling suka pelajaran apa?”

“Uhh... pelajaran IPA”

“Oh pelajaran IPA, apa itu? Tentang apa itu pelajaran IPA-nya?”

“Tentang rangka badan, tentang... tentang apa ya?”

“berarti suka baca buku gitu ya”

(anak mengangguk)

“Kalau main *game* gitu suka nggak?”

“Ndak” (anak menggelengkan kepala)

“Kalau nonton TV?”

“Agak suka”

”Biasanya nonton apa kalo nonton TV?”

“Nonton TV nonton channel Disney gitu-gitu”

“Oh berarti semacam kartun-kartun gitu ya?”

“Iya”

“Mbaknya mau nanya nih, kalo misalnya mbaknya mau bikin buku, uhh.. biasanya kan kalau anak belajar tematik itu kan isinya cuma tulisan aja ya gambarnya kan dikit, kamu suka bosan nggak?”

“Ndak”

“Nggak bosan? Jadi suka baca gitu ya, nggak bosan kalau nggak ada gambar gitu cuma tulisan aja”

“Iya”

“Misalnya mbaknya nih ya mau bikin buku tematik yang ada gambarnya tapi isinya tetep kayak yang ada di buku paket itu tapi ada gambarnya, full gambar gitu, kira-kira kamu mau baca nggak?”

“Ya mau sih, tapi lihat gambarnya tentang apa gitu... terus baca-baca, terus mengetahui tentang itu, kan kita bisa lebih banyak ilmu pengetahuan kita”

“Terus lebih... adek lebih nambah minat belajar nggak kalau misalnya ada gambar-gambarnya gitu?”

“Iya”

“Nambah ya”

“Uhh... sekarang mbaknya mau nanya tentang ini nih, kamu tahu tentang... isu-isu yang, uhh... bukan isu sih yang di Riau itu yang asep-asep itu, tau nggak?”

“Uhh... tau”

“Tau darimana?”

“Dari Televisi”

“Oh dari televisi, berarti suka liat berita gitu ya dek ya?”

“Iya”

“Biasanya kalau misalnya pembakaran hutan itu kan ya, uhh... adek kayak ada upaya nggak sih atau pesan buat pemerintah biar pembakaran hutan itu berhenti, kayak ada upayanya gitu biar lain kali penebangan hutan itu nggak terjadi lagi gitu termasuk oknum-oknum yang ada di dalemnya gitu”

“Iya”

“Kayak gimana?”

“Itu bikin poster atau presentasi tentang... tentang tidak boleh membakar hutan, jika membakar hutan nanti akan didenda berapa gitu-gitu, terus kita sosialisasikan kepada mereka tentang akibatnya, dampak... itu pembakaran hutan gimana akibatnya agar semua orang tahu biar nggak membakar hutan”

“Kalau misalnya di sekolah atau di rumah kan diajarin mama papa sama guru kalau misalnya kita harus jaga kebersihan, buang sampah pada tempatnya, itu adek udah melakukan belum?”

“Udah”

“Oh udah, berarti tahu gitu ya adek ya?”

“hmmm emmm”

“Oh berarti orang tua sama guru itu bener-bener mengajarkan gitu kan, kalau melakukan seperti itu penting gitu ya?”

“Iya”

“Oh, ok makasih ya dek ya”

Kesimpulan:

1. Sepulang sekolah belajar, mengulang pelajaran di sekolah dan persiapan olimpiade
2. Suka membaca buku, mata pelajaran favorit IPA
3. Kadang nonton TV, seperti kartun di Disney Channel dan berita
4. Sudah mengetahui peristiwa alam yang sedang terjadi
5. Cukup mengetahui cara menyikapi pembakaran hutan beserta dampak/akibatnya
6. Sudah menerapkan usaha untuk melestarikan lingkungan dari hal kecil terlebih dahulu

Nama : Ravita Keisya Divani

Sekolah : SDN Kaliasin I

Kelas : 5 SD

“Dek boleh direkam ya... pake perekam suara... adek namanya siapa?”

“Ravita Keisya Divani”

“Siapa dek? kurang keras”

“Ravita Keisya Divani”

“Panggilannya siapa dek?”

“Keisya”

“Keisya, uhh... Keisya biasanya kalau... uhh berangkat sekolah dianterin mama atau...”

“Mama”

“dianterin mama... rumahnya dimana dek?”

“Di Banyu urip”

“Oh deket ya...”

“Iya, deket”

“Mbaknya mau nanya nih, kalau misalnya kamu pulang sekolah, adeknya ngapain aja kalau di rumah?”

“Kadang pulang sekolah itu apa.. uhh ganti baju, terus mandi, kadang istirahat sebentar lalu belajar”

“Oh langsung belajar?”

“he eh”

“Nah gitu kalau belajar, belajar apa dek?”

“Yaaa, tematik”

“Oh, ngulang dari pelajaran yang sebelumnya di sekolah ya”

“Iya”

“Paling suka pelajaran apa dek?”

“Matematika”

“Matematika, kenapa kok suka matematika?”

“Enak, jadi apa.. seneng gitu lho”

“Oh seneng aja gitu ya”

“Kan apa namanya... kalau tematik itu kan belajar bahasa gitu ya, ada.. apalagi? Matematika...”

“IPA”

“oh iya IPA ya, mbaknya mau nanya nih, adeknya sering bosan gitu nggak sih kalau misalnya baca buku terus nggak ada gambarnya sama sekali, kayak cumin tulisan aja, terus praktek aja gitu, kayak uhh.. apa... ngerjain tugas gitu”

“hmmm, nggak sih”

“oh nggak bosan?”

“nggak sih, kalau praktek seneng”

“Berati kalau baca buku nggak ada gambarnya gitu nggak bosan?”

“Nggak, kadang novel-novel tentang apa... IPA gitu bisa dibaca”

“Aku mau nanya nih dek, kalau misalnya nih ya mbak bikin buku tematik tapi full gambar, tapi isinya tetep sama kayak yang ditematik gitu kira-kira kamu tertarik nggak buat baca?”

“Tertarik”

“Kenapa kok gitu?”

“Yaaa kalau gambar kan lebih mengerti ya dari tulisan dan gambar”

“Hmm, apalgi ya? Uhh... adek suka nonton TV nggak?”

“Kadang kalau nonton TV itu cuman berita aja”

“Berita aja... biasanya yang ditonton TV apa dek?”

“Yaa, pokoknya yang da berita-beritanya gitu”

“Kalau kartun gitu suka nggak?”

“Suka sih... Kadang nggak terlalu banyak nonton”

“Kartun apa biasanya?”

“Ya Spongebob suka”

“Oh Spongebob suka, nah ini terakhir ya... mbaknya mau nanya. Nah, kita tahu kalau di Riau itu ka nada pembakaran hutangitu kan ya dek ya? Kira-kira, uh... adek mau nyampein apa ke pemerintah, kayak usaha apa yang bisa kita lakukan buat menghentikan pembakaran hutan?”

“Ya... apa, si pelakunya itu diberi sanksi, terus yang habis pembakaran hutan itu direboisasi lagi agar hutannya itu menjadi, hmm anu...”

“Oh yang dibakar, ditanem lagi gitu?”

“Iya”

“Kalo misalnya di sekolah gitu kan diajarin kayak kalau buang sampah kan pada tempatnya, menjaga kebersihan, itu adek udah ngelakuin belum?”

“hmm, iya, sudah”

Kesimpulan:

1. Sepulang sekolah lebih sering menghabiskan waktu untuk belajar, mengulang pelajaran yang di sekolah atau untuk esok hari.
2. Pelajaran favorit adalah matematika
3. Buku yang dibaca selain tematik adalah novel pengetahuan IPA
4. Tidak bosan membacakan buku, terutama pembelajaran dengan praktek
5. Tertarik membaca buku edukasi bergambar karena akan memudahkan proses pembelajaran dengan cara memvisualisaikannya
6. Nonton TV hanya berita saja, kadang menonton kartun seperti Spongebob
7. Sudah mengetahui peristiwa yang terjadi melalui berita di TV
8. Cukup mengetahui upaya apa saja yang seharusnya bisa dilakukan untuk menyikapi pembakaran hutan
9. Sudah memulai menerapkan usaha melestarikan lingkungan

Nama: Dev

Sekolah: SDN Kalisari II

Kelas: 5 SD

“Dek namanya siapa, de?”

“Namanya Dev”

“Oh, namaku Devi”

“Oh.. hehehe”

“Terus apa namanya, kamu biasanya ke sekolah dianterin siapa?”

“Jalan kaki”

“Jalan kaki? Rumahnya dimana kok jalan kaki?”

“Bhaskara IV, dekat”

“Oh dekat dari sini ya, terus kalau pulang sekolah gitu adeknya ngapain?”

“Kalau abis pulang sekolah kadang-kadang makan, tidur, sorenya baru ngerjain PR, malemnya belajar”

“Terus suka nonton TV juga atau baca buku komik gitu?”

“Suka liat TV”

“Liat TV kayak apa itu?”

“Kadang berita, kadang kartun juga gitu”

“Oh suka kartun juga. Kelas 5 udah suka berita ya... Kalau baca buku, buku yang kayak gimana sukanya?”

“Kayak yang tebal gitu lho, kayak komik gitu, yang agak besaran”

“Oh suka komik, berarti kayak buku bergambar gitu ya? Terus kalo buku pelajaran gitu suka baca nggak, Dek?”

“Suka sih”

“Nggak bosan?”

“Kayak buku RPUL gitu sering tak baca”

“Bukunya kan nggak ada gambarnya gitu kan ya de, gambarnya cuman sedikit kan, kalau misalnya ditambahin kayak buku pelajaran gitu tapi bergambar gitu bakalan bikin kamu semangat belajar nggak?”

“Iya sih, iya”

“Kenapa?”

“Soalnya kalau yang nggak ada gambarnya kan kadang-kadang bosenin cuman kan kata-kata *tok*, nggak bisa dicerna”

“Oh gitu, terus kamu tahu tentang... apa namanya... yang di Riau itu *lho* yang kabutnya sampai kemana-mana, kabut asap?”

“Oh iya tahu”

“Nah, itu tahunya dari mana?”

“Dari berita”

“Oh dari berita, terus kamu kayak itu nggak... apa namanya... punya upaya buat gimana caranya sih biar orang-orang itu nggak suka membakar hutan kayak gitu? Dari diri kamu sendiri kamu pingin ngelakukan apa, Dek?”

“Ya ikut bantu kayak... apa itu... dana uang gitu *lho*, nyumbang-nyumbang gitu”

“Sama kayak itu suka nggak, uhh apa, nggak suka buang sampah sembarangan kayak gitu udah dilakuin belum, Dek?”

“Ya kadang sih buang sembarangan, tapi kalau bisa ya jangan sampe gitu”

“Oh gitu. Terus apa lagi ya? Kayaknya udah itu aja deh. Makasih ya, Dek”

“Oh iya”

Kesimpulan:

1. Sepulang sekolah beristirahat, sore untuk mengerjakan tugas sekolah, dan malam dihabiskan untuk belajar
2. Suka membaca buku komik dan buku edukasi seperti RPUL dan menonton TV berita
3. Buku yang dibaca selama ini kurang bisa dicerna karena hanya berisi teks
4. Mengetahui permasalahan deforestasi melalui berita di TV
5. Cukup mengetahui bagaimana cara membantu korban bencana alam
6. Usaha pelestarian lingkungan seperti membuang sampah pada tempatnya kadang-kadang masih belum diterapkan

Nama: Azzahra

Sekolah: SDN Kalisari II

Kelas: 5 SD

“Adeknya namanya siapa?”

“Azzahra”

“Biasanya kalau Azzahra ke sekolah dianterin siapa?”

“Kadang-kadang ayah, kadang-kadang ibu, tapi kebanyakan ayah”

“Adeknya rumahnya dimana?”

“Di ITS”

“Oh di ITS? Mbaknya juga dari ITS”

“Oh iya? Hehe”

“Adek biasanya habis pulang sekolah gitu ngapain?”

“Ganti baju, makan, habis gitu kalau ada PR langsung dikerjakan”

“Terus habis ngerjain PR ngapain?”

“Habis ngerjain PR biasanya istirahat bentar habis gitu ngaji”

“Oh ngaji, adeknya di rumah suka nonton TV nggak?”

“Nggak terlalu”

“Oh nggak terlalu. Berarti lebih suka baca buku gitu ya? Biasanya buku yang dibaca itu apa selain buku pelajaran?”

“Buku kayak KKPK Komik”

“Oh komik, berarti suka buku yang bergambar gitu ya? Kalau buku pelajaran gitu nggak ada gambarnya bosan nggak dek?”

“Nggak”

“Kenapa kok nggak bosan?”

“Soalnya itu kan penting, dan misalnya kalau ada soal atau ulangan dari bu guru gitu bisa jawab”

“Kalau misalnya bukunya ditambahin gambar-gambar yang menarik gitu kira-kira adek mau baca nggak?”

“Mau-mau aja”

“Itu nambah adek buat belajar lebih giat atau gimana kalau misalnya ada gambarnya gitu?”

“Nambah. Lebih belajar giat”

“Terus ini adek tahu tentang pembakaran hutan nggak yang di Riau?”

“Tahu. Tahu.”

“Tahu ya? Itu tahunya dari mana?”

“Tahu dari berita? Oh berarti suka lihat televisi juga berarti ya?”

“Iya”

“Hmm... terus apa namanya... adek kayak punya itu nggak... apa misalnya, kayak upaya gitu buat pemerintah atau apa yang bisa adek wujudkan biar orang-orang itu nggak kayak gitu lagi?”

“Punya”

“Apa itu?”

“Ya kalau itu kan pembakarannya karena mau dibuat industri, ya nggak usah dibuat industri banyak-banyak, terus juga kalau buang puntung rokok itu jangan sembarangan, harus dibuang di tong sampah”

“Jadi adek punya sesuatu gitu ya yang ingin dirubah terutama buat orang-orang yang melakukan ini gitu ya, soalnya merugikan gitu ya”

“Iya”

Kesimpulan:

1. Memanfaatkan waktu luangnya untuk mengerjakan tugas sekolah, mengaji, dan belajar
2. Buku yang dibaca selain buku pelajaran adalah buku komik bergambar seperti KKPK (Kecil-Kecil Punya Karya)
3. Tidak terlalu suka menonton TV, jika menonton TV acara yang ditonton adalah berita
4. Tidak bosan saat membaca buku
5. Mengetahui tentang deforestasi yang terjadi di Indonesia melalui TV
6. Mengetahui penyebab dan dampak yang diberikan oleh pembakaran hutan
7. Memiliki upaya untuk mengubah diri sendiri dalam usaha pelestarian lingkungan

Nama: Fransisca

Sekolah: SDN Kalisari II

Kelas: 5 SD

“Adek namanya siapa?”

“Fransisca”

“Rumahnya dimana dek?”

“Di Kejawen”

“Biasanya kalau ke sekolah sama...”

“Kadang-kadang papa, kadang mama”

“Oh gitu, terus habis itu kalau di rumah adeknya biasanya ngapain habis pulang sekolah?”

“Habis sekolah itu biasanya lihat ada PR atau nggak, kalau ada langsung ngerjain”

“Oh gitu, habis ngerjain PR?”

“Habis ngerjain PR, nata-nata buku, terus malamnya juga belajar lagi buat besok”

“Oh belajar lagi, terus apa namanya... suka nonton TV gitu nggak dek?”

“Kadang-kadang”

“Biasanya kalau nonton TV, nonton TV apa?”

“Hmm... kayak cerita-cerita akyat yang di MNC gitu”

“Suka nonton film-film kartun juga nggak?”

“Kadang masih sih”

“Terus kalau misalnya belajar gitu suka bosan nggak dek?”

“Nggak”

“Oh nggak bosan. Kalau bukunya biasanya kan buku pelajaran kayak nggak ada gambar-gamabranya gitu kan ya? Kamu nggak ngerasa pingin ‘ mau ada gambar-gambarnya’ atau ‘bosen nih’ terus kalau misalnya dikasih buku yang ada gambarnya gitu suka nggak?”

“Suka”

“Oh suka ya, hmm... apa lagi ya? Biasanya kalau liburan gitu ngapain dek?”

“Biasanya belajar kadang juga diajak keluar sama orangtua”

“Biasanya kalau belajar gitu belajar buku pelajaran atau buku cerita apa komik apa gimana?”

“Ada yang buku pelajaran, buku cerita”

“Oh berarti cerita-cerita bergambar gitu?”

“Ya cerita rakyat biasanya”

“Terus kalau misalnya, kamu tahu nggak tentang pembakaran hutan gitu yang di Riau?”

“Iya tahu”

“Itu tahu dari mana?”

“Dari televisi”

“Biasanya suka nggak kayak acara-acara seperti itu?”

“Masih suka sih”

“Adek tahu nggak kalau misalnya membakar hutan itu bahaya buat kita?”

“Iya tahu”

“Terus adek kayak punya upaya gitu nggak misalnya....”

“Iya membuat himbauan supaya orang-orang yang melakukan pembakaran hutan itu ditangkap”

“Oh gitu, kalau buat adek sendiri gimana? Entah buang sampah di tempatnya atau kayak gimana?”

“Iya, membuang puntung rokoknya itu harus di tempat yang benar dan bukan sembarangan karena kan nanti bisa kebakaran”

“Oh gitu, oke makasih ya dek ya”

“Iya”

Kesimpulan:

1. Menghabiskan waktunya di rumah untuk membaca buku pelajaran dan buku cerita rakyat
2. Tidak bosan membaca buku
3. Kadang masih suka menonton TV tentang cerita rakyat dan berita
4. Mengetahui deforestasi di Indonesia melalui berita di televisi
5. Mengetahui upaya untuk mengurangi laju deforestasi

Nama: Yunita Merisa Batini

Sekolah: SDN Komplek Kenjeran II

Kelas: 5 SD

“Adeknya namanya siapa?”

“Yunita Merisa Batini”

“Biasanya kalau ke sekolah dianterin siapa dek?”

“Ibu sama ayah”

“Oh rumahnya dimana?”

“Jalan Lebak Timur Asri Nomor 1A”

“Deket sini apa?”

“Nggak jauh”

“Nggak jauh ya. Adek biasanya habis pulang sekolah gini ngapaian Kalau di rumah?”

“Ya belajar. Pertama bermain terus kalau sorenya belajar”

“Gitu itu belajar buku pelajaran atau belajar ilmu yang lain?”

“Hmm... Pelajaran yang tadi diulang di sekolah”

“Oh gitu, apa namanya itu... kalau buku pelajaran gitu kan biasanya jarang ada gambarnya gitu ya dek ya, adeknya gitu suka ngerasa bosan nggak misalnya pas belajar?”

“Ya sering. Sering bosan”

“Misalnya nih, kakak ada buku pelajaran terus kayak ada gambar-gambarnya gitu, bakalan menarik niat adek buat membaca nggak? buat belajar gitu”

“Ya malah menarik ya, Kak.”

“Terus kalau baca buku, di rumah suka baca buku apa selain pelajaran?”

“Hmm... baca buku cerita”

“Oh buku cerita yang bergambar gitu ya?”

“Iya”

“Terus kalau nonton TV suka nggak?”

“Ya suka!”

“Nonton TV apa biasanya?”

“ANTV sama MNC TV”

“Itu apa acaranya biasanya?”

“Acaranya itu tentang berita. Terus kan disuruh sama ibu liatnya yang berita, jangan kebanyakan liat yang kartun-kartun.”

“Oh gitu. Kenapa kok gitu?”

“Ya kak ya... nanti kan kalau liat kartun nggak ada pelajarannya, cuma buat liat-liat *tok* gitu, Kak”

“Terus kamu tahu nggak tentang yang di Riau, pembakaran hutan itu samapai kabut asapnya kemana-mana...”

“Iya tahu”

“Nah, itu tahu dari mana?”

“Tahu dari MNC eh... tahu dari ANTV”

“Oh dari ANTV, berarti acara berita gitu ya. Terus adek kayak punya itu nggak... apa namanya... usaha gimana caranya biar, hmm... untuk mengurangi pembakaran hutan itu kayak gimana? Kamu kayak punya ini nggak ‘Oh aku pingin ngelakuin ini nih’. Kamu ada sesuatu nggak yang pingin di lakuin?”

“Ya pingin ngelakuin kayak... hmm... hentiin caranya menghentikan asapnya, Kak. Kasian warga-warganya itu”

“Oh berarti adek udah tahu ya, kayak punya gambaran pinginnya kayak gini gitu ya. Adek suka ini nggak sih, kan udah diajarin di kelas 5 tentang pelestarian lingkungan kayak buang sampah sembarangan itu nggak boleh, itu adek udah ngelakuin belom? Misalnya aku buang sampah ya harus di tempat sampah”

“Iya sudah. Udah ngelakuin”

“Nah itu diajarain orangtua atau gurunya atau adek sendiri yang mau?”

“Hmm... Semuanya”

“Oh semuanya. Ok makasih ya dek ya”

“Iya”

Kesimpulan:

1. Menghabiskan waktu sepulang sekolah untuk bermain dan belajar di sore hari
2. Suka mengulang pelajaran dari sekolah untuk dibaca di rumah dan suka membaca buku cerita bergambar
3. Suka menonton TV berita di ANTV, jarang menonton kartun karena dinilai kurang memberikan ilmu
4. Mengetahui deforestasi melalui berita di TV

5. Cukup menegerti bagaimana cara membantu korban bencana alam sebagai usaha untuk meningkatkan kepeduliannya
6. Sudah menerapkan nilai-nilai dalam usaha pelestarian lingkungan dari orang tua, guru, dan kesadaran diri sendiri

Nama: Zaidan Ahmad Zaki

Sekolah: SDN Komplek Kenjeran II

Kelas: 5 SD

“Adeknya namanya siapa?”

“Zaidan Ahmad Zaki”

“Oh Zaidan kalau ke sekolah biasanya dianterin mama papa atau berangkat sendiri?”

“ Dianterin mama papa”

“Oh mama papa, rumahnya dimana, Dek?”

“Jalannya? Di Her Kasiyanto Nomor 20”

“Deket dari sini?”

“*He 'eh*”

“Oh dekat ya berarti. Biasanya kamu kalau pulang sekolah gitu biasanya ngapain aja?”

“Main *game* terus belajar, terus nonton TV”

“Kalau main *game*, sukanya main *game* apa?”

“Perang-perangan”

“Oh perang-perangan. Biasanya lewat hp atau apa?”

“Lewat laptop”

“Oh laptop, terus kalau... apa namanya... tadi bilangny suka nonton TV kan, nonton TV apa?”

“Kartun terus berita”

“Oh suka berita juga. Kartun apa nih?”

“*Spongebob* sama...”

“Kalau *Avengers* gitu suka nggak?”

“Iya suka”

“Oh berarti yang kayak *superhero* gitu ya”

“Terus kaalau baca buku gitu, tadi kan bilangny suka belajar, itu belajar puku pelajaran dari sekolah atau beli buku pelajaran yang dibeliin mama?”

“Hmm... belajar buku pelajaran yang dibeliin sama mama”

“Itu biasanya isinya apa aja?”

“Hmm... tentang bereksperimen, terus dunia binatang, terus berat, teknologi, terus sama IPA”

“Oh itu ada gambarnya apa gimana, Dek?”

“Ada”

“Kalau misalnya buku pelajaran tematik, tematik kan ya kalau di sekolah? Nah buku tematik kan biasanya jarang ada gambarnya gitu, itu suka sering bosan nggak kalau baca gitu?”

“*He'eh*, iya”

“Misalnya nih ya, aku punya buku gitu, cuma buku pelajaran tematik tapi bukunya itu full gambar gitu, banyak gambar-gambarnya, jadi nanti kamu bisa liat ‘oh kayak gini, kayak gitu’ nanti bakalan bosan nggak kalau belajar? apa kamu bakalan merasa lebih tertarik untuk membaca atau malah gimana?”

“Tertarik untuk membaca”

“Oh tertarik gitu ya, soalnya ada gambarnya gitu?”

“Iya”

“Terus adek tahu itu nggak, tentang beritanya yang di Riau yang banyak kabut asap gitu, yang sampe adek-adeknya kena ISPA itu, tahu nggak?”

“Tahu”

“Darimana?”

“Dari pembakaran liar”

“Itu beritanya kamu tahu dari koran atau dari TV?”

“Dari TV”

“Kalau nonton TV biasanya jam berapa dek? Kalau berita-berita gitu”

“Hmm... jam 12 sampe jam 2”

“Oh berarti sepulang sekolah gitu ya kadang nonton TV, nonton berita gitu ya”

“*He'eh.*”

“Terus ini kan pembakaran hutannya bener-bener yang parah gitu kan ya, sampai kabut asapnya itu dimana-mana. Adek punya itu nggak... kayak upaya gimana caranya biar orang-orang mengurangi pembakaran hutan gitu”

“Punya cara. Caranya itu reboisasi”

“Terus kayak adek punya itu nggak, kayak misalnya kan diajarin jangan buang sampah, buang sampah ditempatnya, nanti kalau misalnya buang sampah nggak pada tempatnya nanti kalau tertimbun bisa merugikan semuanya, terus usaha *recycle* biar bisa digunain lagi, adek udah melakukan belum?”

“Hmm... sudah”

“Oh berarti yang kecil-kecil gitu udah dilakukan ya, itu diajarin siapa? Adek sendiri tahu apa gimana?”

“Diajarin papa”

“Oh diajarin papa. Berarti dari kecil papa udah ngajarin gitu ya buat melestarikan lingkungan”

“Iya”

Kesimpulan:

1. Sepulang sekolah suka main *game* perang-perangan melalui laptop, menonton TV kartun SpongeBob dan berita
2. Membaca buku yang dibelikan oleh orangtua, yaitu buku edukasi IPA
3. Mengetahui deforestasi yang terjadi melalui berita di TV
4. Cukup mengetahui bagaimana cara atau upaya melestarikan lingkungan dari orangtuanya

Nama: Zainal Abidin

Sekolah: SDN Komplek Kenjeran II

Kelas: 5 SD

“Adeknya namanya siapa?”

“Zainal Abidin”

“Oh Zainal Abidin. Biasanya kalau ke sekolah dianterin siapa?”

“Itu naik sepeda”

“Naik sepeda sendirian? Itu rumahnya dimana?”

“Di Dukuh Setro”

“Itu jauh nggak dari sini?”

“Jauh”

“Jauh? Kok naik sepeda?”

“Iya”

“Nggak takut?”

“Nggak”

“Biasanya gitu kamu habis pulang sekolah ngapain?”

“Belajar dulu, eh... cuci tangan, habis cuci tangan itu makan, habis makan itu tidur, terus *mari ngono* bangun, habis bangun itu ngaji, habis ngaji itu les, habis les... tidur”

“Wah padet ya”

“Iya hehehe”

“Gitu itu biasanya kalau les diajarin apa aja dek?”

“Oh itu belajar... belajar Matematika, terserah sih mau belajar apa”

“Itu dimana? Di rumah atau?”

“Iya, eh nggak.. di lembaga”

“Oh gitu... itu pelajarannya juga tematik kayak yang di sekolah gitu?”

“Iya tematik”

“Terus apa namanya... adek suka nonton TV nggak?”

“Jarang”

“terus kalau di rumah suka main *game* nggak? kan kalau cowok biasanya suka main *game*?”

“Nggak. nggak boleh”

“Oh nggak boleh?”

“Sukanya main di luar”

“Oh main di luar sama temen? Biasanya berapa jam kalau main di luar?”

“Jam 2 an”

“Oh jam 2 sampe sore gitu ya”

“Jam 2 sampai jam 3”

“Biasanya main apa kalau sama temennya?”

“Main gambar sama...”

“Oh suka gambar-gambar ya?”

“Iya suka”

“Suka banget?”

“Iya suka banget hehehe”

“Berarti suka baca buku ya? Tadi bilang suka belajar toh? Nah biasanya buku pelajaran SD kan tulisan aja, jarang ada gambarnya, nah kalau misalnya aku ada buku kayak pelajaran gitu tapi bergambar, full gambar gitu kamu tertarik nggak?”

“Tertarik”

“Kenapa kok tertarik?”

“Enak ada gambarnya”

“Kayak menarik minat membaca gitu ya?”

“Iya”

“Terus kamu tahu nggak tentang pembakaran hutan yang di Riau, yang sampai asepnnya banyak itu, tahu nggak?”

“Oh ya, tahu”

“Nah itu tahunya dari mana?”

“Tahunya dari televisi”

“Televisi... dimana itu biasanya kalau berita?”

“Hmm.. ada di Trans”

“Nah itu kan adek tahu tentang pembakaran hutan dan segala macam itu kan? Nah itu ada usaha nggak, maksudnya biar pemerintah itu lebih apa ya... sadar gitu kalau misalnya pembakaran hutan itu nggak boleh, soalnya itu merugikan orang banyak gitu. Adek adanya usahanya nggak?”

“Ada”

“Apa iu?”

“Melakukan reboisasi”

“Terus apa lagi?”

“Tidak menebang pohon sembarangan”

“Wih pintar! Terus udah dilakuim belum nggak buang sampah sembarangan kan juga termasuk menjaga pelestarian lingkungan, terus apa lagi?”

“Iya. Buang sampah...”

(Memori HP penuh, video berhenti. Namun, interview tetap dilakukan)

“...pada tempatnya sama tebang pilih”

“Berarti adek udah tahu ya? Itu diajarin siapa dek?”

“Diajarin sama orangtua dan guru”

“Oh gitu, makasih ya dek”

“Iya”

Kesimpulan:

1. Sepulang sekolah kegiatannya cukup padat. Setelah istirahat belajar melalui bimbingan belajar
2. Jarang main *game*, lebih sering menghabiskan waktu bermainnya dengan temannya di luar rumah selama 1 jam
3. Suka bermain gambar dengan temannya-temannya karena suka menggambar
4. Mengetahui deforestasi melalui televisi
5. Mengetahui usaha apa saja yang dapat dilakukan untuk mengurangi pembakaran hutan
6. Orang tua dan guru sudah mengajarkan untuk melestarikan lingkungan

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Anak-anak lebih suka memanfaatkan waktunya di rumah untuk sesuatu yang bermanfaat, salah satunya adalah membaca buku. Buku-buku yang dibaca adalah buku edukasi ilmu pengetahuan dan cerita bergambar. Sedangkan acara televisi yang mereka sukai adalah acara televisi berita dan kartun seperti Tintin, Spongebob, dan Superhero.
2. Cara pembelajaran siswa di sekolah adalah dengan guru memberikan materi di depan kelas menggunakan power point dan anak-anak menggunakan buku panduan dari Dinas Pendidikan. Buku panduan yang ada berisi LKS dan praktikum.
3. Siswa mengetahui peristiwa kerusakan lingkungan di Indonesia dengan baik, begitu pula dengan dampak dan pencegahannya. Namun, beberapa di antara mereka masih belum melakukan usaha pelestarian lingkungan.
4. Media pembelajaran yang ada masih belum cukup untuk memberikan informasi kepada anak-anak mengenai materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran yang ada tidak memberikan materi secara lengkap dan detail, sehingga siswa dan guru perlu mencari informasi lebih lanjut melalui internet atau media lainnya.

6.2 Saran

Ada beberapa faktor yang dapat dilakukan untuk menunjang perancangan ini, diantaranya adalah:

1. Perancangan lebih lanjut dapat dikembangkan dengan melakukan penelitian ke sekolah yang berbeda, seperti sekolah swasta yang masih menggunakan

konsep KTSP dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk melihat perbedaan antara *interest* dan karakteristik anak yang bersekolah di sekolah dasar negeri dan swasta.

2. Perancangan dapat dikembangkan dengan mengeksplor media pembelajaran lain yang sering digunakan siswa maupun guru yang dapat mempengaruhi cara belajar dan pemahaman anak untuk pengembangan desain yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Literatur

- A Green Alliance & Demos Report. 2004. A Child's Place: Why Environment Matters to Children. London: Green Alliance/DEMOS.
- Archie, M. (2003). Advancing Education Through Environmental Literacy. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Bartosh, Oksana. 2003. Environmental Education: Improving Student Achievement. The Evergreen State College.
- Calvert, Sandra L. (2001). The Role of Interactivity and Identity in Children's Learning. Georgetown University.
- ChanLin, Lih-Juan. 2000. Attributes of Animation for Learning Scientific Knowledge. Journal of Instructional Psychology.
- Dinas Pendidikan Jawa Timur. 2013. Dasar Hukum Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Documentary Video "Years of Living Dangerously: The End of Woods (Indonesia)" tahun 2014.
- Documentary Video "Years of Living Dangerously: Indonesia Haze and Deforestation" tahun 2015.
- Greenpeace Indonesia. 2013. Izin Memusnahkan. Jakarta: Greenpeace Southeast Asia.
- Greenpeace. 2013. Down To Zero: How Greenpeace is Ending Deforestation in Indonesia. Jakarta: Greenpeace Southeast Asia.
- Hurlock, Elizabeth B., 2003. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B., 2006. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.

- Indrarto, Giorgio Budi *et al.* 2013. Konteks REDD+ di Indonesia: Pemicu, Pelaku, dan Lembaganya. Center For International Forestry Research.
- Islam, Md Baharul *et al.* 2014. Child Education Through Animation: An Experimental Study. International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA).
- Jolly, Sushma. 2003. Studying The Effectiveness of Animation and Graphics with Text on Fourth, Fifth, and Sixth Graders. Lincoln, Nebraska: University of Nebraska.
- Kirkorian, Heather L. *et al.* 2008. Media and Young Children's Learning. University of Massachusettes and University of California.
- Littlefield, Joan & Cook, Greg. 2005. Child Development: Principles and Perspectives. Wisconsin: Pearson Education, Inc.
- Miller, Clare & Cotter, Janet. 2013. An Impending Storm: Impacts of Deforestation on Weather Patterns and Agriculture. Greenpeace Research Laboratories.
- Moutinho, Paulo & Schwartzman, Stephan. 2005. Tropical Deforestation and Climate Change. Amazon Institute for Environmental Research.
- NAEYC and Fred Rogers Centers. 2012. Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs. Saint Vincent College.
- Princeton-Brookings. 2008. The Future of Children: Children and Electronic Media. Princeton University and The Brookings Institution.
- Priyatna, Andri. 2015. Begin Bright: Fondasi Sukses Anak Dibangun Sejak Dini. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Schnotz, W. & Rasch, T. (2005). Enabling, Facilitating, and Inhibiting Effects of Animations in Multimedia Learning: Why Reduction of

Cognitive Load Can Have negative Results on Learning. Educational Technology Research and Development.

Sumargo, Wirendro *et al.* 2011. Potret Keadaan Hutan Indonesia. Forest Watch Indonesia.

Sunderlin, William D. & Resosudarmo, Ida Aju Pradnja. 1997. Laju dan Penyebab Deforestasi di Indonesia: Penelaahan Kerancuan dan Penyelesaiannya. Center For International Forestry Research.

Sutirjo & Sri Istuti Mamik. 2005. Tematik: Pembelajaran Efektif Dalam Kurikulum 2004. Malang: Bayumedia Publishing.

The North American Association for Environmental Education (NAAEE) and The National Environmental Education and Training Foundation (NEETF). 2001. Using Environment-Based Education to Advance Learning Skills and Character Development. Washington, DC: NAAEE and NEETF.

Trianto. 2011. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Vassiliou, Magda and Rowley, Jennifer. 2008. Progressing The Definition of E-Book. Manchester, UK: Manchester Metropolitan University.

World Wide Life. 2015. Deforestation Causes. WWF

Website

BBC Indonesia.. Memotret Kondisi Hutan Indonesia. Written by Sri Lestari (BBC Indonesia reporter). Published on June 9 2010 at 10:20 GMT.
www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2010/06/100609_hutanindo.shtml.

FWI/GFW (2002). The State of the Forest Indonesia. Bogor, Indonesia. Washington D.C: World Resources Institute, Forest Watch Indonesia, Global Forest Watch Indonesia. www.wri.org/our-work/project/forests-and-

landscapes-indonesia/climate-change-indonesia. Retrieved on Thursday, October 01 2015 at 5:33 PM

World Widelife Fund Indonesia. Kehutanan.
www.wwf.or.id/tentang_wwf/upaya_kami/forest_spesies/tentang_forest_spesies/kehutanan/. Retrieved on Thursday, October 1 2015 at 6:23 PM

www.sekolahdasar.net/2014/06/tahap-pembelajaran-tematik-terpadu.html?m=1 . Retrieved on Thursday, October 1 2015 at 7:04 PM

BIODATA



Afifah Devi Arifianti lahir di Surabaya pada tanggal 4 Mei 1994. Merupakan putri pertama dari empat bersaudara. Pendidikan formal yang telah diselesaikan adalah, SD Muhammadiyah 11, SMP Al-Hikmah, dan SMA Al-Hikmah. Setelah menyelesaikan pendidikan di SMA, melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi dengan mengikuti SNMPTN dan resmi menjadi mahasiswa ITS di Jurusan Desain Produk Industri, prodi Desain Komunikasi Visual FTSP – ITS pada tahun 2012. Judul yang diangkat oleh penulis dalam tugas akhir ini adalah Perancangan Buku Visual Pelestarian Lingkungan Berkonsep Tematik Untuk Anak Kelas 5 Sekolah Dasar. Alasan penulis memilih judul ini adalah memberi pemahaman mengenai makna pelestarian lingkungan beserta contoh kegiatan kepada anak usia sekolah dasar dengan memanfaatkan kurikulum tematik sebagai dasar pembelajaran. Kritik dan saran mengenai perancangan ini dapat didiskusikan lebih lanjut dengan menghubungi penulis melalui deviarifianti@gmail.com.