

PERANCANGAN BUKU SEJARAH TOKOH NASIONAL DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Daniel Christian Hartanto¹, DR. Prayanto W.H., M.Sn², Hen Dian Yudani, S.T.,M.Ds³
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121 - 131 Surabaya 60236
Telp. (031) - 2983455, Fax. (031) - 8417658
E-mail: danielceha94@gmail.com

Abstrak

Sejarah merupakan salah satu kurikulum yang wajib dalam pendidikan dasar di Indonesia. Ini dikarenakan sejarah sebagai suatu pendidikan yang sangat penting bagi pengembangan kepribadian anak. Namun pada kenyataannya, sekarang ini pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang kurang diminati dikarenakan minimnya media pembelajaran sejarah yang dapat menjadi daya tarik anak untuk mempelajari sejarah. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan alternative pembelajaran baru yang dapat menarik anak untuk mempelajari sejarah para pahlawan nasional. dengan menggunakan metode belajar kinestetik dapat membantu anak dalam proses belajar dan dibantu dengan menggunakan metode kualitatif dengan cara pembagian angket yang ditujukan untuk anak usia 6-12 tahun. Oleh karena itu, dengan menggunakan teori belajar kinestetik yaitu dengan menggunakan media bantu paper toy, supaya dapat membantu anak dalam mengetahui para pahlawan nasional.

Kata kunci: Buku, Paper Toy, Sejarah, Pendidikan, teori Kinestetik.

Abstract

Title: *Designing Books National Heroes History book in Indonesia As the Learning Media*

History is one of the compulsory curriculum to be learn in Indonesia primary education. This is because education from history is important for the development of the child's personality. However, learning from history books, is considered as a boring lessons, it is because lack of teaching media that can attract children to learn history. The design aims to provide new learning alternative that can attract children to learn the history of the national hero. by use studying kinesthetic method could help children's process in learning and assisted by using qualitative methods in a way distribution of a questionnaire aimed at children aged 6-12 years. Therefore, the design aims to provide new learning alternatives that can attract children to learn history, especially to recognize a national hero. Therefore, by using the theory of kinesthetic learning by using helper media from toy paper, in order to assist children in knowing the national hero.

Keywords: *Book, Paper Toy, History, Education, Theory of kinesthetic.*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan. Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus menerus tak terputus dari generasi ke generasi di mana pun di dunia ini (Tirtarahdja, 82).Seluruh pelajaran yang diberikan untuk pelajar adalah sama, tetapi pembedanya adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dan fasilitas

yang diberikan dari pihak sekolah berbeda-beda. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mengajar agar siswa dapat lebih memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru contohnya adalah pembelajaran sejarah.

Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini (Indonesia

Jurnal of history education vol 3). Pada jaman sekarang khususnya sejarah, sering dianggap sebagai pelajaran hafalan dan membosankan. Pembelajaran ini dianggap tidak lebih dari rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali saat menjawab soal-soal ujian. Kenyataan ini tidak dapat dipungkiri, karena masih terjadi sampai sekarang. Pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah dirasakan kering dan membosankan (Anggara:101).

Tidak dipungkiri bahwa pendidikan sejarah mempunyai fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa, kualitas manusia dan masyarakat Indonesia umumnya. pernyataan tersebut tidaklah berlebihan. Namun sampai saat ini masih terus dipertanyakan keberhasilannya, mengingat fenomena kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia khususnya generasi muda makin hari makin diragukan eksistensinya. dengan kenyataan tersebut artinya ada sesuatu yang harus dibenahi dalam pelaksanaan pendidikan sejarah (Alfian,1).

Menurut penelitian Rusdi yang merupakan seorang praktisi di bidang pendidikan, mengajar mata pelajaran Sejarah, dan sekretaris MGMP Sejarah karesidenan Surakarta, tentang pembelajaran sejarah: "Pembelajaran Sejarah di sekolah, senantiasa memiliki persepsi yang kurang baik. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah selalu dianggap rendah. Bahkan, Sejarah dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan. Kecenderungan yang muncul adalah, persepsi bahwa sejarah itu tidak memiliki manfaat atau kegunaan. Selain itu, penempatan jam pelajaran sejarah juga menjadi salah satu alasan kenapa siswa enggan untuk belajar sejarah. Contoh, sejarah ditempatkan di akhir jam pelajaran, yang menjadikan siswa itu lebih fokus pada keinginan untuk segera pulang. Atau Sejarah ditempatkan di tengah-tengah pelajaran Matematika dan Fisika. Matematika ulangan dan Fisika ada PR, maka sejarah-pun jadi "korban" kepusingan siswa yang kemudian diwujudkan dengan tidak mengikuti pelajaran sejarah dengan baik."

Wawancara yang penulis lakukan terhadap anak SMP kelas 8 yang bernama Tasya mengatakan bahwa si tasya merasa sangat tidak tertarik terhadap pelajaran Sejarah karena Tasya mengatakan "buat apa belajar sejarah, ngurus negara, dan sebagainya, kalau ngurus diri sendiri aja belum bisa", "Masa lalu biarlah berlalu tidak perlu diungkit-ungkit", dan "lebih enak berbincang-bincang bersama teman daripada mendengarkan guru sejarah mengajar karena pelajaran sejarah sangat membosankan apalagi kalau belajar tentang kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia" (Komunikasi Pribadi, 15 February 2015).

Penjelasan di atas kita mengetahui bahwa seseorang khususnya pelajar banyak yang malas untuk

mengetahui tentang sejarah karena dari berbagai permasalahan yang ada yaitu dari metode pembelajaran, kurikulum yang tidak mendukung, dan cara belajar dalam pembelajaran sejarah yang terlalu membosankan, padahal sejarah dapat berguna untuk pendidikan kita yaitu dapat menjadi sebuah pedoman untuk setiap umat manusia terutama anak-anak agar dapat mencontoh sifat dari kegigihan, kekompakan, kemauan masyarakat untuk mau merdeka meskipun mereka kalah dalam persenjataan tetapi mereka masih memiliki tekad untuk bertempur demi suatu tujuan yang besar. Karena itu mengapa kita harus belajar sejarah.

Menurut Fadil Ibnu Ahmad yang merupakan penulis buku "Dakwah online", pendidik, Webmaster, aktifis. Sejarah harus dipelajari karena: "Sejarah sebagai bahan pembelajaran manusia akan perjalanan peradabannya dari mulai Nabi Adam diciptakan. Tujuan mempelajari sejarah yaitu agar kita mengetahui dan memahami akan pentingnya kisah-kisah peradaban di masa lalu sehingga masyarakat tersebut bisa tahu akan asal usul bangsa, budaya dan agamanya. Dari sejarah, kita bisa mengetahui dan memahami peristiwa penting di masa lalu yang sangat berpengaruh bagi kehidupan di masa sekarang."

Indonesia memiliki banyak tokoh nasional yang patut untuk kita contoh, diantara sekian banyak tokoh salah satunya adalah Bung Karno, Bung Hatta. Merekalah tokoh yang berjuang untuk Indonesia demi kemerdekaan tanah air. Anak-anak dapat belajar banyak hal dari cerita tokoh nasional, salah satunya adalah cerita tentang tokoh pada saat melawan penjajah untuk mencari kemerdekaan dengan cara saling bekerjasama dengan masyarakat.

Bedasarkan fenomena di atas tentang persoalan tokoh bersejarah bagi siswa, penulis berencana untuk membuat buku tentang sejarah tokoh Nasional dengan memberikan media buku pembelajaran yang bertujuan untuk membuat buku pembelajaran tersebut seperti buku cerita dan dibantu dengan media pendukung yang bertujuan untuk anak SD agar anak-anak dapat belajar pengetahuan sejarah sejak dini dengan menggunakan pembelajaran yang membuat anak-anak lebih aktif bekerja agar anak-anak tidak hanya belajar menggunakan visual (belajar dengan cara melihat dan membaca sendiri) tetapi diajarkan juga untuk belajar menggunakan proses belajar kinestetik (belajar dengan cara bergerak, menyentuh, dan melakukan), yaitu dengan cara membaca untuk mengetahui tentang cerita tokoh nasional tetapi juga diajarkan untuk berimajinasi dengan pembuatan media yaitu paper toy agar dapat menarik minat anak-anak dalam proses belajar mengajar dengan cara menonjolkan bentuk figure yang menarik dan unik untuk menarik minat setiap anak yang berumur 6-12 tahun.

Metode Penelitian

Data Primer

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dilakukan dengan angket yang akan dibagikan untuk anak SD dan SMP yang sedang melakukan proses pelajaran Sejarah dan mewawancarai sejumlah guru sejarah untuk mengetahui perilaku anak-anak terhadap pelajaran sejarah dan mencari sumber cerita tokoh Sejarah dari dinas pendidikan atau dinas pariwisata.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam hal ini adalah pengumpulan jurnal-jurnal foto yang didapat dari dinas pendidikan/ dinas pariwisata/ buku-buku tentang cerita tokoh bersejarah yang sekiranya berguna dalam pembuatan buku dan paper toys.

Data Sekunder

1. Metode Kepustakaan

Pencarian data dengan metode kepustakaan ini digunakan untuk mencari cerita tentang tokoh bersejarah yang ada di tanah air Indonesia untuk menjadikan referensi bagi penulis.

2. Internet

Pengumpulan data berdasarkan opini, pendapat, ataupun ide orang lain mengenai tokoh nasional, Dapat berupa website pemerintahan, blog, berita dan situs website lain yang terkait. dalam hal ini data-data yang terkumpul dapat menjadi salah satu sumber referensi pembuatan buku dan paper toys.

3. Literatur

Data yang diperoleh melalui buku-buku bersejarah dan studi pustaka serta buku-buku yang membahas tentang tokoh nasional.

Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan adalah metode kualitatif yakni melakukan perancangan dari data-data yang terkumpul melalui angket yang disebar ke anak-anak SD dan SMP untuk mengetahui perkembangan pembelajaran sejarah.

Konsep Perancangan

Perancangan Buku tentang tokoh nasional sebagai media pendidikan ini akan menggunakan media buku yang bergambar ilustrasi dan menggunakan papertoy agar membantu anak-anak untuk tidak hanya belajar menggunakan visual tetapi juga menggunakan teori belajar kinestik sehingga akan memudahkan para pembaca untuk mengetahui tentang cerita tokoh nasional.

Paper Toy

Paper toy adalah istilah dari bahasa Inggris untuk permainan kertas. Bentuk awal adalah origami, namun kata *paper toy* telah berkonotasi permainan kertas dalam bentuk 3 dimensi. *Paper toy* merupakan permainan yang mendidik karena mengasah keterampilan tangan dan konsentrasi. *Paper toys* adalah permainan yang cocok untuk segala usia, tergantung tingkat kerumitannya. Alay yang dibutuhkan dalam merangkai *paper toy* hanya kertas dan selotip atau lem, gunting dan printer

Teknik Pembuatan *paper toy*

a. Cara membuat papertoy yaitu:

1. Sediakan model yang akan dibuat. Model didapat dari beberapa sumber seperti majalah, internet, bahkan bisa buat sendiri dari file 3-Dimensi.
2. Setelah mendapat model yang disukai, print model tersebut di kertas khusus. Dapat menggunakan kertas InkJet Paper 100gr, Concorde 100gr, atau Concorde 200gr, dan jenis kertas lain. Penting untuk dipertahankan : jenis kertas jangan terlalu tipis dan jangan berlalu tebal.
3. Setelah diprint, saatnya pemotongan dilakukan. Pemotongan dapat memakai cutter atau gunting, sesuai dengan selera dan objek yang akan dipotong. Jika objek pemotongan terlalu kecil, disarankan memakai cutter.
4. Sesaat setelah dipotong, lakukan scoring atau penandaan garis lipatan. dapat dilakukan dengan pulpen kosong atau garis setengah kekuatan dengan cutter kepada setiap garis lipatan di model kertas.
5. Kemudian, saatnya merakit. Gabungkan setiap potongan dengan lem sesuai dengan instruksi perakitan atau gambar referensi.

b. Cara melipat, menempel dan mewarnai serta tips dan trik pada pembuatan *paper toy* (salim, Para. 1) yaitu:

1. Melipat

Sebelum melipat pola, ada baiknya melakukan proses scoring pada garis bantu yang telah disediakan. Usahakan sesuai dan tepat di atas garis bantu. Supaya rapi, lakukan proses scoring dengan menggunakan pena yang sudah tidak terpakai atau dengan menggunakan pisau cutter tumpul. Goreskan pisau cutter tumpul tersebut dengan bantuan penggaris besi di atas garis bantu, jangan sampai terputus. Scoring berlaku untuk pola dengan detail besar dan kecil. Untuk melipat pola dengan detail kecil gunakan pinset khusus. Proses di atas dilakukan agar pola mudah untuk dilipat dan terlihat lebih rapi.

2. Menempel

Setelah itu masuk pada proses menempel, gunakanlah alat bantu berupa tusuk gigi untuk batang korek api untuk mengoleskan lem. Pengolesan lem jangan terlalu tebal. Oleskan secukupnya dan ratakan lem tersebut dengan menggunakan tusuk gigi, kemudian

rekatkan. Apabila pada saat perekatan terdapat lem yang keluar jalur (keluar dari batas garis lipatan), bersihkan dengan menggunakan tusuk gigi atau batang korek api. Perlu diingat, jangan menggunakan tangan untuk membersihkan, agar tidak timbul noda atau bercak kotor pada kertas.

Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, emosi, perhatian, kemampuan dan ketrampilan seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar baik satu arah maupun lebih. Oleh karena proses pembelajaran juga menyangkut dalam suatu proses interaksi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran.

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Hasil pembelajaran ditentukan oleh seberapa besar kita menggunakan media pembelajaran dengan semaksimal mungkin tergantung pada beberapa factor yaitu isi pesan, cara menjelaskan pesan dan karakteristik penerima pesan

Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi menjadi perantara yang menjembatani pembelajaran dengan yang dipelajari. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara maksimal. Karena itu fungsi dari media pembelajaran adalah:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi Keterbatasan ruang waktu, tenaga, dan daya indera
- c. Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan pengajar serta dapat terjadi proses saling memberi antar keduanya
- d. Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, serta kinestetiknya.
- e. Memberikan stimulus yang sama, membandingkan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama

Data Tentang Pembelajaran Sejarah

Sejarah Dimaknai sebagai peristiwa yang pernah berlangsung dimana sangat erat kaitnya dengan kehidupan manusia. Sejarah adalah pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini.

Mempelajari sejarah terutama Sejarah Pergerakan Nasional atau Sejarah Perjuangan Nasional bukanlah untuk menghafalkan kumpulan tahun-tahun terjadinya peristiwa sejarah melainkan harus mengetahui tentang ide-ide, cita-cita yang menyebabkan Rakyat Indonesia bergerak dan berjuang serta factor-faktor yang mempengaruhi, baik keadaan di dalam negeri maupun di luar negeri.

Hal ini perlu dikemukakan berhubungan ada pendapat, bahwa Ilmu Sejarah adalah Obyektif, artinya bahwa ilmu tersebut tidak boleh ditafsirkan bermacam-macam. Itu yang disebut objectif, jadi menurut pandangan Ilmu Sejarah bagi semua orang adalah sama saja, karena bersifat obyektif artinya fakta-fakta dalam sejarah tidak dapat disangkal karena sudah terjadi

Pelajaran Sejarah di Bidang Pendidikan

Mempelajari sejarah terutama Sejarah Pergerakan Nasional atau Sejarah Perjuangan Nasional bukanlah untuk menghafalkan kumpulan tahun-tahun terjadinya peristiwa sejarah melainkan harus mengetahui tentang ide-ide, cita-cita yang menyebabkan Rakyat Indonesia bergerak dan berjuang serta factor-faktor yang mempengaruhi, baik keadaan di dalam negeri maupun di luar negeri.

Hal ini perlu dikemukakan berhubungan ada pendapat, bahwa Ilmu Sejarah adalah Obyektif, artinya bahwa ilmu tersebut tidak boleh ditafsirkan bermacam-macam. Itu yang disebut objectif, jadi menurut pandangan Ilmu Sejarah bagi semua orang adalah sama saja, karena bersifat obyektif artinya fakta-fakta dalam sejarah tidak dapat disangkal karena sudah terjadi.

Pahlawan Nasional Kemerdekaan Indonesia

Pahlawan kemerdekaan Indonesia adalah pahlawan yang memberikan andil besar baik secara langsung maupun tidak terhadap tercapainya kemerdekaan bagi Negara Indonesia. Pahlawan-pahlawan tersebut dianugerahi gelar pahlawan nasional, dimana gelar tersebut diberikan oleh pemerintah Indonesia kepada seseorang warga negara Indonesia yang semasa hidupnya melakukan tindak kepahlawanan dan berjasa sangat luar biasa bagi kepentingan bangsa dan negara. Salah satu kriteria yang harus dipenuhi oleh seorang warga negara yang menjadikan layak disebut sebagai pahlawan nasional adalah warga negara Indonesia yang telah meninggal dunia dan semasa hidupnya (Departemen social par 1-3):

- Telah Memimpin dan melakukan perjuangan bersenjata atau perjuangan politik/perjuangan dalam bidang lain. Mencapai / merebut / mempertahankan / mengisi kemerdekaan serta mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa,

- Telah melahirkan gagasan atau pemikiran besar yang dapat menunjang pembangunan bangsa dan negara,
- Telah menghasilkan karya besar yang mendatangkan manfaat bagi kesejahteraan masyarakat luas atau meningkatkan bakti dan martabat bangsa Indonesia.

Seorang warga negara tidak bisa begitu saja disebut sebagai pahlawan nasional. Untuk menjadi seorang pahlawan nasional, harus memenuhi banyak prosedur dan penyeleksian sehingga akhirnya bisa dinyatakan sebagai pahlawan nasional oleh pemerintah Indonesia. Kategori pahlawan Indonesia sangatlah beragam ada yang merupakan pahlawan yang melopori pergerakan yang ada di Indonesia salah satunya bung tomo bung tomo dan juga ada pahlawan kemerdekaan Indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara, Drs. Mohammad Hatta, dll. Para tokoh nasional ini diyakini mampu menjadi contoh bagi para generasi muda untuk meneruskan nilai-nilai kepahlawanan mereka. Inilah yang membuat para pahlawan tokoh nasional menjadikan salah satu topic yang pending dan menarik untuk dibahas pada pelajaran sejarah untuk kalangan sekolah dasar.

Perancangan buku pembelajaran yang terdiri dari 13 tokoh para pahlawan nasional yang telah dipilih oleh penulis sebagai isi dari pembelajaran sejarah yaitu:

1. Ir. Soekarno
2. Mohammad Hatta
3. Bung Tomo
4. Teuku Umar
5. Cut Nyak Dien
6. Dr. Soetomo
7. Sultan Hasanuddin
8. Ki Hajar Dewantara
9. Pangeran Diponegoro
10. R.A. Kartini
11. Kapitan Pattimura
12. Untung Suropati
13. Jendral Soedirman

Karakter Anak Usia 6-12 Tahun

Pada masa anak-anak yang berusia 6-12 tahun tersebut disebut sebagai usia kelompok, di mana anak-anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga ke kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar.

Saat memasuki masa SD adalah salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh anak yaitu kematangan sekolah, tidak saja meliputi kecerdasan motorik, bahasa, tetapi juga hal lain seperti dapat menerima otoritas tokoh lain di luar orang tua, kesadaran akan tugas sekolah yang didapat oleh anak-anak, patuh pada peraturan yang telah ditetapkan dan mengendalikan emosinya.

Pada anak –anak yang berusia 6-12 merupakan masa anak yang telah mampu menyerap pendidikan formal dan menyerap berbagai hal kompleks yang ada di lingkungan sekitarnya, dan merupakan usia emas dalam perkembangan motorik anak dan perkembangan kognitif. Perkembangan motorik ini mempunyai pengaruh besar dalam perkembangan individu dan karakter anak di masa yang akan datang, antara lain (Gunarsa 13-15) :

1. Melalui kemampuan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan melukis, melempar bola dan memainkan alat permainan.
2. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik sekolah maupun sekitar.
3. Melalui perkembangan motorik yang normal, anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya. Sedangkan perkembangan motorik yang tidak normal bisa menghambat anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.
4. Perkembangan motorik sangat berpengaruh pada perkembangan karakteristik kepribadian anak.

Selain perkembangan motorik anak, perkembangan kognitif anak-anak juga berkembang, berikut beberapa perkembangan anak-anak saat memasuki periode usia 6- 12 tahun:

1. Teman sebaya paling penting, egosentrisme berkurang.
2. Berpikir lebih logis tapi masih belum mampu membuat logika abstrak.
3. Keterampilan bahasa dan memori meningkat.
4. Keterampilan kognitif meningkat karena telah memasuki sekolah.
5. Daya ingat sangat kuat sehingga tepat untuk memasuki masa belajar.

Karakteristik dan Ciri-Ciri KTSP

Karakteristik KTSP bisa diketahui antara lain dari bagaimana sekolah dan satuan pendidikan dapat mengoptimalkan kinerja, proses pembelajaran, pengelolaan sumber belajar, profesionalisme tenaga kependidikan, serta sistem penilaian. Selain itu juga karakteristik atau cirri-ciri dari KTSP adalah sebagai berikut:

1. Pemberian Otonomi Luas Kepada Sekolah dan Satuan Pendidikan
KTSP memberikan otonomi luas kepada sekolah dan satuan pendidikan, serta seperangkat tanggung jawab untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan kondisi setempat. Sekolah dan satuan pendidikan juga diberi kewenangan dan kekuasaan yang luas untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik serta tuntutan masyarakat. Selain itu, sekolah dan satuan pendidikan

juga diberi kewenangan untuk menggali dan mengelola sumber dana sesuai dengan prioritas kebutuhan.

2. Partisipasi Masyarakat dan Orang Tua yang Tinggi

Dalam KTSP, pelaksanaan kurikulum didukung oleh partisipasi masyarakat dan orang tua peserta didik yang tinggi. Orang tua peserta didik dan masyarakat tidak hanya mendukung melalui bantuan keuangan, tetapi melalui komite komite sekolah dan dewan pendidikan merumuskan serta mengembangkan program-program yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Masyarakat dan orang tua menjalin kerja sama untuk membantu sekolah sebagai nara sumber pada berbagai kegiatan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Kepemimpinan yang Demokratis dan Profesional

Dalam KTSP, pengembangan dan pelaksanaan kurikulum didukung oleh adanya kepemimpinan sekolah yang demokratis dan profesional. Kepala sekolah dan guru-guru sebagai pelaksana kurikulum merupakan orang-orang yang memiliki kemampuan dan integritas profesional. Kepala sekolah adalah manajer pendidikan profesional yang direkrut komite sekolah untuk mengelola segala kegiatan sekolah berdasarkan kebijakan yang ditetapkan. Guru-guru yang direkrut oleh sekolah adalah pendidik profesional dalam bidangnya masing-masing, sehingga mereka bekerja berdasarkan pola kinerja profesional yang disepakati bersama untuk memberi kemudahan dan mendukung keberhasilan pembelajaran peserta didik. Dalam proses pengambilan keputusan, kepala sekolah mengimplementasikan proses “bottom-up” secara demokratis, sehingga semua pihak memiliki tanggung jawab terhadap keputusan yang diambil beserta pelaksanaannya.

4. Tim Kerja yang Kompak dan Transparan

Dalam KTSP, keberhasilan pengembangan kurikulum dan pembelajaran didukung oleh kinerja team yang kompak dan transparan dari berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan. Dalam dewan pendidikan dan komite sekolah misalnya, pihak-pihak yang terlibat bekerja sama secara harmonis sesuai dengan posisinya masing-masing untuk mewujudkan suatu “sekolah yang dapat dibanggakan” oleh semua pihak. Mereka tidak menunjukkan kuasa atau paling berjasa, tetapi masing-masing berkontribusi terhadap upaya peningkatan mutu dan kinerja sekolah secara keseluruhan. Dalam pelaksanaan pembelajaran misalnya, pihak-pihak terkait bekerja secara profesional untuk mencapai tujuan-tujuan atau target yang disepakati bersama. Dengan demikian, keberhasilan KTSP merupakan hasil sinergi (Sinergistic effect) dari kolaborasi team yang kompak dan transparan. Dalam konsep KTSP yang utuh kekuasaan yang dimiliki sekolah dan satuan

pendidikan, terutama mencakup pengambilan keputusan tentang pengembangan kurikulum dan pembelajaran; serta penilaian hasil belajar peserta didik.

Konsep Kreatif

Tujuan Perancangan sebuah media pembelajaran buku yang memiliki sifat edukatif dan dapat menjadi alat pengenalan sejarah Indonesia di tanah air dengan menggunakan permainan kertas yaitu paper toy. Dengan media pendukung paper toy sebagai perancangan sebuah media pembelajaran dapat digunakan untuk menghafalkan wajah dan kisah tokoh nasional perjuangan yang ada di Indonesia dengan cara jika anak-anak melihat wajah para pahlawan secara tidak sadar mereka akan menghafalkan wajah para tokoh tersebut. Dengan menumbuhkan rasa ingin tau terhadap tokoh tersebut anak-anak dianjurkan untuk membaca sejarah para tokoh nasional tersebut untuk membangunkan rasa bangga terhadap negara Indonesia dan sejarahnya, dengan begitu diharapkan dapat memunculkan semangat nasionalisme yang sangat tinggi dan mampu berkembang ke segala aspek kehidupan masyarakat Indonesia baik masa sekarang maupun masa lalu.

Targert audiencenya adalah anak-anak yang berusia 6-12 tahun dari semua kalangan yaitu dari kalangan menengah keatas maupun menengah kebawah yang bertempat tinggal di Indonesia dan memiliki posisi psikologi karakter yang sedang berkembang pesat dalam mempelajari sesuatu dan juga keterampilan motorik mulai beradaptasi dengan lingkungan

Format dan ukuran buku pembelajaran ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran format yang digunakan adalah 21 cm x 27 cm supaya mudah dibawa kemana-mana.

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan ini adalah jenis sans serif dan dekoratif. Karena jenis ini menimbulkan kesan yang modern dan efisien.. Selain digunakan untuk menyampaikan suatu pesan yang ada di dalam buku pembelajaran, maka digunakan maksimal 3 typeface pada keseluruhan perancangan tersebut, agar bertujuan untuk membentuk satu kesatuan yang terintergrasi.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789

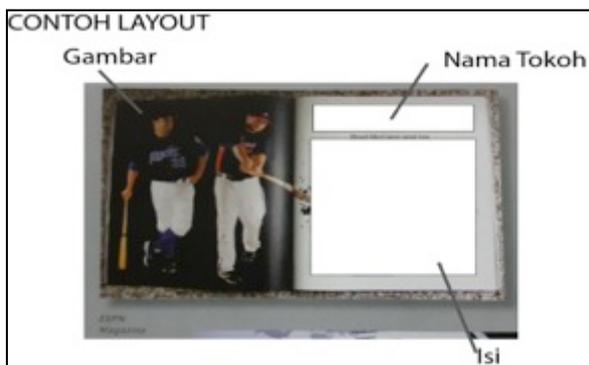
ACID

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ONEDIRECTION

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 123456789
Funnier

Gambar 1. Typeface yang digunakan

Penempatan layout pada buku menggunakan layout yang sederhana hanya menggunakan elemen Margin dan Grid untuk memudahkan anak-anak dalam memahami pesan yang akan disampaikan di dalam buku tersebut. Dengan komposisi seperti pada gambar yaitu menepatkan gambar pahlawan, isi buku, dan paper toy di halaman yang berbeda-beda agar mempermudah anak-anak untuk melihat, membaca, dan melakukan aktifitas dalam pembuatan paper toy.



Gambar 2. Contoh gambar layout

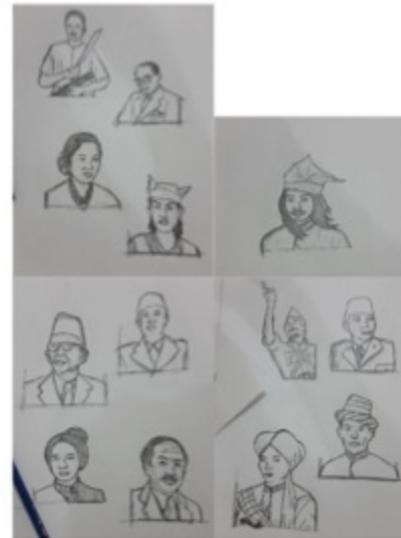
Gaya Visual/grafis yang digunakan dalam pembuatan buku pembelajaran sejarah adalah menyerupai gaya desain Art Deco dengan menonjolkan ciri-ciri dari gaya Art Deco antara lain:

- Garis yang rapi, stabil, tajam, manis, mengkilap dan hiperbola, hal ini dibuktikan dari beberapa penggunaan material yang sangat mengkilap seperti krom, batu perhiasan yang dipoles, dll.
- Aliran Art Deco ini berbentuk manis, halus, rapi dan menonjol atau mengkilap, kesan ini yang sangat menonjol dari Art Deco.
- Art Deco banyak menggunakan gradasi warna yang halus.

Proses Desain

Thumbnail

Sketsa gambar untuk 13 para pahlawan yang akan digunakan dalam pembuatan buku pembelajaran.



Gambar 3. Thumbnail tokoh pahlawan

Tighttissue para pahlawan



Gambar 4. Ki Hajar Dewantara



Gambar 5. Untung Suropati



Gambar 6. Teuku Umar



Gambar 9. Kapitan Pattimura



Gambar 7. R.A. Kartini



Gambar 10. Jendral Soedirman



Gambar 8. Pangeran Diponegoro



Gambar 11. Dr. Soetomo



Gambar 12. Ir. Soekarno



Gambar 15. Cut Nyak Dien



Gambar 13. Mohammad Hatta



Gambar 16. Sutomo (Bung Tomo)

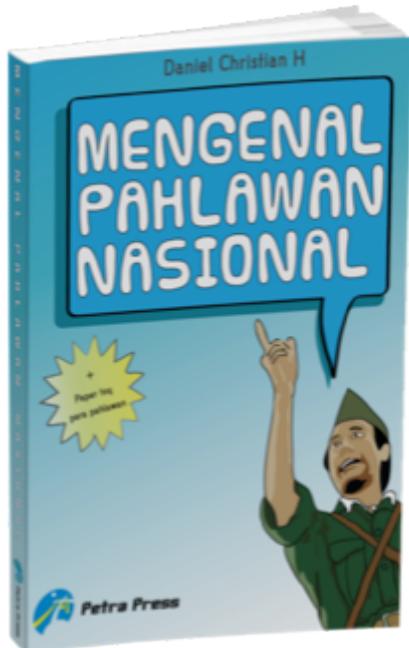


Gambar 14. Sultan Hasanuddin

Final Desain

Buku

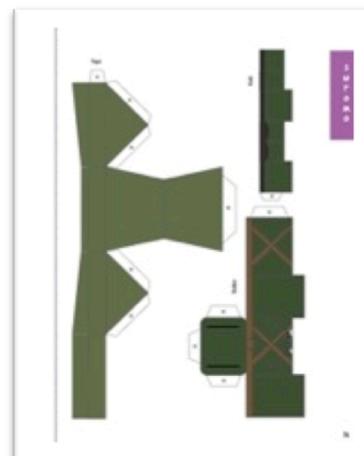
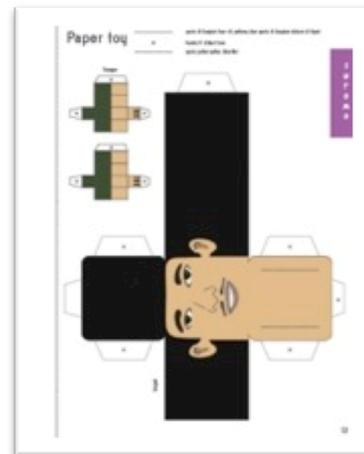
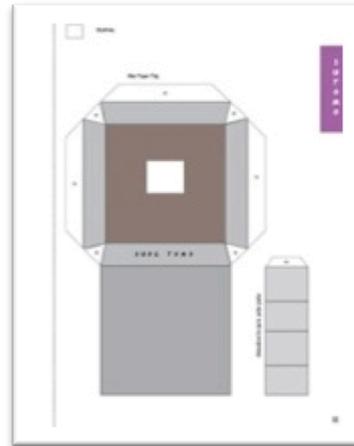
Menggunakan layout yang sederhana yang mudah digunakan yaitu terdiri dari gambar, tulisan dan paper toy yang dipisahkan dan dengan dibantu oleh margin dan grid yang sama sisi.



Gambar 4. Cover buku



gambar 5. Layout isi buku



Gambar 6. Layout isi buku (Paper Toy)

Paper Toy



Gambar 7. Paper Toy para pahlawan

Merchandise

Pembatas buku dan poster pahlawan tersebut digunakan sebagai hadiah dari pembelian buku yang dapat berfungsi sebagai pembatas buku dan dapat digunakan juga sebagai penggaris.

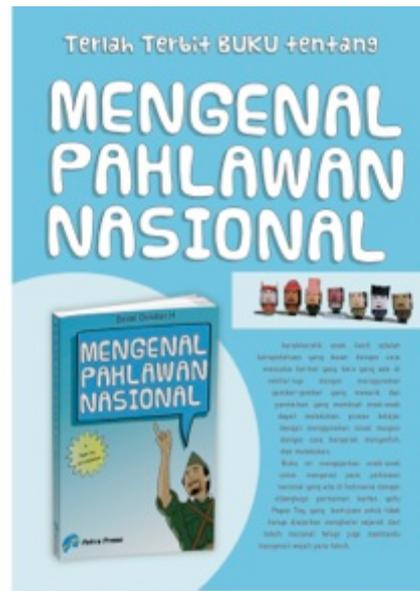


Gambar 8. Pembatas buku



Gambar 9. Poster pahlawan

Poster buku



Gambar 9. Poster promosi

Katalog



Gambar 11. Katalog buku

Penutup

Kesimpulan

Perancangan buku mengenal pahlawan nasional untuk anak-anak ini dapat memberikan pembelajaran tersendiri dalam penyampaian fakta tentang sejarah para pahlawan nasional. Adanya gambar para tokoh dan layout yang berwarna yang dibantu dengan media paper toy para pahlawan, anak-anak menjadi mudah untuk mengenal bagaimana bentuk wajah dari para tokoh nasional. Sebab perancangan ini didasarkan pada penelitian untuk mengajak anak-anak tertarik untuk mengetahui pembelajaran sejarah. Dengan ujicoba yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan paper toy yang dilakukan oleh anak-anak perlu bimbingan dari orang dewasa atau orang tua sebab anak-anak masih belum sepenuhnya memahami cara pembuatan paper toy

Selain mempermudah dalam penyampaian cerita dari para tokoh nasional, ilustrasi wajah dari para tokoh pahlawan, dan menghibur anak-anak dalam pembuatan paper toy anak-anak juga dapat melatih kecerdasan anak dengan menggunakan teori belajar

kinestetik yaitu belajar dengan cara bergerak, menyentuh, dan melakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada pembelajaran yang tidak hanya belajar untuk menghafal saja, tetapi dibantu dengan media yang cocok untuk meningkatkan minat anak-anak dalam belajar terlebih untuk pengetahuan-pengetahuan seperti sejarah.

Saran

Untuk perancang selanjutnya, disarankan untuk memperbanyak tokoh pahlawan nasional, sehingga tidak hanya 13 cerita mengenai tokoh pahlawan dan disertai dengan paper toy, tetapi untuk perancang selanjutnya dapat membuat perancangan buku "Mengetahui Pahlawan Nasional Jilid 2" yang memiliki konsep serupa dengan buku "Mengetahui Pahlawan Nasional" tetapi dapat mencari media pendukung yang sesuai dengan Target Audience tidak diwajibkan untuk penggunaan paper toy lagi .

Media edukasi yang baik adalah media edukasi yang telah melewati tahapan rancangan sehingga media yang dihasilkan tidak sembarangan tetapi memang efektif dan cocok diberikan untuk masyarakat yang khususnya untuk target audience dari sebuah perancangan tersebut nantinya.

Daftar Pustaka

Ajisaka, Arya. (2010). *Mengetahui Pahlawan Nasional*. Jakarta: Kawan Pustaka.

Gogorbangsa. (2011). *Gaya Desain Grafis*. Gogorbangsa. 4 Febuary 2015. <<https://gogorbangsa.wordpress.com/2011/04/04/gaya-desain-grafis/>>

Gunarsa, Singgih D. *Seri Psikologi dari Anak sampai Usia Lanjut*. Bunga Rampai Psikologi Perkembangan. Jakarta. PT.BPK. Gedung Mulia, 2009.

Ibnu Ahmad, Fadil. (2014). *Mengapa Harus Belajar Sejarah*. Dakwatuna. 3 Febuari 2015. <<http://www.dakwatuna.com/2014/03/31/48646/meng-apa-harus-belajar-sejarah/>>

Kuntowijoyo. (2001). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jogjakarta: Yayasan Benteng Budaya.

Martanto , Siswo Dwi. (2009) *Pembelajaran Sejarah: Pelaksana dan Solusi*. Historia Vitae Magistra, La Historia Me Absolvera. Suciptoardi. 3 Febuary 2015. <<http://suciptoardi.wordpress.com/2009/07/28/pembelajaran-sejarah-permasalahan-dan-solusinya/>>.

Mustapa, rusdi. (2009). *Mendekatkan Sejarah pada Siswa : Pengalaman Mengajar di Sman 1 Surakarta*.

Belajar online sejarah. 30 febuari 2015. <<http://history1978.wordpress.com/2009/10/13/>>

Raphanus, Rauf. "*Builder & Designer*." PERI (Paper Replika Indonesia). 20 Febuary 2015 <<http://perikertas.com/artikel/21-lainnya/16-builder-a-designer>>

Rininta Anindya, Chaula. (2008). "*10 Tokoh Kebangkitan Nasional*." Ayaelectro. 2 Febuary 2015. <<https://ayaelectro.wordpress.com/2008/05/27/10-tokoh-kebangkitan-nasional/>>

Rustan, Surianto. (2010). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.

Salim, Sionggono. "*Cara Melipat dan Menempel*." PERI (Paper Replika Indonesia. 20 Febuari 2015 <<http://perikertas.com/artikel/4-rakit/40-cara-melipat-dan-menempel>>

Serbaserbi. (2009). "*Karakteristik Anak Usia SMP / REMAJA*." Pengetahuan Kita. 5 Febuary 2015. <<http://jagad-ilmu.blogspot.com/2009/08/karakteristik-anak-usia-smp-remaja-bab.html>>

Sitompul, Roy. (2010). "*Gunting Vs Cutter Vs Cutter Pen*." PERI (Paper Replika Indonesia). 20 Febuari 2015 <<http://perikertas.com/artikel/21-lainnya/36-gunting-vs-cutter-vs-cutter-pen>>

Supriyono, (2010). Rakhmat. *Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

Sulistiyanto, Syidik. (2014). "*Aliran Seni Art Deco*." INDONESIA BISA. 25 Febuari 2015. <<http://syidiksulis2.blogspot.com/2014/02/aliran-seni-art-deco.html>>