

PERANCANGAN BUKU PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH PERINGATAN HARI – HARI PERJUANGAN NASIONAL UNTUK ANAK USIA 6 - 11 TAHUN

**Desi Amalia Limanto, Petrus Gogor Bangsa S.Sn.,M,Sn,
Aniendya Christianna S.Sn.,M.Med.Kom**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email : desiamalia55@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan buku pembelajaran interaktif sejarah peringatan hari - hari perjuangan nasional ini sebagai wujud kepedulian penulis terhadap fenomena yang terjadi saat ini. Peringatan hari – hari perjuangan nasional yang bertujuan menanamkan ingatan sejarah masa lampau tidak sesuai dengan tujuannya. Peringatan tersebut diikuti hanya sebagai rutinitas saja tanpa mengetahui sejarah bahkan tanggal peringatannya. Melalui perancangan ini, penulis mengenalkan sejarah dari peringatan hari – hari perjuangan nasional kepada anak – anak melalui gambar, bentuk interaktif, dan permainan sehingga anak memiliki pengalaman positif terhadap pengetahuan sejarah. Tujuan perancangan ini adalah untuk mengenalkan sejarah peringatan hari – hari perjuangan nasional sejak dini agar anak dapat belajar mencintai negara mereka melalui pengetahuan sejarah serta agar makna peringatan hari – hari perjuangan nasional tidak pudar.

Kata kunci : Buku Anak, Sejarah, Peringatan Hari – hari Perjuangan Nasional, Usia 6 – 11 tahun, Perancangan Buku Interaktif.

ABSTRACT

Title : *Design of Interactive Learning's Book of National Struggle's Memorial Days for Children in 6 – 11 Years.*

This design of Interactive Learning's Book of National Struggle's Memorial Days is a form of author's concern to phenomenon that occurs at this time. The national struggle's memorial days which aims to remind about the past don't appropriate with the purpose. The memorial days only followed as routines without knowing the history and even the date of the memorial. Through this design, author want to introduce the history of national struggle's memorial days to children using pictures, inerveractive forms, and games, so the children have a positive experience of the knowledge of history. This design's goal is to introduce the history of national struggle's memorial days early so children can learn to love their country through knowledge of history and the meaning of national struggle's memorial days don't fade.

Key Word : *Children Book, History, National Struggle, Memorial Days, 6 – 11 Years, Interactive Book Design.*

Pendahuluan

Keberadaan Indonesia tidak lepas dari sejarah perjuangan para pahlawan yang rela mengorbankan segala – galanya dalam memperoleh kemerdekaan. Peringatan hari perjuangan nasional diadakan setiap tahunnya untuk menanamkan ingatan setiap generasi bangsa Indonesia akan sejarah masa lampau dan wujud kebahagiaan atas kemerdekaan yang diperoleh. Tujuan penting diadakannya peringatan adalah untuk menanamkan semangat cinta tanah air. Kecintaan terhadap tanah air tersebut nantinya dapat diwujudkan melalui berbagai cara seperti melestarikan kebudayaan Indonesia, mencintai dan bangga akan produk – produk dalam negeri, dan turut serta dalam pembangunan negara.

Melalui peringatan yang diadakan setiap tahunnya diharapkan setiap generasi baru Indonesia dapat mengetahui dan menghargai sejarahnya sehingga setiap generasi dapat menjadikan sejarah sebagai cermin dalam pelaksanaan pembangunan negara selanjutnya.

Akan tetapi, kebanyakan masyarakat yang ikut memperingati hari - hari perjuangan nasional hanya ikut memperingatinya saja tanpa tahu sejarah dibalik peringatan tersebut, bahkan banyak peserta upacara yang mengikuti kegiatan upacara bendera dengan tidak serius, dan hanya menganggap upacara sebagai rutinitas saja.

Perkembangan jaman juga telah membuat dunia pendidikan yang umumnya dijalani oleh generasi muda Indonesia cenderung mengesampingkan pendidikan humaniora. Hal tersebut kini membuat kebanyakan generasi muda berpijak pada landasan nilai-nilai bangsa yang rapuh. Akibatnya, terjadi penurunan budaya dan karakter bangsa. Tujuan dari peringatan hari - hari perjuangan nasional kini menjadi pudar. Dengan kata lain, semangat patriotisme, kecintaan terhadap negara telah hilang ditengah perkembangan bangsa.

Pengenalan akan hari - hari perjuangan nasional seharusnya mulai dikenalkan pada masa anak – anak usia 6 – 11 tahun karena dimasa tersebut merupakan bagian dari masa perkembangan anak yang dikenal dengan *middle childhood*. Pada masa tersebut, seorang anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mereka akan dengan sangat cepat menyerap berbagai macam informasi baik berupa gambar, suara, maupun

tulisan asalkan media yang digunakan dapat menarik minat dan perhatiannya.

“Pengalaman pembelajaran anak dapat menjadi sumber kebiasaan sederhana yang nantinya memberikan suatu rangkaian penghubung berkelanjutan antara reaksi karena kebiasaan dan kecerdasan. Oleh karena itu mengenalkan keragaman budaya bangsa kepada anak-anak sejak usia sedini mungkin akan memberikan dampak positif” (Piaget 68). Maka dengan mengenalkan anak-anak mengenai sejarah bangsanya, akan memunculkan rasa kecintaan tanah air yang tinggi sejak masa anak-anak.

Buku interaktif merupakan media pembelajaran yang baik untuk anak – anak karena dapat menarik perhatian anak, merangsang pertumbuhan otaknya, serta sarana bersosialisasi karena di dalam buku terdapat permainan yang dapat dimainkan anak bersama – sama dengan teman atau orang tuanya. Melalui buku interaktif, anak tidak hanya diajak untuk mengerti sejarah perjuangan nasional saja namun juga untuk lebih memahaminya. Melalui ilustrasi, beberapa praktek keterampilan, serta permainan sederhana juga dapat melatih motorik anak.

Oleh karena itu, melalui perancangan buku pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada anak – anak mengenai sejarah perjuangan nasional yang diperingati setiap tahunnya sehingga makna dari peringatan hari -hari perjuangan nasional tidak pudar serta sejak kecil mereka telah belajar untuk mencintai negara mereka melalui pengetahuan sejarah.

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara yaitu wawancara, observasi, metode kepustakaan, internet, dan sebagainya. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses perancangan. Metode yang digunakan antara lain,

Data primer

a. Metode kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mencari serta meneliti informasi- informasi yang didapat melalui media cetak yang berisi data- data tentang hal – hal

yang berkaitan dengan perayaan hari perjuangan nasional, sejarah dari beberapa hari perjuangan nasional, psikologi target perancangan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bertanya untuk memperoleh informasi dari orang tua, dan anak – anak mengenai hal yang dilakukan saat peringatan hari - hari perjuangan nasional. (semangat patriotisme), sejarah perjuangan nasional, pentingnya peringatan hari - hari perjuangan nasional, psikologi anak, hobi anak – anak, buku yang disukai anak – anak, buku interaktif.

Data sekunder

a. Internet

Metode ini dilakukan dengan cara mencari data dan informasi berupa informasi tanggal perayaan perjuangan nasional, sejarah setiap perayaan hari perjuangan nasional, sejarah setiap tema hari perjuangan nasional dan hal yang identik pada setiap momen perayaan hari perjuangan nasional, psikologi target perancangan.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung di toko buku untuk mengetahui buku

tujuan yang ingin dicapai (Yudhawati dan Haryanto 14 – 15).

Suatu media disebut media pembelajaran apabila media tersebut menyampaikan pesan dengan tujuan pengajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mengkomunikasikan suatu materi pembelajaran agar suatu materi pembelajaran dapat lebih mudah diterima oleh penerima pesan. Oleh sebab itu, pesan dalam media pembelajaran tersebut harus didesain dengan memperhatikan ciri – ciri atau karakteristik dari penerima pesan.

Tinjauan Media Interaktif

Interaktif adalah hal saling melakukan aksi (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 542). Media interaktif adalah media dimana konsumennya dapat melakukan tindakan aktif dengan media yang disajikan. Tindakan aktif tersebut dapat dilakukan dengan cara meminta (penerima pesan) untuk melakukan kegiatan seperti menghitung, menulis, membaca, menirukan ucapan atau pelafalan, menjawab pertanyaan yang ditulis dalam buku catatan, mengamati lingkungan sekitar, membuat karangan singkat dan lain sebagainya (dikutip dalam Daryanto 44).

Tinjauan Buku Interaktif

interaktif yang ada di pasaran. Selain itu melakukan pengamatan pada tingkah laku anak usia 6 – 11 tahun.

Metode Analisa Data

Pada tahap ini data- data di analisis sedemikian rupa sampai berhasil disimpulkan kebenaran- kebenaran yang dapat dipakai untuk menjawab persoalan yang diajukan dalam penelitian. Perancangan ini menggunakan metode 5W 1 H (*What, Why, Who, Where, When, How*).

Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

Menurut Lislie J.Briggs, media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi pengajaran, seperti buku, film, slide, dan lain – lain. (dikutip dalam Soetomo 197). Pembelajaran adalah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perilaku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran merupakan suatu proses aktivitas berkesinambungan yang terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan ada

Buku interaktif adalah buku yang digunakan sebagai sarana pembelajaran yang memiliki “*two way flow*” pada informasi yang disampaikan kepada pembaca. (*The New Oxford Dictionary of English*). Yang dimaksud dengan “*two way flow*” adalah adanya interaksi dua arah antara buku sebagai sarana pembelajaran dan pembaca.

Beberapa macam jenis buku interaktif menurut beberapa sumber yang ditemukan, antara lain,

1. Buku interaktif dengan *paper engineering* (*movable book*): buku yang menampilkan teknik lipatan dan potongan kertas pada halaman – halaman buku sehingga memunculkan interaksi antara pembaca dengan buku. Beberapa yang termasuk dalam *paper engineering* antara lain,

Pop up : pada halaman terdapat lipatan kertas atau potongan yang dapat berdiri atau berbentuk tiga dimensi.

Pull tab : pada halaman terdapat kertas yang dapat ditarik.

Lift the Flap: pada halaman terdapat bagian kertas yang dapat dibuka tutup untuk mengetahui kejutan di dalamnya.

Volvelles: pada halaman terdapat bagian yang dapat diputar

Buku interaktif *peek a boo* : buku interaktif yang mengharuskan pembaca untuk membuka terlebih dahulu untuk mengetahui kejutan di dalam buku tersebut.

Buku interaktif *participation* : buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita dengan disertai tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.

Buku interaktif *hidden objects* : buku mengajak pembaca untuk menemukan objek yang disamarkan dengan cara mengikuti alur cerita setiap halaman buku.

Buku interaktif *games* : buku interaktif yang terdapat permainan di dalamnya.

Buku interaktif *play a song* atau *play a sound* : buku dilengkapi dengan tombol – tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi – bunyian berupa lagu ataupun suara yang berhubungan dengan cerita di dalam buku tersebut.

Buku interaktif *touch and feel* : buku interaktif yang biasanya untuk anak pre-school dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur, misalnya bulu halus pada gambar burung.

Buku interaktif campuran : buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk buku interaktif.

Tinjauan Sejarah Perjuangan Nasional

Sejarah merupakan suatu proses perjuangan manusia dalam mencapai gambaran tentang segala aktivitasnya yang disusun secara ilmiah dengan memperhatikan urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami (dikutip dalam Susanto 7). Menurut Taufik Abdullah dan Abdurrachman Surjomihardjo (1985 : 27), sejarah bukan semata – mata suatu gambaran mengenai masa lampau, tetapi sebagai suatu cermin masa depan. Sejarah adalah ilmu untuk memperbaiki peradaban umat manusia, pelajaran penting dalam menghadapi kehidupan yang akan datang. Sejarah tidaklah sesederhana hanya sekedar nama, peristiwa, waktu, dan tempat kejadian. Sejarah harus dipandang sebagai upaya penyadaran individu dan masyarakat agar mampu menjadi warga negara yang baik. Sejarah bukan hanya dipahami sebagai sejumlah mata pelajaran, akan tetapi lebih jauh dari itu. Sejarah adalah jalan untuk menuju pemahaman yang realistis terhadap keadaan masa sekarang, sebagai hasil dari

mempelajari masa lalu yang akan menjadikan manusia menjadi lebih bijak dalam membuat keputusan – keputusan hidup.

Pemahaman sejarah perlu dimiliki setiap orang sejak dini agar mengetahui dan memahami makna dari peristiwa masa lampau sehingga dapat digunakan sebagai landasan sikap dalam menghadapi kenyataan pada masa sekarang serta menentukan masa yang akan datang. Artinya sejarah perlu dipelajari sejak dini oleh setiap individu baik secara formal maupun non formal, keterkaitan individu dengan masyarakat atau bangsanya memerlukan terbentuknya kesadaran pentingnya sejarah terhadap persoalan kehidupan bersama seperti : nasionalisme, persatuan, solidaritas, dan integritas nasional. Terwujudnya cita – cita suatu masyarakat atau bangsa sangat ditentukan oleh generasi penerus yang mampu memahami sejarah masyarakat atau bangsanya.

Dalam konteks ini, sejarah adalah cara dalam menanamkan konsep – konsep : nasionalisme, persatuan, solidaritas, dan integritas sosial tersebut. Konsep tersebut dapat kita temukan dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia melawan kolonialisme dan imperialisme bangsa lain.

Sejarah Peringatan Hari - Hari Perjuangan Nasional

Peringatan Hari - Hari Perjuangan Nasional diadakan setiap tahunnya untuk memperingati kejadian sejarah masa lampau. Berikut sejarah Hari – hari peringatan nasional yang populer di kalangan masyarakat dan kerap diperingati di sekolah – sekolah ,

21 April : Hari Kartini

Kartini lahir di Rembang pada tanggal 21 April 1879. Ia berasal dari kalangan bangsawan Jawa. Ayahnya adalah seorang bupati Jepara dan ibunya adalah seorang selir bupati. Kartini bersekolah di sekolah Belanda dan belajar bahasa Belanda, namun setelah usianya 12 tahun, ia harus tinggal di rumah karena dipingit.

Selama menjalani masa pingitan, Kartini banyak membaca buku dan menulis cita – citanya yang dikirim ke temannya di Eropa. Perhatian Kartini adalah mengenai emansipasi wanita dan masalah sosial yang sedang terjadi. Kartini menyadari keburukan – keburukan yang dialami para wanita adalah akibat dari kekurangan pengajaran. Pengajaran untuk anak perempuan masih sedikit sekali, bukan karena kurangnya sekolah, tapi juga karena orang tua

tidak mengizinkan anak – anak gadis pergi ke sekolah. Hal tersebut telah menjadi adat istiadat.

Kartini menikah dengan R.M.A.A. Djojoadhiningrat pada umur 24 tahun. Suami Kartini mengerti keinginan Kartini dan mendukungnya untuk mendirikan sekolah wanita. Cita – cita Kartini makin tersebar dan wanita – wanita Indonesia lain mulai bergerak untuk tujuan yang sama, yaitu memberikan pengajaran untuk anak perempuan untuk mempertinggi derajat sosial dan menambah kecakapannya sebagai ibu dan pemegang rumah tangga. Pada tahun 1912 di Jakarta berdiri perkumpulan Putri Mardika dengan bantuan Budi Utomo dengan tujuan memajukan pengajaran anak – anak perempuan.

Kartini merupakan sosok pahlawan yang memperjuangkan hak – hak kaum perempuan. Kartini merupakan pelopor emansipasi wanita. Untuk mengenang jasanya, setiap tanggal 21 April, yang merupakan tanggal kelahiran Kartini diperingati sebagai Hari Kartini di Indonesia. Kegiatan yang dilakukan dalam rangka peringatan Hari Kartini antara lain, memakai kebaya, lomba *fashion show* kebaya, menyanyikan lagu Kartini, dan sebagainya.

2 Mei : Hari Pendidikan Nasional

Ki Hadjar Dewantara lahir di Yogyakarta pada tanggal 2 Mei 1889 dan diberi nama Raden Mas Soewardi Soeryaningrat. Ia berasal dari keluarga lingkungan kraton Yogyakarta. Ia adalah pelopor pendidikan bagi kaum pribumi Indonesia. Pada tahun 1922, Ki Hadjar Dewantara, mendirikan sekolah Taman Siswa yang pertama di Yogyakarta, yang memadukan pendidikan gaya Eropa yang modern dengan seni – seni Jawa Tradisional.

Karya-karya Ki Hajar Dewantara menjadi landasan dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia. Salah satu kalimat filosofisnya adalah “Ing Ngarsa Sing Tulada, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Hadhayani” yang artinya “Di depan memberi teladan, Di tengah memberi bimbingan, Di belakang memberi dorongan” yang menjadi slogan pendidikan yang digunakan hingga saat ini.

Ki Hajar Dewantara diangkat menjadi Menteri Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan Indonesia dalam kabinet pertama Republik Indonesia. Ia juga mendapat gelar doktor kehormatan (*doctor honoris causa*, Dr. H.C.) dari Universitas Gadjah Mada pada tahun 1957.

Atas jasanya dalam merintis pendidikan umum di Indonesia, Ki Hajar Dewantara dinyatakan sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia pada tanggal 28 November 1959, dan hari kelahiran Ki Hajar Dewantara yaitu tanggal 2 Mei ditetapkan sebagai Hari Pendidikan Nasional.

20 Mei : Hari Kebangkitan Nasional

Kebangkitan Nasional merupakan masa bangkitnya rasa dan semangat persatuan, nasionalisme, dan kesadaran untuk memperjuangkan kemerdekaan Republik Indonesia sejak bangsa Indonesia terus hidup dalam penderitaan di masa penjajahan. Masa ini ditandai dengan dua peristiwa penting yaitu Boedi Utomo (20 Mei 1908) dan ikrar Sumpah Pemuda (28 Oktober 1928). Boedi Utomo merupakan suatu badan perkumpulan yang menjadi pelopor dari kemunculan perkumpulan dan pergerakan lain di Indonesia untuk memperjuangkan kemerdekaannya. Hal itulah membuat tanggal 20 Mei, hari lahir Boedi Utomo diperingati sebagai Hari Kebangkitan Nasional.

1 Juni : Hari Lahir Pancasila

Menjelang kekalahan tentara Jepang, Pihak Jepang di Indonesia membentuk *Dokuritsu Junbi Cosakai* (Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan) untuk menarik dukungan rakyat Indonesia. *Dokuritsu Junbi Cosakai* mengadakan sidang pertamanya pada tanggal 29 Mei – 1 Juni 1945 dengan tema dasar negara.

Setelah beberapa hari tidak memperoleh titik terang, pada tanggal 1 Juni 1945, Soekarno menyampaikan pidatonya. Melalui pidato inilah rumusan awal Pancasila dikemukakan. Pancasila inilah yang akhirnya menjadi dasar negara Indonesia, sebagai pandangan hidup bangsa, dan hari lahirnya diperingati setiap tahunnya pada tanggal 1 Juni.

14 Agustus : Hari Pramuka

Kata “Pramuka” merupakan singkatan dari Praja Muda Karana yang memiliki arti rakyat muda yang suka berkarya. Gerakan Pramuka bertujuan untuk menumbuhkan tunas bangsa menjadi generasi yang dapat menjaga keutuhan, persatuan, dan kesatuan bangsa, bertanggung jawab serta mampu mengisi kemerdekaan Indonesia. Gerakan Pramuka di Indonesia ditandai oleh serangkaian peristiwa, antara lain

- Pidato Presiden dihadapan para tokoh dan pimpinan organisasi kepanduan yang terdapat di Indonesia pada tanggal 9 Maret 1961 di Istana

Negara. Peristiwa ini kemudian disebut sebagai Hari Tunas Gerakan Pramuka.

- Pada tanggal 30 Juli 1961, para wakil organisasi kepanduan di Indonesia meleburkan diri ke dalam organisasi Gerakan Pramuka. Peristiwa ini kemudian disebut sebagai Hari Ikrar Gerakan Pramuka.
- Pelantikan para pengurus Gerakan Pramuka dan memperkenalkannya kepada masyarakat terjadi pada tanggal 14 Agustus 1961. Peristiwa ini kemudian disebut sebagai Hari Pramuka.

17 Agustus : Hari Proklamasi Kemerdekaan RI

Sejak Indonesia mengalami masa – masa sulit akibat penjajahan bangsa Belanda dan Jepang, akhirnya pada tanggal 17 Agustus 1945, tepatnya pada hari Jumat, pukul 10.00 di gedung Pegangsaan Timur 56 Jakarta, teks Proklamasi Kemerdekaan Bangsa dan Tanah Air Indonesia oleh Dwi Tunggal dikumandangkan. Mulai tanggal 17 Agustus 1945 inilah Bangsa Indonesia siap untuk mempertahankan kemerdekaannya. Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia mewujudkan Negara Kesatuan Republik Indonesia dari Sabang hingga Merauke. Ini merupakan alat untuk mencapai cita – cita bangsa dan tujuan negara untuk membentuk masyarakat yang adil dan makmur (dikutip dalam Kansil 44).

Untuk memperingati Kemerdekaan Bangsa Indonesia yang telah diperoleh, setiap tahunnya diadakan berbagai kegiatan seperti upacara bendera, lomba makan kerupuk, lomba panjat pinang, lomba balap karung, dan sebagainya.

28 Oktober : Hari Sumpah Pemuda

Perkumpulan pemuda di Indonesia terbagi dalam banyak perkumpulan yang dibedakan berdasarkan perbedaan suku atau daerah. Pada tanggal 28 Oktober 1928, para pemuda Indonesia yang semula hanya mementingkan suku ataupun daerah mereka menyatakan niat dan tekadnya untuk bersatu dibawah satu sumpah, yaitu Sumpah Pemuda yang isinya, Persatuan Tanah Air, Persatuan Bangsa, Persatuan Bahasa. Sumpah Pemuda membuktikan tekad bangsa Indonesia untuk bersatu melawan racun perpecahan yang ditaburkan oleh pemerintah kononial.

10 November : Hari Pahlawan

Pada Sabtu pagi, tanggal 10 November 1945, kota Surabaya diserang secara membabi buta dari darat, laut dan udara oleh pasukan Inggris yang dipimpin oleh Mayor Manserg.

Sehari sebelumnya, tentara Inggris atas nama sekutu menuntut rakyat Surabaya bertekuk lutut dihadapan mereka dalam bentuk ultimatum. Hal tersebut sebagai upaya balas dendam atas peristiwa sebelumnya pada tanggal 30 Oktober 1945 dimana A.W.S Mallaby, pemimpin pasukan Inggris terbunuh dalam insiden tembak menembak disekitar Gedung Internatio, Surabaya.

Dengan slogan “Merdeka atau Mati!”, seluruh rakyat Indonesia di kota Surabaya serentak bangkit melawan tentara Inggris. Barisan Pemberontakan Rakyat Indonesia yang dipimpin oleh Bung Tomo melakukan upaya pertahanan diri dari serangan tentara Inggris di Surabaya. Barisan ini terdiri dari rakyat, terutama para pemuda usia 12 – 18 tahun. Dengan senjata yang ada pada mereka serta semangat kepahlawanan yang menyala – nyala mereka melawan pasukan Inggris yang bergerak maju dalam perlindungan tank – tank.

Pertempuran yang berlangsung selama 15 hari itu menimbulkan korban jiwa yang sangat banyak. Semangat kepahlawanan rakyat di Surabaya untuk selama – lamanya tak akan dilupakan oleh bangsa Indonesia. (dikutip dalam Kansil 47)

22 Desember : Hari Ibu

Kesempatan belajar bagi perempuan yang semakin besar membuat nasib perempuan menjadi lebih baik. Untuk menambah kecakapan, kaum wanita mulai bergabung dalam suatu organisasi dan juga membentuk perkumpulan wanita.

Wanita juga bergabung dalam perkumpulan seperti PKI, Sarikat Islam, dan lain – lain yang telah berkembang sebelumnya karena perkumpulan tersebut mengerti peran perempuan adalah sebagai pusat keluarga di rumah, pendidik keturunan, dan penyebar cita – cita. Setelah tahun 1920, jumlah perkumpulan wanita semakin banyak dan mulai bermunculan perhimpunan wanita sendiri.

Pada tanggal 22 – 25 Desember 1928, mulai muncul Kongres Perempuan Indonesia pertama di Yogyakarta yang bertujuan mempersatukan cita – cita dan usaha untuk memajukan Wanita Indonesia.

Pada Kongres Perempuan Indonesia ketiga yang berlangsung bulan Juli 1938 di Bandung juga menetapkan tanggal 22 Desember menjadi Hari Ibu yang akan diperingati setiap tahunnya sehingga dapat menambah kesadaran kaum Wanita Indonesia seluruhnya akan kewajibannya sebagai Ibu Bangsa.

Analisa Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif telah banyak beredar di toko buku dan juga banyak digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah – sekolah maju di Indonesia. Media pembelajaran interaktif tersebut dapat berupa media cetak maupun media digital. Media pembelajaran interaktif banyak dijadikan alternatif bagi guru maupun orang tua karena keunggulannya dapat melibatkan anak secara aktif sehingga pengetahuan yang diberikan oleh media tersebut dapat lebih mudah diterima dan diingat oleh anak.

Saat ini, banyak orang yang memilih untuk menggunakan media pembelajaran interaktif melalui media digital seperti permainan interaktif ataupun e-book dengan alasan kepraktisan, kemudahan dan gengsi dari pemakainya. Namun kebanyakan masyarakat melupakan dampak negatif dari penggunaan media digital ini terutama untuk kesehatan mata karena terlalu lama melihat layar dapat menyebabkan kerusakan pada mata.

Keberadaan media interaktif dalam bentuk buku interaktif telah dapat ditemukan di pasaran seperti buku *pop up*, *pull tab*, *peek a boo*, dan sebagainya yang tidak kalah menarik dari media digital. Selain itu penggunaan buku interaktif dalam pembelajaran, membuat materi yang diajarkan akan lebih mudah diterima oleh anak karena dengan buku interaktif anak dapat berinteraksi secara langsung dengan buku, misalnya membalik halaman buku dengan lebih fleksibel dan cepat dibandingkan melalui halaman digital, anak dapat menambahkan catatan – catatan kecil pada buku, interaksi seperti menarik dan permainan dalam buku interaktif dapat membuat adanya pengalaman langsung yang dilakukan oleh anak sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah diingat dalam jangka panjang.

Namun masih jarang buku pembelajaran interaktif produksi Indonesia yang ditemukan. Kebanyakan buku interaktif ditemukan adalah buku cerita dongeng (fiksi) dan buku – buku impor. Buku mengenai kisah sejarah Indonesia dapat ditemukan namun masih dalam bentuk cerita bergambar.

Analisa Kebutuhan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang dibutuhkan adalah materi tentang sejarah dari peringatan hari - hari perjuangan nasional. Materi tersebut harus dikenalkan sejak dini yaitu pada anak usia 6 – 11 tahun karena pada usia tersebut anak memiliki antusias lebih terhadap hal –

hal yang baru diketahui dan pada usia tersebut juga anak mudah untuk mempelajari sesuatu.

Agar penyampaian sejarah tersebut dapat tersampaikan kepada anak – anak dengan menyenangkan maka penyampaian pembelajaran dengan menggunakan media interaktif, buku.

Analisa Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Buku interaktif dipilih sebagai media pembelajaran sejarah peringatan hari perjuangan nasional dikarenakan minimnya buku interaktif untuk anak – anak mengenai sejarah dan belum adanya buku sejarah mengenai peringatan hari perjuangan nasional.

Buku interaktif dipilih untuk pembelajaran sejarah karena banyak anak yang telah mempelajari sejarah menganggap sejarah rumit dan terlalu banyak hafalan. Selain itu adanya antusias tinggi anak yang belum mengetahui sejarah untuk mengetahui sejarah dan mempelajarinya. Selain itu buku interaktif tidak membutuhkan alat lain dalam mengoperasikannya. Interaksi langsung pada buku interaktif, membuat pembelajaran dapat mudah diingat oleh anak untuk jangka panjang. Selain itu pada buku interaktif ini akan dikemas dengan menggunakan gambar dan permainan serta sedikit tulisan sehingga akan membuat cerita lebih menyenangkan untuk dibaca oleh anak.

Perancangan buku interaktif ini menggunakan bahasa yang telah disesuaikan untuk anak usia 6 – 11 tahun sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih mudah diterima dan dipahami. Selain itu, pembelajaran melalui buku ini dapat membantu anak mengenal sejarah dari hari peringatan yang di ikuti sehingga efektif untuk menanamkan kecintaan akan tanah air sejak dini. Sejarah yang dikatakan membosankan bagi anak yang telah memperoleh pembelajarannya akan dikemas lebih menyenangkan bagi anak sehingga tidak membosankan dan rumit.

Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan dari masalah yang didapatkan dari tinjauan fakta lapangan, usulan pemecahan masalah adalah berupa media pembelajaran interaktif berupa buku dengan tema sejarah peringatan hari - hari perjuangan nasional untuk anak usia 6 – 11 tahun. Pemilihan buku dikarenakan anak usia 6 – 11 tahun gemar membaca berbagai buku. Pada usia ini adalah waktu yang tepat bagi anak untuk belajar sejarah dan menanamkan rasa cinta tanah air karena mereka telah mengikuti peringatan hari perjuangan nasional di

sekolah. Melalui pengenalan dan pengalaman positif kepada anak mengenai sejarah akan dapat membentuk kecintaan anak pada sejarah sejak dini.

Konsep Perancangan

Konsep Kreatif

Tujuan kreatif dari pembelajaran sejarah peringatan hari – hari perjuangan nasional adalah mengenalkan sejarah setiap peringatan hari - hari perjuangan nasional kepada anak – anak melalui cerita bergambar interaktif dan permainan agar lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak sehingga anak akan mengenal sejarah dari setiap peringatan hari - hari perjuangan nasional yang diikuti dan dapat belajar mencintai negara melalui pengetahuan sejarah.

Topik yang akan dibahas melalui perancangan buku interaktif ini adalah sejarah peringatan hari - hari perjuangan nasional untuk anak usia 6 – 11 tahun. Sejarah yang akan dibahas adalah sejarah hari perjuangan nasional Indonesia yang diadakan setiap tahunnya dan sering diikuti oleh anak – anak di sekolah. Pembelajaran sejarah tersebut akan dibahas dalam setiap bab yang berbeda dengan mengurutkannya berdasarkan tanggal peristiwa sejarah terjadi.

Sejarah yang akan dibahas dalam buku interaktif ini antara lain adalah sejarah Hari Kartini, Hari Pendidikan Nasional, Hari Kebangkitan Nasional, Hari Sumpah Pemuda, Hari Ibu, Hari Lahir Pancasila, Hari Proklamasi Kemerdekaan RI, Hari Pahlawan dan Hari Pramuka. Penjabaran sejarah akan lebih banyak menggunakan gambar dibandingkan tulisan, serta didukung dengan permainan pada setiap babnya. Penggunaan gambar yang lebih banyak dibandingkan dengan tulisan bertujuan untuk menghilangkan kesan bosan terhadap buku bacaan sejarah yang banyak tulisan serta gambar lebih memudahkan anak dalam mengingat dan memahami bacaan.

Alur cerita akan diceritakan dengan bantuan gambar dan penjelasan singkat setiap peristiwa yang melatar belakangi peringatan hari perjuangan tersebut. Permainan akan diletakkan juga dalam alur cerita. Permainan yang akan dimuat dalam buku interaktif ini adalah permainan keterampilan, olah gambar dan tulisan. Pemilihan permainan pada buku interaktif bertujuan untuk melatih kognitif anak mengenai gambar dan tulisan, anak mampu menganalisa gambar dan tulisan, anak dapat berpikir lebih luas, dan mengembangkan imajinasi anak. Selain itu adanya latihan keterampilan melatih motorik tangan anak. Setiap peraturan yang diberikan pada setiap permainan melatih anak untuk menyadari aturan dan

pentingnya memahami aturan. agar mereka dapat berpikir luas tentang gambar dan tulisan serta melatih motorik.

Karakteristik Target Audiens

Target perancangan dari buku interaktif pembelajaran sejarah peringatan hari - hari perjuangan nasional ini adalah anak usia 6 – 11 tahun. Karakteristik anak usia 6 – 11 tahun yang menjadi target audiens adalah,

Demografis:

- Anak – anak usia 6 – 11 tahun
- Jenis kelamin laki – laki dan perempuan
- Tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD)
- Tingkat ekonomi menengah hingga menengah atas

Geografis:

- Daerah perkotaan di Indonesia, Surabaya

Behavioral:

- Sudah bisa membaca dan suka membaca
- Suka bermain permainan yang melatih motorik dan otak bersama orang lain baik orang tua ataupun teman – teman.
- Sering mengikuti kegiatan peringatan hari perjuangan nasional di sekolah

Psikografis:

- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Suka mencoba hal – hal baru

Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang digunakan adalah belajar itu menyenangkan. Melalui buku interaktif ini anak – anak usia 6 – 11 tahun diajak untuk belajar sejarah dengan cara yang menyenangkan melalui gambar, bentuk interaktif buku (*pop up, pull tab*), keterampilan dan permainan. Anak tidak hanya diajak untuk belajar melalui membaca namun anak diajak untuk melakukan interaksi dengan buku. Interaksi tersebut diperoleh melalui bentuk interaktif buku dan permainan yang ada di dalam buku yang akan membuat pembelajaran lebih mudah diterima dan diingat oleh anak. Materi pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan dan sulit untuk anak dapat menjadi menyenangkan. Selain itu, gambar yang lebih banyak akan menambah antusias belajar untuk anak usia 6 – 11 tahun. Oleh karena buku merupakan buku pembelajaran untuk anak maka penggunaan kalimat pada buku akan disesuaikan dengan anak – anak dengan menggunakan kalimat yang singkat, sederhana, dan tidak berbelit – belit. Dengan bentuk buku, materi yang disesuaikan dengan anak membuat anak dapat membaca buku sendiri tanpa perlu

bimbingan orang tua ataupun guru namun tidak menutup kemungkinan peran serta orang tua, guru dan teman dalam belajar dan bermain bersama anak serta dalam mengevaluasi hasil pembelajaran melalui buku interaktif.

Jenis Media Pembelajaran yang Akan Dirancang

Jenis pembelajaran yang akan dirancang adalah berupa buku interaktif yang berisi cerita sejarah peringatan hari - hari perjuangan nasional yang disajikan dengan gambar, permainan, dan bentuk interaktif dari buku seperti *pull tab*, *pop up*. Pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah diingat dan menyenangkan bagi anak usia 6 – 11 tahun.

Konsep Visual

Tone Warna

Tone warna yang digunakan adalah *tone* warna cerah dan mencolok karena berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penyusun kepada anak usia 6 – 11 tahun serta penelitian para ahli, warna cerah dan mencolok lebih disukai oleh anak – anak. Warna mencolok memiliki kecenderungan emosional yang tinggi dan terkesan energik. Beberapa warna yang akan digunakan dipilih warna yang cerah.

80c	0m	10y	10k
80c	0m	40y	0k
60c	60m	0y	0k
10c	60m	70y	0k
10c	50m	60y	0k
0c	0m	60y	0k
0c	80m	80y	30k
0c	30m	90y	10k
10c	80m	100y	0k
0c	60m	80y	30k
60c	80m	100y	10k
60c	0m	90y	0k

Gambar 1. Contoh warna

Jenis Font

Pemilihan *font* disesuaikan dengan karakter target yaitu anak – anak usia 6 – 11 tahun yang baru dapat membaca dan gemar membaca. Jenis *font* yang digunakan adalah *font* sans serif. Pemilihan *font* sans serif dipilih oleh karena beberapa alasan yaitu, bentuk yang identik dengan tulisan anak – anak yang merupakan bentuk dasar dari huruf, tingkat kejelasan lebih baik, lebih sederhana dan mudah untuk dikenal oleh anak.

Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan pada buku identik dengan gaya desain pop art karena menggunakan ilustrasi sederhana, menggunakan warna – warna yang cerah dengan blok – blok warna serta *outline* hitam. Untuk tipografi menggunakan teks berukuran besar atau tebal.

Gaya Visual Ilustrasi

Gaya ilustrasi menggunakan ilustrasi kartun dua dimensi dengan *outline* hitam serta menggunakan warna – warna cerah. Ilustrasi kartun merupakan ilustrasi yang telah mengalami distorsi bentuk, dari bentuk proporsi asli tubuh manusia menjadi bentuk – bentuk sederhana. Misalnya ilustrasi mata yang hanya digambarkan dengan bentuk lingkaran hitam. Hal tersebut membuat ilustrasi kartun memiliki bentuk yang sederhana, lucu, menghibur dan memiliki ciri khas tertentu sehingga cocok untuk anak – anak.

1. Gaya Layout

Tujuan dari *layout* adalah menampilkan elemen verbal dan visual agar dapat dikomunikasikan secara teratur sehingga memungkinkan pembaca menangkap informasi dengan mudah. Penataan *layout* pada buku akan memperhatikan beberapa prinsip desain antara lain, keseimbangan, kesatuan, titik berat, dan harmoni. *Grid* adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam *me-layout*. *Grid* mempermudah untuk meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang memiliki beberapa halaman.

Software

1. Adobe Photoshop, digunakan untuk mengedit gambar ilustrasi, warna, mengedit buku dan membuat layout buku,
2. Adobe Illustrator, digunakan untuk *men – tracing* gambar yang berupa ilustrasi ataupun vektor serta membuat bentuk interaktif pada buku (bentuk potongan, tarikan, lipatan).

Penjaringan ide

Dalam perancangan, ilustrasi yang digunakan akan memperhatikan bentuk – bentuk yang disukai anak, yaitu bentuk ilustrasi kartun sederhana dengan warna – warna cerah. Ilustrasi dan warna dapat memberikan kesan ceria dan menyenangkan, sesuai dengan dunia anak – anak. Bentuk karakter diadopsi dari tokoh – tokoh populer di kalangan anak – anak. Pada

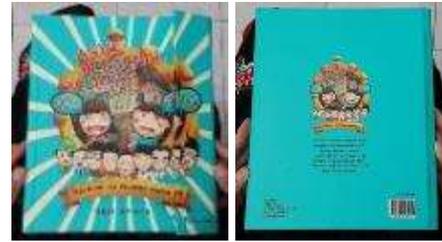
perancangan juga akan terdapat karakter maskot yang akan menjadi tokoh utama. Tokoh ini berfungsi untuk menjembatani setiap cerita, menjelaskan cerita, serta menyimpulkan setiap cerita. Pemilihan nama untuk maskot menggunakan nama Desi dan Deni. Desi dan Deni merupakan salah satu nama yang banyak digunakan di Indonesia dan jauh dari kesan nama barat seperti, Dorris, Derrick, Dennaly, dan sebagainya. Nama Desi adalah nama untuk anak perempuan yang memiliki arti seseorang yang memiliki jiwa pemimpin, menyukai perubahan dan variasi. Nama ini dipilih untuk nama maskot dikarenakan maskot akan berperan dalam memimpin jalannya cerita dalam buku. Nama Deni adalah nama untuk anak laki – laki yang memiliki arti seseorang yang pandai, bertanggung jawab, kreatif, dan penuh ide. Nama ini dipilih untuk nama maskot dikarenakan disesuaikan dengan karakter pintar dan kreatif.

Penggambaran ilustrasi baik untuk karakter maskot dan tokoh serta background menggunakan ilustrasi kartun dua dimensi yang terinspirasi dari tokoh pada *sticker LINE*. *Sticker LINE* merupakan salah satu fitur unggulan pada aplikasi LINE, sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis pada gadget seperti laptop, *Smartphone*, dan *Tab*. *Sticker LINE* adalah bentuk gambar yang digunakan untuk mengekspresikan perbincangan. Saat ini telah banyak anak usia 6 – 11 tahun yang telah memiliki gadget dan menggunakan LINE sebagai salah satu sarana berkomunikasi (*chatting*).

Gambar pada *sticker LINE* banyak digemari baik dari kalangan dewasa hingga anak – anak bahkan mereka tak segan mengeluarkan biaya untuk membeli *sticker LINE* yang berbayar. Gambar *sticker LINE* banyak disukai oleh anak – anak karena memiliki karakter *fun*, dan ekspresif sehingga cocok untuk karakter anak – anak.

Untuk pewarnaan menggunakan warna – warna ceria namun natural dan kontras. Pewarnaan untuk keseluruhan isi buku akan menggunakan warna *full colour*. Setiap warna pada halaman diselaraskan agar menjadi satu kesatuan buku.

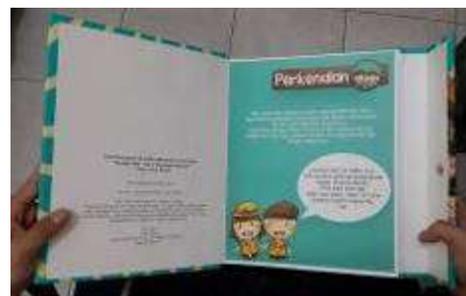
Final Artwork



Gambar 1. Cover buku (depan, belakang)



Gambar 2. Halaman 1 dan 2



Gambar 3. Halaman 3 dan 4



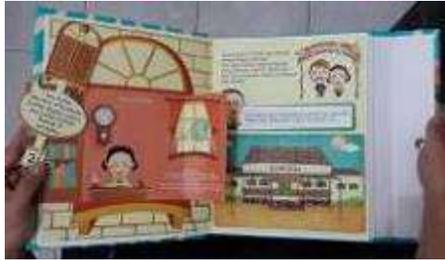
Gambar 4. Halaman 5 dan 6



Gambar 5. Halaman 7 dan 8



Gambar 9. Halaman 13 dan 14



Gambar 6. Interaktif halaman 7



Gambar 10. Halaman 15 dan 16



Gambar 7. Halaman 9 dan 10



Gambar 11. Halaman 17 dan 18



Gambar 8. Halaman 11 dan 12



Gambar 12. Halaman 19 dan 20



Gambar 13. Halaman 21 dan 22



Gambar 17. Halaman 27 dan 28



Gambar 14. Interaktif halaman 22



Gambar 18. Halaman 29 dan 30



Gambar 15. Halaman 23 dan 24



Gambar 19. Halaman 31 dan 32



Gambar 16. Halaman 25 dan 26



Gambar 20. Interaktif halaman 31 dan 32



Gambar 21. Halaman 33 dan 34



Gambar 25. Kunci Jawaban



Gambar 22. Halaman 35 dan 36



Gambar 23. Halaman 37 dan 38



Gambar 24. Halaman 39 dan 40

Aplikasi pada media interaktif



Gambar 26. Cover buku interaktif (depan, samping, belakang)



Gambar 27. Flyer dan poster promosi



Gambar 28. Tas



Gambar 29. Notes



Gambar 30. Tempat pensil



Gambar 31. Penggaris



Gambar 32. Pembatas buku



Gambar 33. Pin



Gambar 34. Penghapus



Gambar 35. X-banner



Gambar 36. Kaos

Kesimpulan

Peringatan hari - hari perjuangan nasional diadakan setiap tahunnya untuk menanamkan ingatan kepada generasi bangsa akan sejarah masa lampau sehingga generasi bangsa dapat menjaga dan membangun Indonesia menjadi lebih kuat dan maju. Akan tetapi, kebanyakan generasi bangsa yang ikut memperingatinya tidak mengetahui sejarah dibalik peringatan tersebut. Tujuan dari peringatan hari – hari perjuangan nasional akhirnya menjadi pudar.

Pengenalan sejarah seharusnya mulai dikenalkan pada masa anak – anak usia 6 – 11 tahun dengan pengenalan terhadap lingkungan sekitar mereka yaitu sejarah peringatan hari – hari perjuangan nasional. Pengenalan sejarah perlu diberikan dengan cara yang menyenangkan agar dapat memberikan pengalaman positif anak terhadap pengetahuan sejarah.

Buku interaktif merupakan media pembelajaran yang tepat bagi anak usia 6 – 11 tahun yang menyukai membaca buku yang banyak gambar. Buku interaktif akan mengajak anak berinteraksi secara langsung melalui bentuk interaktif (pop – up, pull – tab, dan sebagainya), gambar dan permainan sehingga memudahkan anak dalam mengingat dan memahaminya dengan cara yang menyenangkan. Anak akan memperoleh pengalaman positif terhadap

pengetahuan sejarah sejak dini dan anak dapat belajar mencintai negara mereka . Selain itu, makna dari peringatan hari - hari perjuangan nasional tidak pudar.

Saran

Perancangan buku pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat berguna untuk mengenalkan sejarah, khususnya sejarah peringatan hari – hari perjuangan nasional yang sering diperingati di sekolah kepada anak sejak dini dengan cara yang menyenangkan. Penulis juga berharap buku – buku interaktif dapat terus berkembang di Indonesia serta berbagai media pembelajaran lain untuk mengenalkan sejarah dapat berkembang karena melihat masih jarang ditemukannya media – media tersebut di pasaran.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis nantikan untuk penyempurnaan di karya – karya yang anak datang. Terima kasih.

Ucapan Terima Kasih

Selama proses perancangan tugas akhir ini, penulis telah mendapat banyak bantuan dan dorongan dari berbagai pihak dan penulis sadar bahwa tanpa bantuan tersebut, penulis akan kesulitan dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus untuk kasih dan penyertaanNya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis untuk doa dan dukungannya selama pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Petrus Gogor Bangsa S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan banyak masukan dan ide dalam proses perancangan tugas akhir ini.
4. Ibu Aniendya Christiana S.Sn., M.Med.Kom selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan banyak masukan dan ide dalam proses perancangan tugas akhir ini.
5. Bapak Andrian Dektisa H., S.Sn., M.Si, Ibu Ani Wijayanti S., S.Sn., M.Med.Kom, Bapak DR. Bing Bedjo T., M.Si, dan Bapak Obed Bima Wicandra., S.Sn., MA selaku tim penguji yang telah memberikan banyak masukan dalam proses perancangan tugas akhir ini.
6. Andreas Sanjaya dan Shintia Dewi yang selalu menemani dalam suka dan duka serta selalu

mendukung dan memberi semangat kepada penulis dalam proses perancangan tugas akhir ini.

7. Kepada teman – teman kelompok bimbingan tugas akhir yang telah bersama sama berjuang dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.
8. Teman – teman dan semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak memberi bantuan hingga perancangan tugas akhir ini selesai.

Daftar Pustaka

- Badio, Sabjan. “Buku, Modul, atau Diklat.” *Guru Menerbitkan Buku, Mengapa Tidak* .2009. 15 Maret 2015.<<http://gurumenerbitkanbuku.wordpress.com/author/sabjan/>>.
- “Bacaan yang Tepat untuk Anak.” *Erlangga for Kids*. 2012. Erlangga. 24 Februari 2015. <<http://erlanggaforkids.com/read-a-story/artikel/210-bacaan-yang-tepat-untuk-anak.html>>.
- Bengkulu, Flanelista. “Humaniora.” *Academia.edu*. 2015. Academia.edu. 20 Februari 2015. <<http://www.academia.edu/9186076/HUMANIORA>>.
- Dabner, David. *Design and Layout: Understanding and Using Graphics*. Singapore: Page One, 2003.
- Darmaprawira, Sulasmi. *Warna*. Bandung: ITB, 2002.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.
- Eiseman Leatrice, and Keith Recker. *Pantone, The 20th Century in Color*. California: Chronicle Books LLC, 2011.
- Frederick, William H, ed. *Pemahaman Sejarah Indonesia*. Jakarta: Pustaka LP3ES, 2005.
- Heinich, Robert, et al. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. 3th ed. New York: Macmillan Publishing Company, 1990.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Ed.5. Jakarta: Erlangga, 1996.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*.Ed.3, Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Kansil, CST. *Pancasila dan Undang – Undang Dasar 1945*. Jakarta: Pradnya Paramita, 1984.
- Kansil, CST, dan Julianto. *Sejarah Perjuangan Pergerakan Kebangsaan Indonesia*. Jakarta: Erlangga, 1985.
- Koentjaraningrat. *Metode – metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 1983.
- Latuconsina, Achmad. *Peranan Pemuda Sebelum dan Sesudah “Sumpah Pemuda”*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1994.

- Listiyani, Dwi Ari. *Sejarah I Untuk SMA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- LP3ES. *Anak Bangsa Menggugat*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia, 2003.
- Mayang Sari, Sriti. *Catatan Kuliah Desain Dasar 1*. Surabaya: Desain Interior Universitas Kristen Petra.
- Miarso, Yusufhadi, et al. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali, 1984.
- Muhammad, As'Adi. *Panduan Praktis Stimulasi Otak Anak*. Yogyakarta: Diva Press, 2010.
- “Nasional.” *KBBI Daring, Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2008. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 20 Februari 2015. <<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php>>.
- Nurhayati, Yanti. “Pengaruh Upacara Bendera Terhadap Sikap Nasionalisme di SMPN 14 Bandung.” *SI thesis Universitas Pendidikan Indonesia* (2013). 6 Februari 2015. <<http://repository.upi.edu/id/eprint/2582>>.
- Oxford University Press. *The New Oxford Dictionary of English*. 3th ed. USA: Oxford University Press, 2003.
- “Pelajaran Sejarah Harus Bangkitkan Nasionalisme.” *Sinar Harapan* 3 Februari 2015. 2 Maret 2015. <<http://sinarharapan.co/news/read/150203006/pelajaran-sejarah-harus-bangkitkan-nasionalisme>>.
- “Pelajaran Sejarah Harus Diberikan Sejak Dini.” *Sinar Harapan* 7 Oktober 2013. 2 Maret 2015. <<http://sinarharapan.co/news/read/26062/pelajaran-sejarah-harus-diberikan-sejak-dini>>.
- “Perancangan.” *KBBI Daring, Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2008. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 20 Februari 2015. <<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php>>.
- Piaget, Jean. *Psychology of the Child*. New York: Basic Book, 2000.
- Pramuka Indonesia. “Pramuka Indonesia” *Pramuka Indonesia*. Pramuka Indonesia. Pramuka Indonesia. 5 Maret 2015. <<http://www.pramukaindonesia.com>>.
- Pringgodigdo, A.K. *Sejarah Pergerakan Rakyat Indonesia*. Jakarta: Dian Rakyat, 1984.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Ed.3, Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Putri, Ciptanti. “Memahami Genre Buku Cerita Anak.” *Pena Tenggara's World*. 2009. 27 Februari 2015. <<http://penatenggara.blogspot.com/2009/01/memahami-genre-buku-cerita-anak.html>>.
- Rasid, Abdul Rahim Abdul. *Patriotisme: Agenda Pembinaan Bangsa*. Kuala Lumpur: Utusan, 2000.
- Ricklefs, M.C. *Sejarah Indonesia Modern*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1998.
- Rustan, Suriyanto. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Sakty, Dhian Pramono. “Nilai – nilai Patriotisme dalam Novel Sebelas Patriot Karya Andrea Hirata dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Pembelajaran Sastra di SMA.” *SI thesis Universitas Negeri Yogyakarta* (2012). 4 Februari 2015. <<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/9846>>.
- Santrock, John W. *Perkembangan Anak* Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2008.
- Santrock, John W. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Schiffman, Leon. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT Indeks, 2004.
- Setiyono, Budi, ed. *Revolusi Belum Selesai (II)*. Semarang: Mesiass, 2003.
- Siebert, Lori, dan Lisa Ballard. *Making a Good Layout*. Cincinnati: North Light Books, 1992.
- Soetomo. *Dasar – dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional, 1993.
- Soewono, Devi. *Perancangan buku interaktif pembelajaran unggas khas Indonesia untuk anak usia 7-9 tahun*. Surabaya: Perpustakaan Universitas Kristen Petra, 2012.
- Suprpto, et al. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas X SMA/MA 1*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2012.
- Susanto, Heri. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.
- Wangsa, Lalu Mara Satria. *Merebut Hati Rakyat: melalui nasionalisme, demokrasi, dan pembangunan ekonomi*. Jakarta: Pm Pustaka, 2004.
- Wiratmo, Triyadi Guntur. “Transformasi Fungsi Gambar dalam Ilustrasi: Dari Dekorasi Visual, Interpretasi Visual, Jurnalis Visual sampai Opini Visual.” *DG*. 2009. DGI Indonesia. 16 Maret 2015. <<http://dgi-indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnalis-visual-sampai-opini-visual/>>.
- Yudhawati, Ratna, dan Dany Haryanto. *Teori – teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2011.
- Yuniati, Siska. “Self Publishing 2 : Jenis – Jenis Buku ”. *Komunitas Guru dan Pemerhati Pendidikan*. 2009. 15 Maret 2015. <<http://group.yahoo.com/neo/groups/pakguruonline/conversations/topics/6512>>.