

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang berperan sangat penting dalam proses perkembangan dan kemajuan kehidupan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar agar dapat mempengaruhi seseorang yang mulanya tidak tahu menjadi tahu. Menurut Siswoyo (2011:53), pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa dan kehendak), sosialnya dan moralitasnya. Pernyataan yang dikemukakan ahli tersebut memiliki makna bahwa pendidikan akan memampukan manusia untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya sehingga memiliki kecerdasan dan wawasan yang luas (Siti, 2016:30).

Salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah buku bahan ajar yang memenuhi syarat antara lain menarik, atraktif, menambah keyakinan siswa untuk berhasil, pelatihannya bermotivasi, dan kosakata yang sesuai bagi siswa. (Tarigan, 2009:93-94). Pembelajaran yang didukung dengan buku bahan ajar yang memadai akan mengantarkan siswa mencapai kompetensi lulusan dengan hasil yang memuaskan.

Salah satu upaya yang dilakukan melalui peningkatan kualitas proses pembelajaran diantaranya dengan adanya pemenuhan pengembangan media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran mampu meningkatkan proses

pembelajaran (Paolini, 2015:15). Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran (Kemendiknas, 2010). Senada dengan pendapat oleh Anjarwati et al., (2016:26) bahwa proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien jika tersedia sumber belajar salah satunya media pembelajaran berupa buku ajar. Ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan pencapaian hasil belajar sesuai dengan kemampuannya (Ahmar & Rahman, 2017:76).

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mendukung dan menguatkan informasi materi ajar yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep ilmu mencapai kompetensi yang diinginkan sehingga mudah diingat dan dapat diulang-ulang. Media pendidikan juga sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dapat menjelaskan berbagai fenomena yang sulit, termasuk konsep yang abstrak menjadi pengetahuan yang realistis (Sutirman, 2013:19).

Media pembelajaran yang baik sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena berfungsi sebagai alat komunikasi yang membawa informasi akurat dari sumber belajar kepada pembelajar (Silitonga & Situmorang, 2009:26). Bahan ajar yang baik juga harus mampu menyajikan materi pelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta dapat menjembatani pembelajaran agar kompetensi yang telah ditetapkan tercapai (Anjarwati et al., 2016). Menggunakan media pembelajaran yang baik kan mempercepat

tercapainya kompetensi karena berfungsi sebagai guru yang baik, objektif, memiliki kebenaran dan relevan (Paolini, 2015:20). Bahan ajar yang dikemas dengan baik sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dapat menyajikan pesan atau informasi sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan mahasiswa, dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa (Mihardi, 2015:30).

Dinosaurus merupakan hewan yang hidup pada zaman prasejarah. Meskipun telah punah, pengetahuan mengenai binatang purba ini masih bisa dipelajari saat ini dari fosil hewan, buku, film dan berbagai media lainnya. Banyak media yang memberikan informasi mengenai pengetahuan binatang purba zaman prasejarah ini. Salah satunya buku ensiklopedia, tetapi media pembelajaran ini sifatnya tetap dan monoton karena berisi tulisan dan gambar. Dari faktor ini menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar siswa, faktor tersebut antara lain: (1) Media pembelajaran ini tidak substansi dirasakan kurang karena keterbatasan media; (2) Kurang variatifnya media sehingga proses pembelajaran sangat membosankan; (3) Kesulitan mengingat bermacam jenis dinosaurus dalam media ini.

Untuk mengatasi masalah di atas, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu mengatasi keterbatasan media pembelajaran namun tidak menghilangkan isi tentang ilmu pengetahuan dinosaurus pada buku ensiklopedia. Mengingat begitu pentingnya peran media pembelajaran sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul”

Perancangan Buku Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging" sebagai media pembelajaran”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengapa merancang Buku Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging" sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana merancang Buku Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging" menjadi visual yang efektif dan menarik ?

## **C. Tujuan Perancangan**

1. Menghasilkan Buku Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging" sebagai media pembelajaran
2. Untuk merancang merancang Buku Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging" sebagai media pembelajaran menjadi visual yang efektif dan menarik

## **D. Manfaat Perancangan**

1. Secara Teoritis

Secara teoritis perancangan ini diharapkan dapat memperkaya ilmu komunikasi bagi mahasiswa desain komunikasi visual khususnya bagi penulis atau peneliti lainnya yang berkompeten dibidang ini. lebih dari itu,

perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat buat akademik dan prodi desain komunikasi visual. sebagai refrensi bagi mahasiswa prodi desain komunikasi visual tentang perancangan Buku Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging"

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi anak, penggunaan buku hasil dari rancangan tersebut ke dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak.
- b. Bagi Orang tua, sebagai pengetahuan pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bagi anak
- c. Bagi masyarakat, memberikan pengertian bahwa ensiklopeida Dinosaurus mampu dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak

## **E. Tinjauan Pustaka**

1. Lestari & Hartanti (2017) meneliti tentang “Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Mikrobiologi Berbasis Inkuiry dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang” Pendekatan dalam penelitian menggunakan model penelitian pengembangan yang mengacu pada Thiagarajan dkk. (1974) yang disebut model 4D. Model ini meliputi tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Pada tahap disseminate Pengkajian terhadap efektivitas produk pengembangan dilakukan dengan uji coba lapangan yang

melibatkan 2 kelas untuk uji coba skala besar. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar dari kelas kontrol 19.000 dan 24.114 di kelas perlakuan. Dalam tes eksperimental diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas perlakuan dan kelas kontrol dengan tingkat signifikan menunjukkan 0,000. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah pengembangan inquiry materi berbasis mikrobiologi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa IKIP Budi Utomo Malang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada bahan ajar yang dikembangkan dimana penelitian ini mengembangkan media belajar berupa buku sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar Mikrobiologi Berbasis Inquiry. Sedangkan persamaanya adalah metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan R & D dengan desain 4D

2. Amin & Mayasari (2015) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro” Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*research and development*), model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu menurut Borg & Gall, dengan tahap-tahap pengembangan terdiri dari 10 langkah. Validasi yang digunakan untuk media pembelajaran mencakup 1) uji ahli materi meliputi aspek pembelajaran dan aspek isi ; 2) uji ahli desain meliputi aspek tampilan dan pemrograman; 3) uji mahasiswa kelompok kecil; 4) uji mahasiswa kelompok besar; dan 5) uji lapangan. Akan tetapi pada saat ini penelitian baru sampai pada tahap uji mahasiswa

kelompok kecil. Hasil dari analisis data pada uji coba produk pada kelas besar diperoleh uji hipotesis pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh  $t_{hitung}=3,67$  dengan  $t_{tabel} = 1,997$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbentuk aplikasi android berbasis weblog lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media aplikasi android. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada produk yang dihasilkan dimana penelitian ini menghasilkan bahan ajar cetak sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berbasisi android, penelitian ini menggunakan rancangan 4d penelitian terdahulu menggunakan Borg & Gall.

3. Martin (2012) “Pengembangan Bahan Ajar *Science Entrepreneurship* Berbasis Hasil Penelitian Untuk Mendukung Program Kreativitas Mahasiswa” Penelitian pengembangan bahan ajar science entrepreneurship berbasis hasil penelitian untuk mendukung program kreativitas mahasiswa merupakan penelitian pengembangan yang diarahkan untuk menghasilkan bahan ajar yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan yaitu, (1) Bahan ajar science entrepreneursip yang dikembangkan berbasis hasil penelitian memperoleh penilaian layak dari pakar pakar kewirausahaan, (2). Mahasiswa mampu menyusun proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan baik setelah memanfaatkan bahan ajar yang dikembangkan dalam mata kuliah science entrepreneursip dan (3). Penggunaan bahan ajar science entrepreneursip yang

dikembangkan efektif berdasarkan hasil belajar mahasiswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada bahan ajar yang dikembangkan dimana penelitian ini mengembangkan media blajar berupa buku cetak sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar Science Entrepreneurship Berbasis Hasil Penelitian dengan variabel kreativitas sedangkan penelitian ini hasil belajar. Sedangkan persamaanya adalah metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan R&D dan karakteristik subyek penelitian dimana menggunakan mahasiswa.

4. Ermaniatu & Taufik (2017). meneliti tentang “Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Penilaian Kinerja Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SD Kelas VI” Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui karakteristik bahan ajar cetak yang memadai bagi peningkatan kemampuan sains siswa agar mampu mengaplikasikan konsep sains dalam kehidupan sehari-hari. Uji skala terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas VI SDN Tembong 2. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan metode angket menggunakan bahan ajar cetak berbasis penilaian kinerja. Pengolahan data angket menggunakan skala likert. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil dari analisis pengujian para ahli bahwa bahan ajar berbasis penilaian kinerja dapat menjadi sumber belajar dan menunjukkan hasil yang baik dengan masing-masing perolehan skor untuk uji ahli sains sebesar 80,95%, uji ahli pendidikan 96%, uji ahli desain 85,33%, dan uji coba skala terbatas sebesar



93,5%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada bahan ajar yang dikembangkan dimana penelitian ini mengembangkan media belajar cetak sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar Berbasis Penilaian. Sedangkan persamaanya adalah metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan R&D dan mengembangkan bahan ajar cetak.

5. Rizka Deasshintya meneliti tentang “Perancangan Buku Ilustrasi Legenda Timun Mas “ Indonesia merupakan negara dengan banyak budaya beragam budaya, adat, bahasa, legenda dan lain-lain. Namun sayang, walaupun cerita rakyat adalah satu elemen budaya bangsa Indonesia, mereka semakin tersisihkan keberadaannya. Pembuatan buku ilustrasi berjudul “Timun Mas Sisi Lain” ditunjukkan untuk remaja yang lebih memiliki minat baca tinggi agar mereka lebih mencintai budaya legenda dari negeri sendiri. Perbedaan dari tugas akhir sebelumnya sama-sama membahas perancangan buku ilustrasi tetapi di Tugas Akhir Rizka Deasshintya menceritakan legenda, sedangkan tugas akhir yang akan dibuat ini menggunakan media digital dan juga beda pengambilan ceritanya lebih ke dongeng.

## **F. Metodologi Perancangan**

### **1. Ide/Gagasan**

Faktor ini menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar siswa, faktor tersebut antara lain: Media pembelajaran ini tidak substansi dirasakan kurang karena keterbatasan media, kurang variatifnya media sehingga proses pembelajaran sangat membosankan dan kesulitan mengingat bermacam jenis dinosaurus dalam media ini. Untuk mengatasi masalah di atas, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu mengatasi keterbatasan media pembelajaran namun tidak menghilangkan isi tentang ilmu pengetahuan dinosaurus maka dibutuhkan buku ensiklopedia

### **2. Observasi**

Lokasi yang akan dibuat observasi yaitu di SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta, karena SD tersebut akhir-akhir ini mengadakan suatu gerakan yang bertujuan untuk mendongkrak minat baca anak

### **3. Brief**

Buku Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging" yaitu merupakan judul buku cetak yang akan dibuat dan ditargetkan kepada anak-anak usia 3 tahun – 10 tahun .Pengambilan tema ini merupakan bentuk kepedulian kepada anak-anak yang menurunnya minat baca karena media pembelajaran yang terbatas dan kurang menarik.

#### **a. Sumber Data**

##### **1. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan guru dan orang tua siswa SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta untuk mengetahui keterbatasan media pembelajaran yang sudah ada dan wawancara dengan siswa SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta, untuk mengetahui gambar yang digemari dari dinosaurus pemakan daging.

## 2. Pustaka

### a. Buku

Untuk pustaka dalam bentuk buku yaitu memakai buku yang menjelaskan buku tentang pembuatan ilustrasi untuk anak-anak.

### b. Jurnal

Mencari jurnal yang berkaitan dengan perancangan buku ilustrasi digital tentang dinosaurus pemakan daging

### c. Tugas Akhir

Mencari tugas akhir yang bersangkutan dan untuk referensi dan menghindari plagiat dalam sebuah karya, dan tentunya tugas akhir yang dapat dipertanggung jawabkan

## 3. Creative Brief

- a. Disini jenis buku yang digunakan adalah buku cetak
- b. Adapun teknik pembuatan buku ilustrasi digital ini beserta promosi pendukungnya menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Indesign
- c. Buku Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging" ini akan di layout dan dibuat lebih dominan ke ilustrasi dan sedikit tulisan, karena

dengan ilustrasi anak-anak lebih bisa berimajinasi daripada membaca tulisan.

- d. Penempatan media sendiri akan disesuaikan dengan targetnya yaitu anak-anak usia 3 tahun – 10 tahun
- e. Media promosi yang akan digunakan untuk buku ilustrasi Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging" ini yaitu Roll Benner ,Stiker, Poster, Gantungan Kunci, Pin, Kalender,

#### **4. Final Design**

Hasil akhir perancangan ini adalah sebuah buku Ensiklopedia anak tentang "Dinosaurus Pemakan Daging" yang nantinya akan digunakan untuk anak-anak untuk meningkatkan minat baca. Ilustrasi ini menggunakan software Adobe Photoshop dan Adobe Indesign. Dan juga berdasarkan analisa data strategi kreatif yang sudah ada.

#### **5. Evaluasi**

Sebuah proses tes atas tingkat penggunaan dan fungsionalitas sebuah karya yang dilakukan di lapangan sesuai dengan target *audiens*.

## LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2001: 726) media memiliki arti perantara, penghubung; yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik (Hamzah et.,all, 2011: 122).

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Banyak batasan yang diberikan tentang pengertian media (Jufri, 2013: 2).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran diperlukan sebagai bagian dari proses interaksi peserta didik, guru, dan sumber belajar itu sendiri; seperti yang dijelaskan pada Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20, yaitu: pembelajaran adalah proses

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003).

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran seperti dikemukakan oleh Agus et al. (2006) , yaitu:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Guru memiliki penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beraneka ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- d. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
- e. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- f. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.
- g. Jumlah waktu belajar dapat dikurangi.

- h. Seringkali terjadi, para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media dengan baik.
- i. Kualitas belajar siswa dapat lebih ditingkatkan.
- j. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.
- k. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
- l. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa bergantung pada keberadaan guru.
- m. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- n. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa pada ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.
- o. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.
- p. Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan, tetapi justru dapat mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan, dan sebagainya. (Agus et al, 2006:46). Belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Dalam proses belajar terdapat pesan yang hendak disampaikan. Pesan tersebut

dapat berupa informasi yang mudah diserap oleh penerima, namun juga dapat berupa informasi yang abstrak atau sulit untuk diterima. Ketika pesan yang disampaikan tidak dapat diterima oleh penerima maka diperlukan solusi yang dapat mengantarkan pesan tersebut. Media merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman penerima pesan tersebut (Daryanto, 2013: 5).

Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Sudjana dan Rivai, 2013: 2).

Lebih lanjut Sudjana dan Rivai menambahkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan



teori perkembangan mental piaget, yang menyampaikan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan berfikir dari kongkrit menuju abstrak (Sudjana dan Rivai, 2013:2)

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Piaget dalam Slameto menyampaikan bahwa ada tiga tahap perkembangan mental anak, yaitu: (1) berfikir secara intuitif + 4 tahun, (2) beroperasi secara kongkrit + 7 tahun, (3) beroperasi secara formal + 11 tahun. Proses pembelajaran di lingkungan belajar siswa harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Anak usia sekolah dasar umumnya berada pada tahap perkembangan mental beroperasi secara kongkrit. Oleh sebab itu pada pembelajarana di sekolah dasar guru harus memberikan kondisi pembelajaran yang nyata (Piaget dalam Slameto, 2010: 13).

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang nyata. Dengan penggunaan media pembelajaran, pesan yang sifatnya abstrak dapat diubah menjadi pesan yang kongkrit. Misalnya guru menyampaikan pesan tentang teknik membaca memindai, ketika guru hanya menjelaskan maka siswa akan kesulitan memahami teknik membaca memindai, namun ketika guru menggunakan sebuah majalah, buku atau koran sebagai media dan menunjukkan secara langsung bagaimana teknik membaca memindai, maka siswa mudah menerima pesan yang disampaikan guru.

Selanjutnya, landasan teori penggunaan media dalam proses belajar disampaikan oleh Dale (1969) dalam Arsyad (2013) yaitu Dale's *Cone of experience* (Kerucut Pengalaman Dale) "Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikeluarkan oleh Burner". Dalam kerucut tersebut dijelaskan bahwa pengalaman secara langsung (kongkrit) memberikan hasil belajar paling tinggi. (Arsyad, 2013: 13) Dilanjutkan oleh benda tiruan, dramatisasi, karyawisata, televisi, gambar hidup pameran, gambar diam, lambang visual dan lambang kata (abstrak) yang memberikan porsi paling sedikit. Meskipun begitu Arsyad (2013: 13) menyampaikan bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu pengalaman langsung, tetapi dimulai dari pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan.

#### 4. Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengelompokan berdasarkan perkembangan teknologi. Menurut Seels Glasgow dalam Arsyad (2013: 35) "Media tersebut dikelompokan atas media tradisional dan media moderen", yang mana sebagai berikut ini

**Gambar 1. Jenis Media Pembelajaran**

No	Tradisional	
	Jenis	Bentuk
1	Visual diam yang diproyeksikan	proyeksi <i>opaque</i> (tak-tembus pandang). proyeksi <i>overhead</i> . 3) <i>slides</i> . <i>Filmstrips</i>
2	Visual yang tak diproyeksikan	gambar poster. foto.

		<i>charts</i> , grafik, diagram. pameran, papan info, papan-bulu.
3	Audio	rekaman piringan. pita kaset, <i>reel cartridge</i> .
4	Penyajian Multimedia	slide plus suara. <i>multi-image</i> .
5	Visual Dinamis	filem. televi. Vidio
6	Cetak	buku teks. modul, teks terprogram. <i>workbook</i> . majalah ilmiah, berkala. lembaran lepas ( <i>hand-out</i> )
7	Permainan	teka-teki. simulasi. permainan papan.
8	Realita	model. <i>specimen</i> (contoh). manipulatif (peta, boneka)
Modern		
	Jenis	Bentuk
1	Media berbasis telekomunikasi	a. telekonfren. b. kuliah jarak jauh.
2	Media berbasis mikroprosesor	a. <i>computer assisted intruction</i> . b. permainan komputer. c. sistem tutor intelejen. d. interaktif.

## B. Media Pembelajaran Cetak

### 1. Pengertian

Media belajar cetak (*printed*), yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wall chart, foto/gambar, model, atau maket (Lestari, 2013:80). Sudut pembelajaran, bahan ajar cetak lebih unggul dibanding bahan ajar jenis lain. Hal ini karena bahan ajar cetak merupakan media yang sangat canggih dalam hal mengembangkan kemampuan siswa untuk mampu belajar tentang fakta

dan mampu mengerti prinsip-prinsip umum dan abstrak dengan menggunakan argumentasi yang logis. Dalam hal kualitas penyampaian, bahan ajar cetak dapat menyajikan kata-kata, angka-angka, notasi musik, gambar dua dimensi serta diagram. Selain itu, apabila biaya tidak menjadi masalah, media cetak juga dapat dipresentasikan dengan dilengkapi ilustrasi yang berwarna. Dari segi penggunaannya, bahan ajar cetak ini bersifat *self-sufficient*. Artinya, dapat digunakan langsung atau untuk menggunakannya tidak diperlukan alat lain, mudah dibawa ke mana-mana (*portable*) karena bentuknya relatif kecil dan ringan, informasi yang ingin disampaikan dapat cepat diakses dan mudah dibaca secara sekilas (*browsing*) oleh penggunaannya (Sadjati, 2015:9).

Selain memiliki beberapa kelebihan seperti di atas, bahan ajar cetak pun tak luput dari kelemahan atau kekurangan. Kekurangannya antara lain adalah tidak mampu mempresentasikan gerakan, penyajian materi dalam bahan ajar cetak bersifat linear, tidak mampu mempresentasikan kejadian secara berurutan, diperlukan biaya yang tidak sedikit untuk membuat bahan ajar cetak yang bagus dan dibutuhkan kemampuan membaca yang kuat dari pembacanya. Terakhir, kelemahan utama dari bahan ajar cetak adalah sulit memberikan bimbingan kepada pembacanya yang mengalami kesulitan memahami bagian tertentu dari bahan ajar cetak tersebut dan sulit memberikan umpan balik untuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukannya terutama pertanyaan yang memiliki banyak jawaban atau yang membutuhkan jawaban yang

kompleks dan mendalam, yang termasuk kategori bahan ajar cetak (Majid, 2008:9). Bahan ajar cetak adalah bahan ajar yang dicetak dalam kertas dan berbentuk handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model/maket (Arsanti, 2018:72). Bahan Ajar Cetak adalah perangkat bahan yang memuat materi atau isi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dengan menggunakan teknologi cetak (Martin, 2012:18).

Media belajar Cetak adalah perangkat bahan yang memuat materi atau isi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dengan menggunakan teknologi cetak. Suatu bahan pembelajaran cetak memuat materi yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah atau teori yang tercakup dalam mata pelajaran sesuai dengan disiplin ilmunya serta informasi lainnya dalam pembelajaran (Ermaniatu & Taufik, 2016).

## **2. Kriteria Media Belajar Cetak**

Elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang media berbasis cetakan yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong

- 1) Konsistensi, pada jarak spasi, format dari halaman ke halaman lainnya, jarak antara judul, baris pertama, garis samping dan antara judul dan teks utama. Spasi yang tidak sama dapat menyebabkan buku saku kurang rapi dan dinilai buruk.
- 2) Format, penggunaan format dengan satu kolom apabila menggunakan paragraf yang panjang dan menggunakan apabila menggunakan paragraf dengan tulisan pendek. Isi yang berbeda lebih baik dipisah dan dilabeli

secara visual. 3) Organisasi dalam penyusunan tampilan halaman dapat dibuat dan disusun menggunakan kotak-kotak untuk memisahkan bagian-bagian teks agar siswa lebih mudah membaca dan memahami informasi yang disajikan 4) Daya tarik , bagian baru dari suatu bab atau materi baru diperkenalkan dengan cara berbeda. Hal ini dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk membaca. 5) Ukuran huruf, suatu media cetak disesuaikan dengan siswa, pesan dan lingkungannya. Ukuran huruf yang baik untuk teks adalah 12 pt 6) Ruang (spasi) kosong diisi dengan menambahkan kontras. Pemberian ruang kosong penting untuk memberi kesempatan siswa untuk beristirahat selama membaca. Ruang kosong dapat berbentuk spasi di sekitar judul, batas tepi, spasi antar kolom, permulaan paragraf, spasi antar baris dan paragraf. Penyesuaian spasi antar baris dan penambahan spasi antar paragraf dapat dimanfaatkan meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan (Arsyad, 2013:87-89).

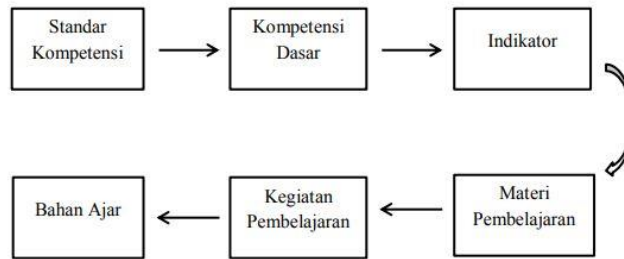
Aspek yang harus dipenuhi adalah aspek isi materi, penyajian, bahasa dan keterbacaan, serta aspek grafika, sehingga dapat menjadi bahan ajar yang baik 1) Aspek isi materi. Materi di dalam buku saku memperhatikan hal-hal yang diperhatikan yaitu relevansi, yaitu b memuat materi yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku, adekuasi/kecukupan, yaitu memuat materi yang memadai dalam rangka mencapai kompetensi yang diharapkan, keakuratan dan proporsionalitas 2) Aspek penyajian, dalam hal ini bahan ajar baik menyajikan bahan

secara lengkap, sistematis, sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan cara penyajian yang enak dibaca dan dipelajari.

3) Bahasa dan keterbacaan, penyampaian dan penyajian bahan dalam bahan ajar berkaitan dengan tingkat kemudahan bahasa bagi siswa seperti kosa kata, kalimat, paragraf, dan wacana. 4) Aspek grafika, grafika merupakan bagian yang berkaitan dengan fisik buku saku meliputi ukuran, jenis kertas, cetakan, ukuran huruf, warna, dan ilustrasi yang membuat siswa menyenangi buku saku yang dikemas dengan baik dan akhirnya meminati membacanya (Susanti, 2013: 209).

Departemen Pendidikan Nasional (2008:145-162) memberikan cakupan bahan ajar, meliputi (1) judul, (2) materi pembelajaran, (3) standar kompetensi, (4) kompetensi dasar, (5) indikator, (6) petunjuk belajar, (7) tujuan yang dicapai, (8) informasi pendukung, (9) latihan, (10) petunjuk kerja, dan (11) penilaian.

Suatu bahan ajar mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, Lembar Kerja (LK), dan alat evaluasi. Untuk dapat menghasilkan bahan ajar yang baik tentunya dalam penyusunannya seorang guru harus memperhatikan efektifitas bahan ajar tersebut dalam mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran (Majid (2012: 174).



Berdasarkan alur di atas nampak bahwa bahan ajar yang disusun dibuat dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Merumusan kompetensi dan indikator yang hendak dicapai secara jelas.
- 2) Bahan ajar yang dibuat harus mampu mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan dikaji dalam pembelajaran.
- 3) Bahan ajar yang disusun harus disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dalam RPP.
- 4) Mengakomodasi kesulitan belajar siswa

Bahan ajar dapat dikatakan apabila telah memenuhi ketentuan-ketentuan yang telah ditentukan. Ketentuan-ketentuan tersebut kemudian dijadikan karakteristik sebuah bahan ajar atau materi pelajaran. Adapun karakteristik bahan ajar yang baik adalah “substansi materi diakumulasi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, mudah dipahami, memiliki daya tarik, dan mudah dibaca.” Dalam memilih bahan ajar pendidik harus mempertimbangkan kriteria-kriteria yang meliputi “(1) relevansi (secara psikologis dan sosiologis), (2) kompleksitas, (3) rasional/ilmiah, (4) fungsional, (5) ke-up to date-an, dan (6)



komprehensif/keseimbangan” (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran UPI 2011:152).

Sementara itu, berdasarkan kriteria penilaian bahan ajar berupa buku pelajaran setidaknya ada empat syarat terpenuhi bila sebuah bahan ajar dikatakan baik, yaitu “(1) cakupan materi atau isi sesuai dengan kurikulum, (2) penyajian materi memenuhi prinsip belajar, (3) bahasa dan keterbacaan baik, dan (4) format buku atau grafika menarik” (Puskurbuk 2012:56).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memilih, menentukan, dan mengembangkan suatu bahan ajar atau materi ajar harus memperhatikan kriteria atau karakteristik materi ajar. Dalam hal ini pendidik harus memperhatikan empat kriteria yang harus terpenuhi dalam materi ajar, yaitu (1) cakupan isi, (2) penyajian, (3) keterbacaan, dan (4) kegrafikaan. Keempat kriteria tersebut harus terpenuhi agar materi yang dipilih atau dikembangkan dapat dikatakan baik atau layak digunakan sebagai sumber informasi dalam pembelajaran.

### **3. Langkah Penyusunan Media Belajar Cetak**

Langkah menyusun bahan ajar cetak adalah 1) Memilih judul dan sub judul yang terbaik 2) Pemilihan judul dan sub judul sangat penting untuk membantu mendefinisikan isi buku saku dan membantu tetap pada topik bahasan. Judul bahan ajar disarankan untuk memilih topik yang sempit dan spesifik serta memperhatikan sasaran, keinginan, dan

kebutuhan calon pembaca. 3) Menggunakan struktur yang logis dan format yang konkret. 4) Pada dasarnya bertujuan untuk menunjukkan pada pembaca bagaimana mempersiapkan dan melakukan kegiatan dan tugas tertentu. Jadi setidaknya ada satu atau lebih proses yang harus diikuti. Oleh karena itu perlu dibuat pedoman pilihan bagi orang yang melakukan proses tersebut. Dengan melakukan hal tersebut, dapat membantu memetakan proses penyusunan isi bahan ajar 5) Mengadopsi metode penulisan yang sesuai, penyusunan buku saku tidak dapat dilakukan jika hanya sekedar menulis saja. Penulisan buku saku memiliki skala pembaca yang lebih besar dan luas sehingga harus dipikirkan dan direncanakan secara hati-hati. Isi buku saku disusun dengan cara sistematis yaitu menyusun judul, pokok materi, menyusun daftar isi, menyusun perencanaan kegiatan perlangkah. 6) Penggunaan sampul yang baik. pembaca banyak menilai buku dari sampulnya. Sampul yang baik dapat menarik minat pembaca untuk membaca dan membeli buku saku. Sampul sebagai sarana promosi dan penjualan berfungsi untuk menarik perhatian, menimbulkan minat, memberikan pengaruh bahwa buku saku terlihat sesuai bagi pembaca dan masalah yang sedang dihadapi (French, 2013: 12-19).

Teknik penyusunan bahan ajar cetak menggunakan pedoman sebagai berikut. 1) Judul atau materi yang disajikan harus berintikan kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dicapai siswa. 2) Susunan bahan ajar memperhatikan enam hal yaitu susunan tampilan

jelas dan menarik, bahasa yang mudah, mampu menguji pemahaman, adanya stimulant, kemudahan dibaca dan materi intruksional (Pra stowo, 2012: 73-74).

## **C. Dinosaurus**

### **1. Sejarah**

Dinosaurus menguasai bumi dalam waktu yang sangat lama, yaitu 165 juta tahun. Generasi pertama dinosaurus hidup kira-kira 230 juta tahun yang lalu dan punah kira-kira 65 juta tahun yang lalu. Para ilmuwan membagi waktu sejarah bumi menjadi beberapa era dan setiap era dibagi menjadi beberapa periode. Era Mesozoic, yaitu 250 hingga 65 juta tahun yang lalu, merupakan zaman saat dinosaurus hidup. Era tersebut dibagi menjadi tiga periode, yaitu Periode Triassic, Jurassic, dan Cretaceous. (Nicholson, 2005)

Periode Triassic berlangsung selama 45 juta tahun, dari 250 hingga 205 juta tahun yang lalu. Nama periode tersebut berasal dari kata dalam bahasa latin, yaitu Trias (tiga) karena bebatuan Eropa pada saat itu dapat dikelompokkan tiga zaman. Pada saat periode Triassic, kondisi bumi jauh lebih tandus daripada sekarang dapat dilihat pada gambar 2.8 dibawah. Saat itu banyak terdapat daratan berupa padang pasir yang panas dan kering, jauh dari laut. Sebagian tumbuhan tumbuh disekitar danau atau genangan air yang terbentuk setelah hujan turun, namun kemudian mengering. Tumbuhan yang ada menjadi makanan bagi hewan pemakan tumbuhan, yang nanti akan menjadi makanan bagi pemakan daging. Generasi pertama dinosaurus hidup bersama dengan beberapa hewan reptilian lain, seperti

kadal(Kuehneosaurus) , buaya primitive, dan amfibia. Terdapat beberapa jenis serangga yang mirip dengan kumbang dan kecoa masa kini, dan ada reptilia serupa mamalia (Lystrosaurus), serta fitosaurus.

Periode Jurassic berlangsung selama 65 juta tahun, dari 205 hingga 140 juta tahun yang lalu. Nama periode tersebut berasal dari batu kapur yang terbentuk dilaut pada masa itu, yang akhirnya menjadi pegunungan Jura Eropa. Kondisi alam pada periode Jurassic sebagian besar padang pasir kering yang umumnya ditemukan di periode Triassic sudah tidak ada lagi di awal periode Jurassic. Iklim saat itu tidak sepanas iklim saat periode Triassic, namun masih panas daripada iklim sekarang. Selain itu curah hujan cukup tinggi pada masa itu. Berbagai jenis tumbuhan tumbuh karena iklim yang hangat dan basah. Sebagian besar tumbuhan merupakan pohon yang besar dan rimbun, tak jauh berbeda dengan tumbuhan yang terdapat di hutan hujan tropis masa kini. Pepohonan yang tumbuh dari berbagai jenis pohon paku-pakuan, pinus raksasa, ginkgo, dan pakis. Selama periode Jurassic, terdapat beragam jenis hewan yang hidup dilaut, antara lain ichthyosaurus dan plesiosaurus. Reptilian serupa mamalia dan nenek moyang buaya hidup di daratan, sementara banyak jenis reptilian terbang ditemukan melintas di angkasa. Contoh Ophthalmosaurus (reptilian laut), Protosuchus (nenek moyang buaya), dan Oligokyphus (reptilian serupa mamalia).

Periode Cretaceous Berlangsung selama 75 tahun dari 140 hingga 65 juta tahun yang lalu. Nama periode tersebut berasal dari kata dalam bahasa latin yang berarti “dari kapur” dan mengacu pada timbunan kapur

yang terendapkan dilaut dangkal pada periode itu. Kondisi alam pada periode cretaceous tumbuhan berbunga mulai tumbuh selama periode cretaceous. Pada akhirnya, mereka mendominasi daratan dibandingkan tanaman paku-pakuan, paku ekor kuda, dan pakis yang umum ditemukan di periode Jurassic. Beberapa jenis hewan baru mulai muncul selama periode cretaceous, termasuk juga beberapa jenis dinosaurus baru. Kelompok pterosaurus yang umum ditemukan di periode Jurassic masih terlihat merajai angkasa. Ada juga berbagai jenis reptilian yang hidup, seperti deinonychus (buaya), pachyrhynchus (nenek moyang ular), pteranodon (pterodactyl).

## **2. Jenis Dinosaurus pemakan daging**

- a. Allosaurus yang garang adalah karnivora utama dalam periode Jurassic akhir di Amerika Utara. Mulut binatang ini penuh dengan gigi yang bentuknya seperti gergaji dan tajam seperti silet. Binatang ini merobek potongan daging besar dari korbannya dengan rahang bawahnya, langsung menelan tanpa berhenti mengunyah. Allosaurus termasuk jenis Tetanura yaitu suatu kelompok dinosaurus pemakan daging berukuran besar dan ganas yang hidup selama Periode Jurassic dan Cretaceous.
- b. Coelophysis merupakan suatu kelompok dinosaurus pemakan daging. Coelophysis adalah dinosaurus sauriskia pada tahap awal. Lebih dari seratus fosil specimen/ccontoh Coelophysis, dari berbagai usia, ditemukan di satu lokasi. Ini adalah kumpulan besar dari

Coelophysis yang mungkin mengunjungi sumber air ketika banjir bandang datang meneggelamkan mereka. Ia mungkin mencari makan dengan berlari cepat diantara semak-semak berburu kadal kecil, sedangkan tubuh Coelophysis yang ringan dengan kaki belakang yang panjang, mungkin dijulurkan kebelakang untuk menjaga keseimbangan saat berlari. Mungkin juga berburu dalam kawasan.

- c. Eoraptor merupakan dinosaurus generasi pertama yang kita ketahui. Mereka hidup 228 juta tahun yang lalu selama periode Triassic. Pada tahun 1993 Eoraptor diberi nama “Pencuri Fajar” karena dia berburu makanan pada permulaan zaman dinosaurus. Ia memiliki kaki depan yang pendek dan mungkin berlari menggunakan kaki belakangnya yang lebih panjang
- d. Tyrannosaurus merupakan suatu kelompok dinosaurus pemakan daging berukuran besar dan ganas, yang hidup di Asia dan Amerika Utara selama akhir Periode Cretaceous. Mereka memiliki kepala dan rahang yang besar, serta kaki depan yang pendek. Tyrannosaurus seringkali disebutkan lengkap dengan nama Tyrannosaurus rex, yang berarti “raja reptilian tiran”.

#### **D. Ilustrasi**

Kusrianto berpendapat bahwa Ilustrasi merupakan seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto,2007:140).Ilustrasi sangat dekat sekali kaitannya dengan

komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar-gambar. Ilustrasi juga dikatakan sebagai gambaran pesan yang tak terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini maka pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata. (Kusrianto, 2007:154). Rakhmat Supriyono menjelaskan ilustrasi secara umum adalah gambaran atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik (Rakhmat Supriyono, 2010:51).

Ilustrasi bisa dibuat dengan dua cara yaitu manual drawing dan dengan bantuan computer graphic. Manual drawing secara umum diartikan sebagai membuat goresan atau coretan disuatu permukaan dengan menekankan alat pada permukaan tersebut, alat yang dipakai adalah pensil, kuas, krayon dan lain-lain. Berbeda dengan ilustrasi dengan bantuan komputer grafis, ilustrasi yang dibuat memanfaatkan *tools* yang terdapat dalam beberapa *software* yang khusus digunakan sebagai program ilustrasi baik yang berbasis vector ataupun bitmap. Adapun *software* yang biasa digunakan dalam pembuatan ilustrasi jenis ini adalah Corel draw, Adobe photoshop, *Freehand* maupun adobe illustrator.

Soedarso menjelaskan berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, (Soedarso, 2014: 566) yaitu:

- a) Gambar Ilustrasi Naturalis, gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (*realis*) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.

- b) Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*).
- c) Gambar Ilustrasi Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar.
- d) Gambar Ilustrasi Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.
- e) Ilustrasi buku pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.
- f) Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.



## **E. Enslikopedia**

Kata "ensiklopedia" diambil dari bahasa Yunani, *enkyklios paideia* yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksudnya ensiklopedia itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan (Recha, 2014).

Ensiklopedia menurut Widayat (2015) adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, ensiklopedia merupakan kumpulan tulisan-tulisan yang berisi informasi. Tulisan tersebut menggunakan kalimat-kalimat yang lebih komunikatif, sehingga pembaca mudah untuk memahami informasi yang hendak disampaikan. Ensiklopedia bukan hanya sekedar tulisan tetapi dilengkapi dengan gambar-gambar yang mampu menjelaskan tulisan tersebut.

### **1. Ciri-ciri Ensiklopedia**

Ensiklopedia memiliki ciri-ciri yang membedakan dengan buku lain. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Recha (2015) bahwa ensiklopedia memiliki ciri-ciri yaitu : Terdapat artikel atau topik, dan sub topik. (2)

Terdapat definisi artikel atau topik dan diikuti penjelasan umum. (3) Terdapat rujuk silang (cross reference) atau further more, see also, running index, dll. (4) Terdapat paragraf, gambar, table atau grafik. (5) Disusun dan disajikan secara sistematis alfabetis. (5) terdapat indeks. (6) terdapat tambahan “faktaneka”, yaitu aneka faktan ilmu pengetahuan. Dan (7) terdapat petunjuk penggunaan yang berisi penjelasan umum isi buku serta bagian-bagian penting buku.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri ensiklopedia adalah ensiklopedia memuat satu artikel atau topik beserta penjelasan mendalam topik yang diangkat, ensiklopedia ditunjang dengan ilustrasi yang berfungsi menjelaskan topik tersebut dan disusun dengan sistematis berdasarkan abjad serta menggunakan warna-warna yang menarik

## **2. Panduan Menulis Enslkopedia**

Ensiklopedia merupakan salah satu jenis buku referensi karena merupakan suatu tulisan yang pembahasannya mendalam tetapi hanya fokus pada satu bidang ilmu. Adapun cara menyusun buku referensi yang benar menurut An Nur (2014) yaitu : 1) Ukuran kertas maksimal 15,5 X 23 cm 2) Memiliki ISBN (Internasional Standard Book Number) 3) Menggunakan gaya bahasa formal 4) Struktur kalimat minimal SPOK (Subjek, Predikat, Objek) 5) Menggunakan catatan kaki/catatan akhir/daftar pustaka/jika mungkin menyertakan index 6) Mengandung banyak pemikiran, konsep bidang ilmu 7) Diterbitkan oleh penerbit yang kredibel.