



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) buku adalah lembaran kertas yang dijilid berisi tulisan atau kosong. Sedangkan buku anak-anak adalah buku yang khusus dibuat untuk bacaan anak-anak (hlm.172). Rustan (2009) menjelaskan fungsi buku sebagai media untuk memberi informasi dalam bentuk cerita, pengetahuan, laporan, dan sebagainya dalam jumlah yang cukup banyak. Ukuran buku bervariasi, mulai dari A6,A5,A4,A3,B6, dan B5. Dalam sebuah buku, elemen yang paling dominan adalah teks dan gambar. Dalam proses penataan atau *layout* kedua elemen ini membutuhkan perhatian yang lebih. (hlm.122)

Pada umumnya, buku dibagi menjadi tiga bagian menurut fungsinya. Ketiga bagian tersebut adalah :

- a. Bagian Depan, terdiri dari cover, judul bagian dalam, informasi penerbit dan izin terbit, halaman dedikasi, kata pengantar, sambutan, dan terakhir daftar isi.
- b. Bagian Isi
- c. Bagian Belakang, terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, lampiran, dan cover belakang. (hlm.123)

Mendesain sebuah buku tidaklah mudah, pengarang atau penulis perlu memperhatikan beberapa hal selama proses mendesain. Beberapa hal tersebut antara lain, desain bagian cover (halaman depan), desain navigasi di dalam buku,

kejelasan informasi yang disampaikan, kenyamanan dalam membaca, dan perbedaan yang jelas antar bab atau bagian di dalam buku.

Salah satu sistem navigasi yang wajib terdapat pada sebuah buku adalah daftar isi. Dengan adanya daftar isi, pembaca akan lebih mudah menemukan halaman atau topik yang mereka cari dan inginkan tanpa harus menghabiskan waktu untuk membaca keseluruhan buku atau mencari-cari halaman. (hlm.122)

Teori-teori diatas sangat berhubungan dan dapat menjadi acuan penulis untuk merancang sebuah buku anak-anak yang bertujuan untuk memberi informasi dan pengetahuan tentang Pendidikan Karakter Tarakanita dengan menggabungkan dua elemen utama yaitu teks dan gambar yang akan dikreasikan sedemikian rupa agar menarik bagi anak-anak. Bagian-bagian utama buku dan hal-hal lain yang penting akan didesain menjadi lebih sederhana disesuaikan dengan kemampuan dan karakter umum target pembaca yaitu anak-anak usia 6 sampai 7 tahun atau kelas 1 sekolah dasar.

2.2. Teori Pendidikan Karakter

Sunarti (2005) menjelaskan istilah Karakter merupakan istilah yang mewakili aplikasi-aplikasi nilai –nilai kebaikan melalui tindakan dan tingkah laku. Karakter bisa baik bisa juga buruk. Tetapi, seseorang disebut berkarakter jika orang tersebut memiliki nilai-nilai kebaikan dalam setiap perilakunya. (hlm.1)

Para filsuf dan agamawan telah lama menyadari pentingnya pendidikan karakter individu dan aspek moral dalam kehidupan baik relasinya dengan sesama maupun dengan Tuhan. Dalam menjalani kehidupan aspek moral sangat

diperlukan sebagai panduan untuk pembuatan aturan-aturan tentang relasi antar individu, individu dengan institusi, institusi dengan institusi, dan mekanisme birokrasi. (hlm.1)

Sunarti (2005) juga menjelaskan pendidikan karakter di Indonesia dimasukkan dalam pendidikan formal di pelajaran agama dan PPKN. Namun, Propenas tahun 2000 menyatakan bahwa pendidikan karakter melalui jalur formal belum efektif dan optimal untuk mensosialisasikan nilai-nilai moral kepada generasi muda. (hlm.4)

Seiring berkembangnya teknologi informasi, perubahan sosial, dan globalisasi menyadarkan kita akan kebutuhan pendidikan karakter yang semakin mendesak melalui pendidikan karakter informal. (hlm.4)

Dalam perkembangannya, metode pendidikan karakter berkembang menjadi banyak macam, antara lain :

- a. metode Afektif sosialisasi pendidikan karakter dibangkitkan melalui kelekatan emosi
- b. metode Operant sosialisasi pendidikan karakter dibangkitkan melalui perbuatan
- c. metode Kognitif sosialisasi pendidikan karakter dibangkitkan melalui proses berpikir
- d. metode Observasi sosialisasi pendidikan karakter dibangkitkan melalui imitasi dan permodelan
- e. metode Apprenticeship sosialisasi pendidikan karakter dibangkitkan melalui partisipasi yang dipimpin atau terarah

- f. metode Sosial Budaya sosialisasi pendidikan karakter dengan memanfaatkan tradisi, ritual, kelompok, dan unsur-unsur sosial lain. (hlm.8)

Teori mengenai metode pendidikan karakter ini berfungsi sebagai pemandu bagi penulis dalam menentukan kegiatan atau metode yang dapat diterapkan di dalam buku PKT. Misalnya, untuk metode kognitif penulis menerapkan melalui kegiatan latihan soal. Metode operant diterapkan melalui kegiatan prakarya (menggunting dan menempel) serta menyusun *puzzle*.

2.3. Teori Proses Belajar dan Perkembangan Anak

Menurut Winkel (seperti dikutip Harsanto, 2007) proses belajar adalah proses psikologis yang merupakan kegiatan mental dan tidak dapat disaksikan dari luar. Apa yang terjadi saat seseorang belajar tidak bisa hanya diamati dari perilakunya saat belajar atau saat dia menunjukkan kemampuannya dari apa yang telah dipelajari.

Harsanto (2007) juga menjelaskan bahwa sistem pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh dua aliran besar dengan teori pembelajaran yang berbeda, yaitu teori pembelajaran behavioristik dan teori pembelajaran konstruktivistik. Aliran behavioristik memandang proses belajar sebagai kegiatan meniru, sedangkan aliran konstruktivistik memandang proses belajar sebagai proses membangun. Menurut teori behavioristik pengetahuan bersifat objektif, pasti, dan menetap. Kegiatan belajar mengajar dilihat sebagai proses pemindahan pengetahuan kepada orang yang belajar. Jadi, belajar itu adalah proses memperoleh pengetahuan.

Berbeda dengan behavioristik, konstruktivistik menilai pengetahuan bersifat nonobjektif, temporer, dan selalu berubah. Kegiatan belajar mengajar dipahami sebagai proses menggali makna, sehingga belajar berarti memaknai pengetahuan. (hlm.21)

Teori behavioristik berpendapat bahwa pikiran berfungsi sebagai alat penjiplak pengetahuan. Siswa dianggap pandai juga sudah mampu berfikir, bertindak, dan berperilaku seperti gurunya. Sedangkan teori konstruktivistik memandang pikiran sebagai alat interpretasi sehingga muncul berbagai macam makna yang unik dan berbeda dari apa yang diajarkan. (hlm.22)

Teori ini menjadi pedoman bagi penulis untuk menentukan metode dasar dari buku PKT. Metode penyampaian materi dalam buku PKT berpedoman dengan teori konstruktivistik. Metode tersebut diterapkan melalui kegiatan-kegiatan yang mempunyai makna dan ilmu di dalamnya. Jadi, anak-anak belajar dan menemukan materi PKT dari kegiatan yang mereka lakukan. Sedangkan, teori behavioristik diterapkan melalui proses belajar dan memperoleh pengetahuan dari guru sebelum kemudian semakin diperkuat melalui kegiatan di buku PKT.

2.3.1. Teori Perkembangan Anak

Dalam buku “Psikologi Perkembangan Anak” (n.d) dijelaskan bahwa anak usia tiga sampai enam tahun merupakan tahapan usia yang sangat temperamental bagi anak. Rasa takut dan gelisah sudah mulai dirasakan oleh anak-nak terutama pada usia empat sampai lima tahun. Selain itu mulai muncul emosi dan rasa cemburu apalagi jika mereka tidak memiliki sesuatu yang teman mereka miliki. Namun,

pada usia ini rasa keingintahuan mereka sangat tinggi. Keinginan bereksplorasi juga mulai muncul untuk meneliti hal-hal baru disekitarnya. Puncaknya terjadi pada usia enam tahun. Oleh karena berbagai hal tersebut, maka usia 3-6 tahun disebut Questioning Age (hlm.7-8) Masa anak-anak usia 3-6 tahun disebut dengan Masa Kanak-kanak Awal. Pada masa ini anak mulai menunjukkan kebebasanya sebagai individu. Karena itu, mulai muncul sifat keras kepala dan antagonis. Beberapa istilah untuk masa ini antara lain :

- a. *Preschool Age* : harapan dan tekanan yang dihadapi anak pada masa ini berbeda dengan yang kan dihadapi pada masa sekolahnya nanti.
- b. *Pregag Age* : anak mulai belajar hal-hal yang bersangkutan dengan kehidupan sosialnya kelak
- c. *Exploratoty Age* : masa dimana muncul minat yang besar untuk bertanya tentang apa saja yang ada disekitarnya.
- d. *Imitative Age* : anak cenderung meniru cara bicara atau perilaku apa saja yang ada disekitarnya.
- e. *Creative Age* : masa dimana anak lebih kreatif dan imajinatif (hlm.22)

Teori perkembangan anak berfungsi sebagai pedoman penulis dalam memahami perkembangan pola pikir dan psikologis siswa kelas satu sekolah dasar. Dengan demikian, penulis dapat menyesuaikan beberapa konsep desain dengan perkembangan anak. Misalnya, adanya kegiatan mewarnai dan menyusun puzzle untuk menunjang perkembangan anak dalam usia *creative age*.

2.3.2. Teori Perkembangan Intelektual Anak

Jean Piaget (seperti dikutip Sudono, 2000) mengidentifikasi adanya empat tahapan intelektual pada anak, yaitu :

- a. usia 0-2 tahun : tahapan sensorimotor
- b. usia 2-7 tahun : tahapan pra – operasional
- c. usia 7-11 tahun : tahapan konkrit operasional
- d. usia 11-14 tahun : tahapan formal operasional

Pada dua tahapan awal, peran panca indera sangat penting. Oleh karena itu, lingkungan dan berbagai permainan merupakan media yang sangat mendukung perkembangan intelektual anak pada tahapan tersebut. Saat anak bermain, anak mengalami proses belajar mengambil keputusan, memilih, mencipta, menentukan, membongkar dan memasang, mencoba, mengeluarkan pendapat, dan memecahkan masalah serta kerjasama. (hlm.3)

Sudono (2000) berpendapat bahwa kualitas otak tiap anak tergantung pada pola pengembangan minat dan keterlibatan rangsangan yang beragam. Penggunaan seluruh panca indera menjadi sangat penting untuk mempercepat hubungan yang ada di antara simpul syaraf. Situasi yang menyenangkan juga turut membantu anak mudah memahami apa yang dia pelajari dan semua itu dapat ditemukan saat mereka bermain. (hlm.4)

Berdasarkan teori diatas, siswa kelas satu SD berada tahapan pra-operasional dimana peran panca indera sangat penting. Maka, penulis menerapkannya dengan memperbanyak kegiatan yang melibatkan panca indera anak seperti membaca, mewarnai, dan prakarya.

Menurut Sudono (2000) sumber-sumber belajar anak, antara lain :

a. Sumber belajar alamiah (tempat-tempat nyata, seperti kebun binatang, kantor pos, museum, dll)

b. Perpustakaan

Sarana penting sebagai tempat menambah pengetahuan baik untuk murid maupun guru agar tidak terjadi gesekan karena adanya siswa yang kemampuan berbahasa asing dan teknologinya lebih baik dari gurunya. Di perpustakaan anak dapat belajar dari buku-buku ensiklopedi dengan beragam tema.

c. Nara sumber

Tokoh ahli memberi informasi berdasarkan hasil percobaan dan pengalaman. Diharapkan murid menjadi lebih menarik dan juga melatih mereka untuk berani bertanya tentang apa yang menarik bagi mereka pada tokoh atau nara sumber.

d. Media cetak

Majalah, buku, dan tabloid dengan gambar-gambar yang ekspresif dapat memberi kesempatan bagi anak untuk berimajinasi dan menggunakan nalarnya dengan mengungkapkannya dengan kosa kata yang semakin berkembang. Televisi juga menambah pengetahuan anak dari segi visualisasi melalui berbagai video-video binatang laut, binatang buas, dll.

e. Alat peraga

Alat peraga berfungsi untuk menerangkan suatu materi dalam proses belajar mengajar. Alat peraga berbeda dengan alat permainan. Alat peraga membantu anak untuk lebih aktif bereksplorasi walaupun bisa ada kemungkinan digunakan untuk bermain. (hlm. 13-14)

Dari kelima sumber belajar anak diatas, sebagian sudah diperoleh anak selama belajar dengan guru. Melalui buku PKT, penulis melengkapi beberapa sumber belajar, yaitu melalui sumber belajar ilmiah (tempat nyata), nara sumber, dan media cetak.

2.3.3. Teori Psikologi Belajar Siswa

Pada buku berjudul “ The Power of Learning Style” (1998) dalam sebuah kelas terdapat 2 tipe siswa, yaitu :

a. Analitis

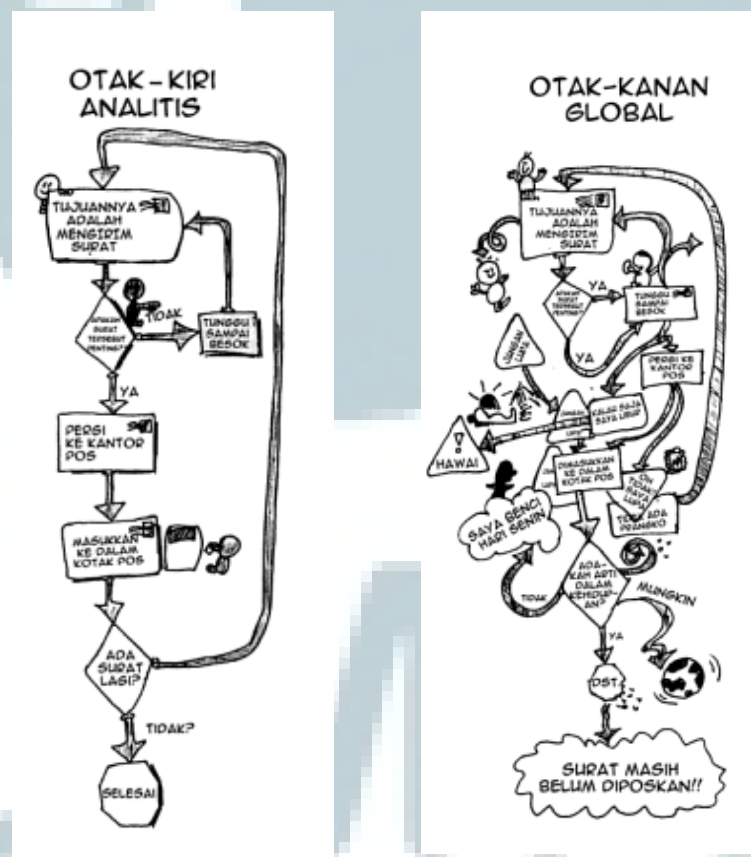
Siswa yang patuh, terkontrol, pendiam, cenderung verbal, senang berfikir, logis, detail, suka membaca, tanggung jawab, cerdas. Singkatnya, siswa tipe ini adalah siswa idela. Namun, terkadang pemikiran mereka sangat dewasa dan mudah menkritik dan menganggap dia adalah yang paling pintar bahkan dari gurunya.

b. Holistik

Siswa yang senang bermain, ekstrovert, berisik, impulsif, keras kepala, benci detail, sukka berpindah-pindah tempat duduk, tidak bisa diam,

terkadang kasar, namun bagus dalam olahraga, tanggung jawab rendah, tidak suka ribet, dan cenderung menjauhi guru.(hlm.145)

Berdasarkan teori diatas, maka metode penyampaian materi dalam buku PKT tidak terlalu banyak tulisan dan kegiatan berfikir saja, namun juga terdapat kegiatan yang sederhana dan bersifat praktikal seperti mewarnai, menyusun *puzzle*, dan kegiatan di luar kelas atau sekolah dengan pengamatan langsung.



Gambar 2.1. Proses Berfikir Otak Kiri dan Otak Kanan
(Prashnig, 2004)

2.4. Teori Cetak Produksi

Dameria (2009) menjelaskan secara merinci proses persiapan desain dan *preepress* untuk proses produksi *digital printing*. Proses – proses tersebut antara lain :

- a. Persiapan data digital dengan benar (aplikasi, format *file*, dan teks/*font*).

Aplikasi yang digunakan untuk membuat desain baik *layout* maupun ilustrasi harus sesuai. Proses pembuatan ilustrasi, desain vektor, atau logo menggunakan *Adobe Illustrator*. Proses editing gambar, koreksi warna, dan pengolahan gambar menggunakan *Adobe Photoshop*. Proses melayout halaman dan menggabungkan berbagai elemen desain dalam menggunakan *Adobe Indesign*.

Tidak hanya aplikasi yang harus sesuai dengan pembuatan desain, format *file* juga harus diperhatikan agar saat di cetak dan digabungkan tidak hilang atau gambarnya pecah karena kesalahan format. Format yang umum untuk menyimpan gambar yang akan dicetak adalah *TIFF*, *JPEG*, dan *EPS*. Data yang berasal dari *Illustrator* atau *Freehand* disimpan dalam bentuk *EPS*. Jika ingin menyimpan data dengan format *JPEG*, usahakan yang beresolusi tinggi dan maximum agar hasil cetaknya bagus. (hlm.49)

Tidak hanya aplikasi dan format yang perlu diperhatikan saat pembuatan desain dan persiapan sebelum dicetak. Teks/*fonts* juga harus diperhatikan, yaitu dengan melampirkan semua jenis font yang digunakan dalam mendesain jika perlu digabungkan menjadi satu folder untuk

mencegah perubahan jenis tulisan karena komputer percetakan tidak mempunyai jenis tulisan yang ada dalam desain. (hlm.50)

b. Mengenali permasalahan umum pada desain yang akan dicetak.

Menurut Dameria (2009) terdapat dua hal yang sering menjadi permasalahan dan harus diperhatikan dalam sebuah desain, yaitu

1. Warna solid/blok. Hasil cetak di area desain dengan warna hitam yang solid atau *full color* umumnya akan menimbulkan hasil cetak yang belang, bergaris, atau tidak rata.
2. *Bleed* (sisiran keliling). *Bleed* adalah tanda potong mengelilingi sebuah desain yang diperlukan untuk membatasi area yang akan dipotong dan dijilid. Umumnya besar *bleed* pada setiap halama adalah 3mm di luar ukuran. (hlm.51)

c. Issue Cetak (speed, quality, & price)

Damaria (2009) juga menjelaskan bahwa terdapat tiga *Issue* yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk hasil yang cepat, berkualitas, dan harga yang sesuai. Ketiga issue tersebut adalah :

1. Peralatan dan mesin cetak. Dalam proses mencetak, biasanya kita dihadapkan dengan tiga pilihan, yaitu kecepatan, kualitas, dan harga. Kita hanya bisa memilih dua diantaranya. Umumnya, jika ingin bagus dan cepat, pasti mahal. Jika ingin cepat dan murah, pasti tidak terlalu bagus. Jika ingin bagus dan murah, pasti memakan waktu lama. Semua harus disesuaikan dengan keperluan, waktu, dan *budget* yang kita miliki. (hlm. 52)

2. Media dan Kualitas. Media dan kualitas berhubungan dengan pemilihan kertas atau media untuk desain yang dibuat. Pemilihan kertas disesuaikan dengan kualitas yang diinginkan karena setiap media atau kertas yang digunakan akan sangat mempengaruhi kualitas hasil cetak. Saat menyerahkan data yang akan dicetak, konsultasikan juga kesesuaian jenis kertas atau media yang kita inginkan dengan kemampuan mesin cetak.
 3. Ukuran Output dan *Finishing*. Sesuaikan ukuran akhir yang diinginkan dengan mesin cetak yang tersedia. Jenis *finishing* yang diinginkan juga dapat dikonsultasikan dengan pihak percetakan menyesuaikan tipe kertas yang digunakan dan yang tersedia di percetakan.
- d. Preflight (pengecekan data digital sebelum dicetak)
- Preflight* bertujuan untuk memeriksa struktur *file*, elemen *file*, dan semua hal yang berhubungan serta mendukung kelengkapan *file* tersebut sebelum dicetak ke dalam mesin *digital printing*. Hal-hal yang biasanya diperiksa saat *preflight* adalah kelengkapan *font* yang digunakan, resolusi gambar, dan komposisi warna sudah CMYK atau belum. *Preflight* sangat bermanfaat untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam mempersiapkan data digital sebelum dicetak. (hlm.53)
- e. Output
- Kita dapat menggunakan beberapa format data untuk mengoutput data ke mesin *digital printing*, yaitu :

1. File Asli. Penggunaan data asli misalnya dari *Illustrator* atau *Photoshop* akan cukup membantu bila ada revisi yang diperlukan. Namun, kelengkapan elemen pada data tersebut juga harus diperhatikan.
2. *Portable Document Format* (PDF). PDF dapat melakukan kompresi data secara maksimal tanpa menurunkan kualitas gambar dan dapat dibuka di komputer dengan format PC maupun MAC. Sehingga, jika data sudah dalam format PDF tidak perlu lagi menyerahkan data aslinya. (hlm.54)

Teori cetak dan produksi ini berfungsi sebagai pedoman penulis dalam proses pembuatan buku PKT. Mulai dari proses persiapan data, warna, garis pembatas, dan *finishing*.

2.5. Teori Desain Komunikasi Visual

2.5.1. Teori Fungsi Desain

Safanayong (2006) menjelaskan bahwa desain komunikasi visual mempunyai empat fungsi, antara lain :

1. Berfungsi untuk memberi informasi (*to inform*), seperti menjelaskan, menerangkan, dan mengenalkan.
2. Berfungsi untuk memberi pencerahan (*to enlighten*), seperti membuka pikiran menikmati.

3. Berfungsi untuk membujuk atau persuasi (*to persuade*), seperti menganjurkan sesuatu yang di dalamnya terdapat komponen kepercayaan, logika, dan daya tarik.
4. Berfungsi untuk melindungi (*to protect*), fungsi ini berlaku pada desain kemasan dan kantong belanja. (hlm.3)

Teori fungsi desain tersebut akan penulis gunakan sebagai acuan bagi penulis dalam membuat desain untuk buku pendidikan karakter siswa sekolah dasar Tarakanita. Dalam buku tersebut penulis menerapkan tiga dari empat fungsi desain diatas. Fungsi pertama yaitu memberi informasi. Melalui buku pendidikan karakter, penulis memberi informasi mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang ada di Tarakanita kepada para siswa. Fungsi kedua yaitu memberi pencerahan, dimana melalui buku pendidikan karakter penulis memberi pencerahan atau penerangan kepada siswa perbuatan atau karakter yang baik, sehingga mereka dapat memahami dan menerapkan karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi ketiga yaitu fungsi membujuk. Melalui buku pendidikan karakter penulis mencoba membujuk siswa secara tidak langsung untuk merubah kebiasaan atau karakter buruknya menjadi lebih baik sesuai dengan karakter Tarakanita.

2.5.2. Teori Elemen Desain

Dalam perancangan buku pendidikan karakter, penulis akan menggunakan beberapa elemen desain untuk menghasilkan desain buku yang baik. Elemen tersebut adalah :

1. Warna

Terdapat banyak pengertian warna, diantaranya adalah menurut Sitepu (2006) dijelaskan bahwa warna sama seperti bentuk, warna menimbulkan kesan dan pesan yang mendalam. (hlm.23) Nugroho (2008) menerangkan pengertian warna sebagai satu dari banyak inspirasi yang berharga dan paling mudah ditemui. (hlm.2)

Nugroho juga menjelaskan bahwa terdapat dua pengaturan warna, yaitu pengaturan warna pada komputer yang menggunakan warna dasar *red* (R), *green* (G), dan *blue* (B) dikenal dengan warna RGB. Pengaturan kedua adalah pengaturan pada cat atau tinta pada media cetak dengan warna dasar CMYK (*cyan, magenta, yellow, key*). *Key* adalah istilah untuk warna hitam.

Teori warna diatas menjadi pedoman penulis dalam menentukan warna-warna yang digunakan dalam desain buku dan juga menjadi bahan pertimbangan serta pedoman untuk pemilihan warna yang sesuai untuk tahapan akhir desain yaitu proses cetak dan produksi.

2. Teks

Rustan (2009) menyebutkan pengertian teks sebagai salah satu elemen terpenting dari sebuah *layout*. Elemen teks juga memberi informasi yg dibutuhkan pembaca selain dengan gambar. Teks berhubungan erat dengan tipografi. Tipografi mempunyai makna sebagai disiplin mengenai huruf. Istilah tipografi yang terkenal adalah istilah *serif* yaitu bentuk

tambahan berupa kait pada huruf dan *san serif* istilah untuk huruf yang tidak memiliki kait tambahan.(hlm.18)

Menurut Strizver (2010) kebanyakan anak-anak membaca huruf per huruf dengan menyatukan suara-suara yang membentuk sebuah kata. Maka, untuk membantu mereka usahakan teks yang digunakan menarik dan mudah dibaca. Pilihlah jenis tulisan dengan bentuk yang hangat, ramah, dan sederhana dengan sudut yang terbuka dan membulat, bukan yang kotak atau tajam. Gunakan juga jenis huruf dengan lebar yang lebih besar agar mudah dibaca. Ukuran tulisan juga usahakan yang besar (14 – 24 *point*). Kalimat jangan terlalu panjang, usahakan tetap singkat dan jangan meletakkan banyak teks pada halaman, karena dapat menimbulkan kesan intimidasi bagi anak. Gunakan juga tingkat kontras yang tinggi antara tulisan dengan *background*. Jika terdapat teks lebih dari satu paragraf, gunakan garis pembatas untuk memisah paragraf. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan waktu istirahat dengan teks dan visual.

Teori-teori teks diatas akan menjadi dasar dan pedoman penulis dalam menentukan jenis, ukuran, dan elemen-elemen teks yang lain serta peletakkanya sehingga harmonis dengan gambar. Dengan demikian, teks dan gambar dapat menjadi dua elemen utama yang saling mendukung menjelaskan materi pendidikan karakter kepada siswa sekolah dasar dengan lebih sederhana dan menarik namun tetap jelas.

3. *Layout*

Dalam bukunya, Rustan (2009) menjelaskan pengertian *layout* yaitu penataan dan peletakkan elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu guna mendukung konsep dan atau pesan yang ingin disampaikan. *Layout* yang baik akan mampu mendukung konsep yang dibawa dan memberi kenyamanan bagi pembacanya. Makna *layout* semakin lama semakin meluas dan melebur dengan definisi desain, sehingga banyak orang yang mengartikan *layout* sama dengan mendesain. (hlm.10)

Dalam proses *layout*, sangat penting untuk mempelajari elemen-elemen apa saja yang akan diletakkan dan harus hati-hati dalam meletakkan sebuah gambar atau teks dengan menganalisa beberapa elemen di dalamnya. Berikut ini beberapa tipsnya :

- a. Subjek utama sebuah gambar akan berisi sudut dan arah yang bisa menuju pada tipe tertentu.
- b. Gambar dengan sudut atau arah yang kontras dapat memberi kesan tata letak yang lebih dinamis.
- c. Isi sebuah gambar akan menentukan seberapa besar hubungannya dengan sebuah teks.
- d. Harus mampu menentukan lebih penting teks atau gambar.
- e. Jika ruang atau halaman sempit, teks bisa diletakkan *overpoint* dengan gambar namun jangan sampai menutupi bagian penting dari gambar atau mengaburkan makna gambar.

Teori mengenai *layout* diatas menjadi panduan dan arahan bagi penulis dalam proses peletakkan berbagai elemen desain dalam setiap halaman buku. Dengan menggunakan teori diatas, penulis akan lebih mudah dalam menentukan letak settiap elemen desain untuk mengasilkan tata letak yang baik dan nyaman untuk dinikmati pembaca khususnya anak-anak.

4. Ilustrasi

Nurhidayat (2004) menjelaskan bahwa ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate* yang berarti menerangkan atau menjelaskan. Maka, gambar dengan fungsi menjelaskan dan atau memperindah penampilan suatu cerita atau tulisan disebut gambar ilustrasi. Berdasarkan objek gambarnya, ilustrasi terdiri dari gambar benda mati, jenis tumbuhan, binatang, manusia, dan objek dekoratif. Ilustrasi yang baik syaratnya adalah indah dan menarik. Khusus untuk ilustrasi cerita atau buku, selain indah dan menarik ilustrasi juga harus mampu menjelaskan materi dan isi cerita. (hlm.49)

Menurut Nurhidayat, berdasarkan penempatannya ilustrasi dapat dibedakan menjadi ilustrasi cerita, puisi, buku pelajaran, dan reklame. Berdasarkan bentuk naskah dan peranannya, ilustrasi dibedakan menjadi ilustrasi bacaan, ilustrasi judul cerpen, ilustrasi sudut halaman, dan ilustrasi komik. Selain itu, untuk ilustrasi di dalam buku, ilustrasi dibedakan menjadi ilustrasi sampul yang merupakan bagian luar dari sebuah buku dan ilustrasi isi yaitu gambar yang berfungsi memberi

penjelasan untuk membantu menjelaskan teks. (hlm. 50-54) Dalam membuat ilustrasi sampul buku ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu tata letak huruf, tata letak gambar, proporsi huruf, proporsi gambar, warna, kalimat yang digunakan, teknik gambar, bahan dan alat yang dipakai, target pembaca.

Dalam bukunya, Priyono (2006) menjelaskan beberapa cara membuat ilustrasi yang baik untuk buku anak-anak, yaitu :

- a. Menggunakan garis yang mampu menciptakan *mood*, menegaskan emosi, dan memperkuat makna dari teks
- b. Menggunakan warna yang dapat menggambarkan *mood*, latar belakang, watak, dan materi teks
- c. Memanfaatkan ruang untuk lebih mengekspresikan suasana
- d. Menggunakan tekstur tertentu yang membuat pembaca ingin menyentuhnya.
- e. Desain mampu menjelaskan makna dan materi yang tadinya berupa teks.
- f. Ilustrasi mengantisipasi aksi dalam cerita dan klimaks cerita. (hlm.3)

Beberapa teori ilustrasi diatas menjadi acuan bagi menulis dalam membuat ilustrasi yang baik dan sesuai dengan kemampuan anak-anak dalam memahami gambar dan juga panduan membuat ilustrasi yang baik dan menarik untuk sampul buku sehingga anak-anak tertarik untuk melihat dan membaca buku pendidikan karakter yang penulis buat.

5. Karakter

Menurut Bancroft (2006) terdapat lima klasifikasi karakter berdasarkan umur, yaitu :

- a. *Babies*, degan karakter yang didominasi oleh sudut-sudut yang *rounded* dan garis-garis melengkung.
- b. *Children*, karakter anak-anak dengan garis lurus yang lebih banyak daripada karakter bayi. Kuncinya adalah keseimbangan ukuran kepala dengan tubuh.
- c. *Teens*, pada dasarnya sama dengan karakter anak-anak namun pada karakter remaja mulai ada variasi hiasan atau penampilan.
- d. *Adult*, lebih menekankan pada perubahan fisik dengan warna rambut, postur tubuh, dan mata.
- e. *Older people*, kuncinya adalah adanya tanda-tanda penuaan seperti keriput dan ukuran telinga atau hidung yang besar disertai pelengkap penampilan seperti kacamata atau tongkat. (hlm.36)

Dari teori karakter diatas, penulis menerapkannya dalam proses pembuatan karakter yang akan menjadi maskot dari buku pendidikan dan juga karakter-karakter untuk penjelasan materi pendidikan karakter. Dengan penggunaan karakter buku pendidikan karakter akan lebih menarik dan anak-anak akan lebih mudah memahami materi dengan ilustrasi yang sederhana menggunakan karakter yang sering mereka jumpai dalam keseharian mereka.

BAB III

METODOLOGI

Sebelum memulai proses perancangan buku pendidikan karakter untuk sekolah dasar Tarakanita, penulis melakukan beberapa penelitian terlebih dahulu. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis antara lain dengan teknik wawancara, observasi, dan penyebaran angket kepada target pembaca. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berbagai fakta dan informasi penting yang dapat membantu dan menunjang proses perancangan tugas akhir ini. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pemikiran atau landasan penulis dalam membuat rancangan buku pendidikan karakter. Dengan demikian, hasil akhir dari tugas akhir ini mampu menjadi solusi untuk permasalahan yang terjadi dalam proses penyampaian materi PKT pada siswa sekolah dasar.

3.1. Yayasan Tarakanita

Yayasan Tarakanita adalah salah satu lembaga pendidikan katolik yang merupakan salah satu wujud karya pelayanan dari Kongregasi Suster-suster Cinta Kasih Carolus Borromeus.

Kongregasi ini pertama kali didirikan di Belanda pada saat Revolusi Prancis sedang terjadi di Belanda dan Belgia. Saat itu banyak masyarakat yang menderita, miskin, dan tidak punya harapan untuk melanjutkan hidup. Bahkan banyak anak-anak yang kehilangan orang tua mereka dan menjadi yatim piatu. Melihat itu semua, Elizabeth Gruyters seorang suster yang juga merupakan pendiri dari Kongregasi Suster-suster Carolus Borromeus (CB). Elisabeth

Gruyters melakukan karya pelayanan dengan mendirikan penampungan untuk anak-anak yang terlantar untuk kemudian dia didik dan dia rawat. Konsep dasar pendidikan yang diterapkan beliau sederhana, yaitu selain memberikan bekal ilmu dan pengetahuan, dia juga memberikan pendidikan mengenai kehidupan sosial/moral/religius serta keterampilan lain sebagai bekal untuk hidup. Konsep tersebut dihayati dalam visi pelayanan pendidikan Tarakanita. Pertama adalah menempatkan pendidikan sebagai wadah penyadaran terhadap jati diri dan asal usul pribadi serta menyadarkan diri sebagai manusia yang bebas dan bertanggung jawab. Kedua adalah menjadikan pendidikan sebagai cara membantu seseorang untuk hidup sebagai seorang manusia secara manusiawi dengan mengarahkan peserta didik menuju perkembangan pribadi yang utuh.

Karya pelayanan yang dilakukan oleh para suster CB di Indonesia antara lain dalam bidang pelayanan kesehatan dan pendidikan. Para suster CB ini mendirikan sebuah Yayasan untuk menaungi karya pelayanan mereka di Indonesia. Yayasan tersebut diberi nama Yayasan Carolus Borromeus yang diresmikan pada tanggal 19 Agustus 1954. Yayasan ini menangani berbagai macam karya pelayanan suster CB dalam bidang medis atau kesehatan dan pendidikan.

Dalam menjalankan karya pelayanan khususnya di bidang pendidikan, para suster CB banyak bekerjasama dengan yayasan pendidikan lain salah satunya Yayasan Kanisius milik para pastor SJ. Suster-suster CB banyak diberikan tugas untuk mengajar di sekolah-sekolah milik Kanisius. Dengan berbekal pengalaman mengajar tersebut, maka pada tanggal 29 April 1952 dicetuskanlah keinginan untuk mendirikan lembaga pendidikan sendiri dengan nama Yayasan Tarakanita.

Yayasan Tarakanita resmi berdiri pada tanggal 7 Juli 1952 yang tugasnya mengelola sekolah-sekolah milik CB yang ada di Yogyakarta, Jakarta, Jawa Tengah, dan Tangerang (Banten). Yayasan Carolus Borromeus melebarkan sayap pelayanannya sampai ke berbagai provinsi di luar Pulau Jawa. Maka dari itu, didirikanlah Yayasan Pendidikan Carolus Borromeus tanggal 26 Desember 1984 yang tugasnya menjalankan program pelayanan pendidikan di sekolah-sekolah milik CB di wilayah Bengkulu, Lahat, dan Surabaya. Yayasan ini pada akhirnya bergabung dengan Yayasan Tarakanita pada tahun 2002.

Yayasan Tarakanita sebagai yayasan pendidikan dibawah naungan Yayasan Carolus Borromeus sudah banyak mendirikan sekolah-sekolah dan beberapa cabang di berbagai kota di Nusantara. Di DKI Jakarta terdapat delapan belas cabang dari TK sampai SMA dan SMK. Di Bengkulu terdapat tiga cabang dari TK sampai SMA. Di Jawa Tengah terdapat sembilan cabang dari TK sampai SMA dan SMK. Di Lahat terdapat satu cabang dari TK sampai SMA. Di Surabaya terdapat tiga cabang dari TK sampai SMA. Di Tangerang terdapat dua cabang dari KB sampai SMA dan di Yogyakarta terdapat delapan cabang dari TK sampai SMA.

Tarakanita sebagai salah satu lembaga pendidikan atau sekolah, merasa pendidikan karakter semakin mendesak untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan karena banyaknya perilaku yang tidak mendidik yang masuk dalam dunia pendidikan antara lain kekerasan, pelecehan seksual, bisnis melalui sekolah, dan korupsi. Maka dari itu, Yayasan Tarakanita berdasarkan visi pendidikannya mulai menerapkan pendidikan karakter untuk membangun manusia seutuhnya

melalui pendidikan karakter Tarakanita di semua cabang Tarakanita baik di Pulau Jawa maupun di luar Pulau Jawa.

3.2. Pendidikan Karakter Tarakanita

Pendidikan karakter Tarakanita adalah usaha sadar dan terencana untuk membantu siswa dan siswi agar dapat bertumbuh dewasa bersama orang lain berdasarkan nilai-nilai yang dihayati secara konsisten. Jadi, pendidikan di Tarakanita tidak hanya mengutamakan pengembangan pengetahuan, tetapi juga pengembangan nilai-nilai keutamaan. Nilai-nilai keutamaan Tarakanita dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Nilai-nilai keutamaan yang khas

- a. Cc5 yang terdiri dari :

- 1) *Compassion*

Dalam bahasa Latin “*Compassio-onis*” artinya belas kasihan, hal ikut merasakan. *Compassio* juga mempunyai arti turut merasakan beban penderitaan orang lain, bersama memikul beban namun tetap berusaha bangkit mengatasi penderitaan bersama-sama. *Compassion* tidak hanya sekedar empati terhadap penderitaan orang lain, tetapi juga simpati dengan ikut membantu memikul beban dan bersama-sama mengatasi permasalahan.

Siswa Tarakanita memiliki karakter *Compassion* dalam dirinya jika melakukan antara lain : (1) mengunjungi orang sakit; (2) membantu orang yang mengalami kesulitan dan penderitaan, menghargai

perbedaan; (3) mendengarkan dengan hati saat orang berbicara; (4) ikut terlibat dalam kegiatan peduli kemanusiaan,dll.

2) *Celebration*

Celebration sendiri mempunyai arti perayaan khusus untuk memperingati peristiwa hidup. Tarakanita mendidik siswanya menjadi siswa beriman yang mampu memaknai setiap peristiwa hidupnya sebagai ungkapan syukur. Jadi, *celebration* merupakan sikap rendah hati yang memaknai bahwa setiap peristiwa kehidupan tidak pernah lepas dari campur tangan Tuhan.

Siswa Tarakanita memiliki karakter *Celebration* dalam dirinya jika melakukan antara lain : (1) selalu mengucapkan syukur saat mendapat kesuksesan; (2) tabah dan tetap peuh pengharapan ketika mengalami kegagalan; (3) selalu berdoa tetapi disertai usaha keras untuk mencapai keberhasilan; (4) merayakan keberhasilan atau kebahagiaan dengan tidak berlebihan dan tetap mengingat saudara-saudaranya yang menderita ,dll.

3) *Competence*

Dalam bahasa Latin “*competens-entis*” yang berarti berkuasa, berwenang, cakap, dan sanggup. Jadi, *competence* yang dimaksud adalah kesanggupan dan usaha yang pantang menyerah untuk memiliki kecakapan dan kecerdasan (kompetensi) sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Siswa Tarakanita memiliki karakter *Competence* dalam dirinya jika melakukan antara lain : (1) mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan dalam hidup sehari-hari; (2) memiliki kemandirian belajar; (3) memiliki sikap ilmiah (*curiosity, objectiveness, open-mindedness, willingness to suspend judgment, tentativeness*), dll.

4) *Conviction*

Conviction mempunyai arti pendirian dan keyakinan. Orang dengan karakter ini akan belajar untuk menghayati prinsip-prinsip kehidupan dengan keteguhan dan akan berusaha melaksakannya dalam berbagai aspek kehidupan. Jadi, *conviction* berarti memiliki daya juang dan keteguhan hati dalam menghadapi tantangan dalam hidup.

Siswa Tarakanita memiliki karakter *Conviction* dalam dirinya jika melakukan antara lain : (1) tahan menanggung kesulitan dan penderitaan; (2) mampu bergembira dan berfikir positif dan optimis setiap waktu; (3) mampu menahan rasa tidak sabar, mengeluh, dan amarah; (4) setia pada tugas-tugas yang dipercayakan kepadanya tanpa mengeluh; (5) mengerjakan dengan sungguh-sungguh apa yang sedang dihadapi, dll.

5) *Creativity*

Creativity merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berdaya cipta. Berdaya cipta dapat bersifat inovatif yaitu kemampuan menggabungkan hal-hal baru dan eksploratif dalam proses berfikir untuk menambah pengetahuan.

Siswa Tarakanita memiliki karakter *Creativity* dalam dirinya jika melakukan antara lain : (1) mampu menciptakan / menemukan hal baru yang bermanfaat; (2) mampu bereksplorasi; (3) berani untuk mencoba dan menghadapi kegagalan; (4) terus belajar dengan tekun; (5) memanfaatkan waktu untuk berkreaitivitas,dll.

6) *Community*

Dalam bahasa Latin “*communitas-atis*” yang berarti persekutuan, persaudaraan, perkumpulan. Jadi, *community* adalah semangat untuk membangun persaudaraan sejati, kesetaraan, perbedaan bukan menjadi pemecahbelah melainkan harus saling memperkaya satu sama lain.

Siswa Tarakanita memiliki karakter *Community* dalam dirinya jika melakukan antara lain : (1) hidup saling bersaudara dalam komunitas sekolah; (2) saling percaya dan terbuka; (3) menghargai martabat wanita; (4) saling membantu dan gotong royong; (5) mempunyai rasa memiliki terhadap sekolah; (6) mengutamakan kewajiban daripada hak; (7) menjalin persaudaraan dengan akrab dan serasi; (8) sikap saling melayani bukan dilayani ,dll.

b. KPKC yang terdiri dari :

1) Keadilan

Keadilan dipahami sebagai suatu tindakan memberikan apa yang menjadi hak orang lain dan menerima apa yang menjadi haknya. Keadilan bukan hanya menerima hak dan memberi hak orang lain,

tetapi lebih kepada kesetiaan dan tanggung jawab membangun hubungan yang baik antar sesama.

2) Perdamaian

Damai dalam bahasa Ibrani “*shalom*” yang berarti keadaan yang aman, nyaman, dan penuh rahmat. Perdamaian dapat terjadi karena adanya hubungan yang harmonis antara diri sendiri, sesama, dan ciptaan yang lain.

3) Keutuhan Ciptaan

Keutuhan ciptaan sangat erat kaitannya dengan makna dari lingkungan hidup. Lingkungan hidup adalah keadaan dan tempat dimana makhluk itu hidup. Keutuhan ciptaan mempunyai arti lebih dari sekedar lingkungan hidup. Keutuhan adalah keadaan yang tidak retak, terpecah-pecah atau terpisah. Ciptaan adalah semua makhluk ciptaan Tuhan : manusia, alam semesta, dan segala isinya. Jadi, keutuhan ciptaan berarti suasana hidup yang damai dalam kesatu-paduan yang menyeluruh dari semua ciptaan Tuhan, hidup bersama di alam semesta sebagai saudara satu sama lain.

Siswa Tarakanita yang menghayati KPKC dalam dirinya akan melakukan antara lain : (1) terbiasa membersihkan diri dan membuang sampah pada tempatnya; (2) memisahkan sampah kering dan basah; (3) mendaur ulang sampah; (4) aktif dan gerakan penghijauan; (5) menanam dan merawat tanaman secara teratur; (6)

menjaga kebersihan kelas; (7) membela teman yang menderita karena ketidakadilan (8) menghemat listrik dan air ,dll.

2. Nilai-nilai keutamaan yang umum

a. Disiplin

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, berarti ketaatan pada tata tertib dan ketentuan yang berlaku. Tujuan dari penanaman karakter disiplin adalah guna terciptanya keteraturan dalam hidup sehingga lebih mudah mencapai tujuan. Siswa Tarakanita yang memiliki karakter disiplin dalam dirinya akan melakukan antara lain : (1) datang sekolah tepat waktu; (2) belajar dengan teratur; (3) mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu; (4) meletakkan barang pada tempatnya; (5) dapat membuat skala prioritas atau memutuskan hal mana yang lebih penting untuk dilakukan ,dll.

b. Jujur

Jujur pada dasarnya adalah sikap hati yang terarah untuk berperilaku dan berkata sesuai dengan yang sebenarnya. Kejujuran dalam kehidupan sosial mempunyai makna suatu sikap hati yang terarah untuk hormat kepada orang lain karena orang lain membutuhkan informasi yang benar. Siswa Tarakanita yang menghayati kejujuran dalam dirinya akan melakukan antara lain : (1) tidak berbohong; (2) tidak menipu; (3) tidak mengambil barang yang bukan miliknya; (4) tidak mencontek; (5) memberi laporan sesuai dengan keadaan sebenarnya; (6) berani mengakui dan meminta maaf jika melakukan kesalahan ,dll.

Semua nilai-nilai keutamaan PKT (*Cc5 plus*) diatas diajarkan dan ditanamkan pada semua peserta didik di semua cabang Yayasan Tarakanita. Pendidikan Karakter di sekolah Tarakanita mengacu pada proses penanaman nilai- nilai keutamaan dalam wujud pendampingan, memelihara, dan menghidupi serta memberikan kesempatan bagi peserta didik atau siswa untuk melatih nilai-nilai tersebut dalam tindakan nyata.

3.2.1. Lingkungan Pendidikan Karakter Tarakanita (PKT)

Setiap orang yang berada di sekitar siswa memiliki tugas dan fungsi khusus sesuai dengan peran masing-masing. Berikut ini adalah tugas dan fungsi husus dari lembaga atau para pendukung proses PKT :

a. Yayasan Tarakanita

Sebagai pengelola lembaga pendidikan yang mempunyai keewenangan tertinggi untuk mengambi kebijakan dan keputusan, yayasan bertugas untuk membantu dan memberi dorongan untuk perkembangan proses pendidikan karakter yang dilaksanakan di sekolah. Misalnya, (1) menetapkan standar moral untuk guru dan karyawan; (2) merencanakan program kerja jangka panjang maupun jangka pendek untuk mendukung proses pendidikan karakter serta melakukan evaluasi; (3) membuat pedoman pengembangan PKT di sekolah-sekolah; (4) melakukan pendampingan dan pembinaan secara rutin dengan guru serta karyawan di setiap sekolah.

b. Orang tua dan keluarga

Keluarga merupakan lembaga paling dasar dan utama bagi perkembangan dan penanaman karakter pada anak terutama pada usia dini atau awal pertumbuhan karakternya. Kasih sayang yang diperoleh dalam keluarga tidak dapat digantikan oleh siapapun walaupun siswa dekat dengan guru atau teman di sekolah.

Dalam lembaga ini, orang tua menjadi model utama pembentukan karakter anak. Dari orang tualah pendidikan karakter pertama kali diperoleh. Seiring bertambahnya usia, orang tua perlu bantuan tenaga profesional yang lebih paham mengenai cara penanaman karakter untuk anak-anak mereka, maka sekolah menjadi *partner* utama orang tua, bigitupun sebaliknya. Oleh karena itu, sekolah dengan konsep pendidikan karakter yang ditawarkan memerlukan kerjasama dan bantuan dari orang tua dan keluarga agar pendidikan karakter dapat membuahkan hasil yang maksimal. Hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya (1) peningkatan pelayanan bimbingan dan konseling; (2) mengadakan pertemuan wali kelas dan guru secara berkala; (3) pemberian tugas yang mengharuskan adanya diskusi dan keterlibatan orang tua dan anak.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah adalah pemimpin yang berperan penting dalam perkembangan mutu pendidikan dan pelayanan di sebuah sekolah. Keberhasilan proses pendidikan karakter dipengaruhi oleh mutu interaksi setiap anggota dalam sekolah. Interaksi yang baik didukung dan

dipengaruhi oleh suasana sekolah yang mendukung sehingga proses pendidikan karakter dapat berjalan lancar dan efektif. Di sinilah peran besar kepala sekolah dalam memperlancar proses pendidikan karakter, yaitu mampu menciptakan suasana sekolah yang kondusif. Dengan kata lain, proses pendidikan karakter cukup banyak dipengaruhi oleh cara dan kemampuan kepala sekolah dalam memimpin sebuah sekolah.

d. Guru

Keberhasilan pendidikan karakter di sekolah tidak lepas dari peranan penting guru sebagai pendidik profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi perkembangan siswa.

Guru mempunyai keuntungan istimewa karena dapat berhadapan langsung dengan siswa. Guru dapat dengan mudah menjelaskan kepada anak mengenai PKT salah satunya dengan kesaksian atau cerita pengalaman. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghayati terlebih dahulu nilai-nilai PKT sebagai wujud tanggung jawabnya. Tidak hanya guru yang wajib memahami nilai-nilai PKT, namun hal ini juga harus dilakukan oleh semua individu yang ada dalam lingkungan sekolah (kepala sekolah, tata usaha, pembantu pelaksana, petugas kantin, dll.) agar siswa semakin mudah menghayati dan memahami PKT karena berada dalam lingkungan pendidikan karakter Tarakanita.

3.2.2.Strategi dan Metode Pendidikan Karakter Tarakanita

Keberhasilan sebuah pendidikan karakter dalam sebuah sekolah sangat berkaitan dengan metode atau cara penyampaian materi PKT kepada siswa. Maka, perlu adanya strategi khusus agar proses penanaman pendidikan karakter pada anak berjalan efektif dan efisien. Berikut adalah strategi dan metode yang diterapkan oleh Yayasan Tarakanita untuk menyampaikan materi PKT.

1. Strategi

Strategi merupakan rencana menyeluruh yang menggunakan dan memanfaatkan segala sumber dan kemampuan yang ada untuk mencapai tujuan akhir dari pendidikan karakter. Strategi tersebut diterapkan melalui:

a. Kurikulum

Kurikulum adalah susunan rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara-cara yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan tertentu. Di sekolah Tarakanita, PKT dapat semakin efektif jika dimasukkan dalam kurikulum dan sekaligus menjiwai kurikulum tersebut. Ada 3 strategi kurikulum yang dapat diterapkan di sekolah Tarakanita, yaitu :

1) Kurikulum PKT berdiri sendiri

Strategi ini menjadikan PKT sebagai bidang studi tersendiri dengan silabus khusus dan rencana pembelajaran (RPP) serta evaluasi dibuat oleh guru PKT.

Keuntungan : materi dan rencana belajar lebih fokus dan terencana

Kelemahan : keberhasilan tergantung pada satu guru bidang studi.

2) Kurikulum PKT terintegrasi

Strategi ini menggabungkan tujuan PKT dalam setiap bidang studi dalam KTSP. Guru dari setiap bidang studi dapat menambahkan dan memasukkan nilai PKT dalam Standar Kompetensi (SK) pada setiap bidang studi

Keuntungan : semua guru bidang studi ikut bertanggung jawab terhadap keberhasilan PKT.

Kelemahan : terjadi perbedaan persepsi tentang konsep nilai-nilai yang diajarkan dan dapat membingungkan bagi siswa.

3) Kurikulum PKT gabungan

Strategi ini dilakukan untuk mencari cara yang aman untuk mengurangi kelemahan-kelemahan pada strategi kurikulum sebelumnya, yaitu dengan

a) menempatkan nilai keutamaan PKT sebagai bidang studi sendiri dengan wali kelas sebagai guru bidang studi dengan maksud dan tujuan agar pendidikan karakter sebagai bidang studi dapat dilakukan serentak di seluruh kelas dan dapat menjadi sarana bagi wali kelas untuk melakukan proses bimbingan dan konseling terhadap siswa di kelasnya.

b) Nilai keutamaan PKT yang sudah dijelaskan di bidang studi PKT tetap akan dimasukkan menjadi tujuan setiap bidang studi lain melalui penambahan indikator.

b. Kegiatan ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu cara penanaman PKT melalui kegiatan – kegiatan di luar proses belajar mengajar. Prioritas utama kegiatan ini adalah pada penelitian dan pengalaman (bukan sekedar pemahaman teoristik dan abstrak) dengan mengajak siswa terjun langsung ke lapangan untuk mendapat pengalaman melalui kegiatan-kegiatan di luar sekolah atau kegiatan rutin di sekolah.

c. Keteladanan

Cara berfikir dan perilaku pendidik dan karyawan di sekolah dapat menjadi model yang dapat ditiru oleh siswa. Proses meniru ini memang akan semakin berkurang seiring bertambahnya usia. Namun, pendidikan karakter paling mendasar dimulai di usia dini yang justru akan sangat berpengaruh di kemudian hari. Maka, diperlukan konsistensi dan keselarasan antara kata-kata dan tindakan para guru dan karyawan di sekolah.

2. Metode

Metode adalah cara-cara yang dapat dilakukan supaya tujuan PKT dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. Metode termasuk dalam strategi. Beberapa metode yang diterapkan antara lain,

a. Mengajar dan mendongeng

Sebuah tindakan dikatakan bernilai jika dilakukan dengan bebas, sadar, dan dengan pengetahuan yang cukup mengenai apa yang dilakukan.

Salah satu caranya adalah dengan mengajar. Mendongeng (dengan media atau tidak dengan media) adalah salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan materi PKT terutama pada usia dini. Metode yang digunakan untuk jenjang sekolah yang lebih tinggi adalah metode yang dikembangkan berdasarkan teori-teori pendidikan yang lain.

b. Research

Research maksudnya adalah melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan pencarian dan penemuan melalui proses berfikir yang sistematis. Dalam penerapannya guru tidak menyiapkan materi yang harus dihafal dan dipahami, tetapi merancang pembelajaran yang membuat siswa menemukan sendiri materi yang harus mereka pahami. Metode ini memusatkan pemahaman materi melalui pengalaman dan kemampuan siswa untuk berusaha dan beradaptasi dalam mengerjakan sebuah percobaan atau tugas. Dengan kata lain, metode ini mengajak siswa untuk *learning by doing* (belajar dengan melakukan dan mengerjakan sesuatu dalam hal ini penelitian atau *research*). Tujuannya adalah meningkatkan mutu pembelajaran di semua jenjang dan mata pelajaran sesuai visi dan misi Tarakanita termasuk PKT khususnya nilai *Competence, Conviction, dan Creativity*.

c. Direct – Experienced

Direct – Experienced adalah metode penanaman nilai PKT dengan kegiatan utama pengolahan dan penanaman nilai melalui pengalaman

langsung dalam bentuk kegiatan seperti pelatihan, interaksi dengan masyarakat tertentu, dan praktik nilai PKT tertentu secara langsung. Metode ini memanfaatkan pengalaman yang menyentuh sebagai sarana bagi siswa untuk memahami dan menghayati sebuah nilai PKT. Kegiatan yang biasa dilakukan adalah live in, bakti sosial, kantin kejujuran, koperasi kejujuran, gerakan penghijauan, rekoleksi, misa bersama, retreat, MOS, dll.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali dan merenungkan hal yang telah dilakukan, kemudian membandingkan dengan nilai-nilai yang selama ini dihayati. dalam metode ini, siswa diajak untuk merenungkan atau menilai sebuah kasus yang kemudian dibandingkan dengan pemahamannya tentang sebuah nilai dan kehidupan sehari-hari mereka. Setelah itu melakukan evaluasi untuk melihat selama ini sudah sebaik apa kemudian dilanjutkan membuat komitmen baru berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi.

3.3. Pendidikan Karakter Tarakanita di Sekolah Dasar

Pendidikan Karakter Tarakanita diterapkan pada semua cabang sekolah Tarakanita. Berdasarkan permasalahan yang penulis temui, maka penulis memutuskan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut pada salah satu cabang sekolah dasar Tarakanita di DKI Jakarta, yaitu SD Tarakanita 1. SD Tarakanita 1 merupakan salah satu sekolah dasar pertama yang didirikan oleh Yayasan

Tarakanita dan masih mampu mengembangkan pelayanan dan kualitas pendidikannya sampai sekarang.

Sekolah Dasar Tarakanita resmi didirikan tahun 1959. Gedung sekolah sebelumnya merupakan milik Yayasan Strada. Pada awalnya suster-suster CB hanya dimohon bantuannya untuk mengajar di sekolah paroki Strada milik keuskupan. Semakin lama suasana dan kualitas di SD Strada semakin baik dan hubungan kerjasama antara suster-suster dan orang tua murid sangat baik. Melihat hal tersebut, pada tahun 1957 Yayasan Strada menawarkan untuk mengambil alih sekolah tersebut. Tawaran diterima dan akhirnya sekolah tersebut menjadi sekolah Tarakanita.

Proses Pendidikan Karakter Tarakanita di setiap jenjang berbeda-beda. Target pembaca dari buku yang akan penulis buat adalah siswa kelas 1 sekolah dasar. Maka, penulis memutuskan untuk mengadakan penelitian di SD Tarakanita 1, Jakarta Selatan. Teknik yang penulis gunakan adalah wawancara dengan guru kelas 1 dan beberapa siswa kelas 1 SD. Wawancara dengan guru diadakan pada tanggal 24 Februari 2015. Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih jauh mengenai proses penyampaian dan metode yang digunakan guru wali kelas 1 untuk menyampaikan materi Pendidikan Karakter Tarakanita (PKT), permasalahan yang dihadapi para guru, dan perlu atau tidaknya buku pendidikan karakter untuk siswa. Berikut tabel hasil wawancara penulis dengan 3 guru wali kelas 1 SD.

Tabel 3.1. Tabel hasil wawancara dengan guru kelas 1 SD

Pertanyaan Wawancara	Guru I	Guru II	Guru III
Pengajar mata pelajaran PKT	Wali Kelas		
Waktu mengajar	1 jam pelajaran (35 mnt)		
Metode mengajar yang digunakan	- mencatat - ceramah - tanya jawab - menggambar / mewarnai - kerja kelompok - melihat video	- mencatat - kerja kelompok - diskusi - bermain peran - mendongeng - melihat video	- mencatat - melihat video - menggambar / mewarnai - mendongeng - kerja kelompok
Kesulitan dalam menyampaikan materi	- media yang ada tidak memadai dan kurang familiar dengan anak-anak	- waktu berkurang karena pelajaran sebelumnya terlambat selesai. - guru kurang persiapan	- nilai / materi yang mau disampaikan terlalu abstrak dan sulit dijelaskan ke anak
Persentase efektifitas metode yang digunakan	50 %	80 %	60 – 65 %
Perlu / tidak perlu media Buku / LK	Perlu. Sebagai media umpan balik / <i>feedback</i> melihat sejauh mana anak memahami materi PKT yang sudah diajarkan	Perlu. Untuk melihat seberapa jauh pemahaman anak.	Perlu. Sebagai media untuk memvisualkan nilai-nilai karakter terutama yang abstrak dan menarik perhatian anak-anak.
Kriteria buku PKT yang sesuai untuk siswa kelas 1	Buku yang materi atau gambarnya nyata dan familiar serta sering dialami dalam keseharian baik di rumah atau di sekolah	Materi yang disampaikan jangan terlalu banyak dan berat, perbanyak gambar dan kegiatan yang mengasah motorik anak.	Perbanyak gambar yang sederhana dan menarik namun tetap mampu menjelaskan materi PKT kepada anak-anak.

Dari tabel hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan beberapa hal :

- a. metode penanaman PKT di SD Tarakanita 1 salah satunya adalah dengan adanya mata pelajaran khusus PKT yang diajarkan oleh guru wali kelas dengan durasi satu jam pelajaran (35 menit)
- b. metode yang digunakan di semua kelas 1 adalah mencatat, kerja kelompok, mendongeng, melihat video. Terdapat beberapa metode yang tidak digunakan di semua kelas, sesuai dengan kemampuan siswa dan kreatifitas guru.
- c. Dari semua metode yang sudah dilakukan masih belum efektif untuk menyampaikan materi PKT kepada siswa.
- d. Menurut para guru, perlu adanya media buku atau lembar kerja (LK) untuk pegangan siswa dengan tujuan menilai seberapa jauh pemahaman siswa dan untuk membantu guru dalam menjelaskan nilai-nilai PKT yang abstrak (tidak nyata)
- e. Buku pegangan siswa sebaiknya berisi gambar dan materi yang familiar serta mudah ditemui atau dialami dalam keseharian siswa. Selain itu, materi yang disampaikan dikemas seringan mungkin dan perbanyak gambar yang menarik serta kegiatan praktek.

Selain melakukan wawancara dengan guru, penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas 1 SD. Wawancara dengan siswa dilakukan pada tanggal 15 April 2015 untuk mengetahui apa saja kegiatan yang dilakukan siswa selama pelajaran PKT, ada atau tidaknya buku PKT untuk siswa,

dan kegiatan-kegiatan apa yang disukai dan paling disukai siswa kelas 1. Berikut adalah tabel hasil wawancara dengan siswa kelas 1 SD.

Tabel 3.2. Tabel hasil wawancara dengan Siswa kelas 1 SD

Pertanyaan Wawancara	Kelas IA (5 anak)	Kelas 1B (5 anak)	Kelas 1C (5 anak)
Apa saja yang dilakukan saat belajar PKT?	- menulis - mewarnai - membaca - menonton video	- menulis - prakarya - menyanyi - menonton video	- menggambar - menulis - mewarnai - membaca - menyanyi - melihat tanaman - menonton video
Apakah kalian ada buku cetak PKT?	Tidak ada. Hanya catatan saja	Tidak ada buku cetak, hanya buku catatan	Tidak ada. Biasanya mencatat di buku catatan.
Apakah kalian suka kegiatan ini: - menyanyi - mewarnai - kerja kelompok - mendengarkan dan membaca cerita - mengisi tabel - prakarya	- menyanyi :5(orang) - mewarnai : 5 - kerja kelompok : 5 - mendengarkan dan membaca cerita : 5 - mengisi tabel : 5 - prakarya : 4	- menyanyi :3 - mewarnai : 4 - kerja kelompok : 2 - mendengarkan dan membaca cerita : 4 - mengisi tabel : 1 - prakarya : 5	- menyanyi : 4 - mewarnai : 4 - kerja kelompok : 4 - mendengarkan dan membaca cerita : 5 - mengisi tabel : 5 - prakarya : 5
Dari kegiatan tadi, mana yang paling kalian suka?	- menyanyi : 3 orang - prakarya : 4 - mewarnai : 1	- menonton video : 4 - mewarnai : 3 - menulis : 3	- suka semuanya : 2 - mewarnai : 5

Berdasarkan data yang ada pada tabel diatas, dapat disimpulkan beberapa hal :

- Kegiatan yang dilakukan di semua kelas 1 adalah menulis / mencatat dan menonton video. Kegiatan yang lain hanya dilakukan oleh beberapa kelas

saja sesuai dengan kreatifitas dan kesiapan guru dalam menyampaikan materi PKT.

- b. Belum ada buku cetak atau pegangan untuk siswa.
- c. Berdasarkan wawancara penulis dengan 15 orang siswa kelas 1 SD, kegiatan praktek yang paling banyak disukai anak kelas 1 SD adalah prakarya serta mendengarkan dan membaca cerita. Sisanya dari 15 anak yang penulis wawancara 13 anak suka mewarnai, 12 anak suka menyanyi, dan 11 anak suka kerja kelompok dan mengisi tabel.
- d. Dari semua kegiatan yang disukai oleh siswa kelas 1 SD, kegiatan yang paling mereka sukai adalah mewarnai. Selain itu dari 15 orang siswa, 6 siswa suka prakarya dan melihat video, 5 orang suka menyanyi dan menulis.

Dari semua hasil penelitian penulis untuk mengetahui proses dan metode penyampaian PKT yang dilakukan di SD Tarakanita 1 penulis dapat menyimpulkan bahwa :

- a. Wali kelas mempunyai tugas untuk menyampaikan materi PKT kepada anak dan membutuhkan media pendukung lain selain yang sudah ada karena belum efektif.
- b. Metode yang selama ini digunakan oleh guru kurang efektif karena kurang sesuai dengan kegiatan yang disukai anak-anak. Metode yang biasa dilakukan oleh guru antara lain mencatat, menyanyi, kerja kelompok, mendongeng, dan menonton video. Sedangkan, berdasarkan hasil

wawancara dengan siswa, kegiatan yang disukai oleh anak kelas 1 SD adalah prakarya, mendengarkan dan membaca cerita, serta menggambar / mewarnai. Guru mengalami kesulitan mencari metode atau kegiatan untuk menyampaikan materi salah satunya karena belum adanya media yang dapat mendukung kegiatan-kegiatan yang disukai anak-anak.

- c. Belum semua guru wali kelas menggunakan metode penyampaian materi melalui kegiatan yang disukai oleh anak-anak karena membutuhkan persiapan yang rumit dan lama serta dibutuhkan kreatifitas serta media yang mendukung bagi guru dalam menerapkannya di kelas.
- d. Belum ada buku cetak atau Lembar Kerja untuk siswa. Sejauh ini buku yang ada adalah buku panduan yang berisi konsep dasar PKT serta kurikulum dasar untuk semua jenjang pendidikan. Buku ini hanya dimiliki oleh guru saja. Jadi, siswa tidak mempunyai buku pegangan dan waktu belajarnya terbatas di sekolah saja saat belajar bersama guru.

Maka dari itu, penulis akan berusaha memasukkan kegiatan-kegiatan yang memang disukai oleh anak kelas 1 SD bersama dengan metode yang biasa digunakan oleh guru supaya lebih bervariasi dan mampu menarik perhatian anak-anak serta membuat anak lebih bersemangat untuk belajar dan mudah memahami materi PKT yang disampaikan. Dengan demikian, buku PKT yang penulis buat dapat membantu proses penyampaian materi PKT yang sulit dijelaskan atau terlalu abstrak menjadi mudah dipahami oleh siswa melalui kegiatan yang menarik serta visual yang dapat mewakili materi PKT.

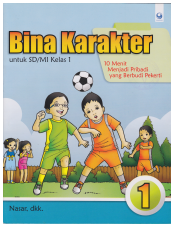
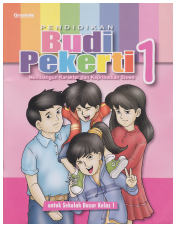
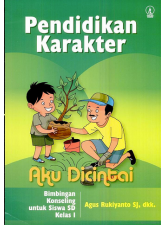
3.4. Elemen Desain dan Metode Penyampaian Materi dalam Buku

3.4.1. Pendidikan Karakter

Sebagai bahan pertimbangan dalam membuat rancangan buku pendidikan karakter, penulis melakukan penelitian lebih mendalam mengenai elemen-elemen desain serta metode yang terdapat dalam buku pendidikan karakter.

Penelitian pertama adalah penelitian *study existing* yaitu dengan membandingkan beberapa buku pendidikan karakter yang ada di pasaran menggunakan teknik observasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan penggunaan elemen-elemen desain dan metode penyampaian materi yang digunakan untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari beberapa buku pendidikan karakter yang sudah ada. Hasil penelitian ini akan menjadi bahan pemikiran dan dasar bagi penulis untuk merancang buku pendidikan karakter yang baik dan benar serta sesuai dengan target pembaca yaitu anak-anak khususnya kelas 1 SD. Berikut adalah tabel hasil perbandingan 3 buku pendidikan karakter.

Tabel 3.3. Tabel hasil *study existing*
(Dokumen Penulis)

Pembanding	Buku I 	Buku II 	Buku III 	Buku IV 
Jumlah halaman	57 halaman	72 halaman	49 halaman	133 halaman
Ilustrasi	vektor, kartun, berwarna	sketsa, realis, tidak berwarna	vektor (cover) dan arsiran	vektor, kartun, tidak berwarna

			(isi), kartun, berwarna 	
Metode penyampaian materi	- memilih benar / salah - mengisi tabel - tugas praktek - menyanyi - mewarnai - latihan soal - prakarya	- membaca - latihan soal - diskusi kelompok - percakapan - menyanyi - berhitung - mengisi tabel - menggambar	- refleksi diri - mengisi tabel - latihan soal - menyanyi - mewarnai	- menyanyi - tugas praktek - tanya jawab - mendengarkan cerita - mengisi tabel - mewarnai - latihan soal
Berapa banyak nilai karakter yang disampaikan	10 karakter dengan banyak sub karakter	11 karakter dengan beberapa sub karakter	6 karakter	4 karakter dengan beberapa sub karakter
Banyaknya teks	Sedikit teks	Sedikit teks	Sedikit teks	Teks seimbang dengan gambar
Warna dalam buku	Penuh warna (<i>colorfull</i>)	Hitam putih untuk gambar dan warna pink	Warna pastel arsiran pensil warna	<i>Greyscale</i>
Adanya “icon” atau tidak	Ada : laki-laki	Tidak ada	Ada : laki-laki dan perempuan	Ada : laki-laki

Dari tabel pebandingan diatas, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu :

- Tiga dari empat buku pendidikan karakter mempunyai halaman tidak lebih dari 100 halaman (sedikit). Kelebihan dari jumlah halaman yang sedikit adalah penyampaian materi yang lebih fokus dan lebih sederhana. Namun, kekurangannya, penjelasan materi kurang spesifik dan anak-anak kurang puas dengan kegiatan dan materi yang mereka terima dari setiap bab.

- b. Gaya ilustrasi yang banyak digunakan adalah ilustrasi vektor dengan karakter menyerupai kartun serta menggunakan warna-warna solid. Kelebihannya, ilustrasi lebih menarik dengan penggunaan warna, ilustrasi karakter tidak terlalu rumit tetapi tetap mewakili karakter siswa siswi di sekolah, dan dengan menggunakan gaya ilustrasi vektor proses perancangan akan menjadi lebih cepat dan sederhana serta mudah dan tidak rumit jika ingin dikembangkan menjadi kegiatan mewarnai. Namun, kekurangannya adalah biaya cetak menjadi lebih mahal, harus teliti dalam pengaturan warna sehingga warna tidak turun, dan proses pengerjaan ilustrasi lebih lama karena ada tahapan pemberian warna.
- c. Dari beberapa metode penyampaian materi yang digunakan oleh keempat buku diatas, metode yang digunakan di keempat buku tersebut adalah kegiatan mengisi tabel, menyanyi, mewarnai, dan latihan soal. Kelebihan jika menggunakan metode-metode umum tersebut adalah penyampaian materi yang lebih efektif karena kegiatan yang dilakukan sudah familiar dan dimengerti oleh siswa sehingga lebih mudah memahami materi melalui kegiatan tersebut. Namun, kekurangannya adalah bentuk kegiatannya kurang bervariasi dan dapat menimbulkan kebosanan pada anak.
- d. Nilai karakter yang disampaikan dalam keempat buku diatas umumnya cukup banyak dengan menggunakan sub karakter sebagai cabang dari karakter utama. Kelebihannya, nilai karakter yang disampaikan lebih banyak dan bervariasi bermanfaat bagi anak dalam menambah pengetahuan dan wawasan untuk pengembangan karakter mereka. Namun,

yang menjadi kekurangan adalah tidak fokus pada karakter utama yang mau disampaikan dan perlu kreatifitas dalam mengelola materi dan penggunaan metode supaya anak tidak bosan dan bingung dengan materi yang detail dan banyak.

- e. Tiga dari empat buku menggunakan teks yang lebih sedikit dibanding gambar atau ilustrasi. Kelebihannya, materi yang disampaikan lebih ringan dan mudah dipahami dengan visualisasi gambar dan menjadi lebih menarik. Kekurangannya, ilustrasi atau gambar harus jelas dan mampu mewakili materi yang disampaikan sehingga tetap dapat dimengerti dengan benar walaupun dengan tulisan yang sedikit.
- f. Dari keempat buku diatas, tiga buku menggunakan warna dengan jenis warna yang berbeda-beda. Dengan menggunakan warna pada ilustrasi dan isi buku, kelebihannya adalah buku menjadi lebih menarik dan ilustrasi menjadi lebih hidup dan ekspresif. Namun, kekurangannya adalah biaya cetak yang lebih mahal serta proses pengerjaan yang lebih rumit dan memakan waktu lama.
- g. Tiga dari keempat buku diatas, terdapat tokoh utama atau “*icon*”. Kelebihan dari adanya “*icon*” adalah siswa lebih mudah menghayati materi pendidikan karakter karena merasa terwakili dengan tokoh di dalam buku. Namun, “*icon*” yang digunakan harus dapat mewakili semua siswa baik laki-laki dan perempuan sehingga penghayatan materi dapat dirasakan oleh semua anak.

Selain melakukan observasi dengan membandingkan beberapa buku pendidikan karakter yang sudah ada di pasaran, penulis juga melakukan penelitian melalui survei dengan membagikan angket kepada siswa kelas 1 SD sebagai target pembaca dari buku pendidikan karakter yang akan penulis buat. Penelitian dilakukan pada tanggal 15 April 2015 di SD Tarakanita 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui elemen-elemen desain apa yang disukai oleh siswa kelas 1 SD. Hasil dari penelitian ini akan menjadi acuan bagi penulis dalam menentukan elemen-elemen desain yang akan digunakan untuk menjelaskan materi PKT sesuai dengan yang disukai oleh target pembaca sehingga penyampaian materi PKT dapat lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini menghasilkan data mengenai elemen-elemen desain dan tokoh atau karakter yang disukai anak kelas 1 SD. Berikut pertanyaan dan hasil dari pengisian angket oleh siswa kelas 1 SD dengan total responden 60 orang.

Beri warna **hijau** pada lingkaran untuk pilihan yang paling kamu **suka**
 Beri warna **merah** pada lingkaran untuk pilihan yang paling **tidak kamu suka**

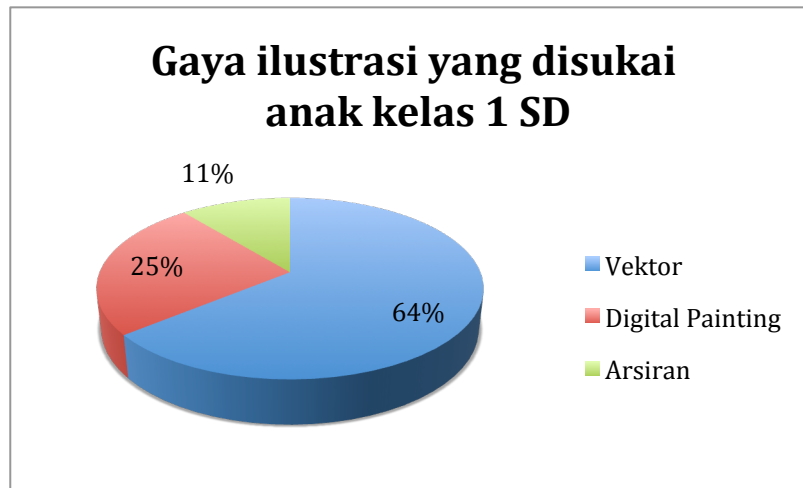
1. Pilih gambar yang kamu **suka** dan **tidak kamu suka**



Gambar 3.1. Pertanyaan tentang Gaya Ilustrasi

Pertanyaan ini dimaksudkan untuk mengetahui gaya ilustrasi yang disukai oleh siswa kelas 1SD. Pilihan pertama adalah gaya ilustrasi vektor, pilihan kedua

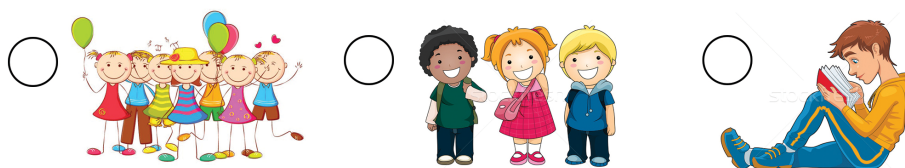
adalah gaya ilustrasi dengan *digital painting*, dan pilihat ketiga adalah gaya ilustrasi dengan sketsa dan arsiran pensil warna atau cat air.



Gambar 3.2. Diagram hasil pertanyaan tentang gaya ilustrasi

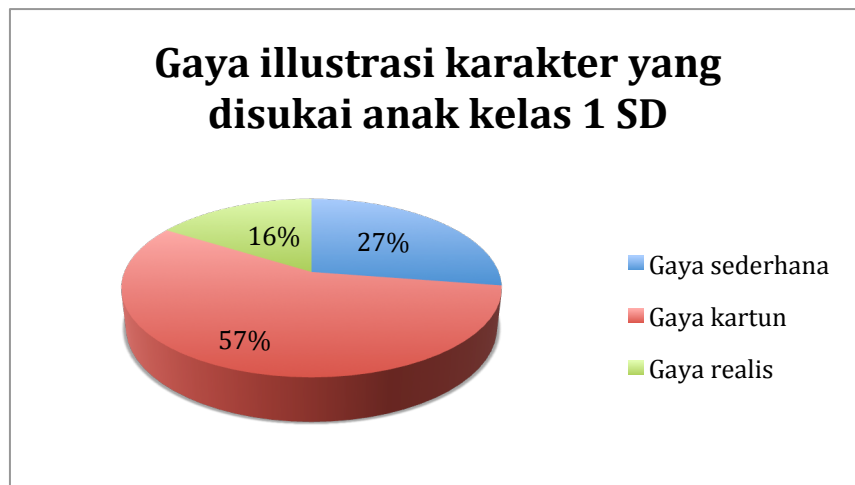
Hasil survei menunjukkan bahwa gaya ilustrasi vektor paling banyak disukai oleh anak kelas 1 SD dengan jumlah pemilih 32 orang. Sisanya 13 orang memilih gaya *digital painting* dan 15 orang memilih gaya arsiran.

2. Pilih gambar yang kamu **suka** dan **tidak kamu suka**



Gambar 3.3. Pertanyaan tentang gaya ilustrasi karakter / tokoh

Pertanyaan kedua dimasukkan untuk mengetahui gaya ilustrasi karakter yang disukai oleh anak kelas 1 SD. Pilihan pertama adalah gaya karakter sederhana, pilihan kedua gaya karakter kartun, dan pilihan ketiga adalah gaya karakter realis.



Gambar 3.4. Diagram hasil Pertanyaan tentang gaya ilustrasi karakter / tokoh

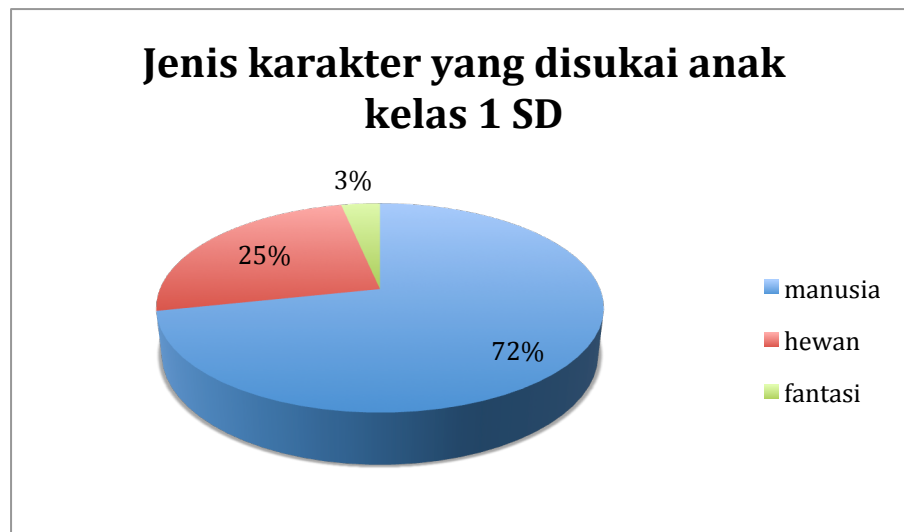
Hasil survei untuk pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa anak kelas 1 SD paling banyak menyukai gaya ilustrasi karakter kartun dengan jumlah pemilih 35 orang. Sisanya, 17 orang memilih gaya sederhana dan 10 orang memilih gaya realis.

8. Pilih gambar yang kamu **suka** dan **tidak kamu suka**



Gambar 3.5. Pertanyaan tentang jenis ilustrasi karakter /tokoh

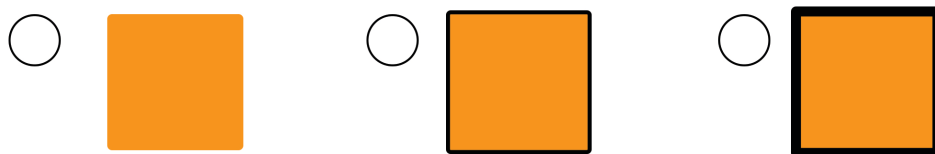
Pertanyaan selanjutnya dimaksudkan untuk mengetahui jenis karakter yang disukai oleh anak kelas 1 SD. Pertama adalah karakter manusia, pilihan kedua karakter hewan, dan pilihan ketiga adalah karakter fantasi.



Gambar 3.6. Diagram hasil pertanyaan tentang jenis ilustrasi karakter

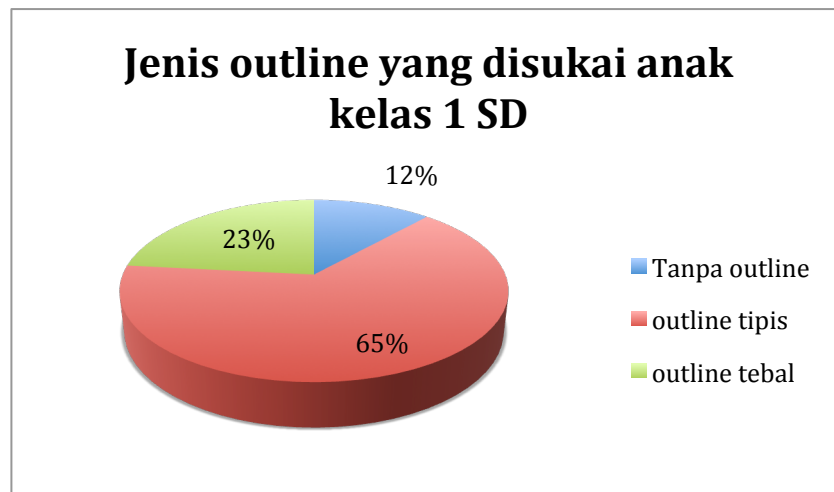
Hasil survei menunjukkan bahwa jenis karakter yang paling banyak disukai oleh anak kelas 1 SD adalah karakter manusia dengan jumlah pemilih 43 orang. Sisanya, 15 orang memilih karakter hewan dan 2 orang memilih karakter fantasi.

3. Pilih yang kamu **suka** dan **tidak kamu suka**



Gambar 3.7. Pertanyaan tentang jenis *outline*

Pertanyaan ini dimaksudkan untuk mengetahui jenis garis tepi / *outline* yang disukai oleh anak kelas 1 SD. Pilihan pertama adalah gambar tanpa garis tepi, pilihan kedua gambar dengan garis tepi tipis, dan pilihan terakhir adalah gambar dengan garis tepi tebal.



Gambar 3.8. Diagram hasil pertanyaan tentang jenis *outline*

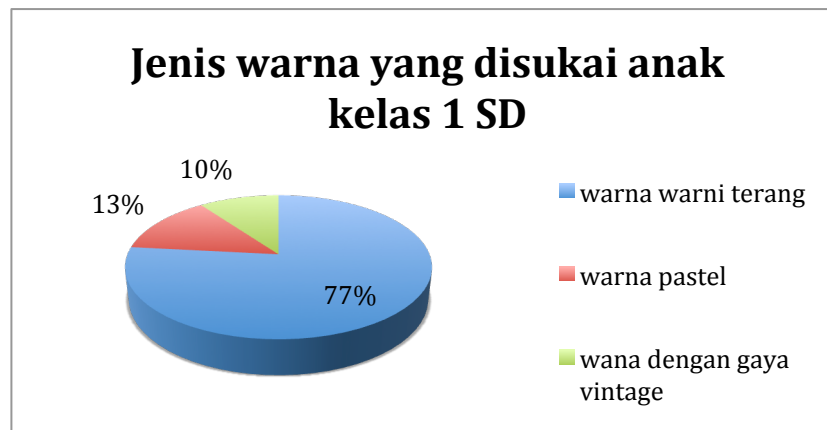
Hasil survei menunjukkan bahwa siswa kelas 1 SD paling banyak menyukai gambar dengan garis tepi tipis (pilihan kedua) dengan jumlah pemilih 39 orang. Sisanya, 14 orang memilih garis tepi tebal dan 7 orang memilih tanpa garis tepi.

4. Pilih warna yang kamu **suka** dan **tidak kamu suka**



Gambar 3.9. Pertanyaan tentang warna

Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui jenis warna yang disukai oleh anak kelas 1 SD. Pilihan pertama adalah warna warni terang, pilihan kedua adalah kelompok warna-warna pastel, dan pilihan ketiga adalah jenis warna dengan gaya *vintage*.



Gambar 3.10. Diagram hasil Pertanyaan tentang warna

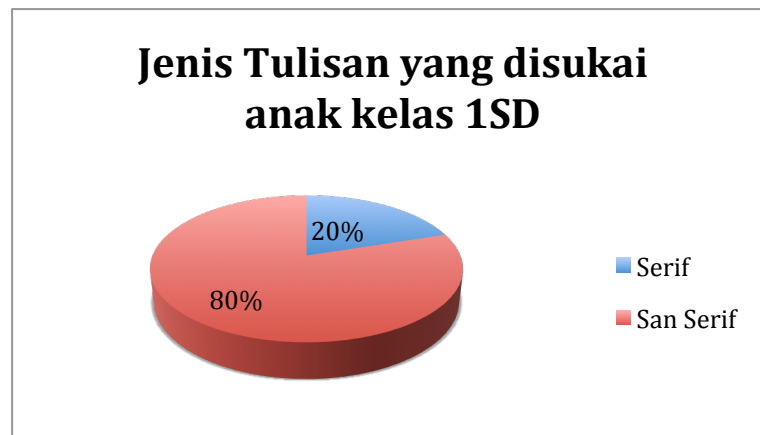
Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar anak kelas 1 SD menyukai jenis warna warni cerah dengan jumlah pemilih 46 orang. Sisanya, 8 orang memilih warna pastel dan 6 orang memilih warna gaya *vintage*.

Pilih Tulisan yang kamu **suka** dan **tidak kamu suka**

- ☐ SD Tarakanita 1
- ☐ **SD Tarakanita 1**

Gambar 3.11. Pertanyaan tentang jenis tulisan

Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui jenis tulisan mana yang paling disukai oleh anak kelas 1 SD. Pilihan pertama adalah jenis tulisan *serif*, pilihan kedua adalah jenis tulisan *sanserif*.



Gambar 3.12. Diagram hasil pertanyaan tentang tulisan

Hasil survei untuk pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa anak kelas 1 SD paling banyak menyukai jenis tulisan *San Serif* dengan jumlah pemilih sebanyak 48 orang dan sisanya 12 orang memilih jenis tulisan *Serif*.

Penulis juga melakukan penelitian untuk mengetahui jenis ketebalan buku yang disukai anak kelas 1SD. Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan metode pendekatan langsung ke anak dengan memintanya memegang dan merasakan kedua jenis buku yang berbeda, yaitu buku yang tebal dan buku yang tipis. Berikut diagram hasil penelitian penulis



Gambar 3.13. Diagram hasil pertanyaan tentang buku

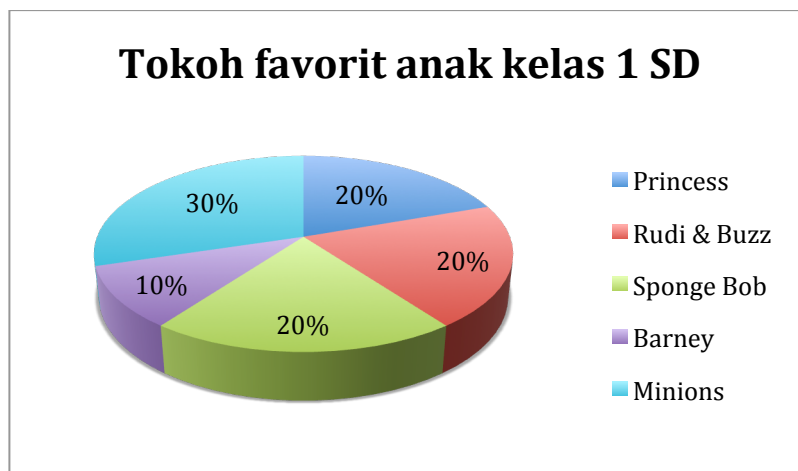
Hasil survei menunjukkan bahwa anak kelas 1 SD lebih banyak yang menyukai buku tipis dengan jumlah pemilih sebanyak 45 orang dan sisanya memilih buku tebal yaitu sebanyak 15 orang.

7. Pilih karakter / tokoh yang kamu **suka** dan **tidak kamu suka**



Gambar 3.14. Pertanyaan tentang tokoh atau karakter favorit

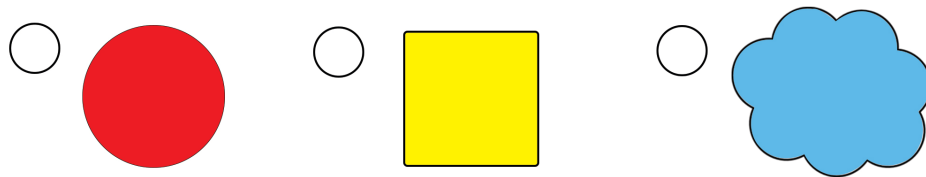
Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui tokoh atau karakter yang disukai oleh anak kelas 1 SD. Khusus untuk pertanyaan ini, siswa diperbolehkan untuk memilih gambar yang dia sukai lebih dari satu. Pilihan pertama adalah karakter *Princess*, pilihan kedua karakter Rudi dan Buzz (hero), pilihan ketiga karakter Spongebob Squarepants, pilihan keempat karakter Barney, dan pilihan kelima karakter Minions.



Gambar 3.15. Diagram hasil pertanyaan tentang tokoh atau karakter favorit

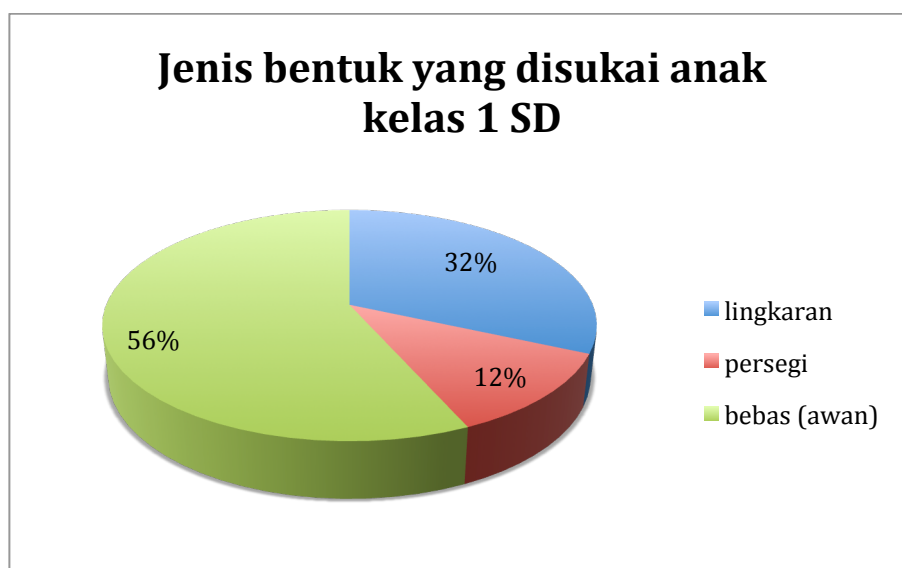
Hasil survei untuk mengetahui tokoh / karakter favorit anak kelas 1 SD menunjukkan bahwa Minions adalah karakter yang paling banyak disukai dengan jumlah pemilih 44 orang. Sisanya, 30 orang memilih Rudi & Buzz serta Spogebob Squarepants, 29 orang memilih karakter *Princess*, dan 15 orang memilih Barney.

9. Pilih bentuk yang kamu **suka** dan **tidak kamu suka**



Gambar 3.16. Pertanyaan tentang bentuk

Pertanyaan terakhir ini digunakan untuk mengetahui bentuk yang disukai oleh anak kelas 1 SD. Pilihan pertama adalah bentuk lingkaran, pilihan kedua bentuk persegi, dan pilihan ketiga adalah bentuk bebas (awan).



Gambar 3.17. Diagram hasil pertanyaan tentang bentuk

Hasil survei menunjukkan bahwa bentuk yang paling banyak disukai oleh anak kelas 1 SD adalah bentuk bebas (pilihan ketiga) dengan jumlah pemilih 44 orang. Sisanya, 9 orang memilih bentuk lingkaran dan 7 orang memilih bentuk persegi.

Dari hasil penelitian penulis mengenai elemen-elemen desain dan metode penyampaian materi yang digunakan dalam buku pendidikan karakter, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal, yaitu :

- a. Buku pendidikan karakter (PK) yang selama ini sudah beredar sesuai dengan jenis ketebalan buku yang disukai anak-anak yaitu buku tipis dengan jumlah halaman tidak lebih dari 100 halaman.
- b. Jenis ilustrasi yang umumnya digunakan dalam buku PK adalah ilustrasi vektor dengan karakter manusia dan gaya kartun.
- c. Metode yang biasa digunakan dalam buku PK harus ditambah lagi dengan kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dengan minat siswa di sekolah yang bersangkutan.
- d. Nilai karakter yang disampaikan jangan terlalu detail dan banyak. Cukup dengan karakter utama yang dijabarkan dalam beberapa bab dengan pendekatan berbeda.
- e. Penggunaan jenis font teks untuk membaca adalah jenis tulisan yang jelas dan simple. Jenis tulisan untuk judul buku dan bab menggunakan jenis tulisan yang dekoratif supaya lebih menarik. Banyaknya penggunaan teks juga disesuaikan dengan materi yang perlu disampaikan.

- f. Warna yang digunakan dalam buku PK disesuaikan dengan warna yang disukai anak yaitu warna-warni cerah yang dapat diterapkan terutama di bagian gambar atau ilustrasi supaya lebih menarik.
- g. Tokoh utama sesuai dengan kesukaan anak-anak yaitu tokoh laki-laki dan perempuan dengan karakter tokoh yang disukai anak-anak dan mewakili kepribadian anak-anak secara umum.
- h. Elemen-elemen bentuk dalam buku disesuaikan dengan bentuk kesukaan anak yaitu bentuk bebas yang lebih bervariasi.

Maka, dalam merancang buku PKT untuk siswa kelas 1 SD penulis akan berusaha menyesuaikan semua elemen desain yang ada di dalam buku dengan apa yang disukai anak-anak dan materi yang akan disampaikan baik mengenai jenis maupun banyaknya elemen tersebut dalam desain buku.

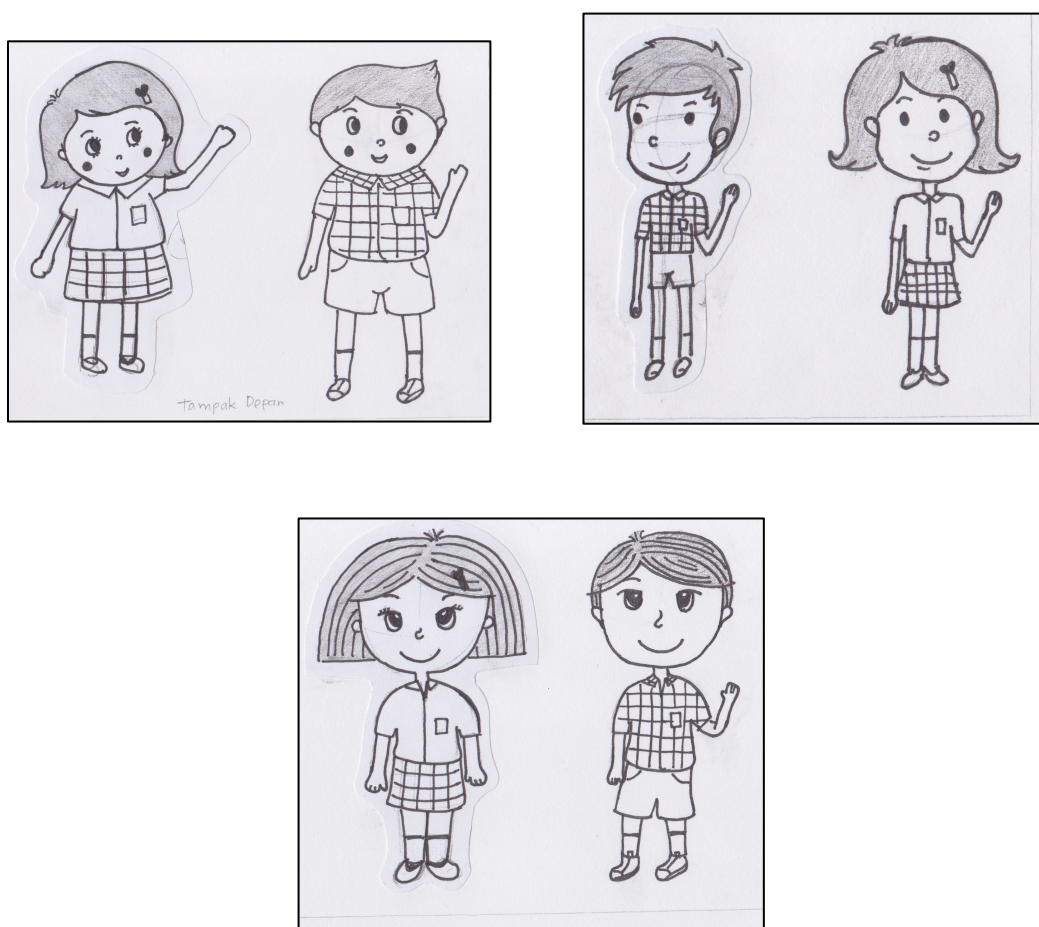
3.5. Karakter Utama

Dalam buku PKT yang akan penulis buat, perlu adanya karakter utama. Karakter utama memiliki peran penting. Selain untuk membuat anak-anak tertarik untuk belajar dan membaca buku PKT, karakter atau tokoh utama juga dapat membantu siswa dalam memahami nilai-nilai yang diajarkan melalui kehidupan dan tingkah laku tokoh utama di dalam buku PKT ini.

Karakter atau tokoh utama ada dua. Tokoh siswa laki-laki dan siswa perempuan. Adanya kedua tokoh dengan jenis kelamin atau perbedaan gender ini berdasarkan pemahaman dan pemikiran anak-anak kelas 1 SD yang sudah mulai mengenal perbedaan gender. Oleh karena itu, supaya semua siswa dapat merasa

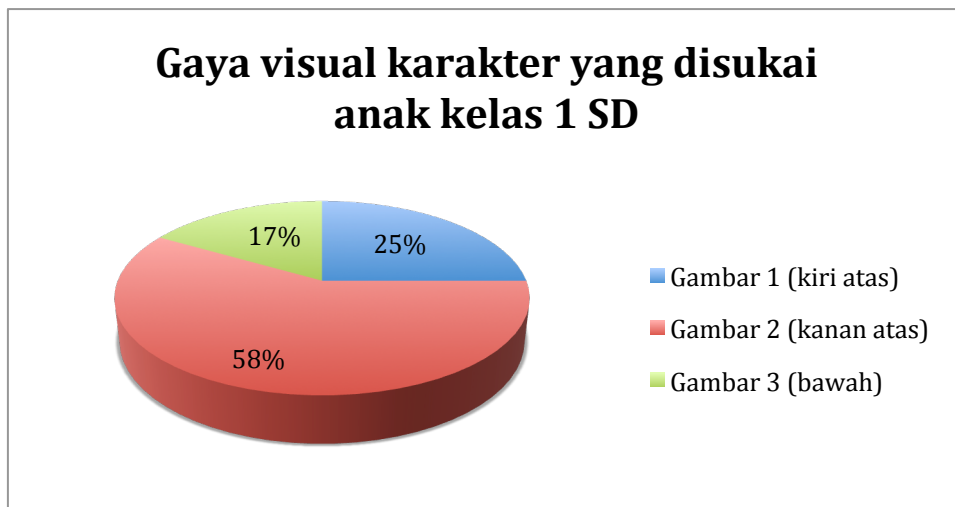
terwakili dalam belajar PKT maka terdapat dua tokoh utama. Kedua tokoh ini menggunakan seragam sekolah yang menjadi seragam almamater sekolah yaitu putih kotak-kotak.

Sebagai langkah awal pembuatan karakter, penulis melakukan beberapa alternatif desain karakter dengan gaya visual yang berbeda.



Gambar 3.18. 3 alternatif karakter
(Sumber : Dokumen pribadi)

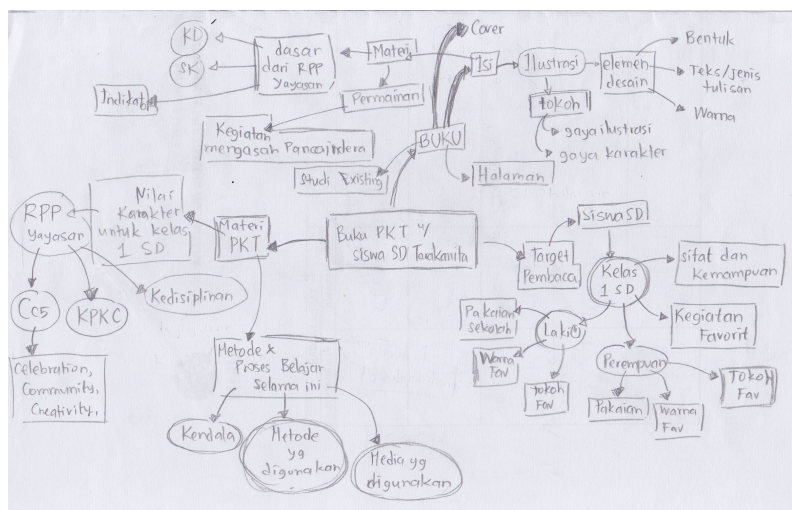
Penulis juga melakukan penelitian dengan metode survei kepada siswa kelas 1 untuk menentukan gaya visual mana yang paling digemari oleh anak-anak.



Gambar 3.19. Diagram hasil survey gaya visual karakter

Berdasarkan hasil survei, didapatkan hasil gaya visual yang paling banyak digemari oleh siswa kelas 1 SD adalah gambar kedua (kanan atas) dengan pemilih sebanyak 35 orang. Sisanya 15 orang memilih gambar pertama (kiri atas) dan 10 orang memilih gambar ketiga (bawah).

3.6. Mind Mapping



Gambar 3.20. Mind Mapping

3.7. S.W.O.T

Sebelum memulai sebuah rancangan, perlu pendalaman mengenai kekuatan dan kelemahan dari apa yang akan dirancang. Pendalaman dilakukan melalui analisa baik dari faktor internal maupun eksternal. Berikut adalah tabel hasil analisa S.W.O.T.

Tabel 3.3. Tabel analisa S.W.O.T.
(Dokumen Pribadi)

Faktor Internal	Kekuatan (Streght) 1. Belum ada buku Pendidikan Karakter Taraknita yang diperuntukkan bagi siswa terutama siswa kelas satu 2. Guru kelas 1 merasa perlu adanya buku PKT untuk siswa sebagai media pendukung penyampaian materi PKT serta sebagai sarana melihat seberapa jauh pemahaman siswa. 3. Siswa kelas 1 SD menyukai kegiatan lain selain membaca dan menulis, seperti mewarnai dan prakarya.	Kelemahan (Weakness) 1. Proses pengerjaan memakan waktu lebih lama karena harus memvisualkan kata-kata menjadi sebuah gambar yang sederhana dengan tetap menyesuaikan dengan materi dan kemampuan berfikir siswa kelas 1 SD. 2. Cabang sekolah Tarakanita tersebar di berbagai daerah dengan budaya dan tradisi yang berbeda-beda. 3. Tidak semua anak menyukai kegiatan yang sama, sesuai minat dan bakat masing-masing.
Fator Eksternal		
Peluang (Opportunity) 1. Buku pendidikan karakter dapat berisi banyak gambar dan kegiatan lain yang disukai anak-anak 2. Buku dapat menjadi sarana belajar yang fleksibel dan dapat digunakan dimana saja baik di sekolah maupun di luar sekolah dan sebagai sarana bagi orang tua dalam usaha mendampingi anaknya dalam belajar. 3. Buku pendidikan karakter untuk siswa kelas 1 SD dapat membantu Yayasan	Strategi (S-O) 1. Merancang buku pendidikan karakter (PK) bagi siswa kelas 1 SD yang lebih menarik dengan banyak visual dengan elemen desain serta kegiatan yang disukai anak-anak. 2. Kegiatan yang ada dalam Buku PK dirancang untuk mempermudah guru menyampaikan materi dan menilai pemahaman anak serta dapat menjadi sarana balajar bersama anak dan orang tua di rumah.	Strategi (W-O) 1. Merancang buku PK yang bergambar didukung dengan kegiatan-kegiatan lain, sehingga jumlah gambar dapat dikurangi. 2. Merancang buku dengan gaya ilustrasi dan tokoh yang umum sehingga cocok dan sesuai untuk digunakan di semua cabang Tarakanita 3. Merancang buku dengan metode penyampaian materi melalui kegiatan-kegiatan yang umumnya digunakan pada buku pendidikan

Tarakanita dalam meningkatkan kualitas pengajarannya dengan metode yang lebih kreatif dan di sukai anak. 4. Buku pendidikan karakter untuk siswa kelas 1 SD dapat menjadi awal pengembangan kualitas dan metode belajar PKT dan dapat diterapkan di jenjang yang lain.	3. Merancang buku PK sesuai dengan minat anak kelas 1 SD dalam proses memahami pelajaran agar mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kualitas pengajaran dan sekaligus menjadi tahap awal pengembangan metode belajar PKT untuk jenjang lainnya.	karakter yang ditambahkan dengan kegiatan lain sesuai dengan kegiatan yang disukai anak.
Ancaman (Threat) 1. Biaya produksi cukup besar karena buku harus dicetak berwarna baik <i>cover</i> maupun isi. 2. Buku dengan kertas biasa rawan rusak 3. Adanya media pendukung lain yang sudah disediakan Yayasan untuk PKT selain buku. 4. Materi PKT dan isi dalam buku dapat berubah sewaktu-waktu sesuai perkembangan jaman serta kurikulum pendidikan.	Strategi (S-T) 1. Buku dicetak dengan ukuran yang tidak boros kertas, misalnya dalam 1 lembar A3 bisa tercetak 2 halaman untuk mengurangi biaya cetak. 2. Khusus untuk halaman yang berisi kegiatan seperti mewarnai atau prakarya menggunakan kertas yang lebih tebal sehingga tidak mudah rusak/sobek 3. Dalam merancang buku dan kegiatan di dalamnya dapat menyesuaikan dengan kurikulum (RPP) yang sudah ada dari Yayasan, sehingga tidak berbenturan dengan media yang sudah ada dan dapat saling melengkapi. 4. Menggunakan RPP dari Yayasan yang sudah ada sebagai acuan perancangan buku sehingga jika ada perubahan kurikulum dari Yayasan, dapat segera disesuaikan dengan isi buku dan tetap sesuai dengan visi dan misi Tarakanita.	Strategi (W-A) 1. Menggunakan metode yang sederhana dengan gambar yang tidak harus banyak tetapi jelas serta merancang buku dengan jumlah halaman tidak lebih dari 100 halaman (tipis) 2. Memanfaatkan media pendukung umum yang sudah disediakan oleh Yayasan sebagai acuan atau pelengkap sehingga lebih mudah menyesuaikan dengan budaya dan kebiasaan di daerah lain.