

PERANCANGAN PAPER-CRAFT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 1

M IQBAL WAHYUDIN

S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
Email:wandanawahyu4@gmail.com

Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: tricahyo@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari Perancangan ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran membaca untuk siswa kelas rendah. Media yang akan dirancang kali ini berupa media pembelajaran berbentuk 3D yang menarik, komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas dasar. Perancangan media pembelajaran ini di buwat di karnakan siswa-siswi kelas dasar kelas satu Mi Nurul Huda sebagian besar belum bisa membaca dengan lancar. Sebelum membuat media *papercraft*, yang dilakukan adalah menganalisis target audiens dari media pembelajaran. Barulah membuat desain atau gambaran, setelah membuat desain dilanjutkan dengan *developing* atau pengembangan desain ke bentuk 3D dengan aplikasi 3D. Dari tahap pengembangan di lanjut dengan Implementasi atau mewujudkan karya ke bentuk yang diinginkan. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi, runtutan proses ini disebut dengan tahap ADDIE. Dari alur atau proses di atas tadi barulah terbentuk media pembelajaran *papercraft* sebagai media pembelajaran membaca.

Kata Kunci: media pembelajaran, membaca, *papercraft*, perancangan, pembelajaran.

Abstract

The purpose of this design is to make a medium for learning to read for low grade students. The media to be designed this time is in the form of 3D learning media that is interesting, communicative and in accordance with the needs of elementary class students. The design of this learning media is buwat because most of the first grade elementary students Mi Nurul Huda cannot read fluently. Before making papercraft media, what is done is to analyze the target audience of learning media. Then make a design or picture, after making the design, proceed with developing or developing the design into a 3D form with a 3D application. From the development stage, it is continued with the Implementation or realizing the work to the desired form. The last stage is the evaluation stage, the process sequence is called the ADDIE stage. From the above flow or process, papercraft learning media was formed as a medium for learning to read.

Keywords: learning Media, reading, *papercraft*, design, learning.

PENDAHULUAN

Membaca permulaan adalah proses tahapan awal atau pengenalan, bisa disebut juga proses pembelajaran membaca tahap awal yang dilakukan di kelas dasar atau siswa yang sedang duduk kelas satu. Data dari halaman *International Association of the Evaluation of Educational Achievement (IEA)*. Bahwa kemampuan siswa anak sd dalam hal membaca menduduki peringkat 38 dari 39 negara peserta studi (www.digilib.um.ac.id). Data ini cukup akurat dikarnakan di salah satu sekolah Mi Nurul Huda di Balongbendo untuk kelas dasarnya kelas satu hampir separuh kelas belum bisa membaca.

Maka dari itu di buwatlah media pembelajaran membaca menggunakan media *papercraft*. Mungkin dengan media interaktif *papercraft* sebagai media pendukung proses pembelajaran membaca permulaan menja disebuah solusi di kelas rendah untuk siswa-siswi yang masih belum bisa mengenal huru, menghafal huruf dan membaca. Mungkin dengan media *papercraft* ini anak-anak kelas satu sekolah dasar bisa belajar dengan

have fun tanpa bosan ada rasa tekanan karna siswa kelas rendah perlu mendapatkan sebuah dampingan dan perhatian yang serius dan extra. Khususnya untuk guru yang sedang mengajar di kelas rendah kelas satu lebih extra dan inofatif dalam menyusun atau membuat sebuah media pembelajaran membaca permulaan agar anak-anak bisa menangkap atau mencerna materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Dikarnakan di kelas satu merupakan pondasi bagi siswa yang akan melanjutkan ke kelas berikutnya kelas yang lebih tinggi.

Siswa akan mengalami kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran dalam setiap materi pembelajaran bila siswa tidak mampu membaca dan mengerti huruf. Siswa juga susah untuk menangkap dan memahami informasi materi yang akan disajikan oleh buku pelajaran maupun informasi yang disampaikan guru dan sumber belajar tertulis lainnya.

Maka dari permasalahan diatas bisa kita ketahui tentang sebuah media yang dapat meningkatkan minat membaca. Khususnya untuk anak-anak yang di kelas 1 sekolah dasar, maka digunakanlah media yang bersifat

edukasi dan menghibur. Penulis akan memilih media interaktif berbasis *craft* sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran membaca permulaan untuk anak-anak. Penulis beralasan ingin merancang media interaktif karena metode pembelajaran yang diterapkan saat ini sebagian besar kebanyakan masih bersifat konvensional, salah satunya materi tentang belajar membaca masih banyak menggunakan buku yang isinya hanya *text* sedikit gambar atau info grafis dengan yang membuat anak malas dan mudah bosan saat belajar.

Inti dari tujuan pembelajaran membaca permulaan di kelas dasar kelas satu dengan tujuan agar siswa dapat membaca kata-kata maupun kalimat yang sederhana dengan tepat dan lancar (Depdikbud, 1994/1995:4). Pengajaran membaca permulaan yang diajarkan di kelas satu itu juga bertujuan untuk agar siswa-siswi memiliki kemampuan pengetahuan dasar yang dapat digunakan sebagai dasar belajar membaca basa Indonesia dengan tepat dan benar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam hal membaca di antaranya: 1) Motivasi adalah faktor atau dorongan yang cukup besar untuk kemampuan membaca anak-anak. Motivasi adalah salah satu sebab faktor yang lumayan besar untuk pengaruh kemampuan membaca anak-anak. Contohnya seperti anak-anak termotivasi ingin belajar membaca dengan adanya imbalan atau penghargaan agar ingin semangat belajar. 2) Lingkungan Keluarga Kesadaran orang tua bahwa pentingnya kemampuan membaca untuk anaknya makan orang tua tersebut akan berusaha untuk anaknya agar mempunyai kesempatan belajar membaca dengan baik. Contoh usaha dilingkungan keluarga dalam proses membaca adalah saat orang tua membacakan sebuah dongen atau cerita untuk anak-anak, usaha ini bisa menumbuhkan minat baca dan pengetahuan anak. 3) Bahan Bacaan Sebuah bahan bacaan dapat mempengaruhi minat dan kemampuan untuk memahami bacaan. Bahan bacaan yang mempunyai titik kerumitan yang tinggi akan membuat minat pembaca atau mematakan selera membaca karna bahan bacaan rumit dan sulit dipahami.

Manfaat membaca permulaan untuk anak kelas dasar kelas satu Melakukan kegiatan membaca sangat efektif untuk belajar membaca permulaan. Barang siapa yang suka atau gemar sekali untuk membaca akan mendapatkan buah hasil yang bagus seperti pengetahuan, ide dan wawasan baru yang belum pernah ditemukan saat sebelum membaca, maka dari itu ke giatan gemar membaca dapat meningkatkan kecerdasan, sehingga mereka yang suka gemar membaca akan lebih siap menjawab atau melalui tantangan hidup yang akan datang seperti yang dikatakan datang Steinberg dalam Nurbiana Dhieni, dkk (2008: 5-4).

Pendapat diatas didukung oleh Leonhardt dalam Nurbiana Dhieni, dkk (2008: 5-4) bahwa membaca sangat penting diberikan pada anak karena dapat mempengaruhi kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara dan belajar memahami gagasan secara lebih baik. Pengembangan membaca pada anak TK dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan sesuai dengan karakteristik anak. Akhadiyah dalam Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (1996/1997: 49).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk penyampaian materi kepada siswa-siswi. Media pembelajaran ini juga berfusi sebagai media pendamping dari buku bse, lalu arti lain dari media ini adalah berbagai jenis komponen yang ada di lingkungan sekitar menurut "Briggs" media adalah segala sesuatu alat yang berbentuk yang dapat menyajikan informasi atau pesan belajar (dalam Sunarsi 20011 : hal.23). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran adalah alat untuk penyampaian pesan dan juga jembatan yang menghubungkan pesan antara guru ke murid. Agar pesan materi dari buku atau media cetak bisa tersampaikan dengan tepat dan benar.

Fungsi media Pembelajaran adalah sebagai media perantara atau jembatan antara murid dan guru. Guru menyampaikan materi melalui media pembelajaran agar materi yang disampaikan bisa ditangkap oleh siswa-siswi. Proses pembelajaran sebagai proses komunikasi antara siswa dan guru tidak akan maksimal kalau tidak ada alat bantu atau media pembelajarannya. Karna itu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Sebagai media perantara atau alat penyampaian pesan materi dari guru maupun buku terhadap siswa.
2. Mengatasi penyampaian materi yang begitu panjang dan membuang banyak tenaga.
3. Menumbuhkan semangat belajar siswa.
4. Memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan bakat dan kemampuan benalar siswa.

Pengertian dari *paper* atau kertas Menurut Ari Sudaryatno (2010) penulis *Science Magazine*, bahwa kertas adalah ciptaan manusia yang wujudnya lembaran tipis yang bisa disobek dengan tangan. Digulung, dilipat, dicoret-coret yang mempunyai sifat berbeda dengan bahan bakunya kertas yaitu tumbuh tumbuhan. Kertas dibuat dengan kebutuhan yang sangat beragam tapi fungsi kertas sebagian besar digunakan untuk menulis. Ditemukanya sebuah kertas merupakan revolusi baru dalam dunia tulis menulis yang menyumbangkan arti besar dalam peradaban dunia. Sebelum ditemukanya kertas bangsa-bangsa terdahulu menulis menggunakan lempengan lempung yang dibakar, Hal ini bisa ditemukan diperadaban bangsa sumeria.

Sejarah dari kertas ini di perkenalkan oleh Hans Kung (1998) dalam bukunya *The Complete Book Of Papercraft*, pada awal-awal penemuan kertas, kertas digunakan sebagai media tulis dimasa itu. Pradaban mulai berubah saat kegunaan dan fungsi dari media kertas

ini mulai berkembang tidak digunakan lagi sebagai media tulis saja melainkan sebagai media atau alat bantu bagi kehidupan. Sebelum kertas ditemukan banyak orang menulis menggunakan lempengan tanah, dikulit hewan sampai dibatu. Negeri Mesir adalah negeri yang bisa dikatakan sebagai negeri yang pertamakali bersentuhan dengan kertas. Pertama kali kertas dibuat menggunakan bahan tanaman yang bernama *Cyperus papyrus*. Tapi kertas produk dari negeri Mesir menghilang dari peradaban, lalu muncul kertas baru dari negeri Panda. Orang yang berjasa mengenalkan kertas sebagai produk peradaban manusia adalah Ts'ai Lun, Kertas produk Ts'ai Lun yang berbahan dasar pohon murbei dalam waktu singkat menggantikan fungsi berbagai media tulis yang telah digunakan sebelumnya oleh Negara tersebut seperti, bambu dan kain sutera. Berkat jasanya menemukan kertas, Kaisar Ho Ti kemudian memberi gelar Bangsawan kepada Ts'ai Lun.

Dalam pembuatan perancangan media papercraft ini memerlukan sebuah ilustrasi sebagai daya tarik media. Awal mula kata Ilustrasi adalah dari kata Latin yaitu "Illustrare" yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Lalu *ilustrasi* juga disebut sebagai suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi sebagai penyampaian suatu peristiwa. *Ilustrasi* juga dikata beawal dari kata ilusi, sedangkan arti ilusi adalah sebuah gambaran angan-angan. *Ilustrasi* adalah sebuah gambaran betuk seperti 2d atau 3d yang meliputi unsur garis, bidang, *textur*, ruang, ukuran dan warna. *Ilustrasi* juga sangat membantu untuk perancangan media pembelajaran karna dengan adanya ilustrasi penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah dan dipahami juga oleh murid-murid. *Ilustrasi* juga menjadi media pembelajaran yang sering digunakan di dunia pendidikan dalam penyampaian materi. Seperti proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar, sebagian besar menggunakan media *ilustrasi* sebagai penyampain materi membaca. *Ilustrasi* juga menjadi bahan ajar untuk pengembangan kreatif anak contohnya di kelas dasar anak disuruh mengambar dengan tema kesukaan/mengambar bebas sebagian besar anak-anak mengambar bentuk, benda dan hewan yang sederhana namun unik untuk dilihat.

Layout juga sangat mendukung untuk perancangan media papercraft di karnakan layout juga membantu dalam proses pendesainan media papercraft. *Layout* menurut bahasa memiliki sebuah arti tata letak, dan menurut istilah sendiri, *layout* merupakan usaha untuk menyusun, memadukan atau menata eleme-elemen dan unsur-unsur desain (*text*, garis, bidang, warna, *texture*

dll.) menjadi *estetik* dan menarik. *Layout* juga disebut sebagai tata letak suatu elem desain yang ditata sesuai dengan irama dan keharmonisan dalam sebuah bidang menggunakan sebuah media yang sebelumnya sudah dikonsepsi terlebih dahulu. Ringkasnya *layout* itu untuk mengatur atau menata desain agar menjadi bagus, indah dan enak dilihat serta memanjakan mata dan memudahkan target *audience* membaca atau menangkap informasi yang disajikan. Dalam pembuatan *Layout* juga harus memperhatikan komposisi, warna, *wide spce* dan yang lebih penting yaitu mengatur *grid*. Sering terjadi kesalahan tanpa disengaja maupun disengaja dalam membuat sebuah *layout*

Tipografi dalam perancangan media papercraft sebagai media pembelajaran. Bentuk media pembelajaran kali ini berbentuk 3D Tipografi. Awal mulanya sejaran tentang huruf, peradaban huruf sama tuanya dengan peradaban manusia jaman dahulu. Dulu manusia mulai mengal visual dan betuk untuk bertukar informasi atau berkomunikasi lalu merekam peristiwa, semenjak itulah sejaran *alphabet* atau huruf mulai muncul meskipun pada saat itu belum bisa dipastikan sebagai huruf. Bagi kehidupan manusia tulisan dan huruf memiliki arti penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam masa sejarah maupun peradaban selalu ditandai dengan peristiwa dikenalnya tulisan. Dalam perkembangan waktu dan zaman mulailah orang-orang yang mempunyai bakat mengembangkan seni tipografi atau seni tulisan, sampai saat ini berkembang sebagai salah satu cabang seni yang bergerak dibidang gambar atau *visual* huruf yang dikenal sebagai *Typography*. Dalam bahasa Yunani kata *typografi* terdapat dua kata *typos* dan *grapho* yang mempunyai arti berbeda. Kata *Typos* memiliki arti bentuk sedangkan *grapho* memiliki arti menulis. Seni *typografi* secara umum bisa dikatakan sebagai seni menata huruf dengan rapi dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia. Seni tipografi ini membuat kesan khusus sehingga pembaca mendapatkan kenyamanan saat membaca.

Beberapa istilah yang terdapat atau yang berkaitan dengan Tipografi, antara lain adalah *Typeface*, *Typefont*, *Typestyle*. Menurut klasifikasi ada beberapa jenis-jenis huruf yang sering digunakan oleh desainer, menurut James Craig font dibagi menurut klasifikasinya antara lain: Roman / Serif Huruf dari *roman serif* ini memiliki ciri khas yang unik mengapa unik karna memiliki sirip lalu memiliki kaki atau serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf roman ini juga memiliki ciri ketipisan dan ketebalan yang nyata apabila diperbandingkan dengan garis hurufnya. Kesan dari huruf roman ini sendiri terlihat klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin. Contoh gamabr *font* dari *roman/serif*. Egyptian / Slab Serif Untuk huru *Egyptian / Slab serif* ini memiliki cirikhas yang unik juga, memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk papan dengan ketebalan yang hampir sama. Kesan dari huruf roman ini sendiri terlihat kokoh, kuat, kekar dan stabil. Contoh gamabar *font* dari *Egyptian / Slab Serif*. Sans Serif Huruf *sans serif* adalah huruf yang tidak memiliki sirip /*serif*, Bisa dikatakan huruf yang tidak meliki sirip pada ujung hurufnya tapi mempunyai ketebalan huruf yang sama. Kesan dari huruf *roman* ini

sendiri terlihat moderen, kontemporer dan efisien. Contoh gambar *font* dari *Sans Serif*. Script Huruf *script* ini sama seperti goresan tangan yang dikerjakan dengan sebuah pena, kuas atau pensil tajam dengan posisi hurufnya miring ke kanan. Kesan dari huruf roman ini sendiri terlihat. Kesan dari huruf roman ini sendiri terlihat. Contoh gambar *font* dari *Script*. *Miscellaneous / Dekoratif* Jenis huruf *miscellaneous* atau *dekoratif* ini adalah huruf yang dikembangkan atau pengembangan bentuk-bentuk huruf yang sudah ada. Dan ditambah hiasan, ornament atau garis dekoratif, Kesan dari huruf roman ini adalah dekoratif dan ornamental. Contoh gambar *font* dari *Miscellaneous / Dekoratif*.

Warna dalam pembuatan media papercraft, fungsi warna dalam perancangan papercraft kali ini sangat di butuhkan dikarenakan untuk daya tarik media papercraft. Warna adalah sebuah unsur keindahan dalam seni dan diunsur-unsur *visual* lainnya. Unsur warna dalam pembuatan media pembelajaran ini sangat penting, karna dalam pembuatan media pembelajaran tanpa menggunakan sebuah warna untuk menghiasi media tersebut akan susah untuk dijadikan media pembelajaran atau susah untuk penyampaian pesan dari media pembelajaran tersebut. Karna anak-anak kelas dasar sangat suka dengan benda yang memiliki sebuah unsur warna, Bisa dilihat dari barang bawan anak-anak di kelas dasar kelas satu di sekolahan yang saya datangi ini sebagian besar anak-anak membawa tempat pensil, pralatan sekolah dan mainan dengan warna yang cerah. Dan anak-anak suka menggambar dengan menggunakan warna yang cerah, karna saat mata pelajaran untuk kegiatan menggambar sebagian besar anak-anak di kelas ini menggunakan warna yang cerah juga .

Dalam dunia seni dan desain sebuah warna memiliki unsur keindahan yang bisa menghidupkan sebuah seni maupun desain. Warna juga bisa menghidupkan suasana disekitar kita dengan menerapkan warna-warna itu diberbagian benda disekitar kita. Unsur warna sangat mempermudah dan membatu sekali Dalam kehidupan sehari-hari atau dikegiatan kita. Contohnya warna sebagai tanda peringatan seperti warna merah untuk tanda bahaya, berhenti, stop, rusak dll dari sekian banyak warna yang ada warna dibagi menjadi beberapa macam warna contohnya:

Warna *primer* adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna-warna lain. Contoh dari warna primer tersusun dari warna merah, kuning, biru dan hitam atau bisa dibilang *Cyan, Magenta, Yellow, Key (c, m, y, k)*. warna sekunder adalah warna campuran dari warna dua warna sekunder dengan takaran 1:1 dan hasilnya berbagai warna sekunder. dari sini terlihat bahwa warna-warna primer dicampur dengan takaran yang sama akan menghasilkan warna sekunder. Untuk warna tersier ini adalah gabungan dua unsur warna sekunder dengan warna primer dan jadilah warna tersier.

Menurut *Veroze Waworuntu Saad* (2011) penulis dari web *kompasiana.com* menyatakan bahwa awal mula perkembangan *papercraft* diawali dengan paper model yang berupa bangunan, kendaraan dan pesawat perang pada tahun 1940an. Paper model ini berawal dinegara-

negara Amerika serikat, inggris dan eropa. Awal dari *papercraft* ini dimulai disurat kabar atau majalah sebagai *card modeling*. Biasanya terdapat pada majalah yang berada di balakang sendiri dan cara perakitanya juga terdapat di majalah dan kita mengharukan memotong dan mengelem dan menempel, dari sini *papercraft* mulai berkembang. Lalu di negara sakura berkembang sebagai *papercraft* , yaitu disebut *pepakura*, miniatur dari kertas tapi tanpa skala. Tidak selalu bangunan dan kendaraan, tapi juga manusia, binatang bahkan makanan. Tahun 2000an muncul jenis baru lagi yaitu *paper toys*. Ditahun 1980an majalah Bobo seringkali memberikan bonus “prakarya” membuat kerajinan dari kertas, gunting dan lem. Ditahun 1980-an majalah bobo sering memberikan bonus media papercraft berupa pesawat tempur yang diletakan dimajalah bobo dibagian ahir halaman. Pembaca diberikan kesempatan untuk mendesain sendiri model pesawat dan mengirimkannya untuk dimuat. Mulai tahun 2000an banya template *papercraft* bertebaran di nternet dan bisa diunduh secara gratis. Untuk mendapatkan template gratis *papercraft* sangat mudah dengan mengetik template *papercraft* digoogle akan banyak web yang menyediakan dan cara perakitanya.

Metode Perancangan

Sumber Data

Sumber data yang bisa digunakan untuk kepetingan perancang media pembelajaran dan perluasan teori yang dibutuhkan untuk perancangan media pembelajaran. Untuk sumber data dalam perancangan kali ini adalah guru dan murid kelas dasar kelas satu MI NURUL HUDA balongbendo.

Teknik Pengumpulan data.

a. Observasi dan Wawancara

Kegiatan Observasi adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengamati suatu proses atau objek dengan masud untuk mendapatkan data dari sebuah fenomena dari berdasarkan pengetahuan untuk mendapat informasi yang dibutuhkan. Untuk perancangan media pembelajaran membaca kali ini akan melakukan observasi ke kelas anak kelas satu yang tujuannya untuk mendapat informasi tentang anak-anak yang berumur enam tahun mulai dari tinghak laku dan kemudian ketertarikan anak-anak kelas satu terhadap jenis visual atau gambar yang mereka gemari. Selai observasi tentang kesukaan dan kegemaran anak-anak kelas satu observasi kali ini juga mencari ketertarikan anak-anak kelas satu terhadap media permainan apa yang disukai mereka. Wawancara adalah teknik untuk medapatkan sebuah informasi dari narasumber, dalam perancangan kali ini juga dilakukan wawancara ke pada guru sebagai mana kondisi anak-anak kelas satu dalam hal pembelajaran membaca.

b. Dokumentasi Data

Dokumentasi adalah kegiatan penyimpanan dan pengambilan gambar terhadap objek. Kali ini

dokumentasi dilakukan di lingkungan sekolah MI NURUH HUDA untuk mendapat informasi apa saja yang ada di lingkungan sekolah.

c. Metode Kepustakaan dan Sumber Internet

Metode kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dari beberapa buku atau media cetak lainnya yang berguna untuk peranan media pembelajaran kali ini, mulai dari Koran, artikel, jurnal dan bacaan lainnya yang berhubungan dengan tema perancangan media pembelajaran. Sumber internet adalah sumber informasi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan jaringan internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tema Desain

Untuk perancangan pembuatan media pembelajaran *papercraft* sebagai Media Pembelajaran Membaca, kali ini perancangannya sesuai dengan metode pembelajaran kurikulum yang sekarang sedang diterapkan di sekolah-sekolah. Antara lain adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) tahun 2013 dan penyesuaian terhadap materi-materi yang akan disampaikan ke pada anak-anak sekolah dasar kelas 1 agar mudah diserap maupun dipahami.

Pembelajaran akan divisualisasikan dalam bentuk 3d huruf Abjad lalu dengan keterangan sesuai dengan bentuk 3d tersebut. Informasi gambar yang dicantumkan ini berisi tentang pengenalan huruf dan pembelajaran membaca dari gambaran visualisasi dari huruf *papercraft* tersebut juga. Pada media *papercraft* akan dilengkapi dengan gambar visualisasi berbentuk hewan, buah-buahan, benda dan lain-lain yang sesuai dengan huruf dan bentuk huruf tersebut.

Konsep Kreatif

Dalam media pembelajaran membaca untuk kelas satu dengan menggunakan media *papercraft* untuk penyampaian materi, agar anak bisa mudah memahami dan mempelajari apa yang akan disampaikan oleh gurunya maka konsep dari media ini menggunakan sebuah konsep bermain sambil belajar. Dengan memasukkan konsep bermain sambil belajar akan membawa suasana yang *havefun* dan anak-anak akan lebih menyimak pesan materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan media *papercraft*, mungkin anak-anak tidak mudah cepat bosat karena anak-anak diajak interaksi nyata dan langsung dengan media tersebut. Semoga dengan rancangan media *papercraft* sebagai media pembelajaran membaca kali ini semoga bisa membantu anak-anak yang masih belum bisa membaca, semoga bisa lancar membaca dan menambah wawasan anak-anak juga.

Strategi Kreatif

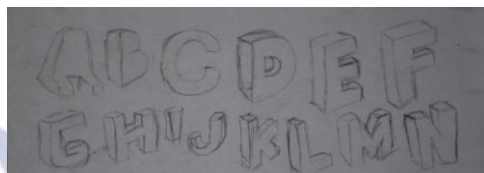
Untuk strategi kreatif pembelajaran dari perancangan *Papercraft* sebagai Media Pembelajaran Membaca kali ini adalah sebagai media yang unik dan komunikatif untuk penyampaian materi dalam bentuk 3d berbentuk huruf dengan gambaran/textur hewan, tumbuhan dan lain-

lain yang sesuai dengan bentuk huruf, dengan konsep *papercraft* lalu penerapan dari media *papercraft* ini menggunakan konsep belajar sambil bermain.

PROSES PERANCANGAN

Bentuk dari media utama pembelajaran membaca ini berbentuk 3d karakter dengan bentuk huruf alphabet, Mulai dari huruf A sampai huruf Z. Untuk proses dari pembuatan media utama dan media pendukung kali ini mempunyai tahap, diantaranya adalah:

Proses sketsa kasar dengan cara manual menggunakan pensil dan penghapus.



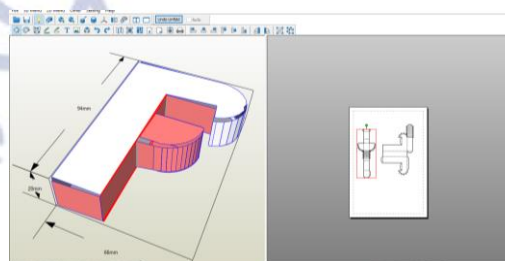
Gambar 1. Sketsa Alfabet
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

Proses pembuatan jaring *papercraft* menggunakan aplikasi SketchUp 2018, pertama-tama membuat bagun 3d huruf nya.



Gambar 2. Model 3D
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

Proses *unfolding* atau pembuatan jaring-jaring *papercraft* menggunakan *paperkura design*.



Gambar 3. Proses Model 3D
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

Setelah template *papercraft* selesai tinggal menambahkan *texture* atau ilustrasi di jaring-jaring *papercraft* menggunakan aplikasi *photoshop*. Setelah template *papercraft* selesai tinggal menambahkan *texture* atau ilustrasi di jaring-jaring *papercraft* menggunakan aplikasi *photoshop*.

HASIL PERANCANGAN

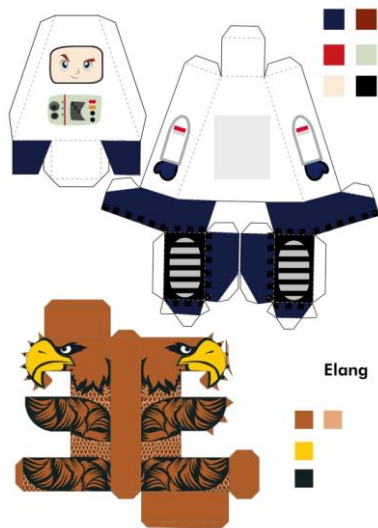
Media Utama

Hasil dari perancangan media pembelajaran kali ini berupa media papercraft yang berbentuk huruf alphabet dengan ilustrasi hewan yang unik dan menarik. contoh hasil dari media utama papercraft:

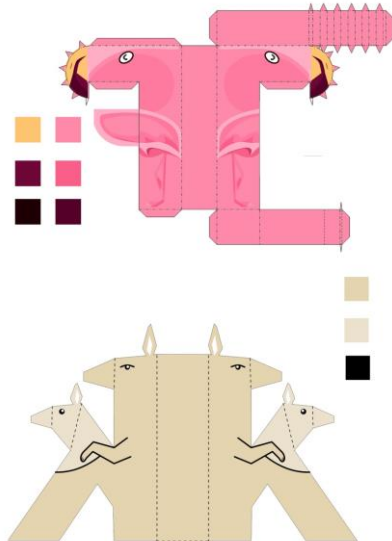


Gambar 4. Hasil Final Papercraft
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

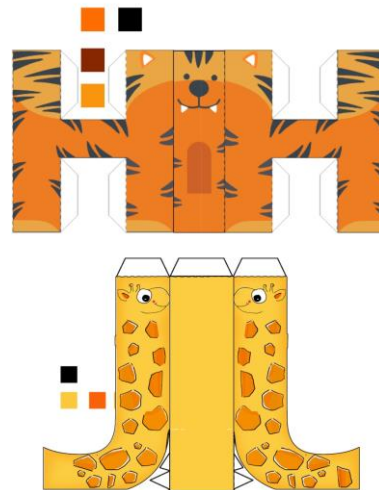
Hasil ada juga hasil perancangan media papercraft berupa tempalet papercraft



Gambar 5. Hasil Final Desain
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)



Gambar 6. Hasil Desain Final Huruf J dan K
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)



Gambar 7. Hasil Desain Final Huruf H dan J
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

Media Pendukung

Untuk memaksimalkan dari media papercraft sebagai media pembelajaran membaca di buwat lah media pendukung yang nantinya juga untuk mendukung dari media utama, beberapa jenis media pendukung antara lain:

1. Kemasan papercraft.
2. Buku Tulis.
3. Pembatas buku.
4. Brosur Papercraft
5. Sriker karate papercraft

1. Kemasan *Papercraft*



Gambar 8. Hasil Desain Final Kemasan
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

2. Contoh Desain Kemasan papercraft.



Gambar 9. Desain sampul papercraft
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

3. Desain cover buku tulis.



Gambar 10. Desain sampul buku papercraft
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

4. Desain Pembatas buku



Gambar 11. Desain sampul papercraft
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

5. Stiker karakter papercraft



Gambar 12. Desain sampul papercraft
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

6. Stiker karakter papercraft



Gambar 13. Desain sampul papercraft
(Sumber: Dokumentasi M.Iqbal)

KESIMPULAN

Dikegiatan proses pembelajaran di kelas dasar kelas 1 dibutuhkan media pendukung sebagai penunjang buku BSE. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini sangat berguna untuk penyampaian materi dikelas kelas satu, Maka dari itu dikembangkanlah sebuah media pembelajaran dengan media *papercraft* sebagai salah satu alternative media pembelajaran. Dalam proses pengembangan media *papercraft* ini melalui beberapa tahapan antara lain menentukan tema atau topik, lalu mencari konsep desain *papercraft* sebagai media pembelajaran, mewujudkan konsep kedalam karya. Hasil dari pembuatan media pembelajaran dengan *papercraft* ini menghasilkan sebuah media pendukung baru untuk

pembelajaran membaca di kelas dasar. Dari hasil uji coba yang dilakukan di lingkungan sekolah MI Nurul Huda, banyak anak-anak kelas dasar yang tertarik dari media pembelajaran *papercraft* hal ini dapat diketahui banyak anak-anak yang bertanya tentang bentuk dan gambar dari media *papercraft* ini. Dengan menerapkan atau mengaplikasikan media *papercraft* sebagai media pembelajaran membaca permulaan dapat mengatasi kesulitan pembelajaran membaca permulaan disiswasiswi kelas 1 MI Nurul Huda.

Penulis menyarankan untuk membuat sebuah media pendukung pembelajaran membaca dikelas dasar, di kelas yang sebagian besar anaknya masih belum bisa membaca. Untuk menumbuhkan ketertarikan anak-anak untuk ingin belajar membaca dibuatlah media pembelajarannya yang sesuai dengan kriteria anak-anak kelas dasar. Dengan membuat media pembelajaran yang unik dan merai dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan nyaman. Saran selanjutnya untuk media pembelajaran *papercraft* sebagai media pendukung pembelajaran, disarankan agar dapat mengembangkan media *papercraft* pada tema-tema pembelajaran lainnya yang sesuai dengan materi-materi di kelas dasar, serta dapat menggunakan media *papercraft* lebih menari, inovatif dan kreatif untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti, dkk. 1992/1993. *Bahasa Indonesia 3*. Jakarta. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Chall, Devindar Kaur. 1979. *A Survey of Library skills and Computer Literacy*. Kekal Abadi: Berita Perpustakaan Universiti Malaya, 16 Desember 1997.
- Darmiyati Zuchdi, dan Budiasih. 1996/1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud.
- Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kung , Hans. (1998). *The Complete Book Of Papercraft*. London : Hermes House
- Kurrien, Zakiya. 2004. *Memberdayakan Anak Belajar*. Surabaya: Plan Indonesia
- Nurbiana Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.