

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Biologi merupakan salah satu pelajaran yang cukup sulit dan rumit untuk dipahami oleh para siswa sekolah dasar. Banyak siswa sekolah dasar yang kesulitan untuk memahami matapelajaran ini. Terutama bila harus menghafalkan istilah-istilah latin dan siklus biologi yang sangat sulit. Karena sulit mereka menjadi malas belajar dan mulai mengalihkan perhatian mereka kepada hal-hal lain yang lebih menarik seperti bermain *game* sehingga waktu yang ada tidak digunakan dengan sebaik mungkin.

Dalam kasus di atas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa cara penyampaian pelajaran melalui buku-buku pelajaran sekolah kurang menarik. Biasanya cara penyampaian topik atau mata pelajaran menggunakan typografi yang kurang menarik. Huruf yang digunakan sulit dibaca atau terkesan kuno, layout yang didesain seadanya dan tidak memperhatikan kenyamanan pembacanya, serta gambar yang tidak jelas, berupa gambar hitam putih yang tidak jelas dan kurang menarik. Dengan demikian buku pelajaran yang ada terkesan terlalu rumit sehingga membuat para siswa menjadi jenuh dan cepat bosan mempelajari mata pelajaran ini. Dari kasus ini juga timbul pertanyaan: Bagaimana agar mereka dapat belajar dengan baik tanpa merasa cepat jenuh dan bosan? Bagaimana agar mereka dapat mempelajari biologi dengan rasa antusiasme yang tinggi sehingga mereka dapat menggali dan mencerna pengetahuan lebih dalam?

Untuk memecahkan persoalan di atas akan dibuat buku biologi yang mirip buku cerita dengan tampilan yang menarik. Buku ini akan menggabungkan antara pengetahuan biologi dengan desain grafis. Dibuat semenarik mungkin sehingga dapat lebih imajinatif, mudah dimengerti dan tidak membosankan. Selain itu pelajaran biologi ini harus dikenalkan

kepada anak-anak sedini mungkin, mungkin dengan cara penyampaian yang berbeda dan lebih santai sesuai dengan sisi psikologis anak itu sendiri.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat anak untuk mempelajari biologi karena sulitnya menghafal siklus-siklus biologis dan nama-nama latin yang asing dan sulit diingat.
2. Buku biologi yang tidak didesain dengan baik membuat pembacanya yaitu anak-anak menjadi lebih cepat merasa lelah, bosan dan jenuh sehingga mematikan rasa antusias anak untuk mempelajari biologi.
3. Pembahasan yang terlalu bertele-tele dan rumit yang membuat anak-anak cepat merasa bosan, malas dan putus asa.

## **1.3 Rumusan Permasalahan**

1. Bagaimana caranya meningkatkan minat anak untuk mempelajari biologi?
2. Bagaimana caranya membuat desain buku yang baik sehingga tidak membosankan tetapi menyenangkan serta membangkitkan rasa antusias bila dibaca oleh anak-anak?
3. Apa yang harus dilakukan agar pembahasan yang mendetail dan rumit dapat mudah dicerna dan diingat oleh anak-anak?

## **1.4 Pembatasan Masalah**

- Permasalahan akan dibatasi pada pengolahan unsure (desain grafis) visual pada pembuatan sebuah buku cerita yang mengandung ilmu pengetahuan yang didesain dengan sedemikian rupa secara desain grafis.
- Target audience adalah anak-anak pada periode akhir masa anak-anak yaitu pada umur 10 – 12 tahun.

### **1.5 Tujuan**

Pembuatan buku cerita ini bertujuan agar pelajaran biologi ini dapat dipelajari sedini mungkin dan dapat menambah minat baca anak terhadap buku-buku pengetahuan. Selain itu dengan pembuatan buku cerita ini juga dapat menambah pengetahuan dan antusias anak di usia dini untuk menerima pengetahuan yang lebih kompleks dan rumit di jenjang pendidikan selanjutnya.

### **1.6 Manfaat**

Pelajaran biologi yang mulai diberikan di SMP kelas 1 merupakan pelajaran yang kompleks dengan siklus biologis yang rumit serta nama-nama latin yang tidak mudah diingat. Buku cerita ini bermanfaat sebagai sarana untuk mengenalkan pengetahuan biologi pada umur 10 -12 tahun sehingga seorang anak dapat menjadi antusias dan timbul rasa ingin tahu yang besar untuk mempelajari lebih dalam materi yang diajarkan. Sehingga apabila materi ini diajarkan pada jenjang pendidikan berikutnya anak ini sudah siap dan antusias dalam menerima pelajaran biologi yang rumit sekalipun.

### **1.7 Metodologi Penelitian**

Untuk meneliti masalah ini akan digunakan metode deskriptif analisis, yaitu dengan menganalisa dari sudut pandang desain komunikasi visual. Cara yang akan digunakan dalam meneliti permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Pustaka

Teori keilmuan (data ) akan diambil dari sumber tertulis yang mendukung bahasan tentang segi psikologis anak dan materi yang akan dijadikan pokok pembahasan dalam buku cerita yaitu mengenai fotosintesis.

Selain itu teori keilmuan akan diambil dari buku pelajaran biologi SMP yang kemudian disesuaikan dengan segi psikologis anak yaitu segi psikologis pada akhir masa anak-anak.

2. Observasi di Lapangan

Masalah akan dianalisa melalui penelitian yang dilakukan di lapangan dengan melihat buku yang digunakan untuk belajar dan tata cara penyampaian pelajaran oleh guru yang bersangkutan.