

Perancangan *Playbook* Sebagai Pendukung Buku Tema 7 Bagi Siswa Kelas 1

Inggrit Mei Saraswati

Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang
inggridmei05@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan belajar siswa semester 2 di SDN Pisangcandi 2 Malang menggunakan buku Tema 7 dengan konsep berisikan banyak tulisan, soal-soal berhitung, dan larangan tidak diperbolehkannya Buku Tema dijadikan sebagai lembar kerja. Hal tersebut berdampak pada kurangnya minat siswa untuk menggunakan buku tersebut di luar jam pelajaran. Maka dari itu, solusi dari permasalahan tersebut adalah dibuatnya buku interaktif dalam bentuk *playbook* sebagai pendukung dari Buku Tema 7. Selain itu perancangan *playbook* juga bertujuan untuk meningkatkan minat siswa pada saat belajar serta bermain sesuai materi Buku Tema 7 di luar jam pelajaran. Metode yang digunakan dalam perancangan ini diawali dengan fase pembuatan konsep materi *playbook*, pemilihan jenis interaktif yang akan digunakan, pembuatan desain dari karakter hingga layout, dan tahap *prototyping* sebelum ke tahap hasil akhir. Perancangan ini menghasilkan sebuah *playbook* berupa buku dengan menggunakan 3 konsep interaktif yaitu *peek a boo*, *games*, dan *participations* dengan pembahasan materi yaitu benda hidup dan benda tak hidup, hewan, dan tanaman.

Kata Kunci: *Playbook, Buku Interaktif, Belajar*

ABSTRACT

The learning activities of the second semester students at Pisangcandi 2 Elementary School in Malang used the theme 7 book with a concept containing a lot of writing, counting questions, and a prohibition on not allowing the Theme Book to be used as a worksheet. This has an impact on the lack of interest of students to use the book outside of school hours. Therefore, the solution to this problem is to make interactive books in the form of playbooks as supporters of Book Theme 7. In addition, the design of the playbook also aims to increase students' interest while learning and playing according to the theme of Book 7 outside of school hours. The method used in this design begins with the phase of making the playbook material concept, choosing the type of interactive to be used, making the design from character to layout, and the prototyping stage before going to the final stage. This design produced a playbook in the form of books using 3 interactive concepts, namely peek a boo, games, and participations with discussion of material namely living things and non-living things, animals, and plants.

Keyword: *Playbook, Interactive Book, Study*

1. PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang disukai dari berbagai usia. Selain termasuk aktivitas yang menyenangkan, melalui kegiatan bermain siswa mendapatkan pengalaman menyelesaikan suatu permasalahan, mempelajari hal baru dan secara tidak langsung dapat mengembangkan potensi mereka. Tidak hanya potensi secara fisik, potensi dalam hal kognitif anak juga perlu dikembangkan. Melatih dari segi emosional, mengembangkan pola pikir kreatif, serta kegiatan mental yang diperlukan untuk menguasai materi yang bersifat akademik juga perlu diajarkan (Utami,dkk. 2012:).

Memasuki dunia pendidikan sekolah dasar, guru dan orang tua berperan penting dalam membimbing perkembangan kognitif siswa menggunakan cara yang disukai oleh anak. Beberapa cara belajar mengajar yang menyenangkan seperti menyelipkan permainan dan berkreasi juga memiliki dampak agar siswa tidak merasa bosan pada saat belajar. Selain itu, belajar

sekaligus bermain dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta daya imajinasi siswa. Kreativitas itu sendiri sangat penting karena akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Siswa sekolah dasar sering digolongkan sebagai ciri individu kreatif, seperti rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko, senang akan hal-hal yang baru, dan lain sebagainya (Mustakim, 2012).

Kegiatan belajar siswa sekolah dasar mengacu pada buku Tema yang disediakan oleh sekolah dari pemerintah, seperti di SDN Pisangcandi 2 Malang yang terletak di dalam perkampungan wilayah Pisang Candi, Dieng, Malang. Pada jenjang kelas 1 memasuki semester ke 2, dimana siswa sudah terlatih dalam hal membaca, menulis dan berhitung akan mempelajari tentang lingkungan sekitar. Salah satu materinya yaitu terdapat pada Buku Tema 7 yang berisikan tentang Benda Hidup dan Benda Tak Hidup,

Hewan, dan Tanaman yang di dalamnya berupa penjelasan, soal-soal yang dilengkapi dengan gambar dan beberapa aktivitas membuat prakarya seperti menggambar dan menggunting.

Namun kegiatan yang melibatkan aktivitas tersebut dilakukan dengan menggunakan buku tulis dan buku gambar milik siswa, dikarenakan Buku Tema digunakan secara berkelanjutan dan tidak diperbolehkan siswa menggunakan buku tersebut sebagai lembar kerja. Selain itu, konsep Buku Tema 7 yang berisikan banyak tulisan dan soal-soal berhitung dapat berdampak pada kurangnya minat siswa terhadap penggunaan buku tersebut pada saat di luar jam pelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang melakukan peminjaman atau memiliki buku tersebut secara pribadi.

Maka dari itu, perancangan buku pendukung berupa *playbook* dari Buku Tema 7 dapat dijadikan sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Konsep buku pendukung yang berjudul *playbook* ini dikemas menggunakan berbagai macam jenis interaktif seperti permainan dan didominasi oleh gambar. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengulas materi Buku Tema 7 ketika di luar jam pelajaran dengan mudah dan menyenangkan.

2. METODOLOGI PERANCANGAN

Dalam artikel yang berjudul Perancangan *Playbook* Sebagai Pendukung Buku Tema 7 Bagi Siswa Kelas 1 Di SDN Pisangcandi 2 Malang ini menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan di dalam perancangan ini diperoleh dari hasil wawancara kepada guru dan siswa kelas 1 di SDN Pisangcandi 2 Malang, buku baik dari Buku Tema 7 atau yang berkaitan dengan perancangan ini, *thesis*, jurnal, dan artikel. Wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kegiatan siswa sehari-hari dan penggunaan Buku Tema 7 pada saat di luar jam pelajaran. Buku Tema 7 dijadikan sebagai sumber utama dalam perancangan ini terkait dengan materi yang akan dibahas di dalam *playbook*. Sehingga dalam penyusunan laporan tugas akhir ini memiliki data pembanding sekaligus sebagai landasan dalam memperkuat laporan perancangan.

Metode Analisis Data

Metode analisa data dalam perancangan ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penggunaan teknik tersebut bertujuan untuk mengolah atau menganalisis data yang terkumpul dengan hasil berupa kata-kata atau simbol, dimana teknik tersebut juga dapat dicapai dengan menggunakan

metode 5W dan 1H (*What, Why, Who, Where, When, and How*).

Simpulan Analisis Data

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas 1 yaitu Ibu Sukinah dan 3 siswa kelas 1 bernama Rafa, Arya, dan Tia di sekolah SDN Pisangcandi 2 Malang dapat disimpulkan bahwa Buku Tema yang dipinjami oleh pihak sekolah tidak diperbolehkan untuk dicoret-coret termasuk membuat perubahan di dalamnya seperti pada kegiatan menggunting dan menggambar. Selain itu, dengan desain buku yang banyak tulisan dan soal-soal berhitung berdampak pada kurangnya minat siswa dalam penggunaannya baik di rumah atau di luar jam pelajaran, sehingga lebih suka dengan adanya interaksi dengan guru menggunakan papan tulis karena lebih sedikit tulisan. Sedangkan ketika belajar menggunakan buku Tema karena, hal tersebut diutarakan oleh Ibu Sukinah terkait peminjaman buku Tema yang sangat jarang dilakukan oleh siswa. Selain itu menurut siswa sendiri mengungkapkan bahwa kegiatan belajar di rumah berasal dari orang tua.

Konsep Perancangan

Playbook ini digunakan sebagai buku pendukung dari buku Tema 7 dengan pembahasan materi benda hidup dan benda mati, hewan, dan tanaman. Melalui perancangan *playbook* ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar kembali dengan cara yang lebih menyenangkan serta efisien dalam penggunaannya. Konsep isi *playbook* secara keseluruhan yaitu adanya interaksi berupa petunjuk atau arahan untuk mengajak siswa melakukan suatu hal seperti membuat prakarya, menggambar dan mewarna, serta terdapat beberapa permainan sebagai penunjang dalam memahami materi yang disampaikan. Dari segi visual, *playbook* juga lebih meminimalisir tulisan yang diganti dengan lebih banyak gambar serta kegiatan praktek dengan ukuran *playbook* yang tidak terlalu besar, sehingga memudahkan siswa pada saat menggunakannya di luar jam pelajaran sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan ini berawal dari pembahasan konsep visual *playbook* kemudian dilanjutkan pada isi baik pengantar maupun materi di dalam *playbook* dengan rincian sebagai berikut:

Konsep Visual

Perancangan ini memiliki beberapa tujuan yang salah satunya yaitu untuk menarik minat siswa terhadap penggunaan materi dalam Buku Tema sebagai bahan belajar pada saat di luar jam pelajaran.

Maka dari itu konsep visual *playbook* dibuat memiliki konsep yang cocok untuk siswa agar penggunaannya tidak membosankan.

Warna

Dari segi warna, perancangan *playbook* ini menggunakan warna dominan soft pada tiap halaman *playbook*.

Warna Biru



Gambar 1. Warna Dominan Kesatu

Penggunaan warna biru pada tema benda hidup dan benda tak hidup digunakan sebagai salah satu warna dominan yang bertujuan untuk memberikan ketenangan pada siswa disaat mengerjakan materi serta memunculkan rasa percaya diri dengan hasil yang mereka kerjakan di dalam *playbook* tersebut.

Warna Orange



Gambar 2. Warna Dominan Kedua

Penggunaan warna *orange* memiliki kesan akan kegembiraan dan kreativitas. Hal tersebut bertujuan untuk membuat suasana gembira pada saat siswa menggunakan *playbook* ini, dan juga menjadi salah satu warna dominan yang bersifat memicu kreativitas siswa.

Warna Hijau



Gambar 3. Warna Dominan Ketiga

Hijau adalah salah satu kategori warna yang digunakan di dalam *playbook* khususnya pada topik tanaman. Warna hijau dapat melambangkan alam sehingga penggunaannya disesuaikan dengan warna identik tanaman. Selain itu, warna tersebut juga memberikan kesan sejuk bertujuan agar siswa pada saat mengerjakan merasa rileks dan nyaman.

Tipografi

Tipografi yang digunakan di dalam *playbook* yaitu jenis *font* San Serif karena memiliki karakteristik modern, universal, dan masih memiliki kejelasan huruf sehingga mudah untuk dibaca oleh siswa kelas 1. Dalam perancangan *playbook* ini perancang menggunakan 3 jenis *font* yaitu *font* Chewy yang digunakan pada penulisan judul *Playbook* di bagian *cover* serta judul pada

masing-masing topik. *Font* ini memiliki karakteristik bulat atau berisi dan *friendly* sehingga sesuai dengan target *audience* yaitu siswa kelas 1. Kedua yaitu *font* Life's Beach yang digunakan pada bagian isi buku berupa pertanyaan atau deskripsi pada tiap-tiap materi. Kemudian yang ketiga yaitu *font* Lemonade Stand yang digunakan pada isi materi *playbook* dimana memiliki fungsi sama pada jenis *font* Life's a Beach. Penggunaan *font* Lemonade Stand lebih jarang digunakan dan lebih mengarah pada beberapa kalimat atau kata sekaligus bertujuan untuk memberikan variasi pada isi *playbook*.

Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi kartun yang digunakan di dalam *playbook* ini menggunakan teknik *vector* serta penggunaan warna yang cerah. Jenis ilustrasi tersebut memberikan kesan simpel, modern, dan masih memiliki sifat kejelasan karakteristik bentuk yang dibuat. Gambar kartun cocok digunakan untuk kategori desain buku dalam lingkup siswa sekolah dasar kelas 1 karena ilustrasi tersebut mayoritas menggunakan warna yang cerah, memiliki sifat lucu dan ceria, serta olahan bentuk yang tidak terlalu rumit dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Jenis Interaktif

Interaktif yang digunakan adalah jenis interaktif *games*, *participation*, dan *peek a boo*. Penggunaan interaktif *games* bertujuan untuk sesi bermain kepada siswa agar tidak merasa bosan, namun *games* yang diberikan juga berasal dari materi yang sudah dibahas sebelumnya sehingga dapat melihat hasil pemahaman siswa pada materi yang diberikan. Jenis interaktif *participation* dimana siswa diberikan pertanyaan sekaligus mengarahkan siswa untuk melakukan sesuatu seperti menggambar, mewarna, menggunting, menempel dan bermain origami. Sedangkan penggunaan jenis interaktif *peek a boo* dijadikan untuk menarik perhatian siswa terhadap materi, hal tersebut didasari dengan sifat rasa ingin tau yang ada pada usia anak pada masa kelas 1.

Konsep Rancangan *Playbook*

Pembahasan konsep rancangan ini bersifat keseluruhan dari *playbook* yang dirancang yaitu tentang spesifikasi topik dan materi apa saja yang akan dimuat di dalamnya, beberapa petunjuk halaman yang dibutuhkan, kegiatan apa saja yang akan dilakukan, hingga penempatan jenis interaktif yang sudah ditentukan.

Di dalam *playbook* terbagi menjadi 3 topik pembahasan yang diambil dari buku Tema 7 tentang Benda Hidup dan Benda Tak Hidup, Hewan, dan Tanaman. Pada tiap topik pembahasan

dimulai dengan pemberian edukasi yang mengambil dari buku Tema 7, hal ini agar siswa dapat membaca ulang ketika di luar jam pelajaran atau pada saat liburan sehingga bisa menjadi bahan latihan siswa untuk mengingat materi yang sudah diajarkan.

Petunjuk Penggunaan *Playbook*

Dalam rancangan ini, petunjuk penggunaan *playbook* lebih diperuntukkan kepada guru atau orang tua siswa pada saat mengerjakan perlu dicantumkan di dalam *playbook*. Tujuan dari adanya petunjuk ini adalah mempermudah siswa pada saat mengerjakan materi, mempermudah guru atau orang tua dalam membimbing siswa, serta mempertahankan dari segi efektifitas *playbook*.

Topik dan Materi Pembahasan

Pada masing-masing topik pembahasan diberikan materi di bagian awal sebagai edukasi yang akan dipelajari dan dipahami siswa sebelum mulai mengerjakan *playbook*. Materi yang dicantumkan didalamnya memiliki tujuan baik untuk keperluan mengisi soal yang ada di dalam *playbook* maupun menambah pengetahuan siswa terkait materi yang sudah dipelajari pada saat jam pelajaran. Topik yang digunakan yaitu meliputi materi benda hidup dan benda tak hidup, hewan, dan tanaman.

Aktivitas Di Dalam *Playbook*

Beberapa macam aktivitas yang dilakukan di dalam *playbook* dalam menunjang proses belajar siswa mengarah pada aktivitas membaca, menulis, bermain, dan membuat prakarya termasuk menggambar dan mewarna serta membuat kolase termasuk kegiatan menempel dan menggunting.

Hasil Rancangan

Pada bagian ini perancang membahas tentang hasil rancangan berdasarkan konsep yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut ini adalah pembahasan mengenai topik tersebut.

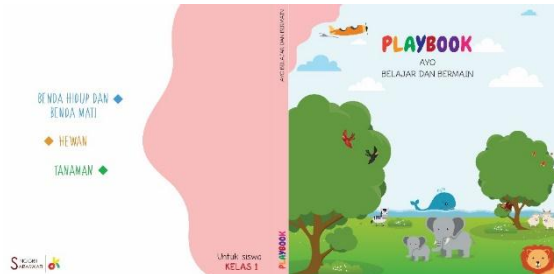
Judul *Playbook*

Untuk judul rancangan produk ini adalah "*Playbook*" yang diikuti dengan *tagline* "Ayo Belajar dan Bermain" dimana judul tersebut diambil dari tujuan dari perancangan *playbook* ini, yaitu mengajak siswa untuk belajar sekaligus bermain.

Cover

Pada bagian *cover* depan terdapat judul buku, *tagline* dan pada *cover* belakang tertulis judul tiap topik yang dibahas dan target *audience* yang bertujuan untuk memberikan informasi terhadap *audience* bahwa materi yang dibahas di dalam

playbook yaitu benda, hewan, dan tanaman untuk siswa kelas 1. Selain itu, konsep visual pada penggunaan warna *background pink* mengambil dari konsep buku Tema 7 yang didominasi warna tersebut serta gambar pada bagian *cover* depan.



Gambar 4. Cover *Playbook*

Isi *Playbook*

Pada bagian ini, pembahasan mengenai isi *playbook* dibagi menjadi beberapa bagian mulai dari bagian pembuka, topik utama yang dibahas, hingga beberapa halaman tambahan sebagai pendukung dari *playbook* itu sendiri.

Halaman Identitas Pemilik



Gambar 5. Halaman Identitas

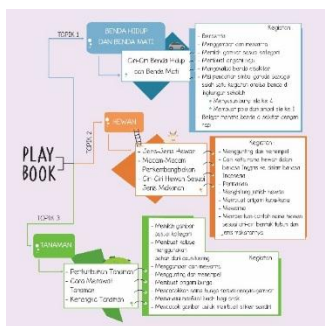
Pada halaman ini, siswa menuliskan nama sebagai status kepemilikan dari *playbook* tersebut. Konsep yang digunakan yaitu siswa akan memilih salah satu gambar laki-laki atau perempuan dan memberikan simbol centang pada kotak yang sudah disediakan di sampinya. Kemudian, siswa akan menuliskan nama mereka dengan menggunakan stiker yang terdapat pada *playbook*. Melalui stiker tersebut siswa akan mulai merangkai huruf untuk menyusun nama mereka dengan konsep huruf yang memiliki banyak warna.

Halaman Pengantar



Gambar 6. Halaman Kata Pengantar

Pada halaman ini, perancang memberikan pengantar sebagai awalan sebelum beranjak pada materi inti. Perancang menggunakan kalimat yang santai namun tetap menggunakan bahasa formal karena halaman kata pengantar ditujukan kepada orang tua dan guru.



Gambar 7. Halaman Peta Konsep

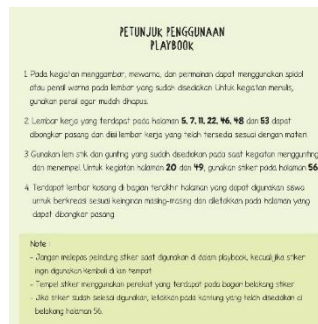
Pada halaman selanjutnya perancang mencantumkan peta konsep. Peta konsep dibuat untuk memberikan gambaran kepada audiens khususnya orang tua dan guru tentang kegiatan apa saja yang akan dilakukan di dalam *playbook* sekaligus materi apa saja yang akan dibahas.

DAFTAR ISI	
TOPIC 1. BENDA HIDUP DAN BENDA MATI	1
• Ciri-ciri Benda Hidup	2
• Ciri-ciri Benda Mati	3
TOPIC 2. HEWAN	18
• Jenis-Jenis Hewan	19
• Jenis-Perkembangan Hewan	29
• Ciri-Ciri Hewan Berdasarkan Makanan	35
TOPIC 3. TANAMAN	37
• Pertumbuhan Tanaman	38
• Cara Merawat Tanaman	42
• Kerangka Tanaman	44
• Manfaat Bush Bagi Anak	53

Gambar 8. Halaman Daftar Isi

Kemudian terdapat halaman daftar isi yang digunakan untuk mempermudah *audiens* baik orang tua, guru, atau siswa pada saat mencari materi yang ingin dipelajari. Hal yang tercantum pada halaman

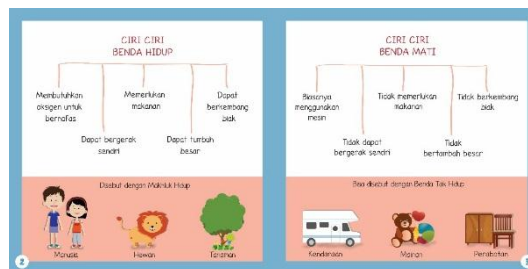
daftar isi hanya judul materi inti yang berisikan tentang penjelasan-penjelasan terkait.



Gambar 9. Halaman Petunjuk Penggunaan

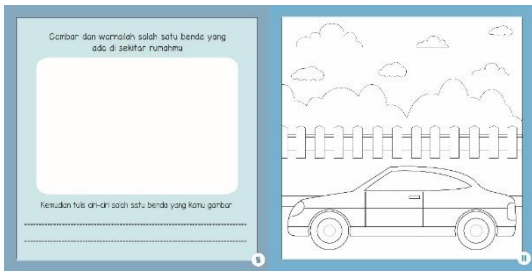
Pada halaman selanjutnya, perancang memberikan petunjuk penggunaan agar audiens dapat menggunakan *playbook* dengan benar agar dapat digunakan berulang kali pada beberapa kegiatan. Selain itu, perancang juga menjelaskan beberapa properti pendukung seperti kertas origami dan lem stik yang dapat digunakan siswa pada saat membuat prakarya.

Topik Benda Hidup Dan Benda Tak Hidup



Gambar 10. Contoh Materi Benda Hidup dan Benda Tak Hidup

Pada halaman tersebut terdapat penjelasan mengenai ciri-ciri benda hidup dan benda tak hidup. Pada bagian ini siswa mempelajari terlebih dahulu materi yang diberikan melalui kegiatan membaca sekaligus memahami contoh berupa gambar. Kemudian siswa bisa menerapkan materi tersebut pada saat mengerjakan soal di halaman selanjutnya. Penjelasan mengenai ciri-ciri tersebut diambil dari buku Tema 7 agar memiliki batasan edukasi yang diberikan sekaligus tidak melebihi kapasitas penerimaan materi pada siswa sekolah dasar.



Gambar 11. Contoh Halaman Menggambar dan Mewarna

Terkait dengan kegiatan menggambar dan mewarna, pada halaman seperti gambar di atas, siswa akan mulai menggambar 1 benda yang terdapat di sekitar rumah mereka serta pada halaman lainnya siswa akan diajak untuk melakukan aktivitas mewarna dengan konsep *background* yang sudah disediakan. Hal tersebut agar siswa dapat berimajinasi dan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar sebagai ide mereka dalam mewarna. Dalam hal ini konsep materi menggunakan jenis interaktif *participations*.

Topik Hewan

Materi hewan dalam *playbook* ini bisa dianggap sebagai pembahasan lanjutan dari topik sebelumnya yaitu benda hidup. Selain itu beberapa materi yang dibahas juga mengacu pada buku Tema 7 agar sesuai dengan materi yang dipelajari siswa kelas 1.



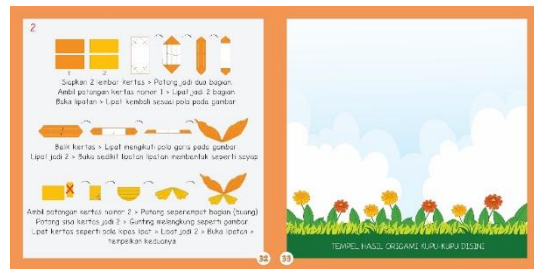
Gambar 12. Contoh Materi Hewan

Pada halaman contoh materi hewan di atas menjelaskan tentang jenis-jenis hewan dan macam-macam perkembangbiakan hewan beserta ciri-ciri dan contohnya. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat membedakan mana hewan yang bisa dipelihara dan mana yang tidak serta dapat mengenali jenis perkembangbiakan hewan melalui ciri-ciri yang telah dijelaskan. Konsep halaman tersebut tidak semua halaman dikemas menjadi sebuah gambar agar siswa tetap membiasakan aktivitas membaca.



Gambar 13. Contoh Halaman Permainan

Pada halaman ini perancang menggunakan jenis interaktif *games* dimana siswa akan mencari nama hewan dalam bahasa Indonesia sesuai soal yang telah diberikan kemudian ditulis ulang menggunakan bahasa Inggris pada bagian bawah. Konsep penuh warna pada kotak huruf diambil dari minat anak terhadap sesuatu yang mencolok dan berwarna. Selain itu permainan selanjutnya seperti permainan labirin dimana ikan yang berada di atas harus mencari jalan keluar agar bisa kembali di air.

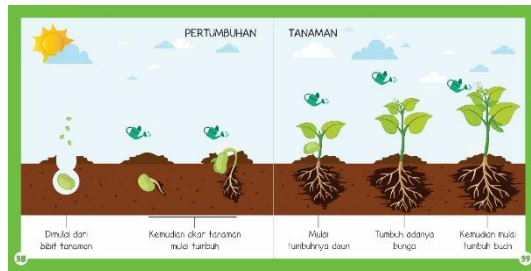


Gambar 14. Contoh Halaman Origami

Pada halaman contoh di atas, perancang memberikan materi keterampilan pada siswa melalui pembuatan kupu-kupu dari kertas origami. Kemudian pada halaman selanjutnya dijadikan sebagai lembar kerja siswa untuk menempel hasil origami kupu-kupu yang sudah dibuat. Dengan *background* berupa gambar bunga dan rumput seolah menggambarkan taman yang terdapat kupu-kupu di dalamnya.

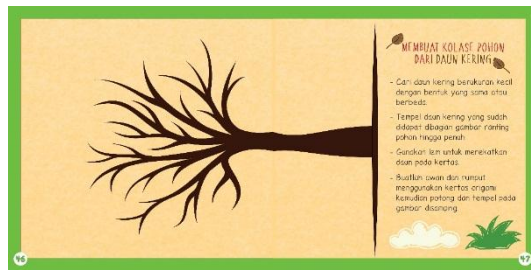
Topik Tanaman

Materi tanaman yang ada di dalam *playbook* ini adalah bisa dianggap sebagai pembahasan lanjutan dari topik sebelumnya yaitu benda hidup. Selain itu beberapa materi yang dibahas juga mengacu pada buku Tema 7 agar sesuai dengan materi yang dipelajari siswa kelas 1.



Gambar 15. Contoh Materi Tanaman

Pada halaman contoh materi tanaman diatas pada bagian awal yaitu membahas tentang pertumbuhan tanaman. Dengan menggunakan ilustrasi berupa langkah-langkah pertumbuhan tanaman diharapkan dapat memberikan gambaran kepada siswa untuk memahami penjelasan yang terdapat pada bawah gambar.



Gambar 16. Contoh Halaman Menempel dan Menggantung

Pada halaman contoh salah satu kegiatan menempel di atas, siswa diarahkan untuk membuat sebuah prakarya kolase tanaman yang menggunakan daun kering dan ditempel pada gambar ranting pohon sesuai *template*. Di halaman selanjutnya, terdapat petunjuk untuk membuat kolase tersebut serta membuat bentuk tambahan seperti rumput dan awan dengan teknik menggantung menggunakan kertas origami yang telah disediakan.

Stiker



Gambar 17. Contoh Stiker

Pada bagian halaman stiker, dari segi efektifitas perancang memberikan perekat di bagian balik halaman agar dapat digunakan pada saat mengerjakan materi di dalam *playbook*. Selain itu, material yang digunakan ialah bahan stiker

sehingga dapat digunakan siswa untuk ditempel di lain tempat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ini berasal dari suatu permasalahan yang terjadi di SDN Pisangcandi 2 Malang dimana siswa kelas 1 memerlukan buku pendukung dari Buku Tema 7 sebagai sarana belajar dan bermain ketika di luar jam pelajaran sekolah. Melalui pengumpulan data baik wawancara maupun dokumentasi, perancang dapat menentukan konsep rancangan yang kreatif dan sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan. Konsep media yang interaktif dengan adanya aktivitas bermain membantu perancang dalam membuat sebuah buku pendukung yaitu *playbook* yang berisikan materi belajar tentang benda hidup dan benda mati, hewan, dan tanaman. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar kembali di luar jam pelajaran dengan mudah dan membuat suasana belajar yang menyenangkan.

Perancangan *playbook* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai buku pendukung dalam proses belajar siswa saat memasuki materi terkait dengan Buku Tema 7. Selain itu, perancang juga berharap bahwa *playbook* menjadi salah satu buku belajar dan bermain yang dapat digunakan selain dari kalangan siswa kelas 1, melainkan bagi kelas kecil baik di SDN Pisangcandi 2 Malang maupun sekolah dasar yang lain.

5. REFERENSI

- Utami, Lina Oktariani, Indah Sari Utami dan Nora Sarumpaet. 2017. *Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain*. Bandung: PGPAUD IKIP Siliwangi.
- Mustakim, Arief Insan. 2012. *Implementasi Dongeng Melalui Media Boneka Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Wisma Pojok Dongeng Yogyakarta*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.