

HUBUNGAN DESAIN VISUAL BUKU BERGAMBAR DENGAN PEMAHAMAN MEMBACA SISWA (Studi Korelasional pada Siswa Kelas III di Perpustakaan SDPN Sabang)

Oleh

Nova Nur Aropah
Riche Cynthia Johan¹
Susanti Agustina²

*Program Studi Perpustakaan dan Informasi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
nova.nur.aropah@student.upi.edu
riche@upi.edu
susanti@upi.edu*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh bahan bacaan di perpustakaan sekolah yang dekat dengan siswa. Permasalahan umum yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana hubungan desain visual buku bergambar dengan pemahaman siswa. Desain visual buku bergambar merupakan hal yang harus ada dalam penyusunan buku bergambar dengan unsur-unsur di dalamnya yang akan mempengaruhi pemahaman siswa sebagai pembaca. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan hubungan yang signifikan dan kuat antara desain visual buku bergambar dengan pemahaman membaca siswa.

Kata Kunci: Koleksi Perpustakaan, Buku Bergambar, Pemahaman

ABSTRACT

This research is motivated by reading material in the school library close to the students. The general problem studied in this research is how the visual design relationship of pictorial book with student's attention. The visual design of a picture book is something that should be in the preparation of a picture book with elements in it that will affect students' understanding as a reader. The method used in this research is descriptive method with quantitative approach. The results showed a significant and strong relationship between visual design of illustrated books with reading comprehension of students.

Key Word: Library Collection, Picture Book, Comprehension

Perpustakaan sekolah dasar menjadi wahana untuk menunjang pendidikan. Dalam usia sekolah dasar, anak banyak mengalami perubahan dalam hal fisik, psikologi maupun mental. Dalam hal pembelajaran, anak juga dapat terbantu perkembangan kognitif, perkembangan sosial, moral dan bermainnya.

Dalam mendukung perkembangan tersebut, perpustakaan sekolah harus memperhatikan kebijakan yang menyangkut pengembangan perpustakaan salah satunya dalam kegiatan pengadaan koleksi perpustakaan. Kegiatan pengadaan bahan pustaka dapat mengacu kepada regulasi Standar Nasional Perpustakaan Sekolah 7329:2009 pada halaman 3 bahwa dalam pengadaan koleksi berupa buku bacaan, perpustakaan wajib menyediakan bacaan yang mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah yang meliputi koleksi nonfiksi yang terkait dengan kurikulum dan koleksi buku fiksi dengan perbandingan 60:40. Sehingga dalam pengadaannya harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan kebutuhan pemustaka.

Perpustakaan sekolah dasar melakukan pengadaan buku fiksi dan non fiksi untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah. Fenomena yang ada di lapangan, pada umumnya pengadaan koleksi perpustakaan sekolah dasar baru memprioritaskan koleksi non fiksinya saja, padahal standar perbandingan koleksi non fiksi dan fiksi adalah 60:40.

Koleksi bersifat fiksi tersebut seperti komik, cerita pendek, *puzzle*, *scrabble*, majalah, dan buku bergambar. Buku yang disertai ilustrasi gambar akan mempermudah pembacanya mencapai pemahaman dan memperkaya pengalaman dari cerita. Karena dalam *s a j i a n b u k u b e r g a m b a r*, mempertimbangkan banyak unsur yang disesuaikan dengan teks pada buku tersebut seperti yang dinyatakan oleh Onyskow sebagai berikut:

"terdapat manfaat visual dalam pembelajaran antara lain visual dapat memotivasi pelajar dengan cara menarik perhatian mereka, mempertahankan perhatian serta mendapatkan respon-respon emosional. Selain itu, visual juga dapat menyederhanakan informasi yang sulit untuk dijelaskan dengan kata-kata. Peranan visual dalam pembelajaran termasuk penting untuk mendukung informasi tertulis dan informasi lisan." (Onyskow, 2013, hlm. 13)

Terdapat hal-hal yang menjadi seni dalam menyampaikan informasi, mempengaruhi pembaca hingga mengubah perilaku pembaca sesuai dengan tujuan yang diinginkan atau yang dapat disebut Desain Komunikasi Visual. Menurut Anggraini & Onyskow (2013), yang menjadi unsur-unsur dalam desain komunikasi visual tersebut diantaranya: 1) Layout, 2) Tipografi, 3) Warna, dan 4) Nirmana.

Hal lain yang menjadi perhatian, bahwa buku bergambar memiliki karakteristik pembaca yang lebih khusus yaitu untuk usia 3-12 tahun. Di sekolah dasar dengan rentang kelas 1 sampai 6, buku bergambar dapat diterapkan dari mulai kelas tingkat rendah sampai kelas tingkat atas. Kemudian terdapat pembagian jenis buku bergambar sesuai usia penggunaannya menurut Backes (dalam Sari, 2012) diantaranya untuk usia 3 tahun sekitar <300 kata, untuk usia 3-6 tahun sekitar ± 1000 kata, untuk 6-9 tahun sekitar 20 halaman, untuk 7-10 tahun sekitar 30-50 halaman, untuk 8-12 tahun sekitar 100-150 halaman, dan untuk >12 tahun sekitar 130-200 halaman.

Dengan menggunakan buku yang mengandung ilustrasi gambar, dapat menarik minat belajar siswa secara efektif, membantu para siswa membaca buku terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya. Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale

mendukung hal ini karena teori ini menyatakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui indera penglihatan, 13% melalui indera pendengaran, dan 2 % melalui indera lain. (Arsyad, 2007).

Dapat disimpulkan bahwa manusia dapat dengan mudah menerima pembelajaran dengan menggunakan indera penglihatannya dibandingkan dengan mendengar, mencium, meraba dan merasa. Perbedaan pemahaman dari pembelajaran dengan melalui indera-indera yang berbeda-beda seperti di atas akan lebih terlihat.

Pemahaman (*Comprehension*) merupakan tingkatan kedua dalam Taksonomi Bloom. Pemahaman menjadi hal yang menjadi tujuan akhir pembaca karena berisi kegiatan yang menghubungkan informasi baru dengan informasi lama agar mendapatkan pengetahuan baru. Menurut Somadayo (2011, hlm. 19) dinyatakan bahwa ada empat tipe pemahaman dari mulai tingkat rendah ke tingkat tinggi untuk menyimpulkan seseorang sudah memahami isi bacaan dengan baik jika mampu:

- 1) Pemahaman Literal, mengenal kata-kata atau kalimat yang ada dalam bacaan dan mengetahui maknanya;
- 2) Pemahaman Interpretasi, menghubungkan makna dari pengalaman yang dimiliki dengan makna yang ada dalam bacaan;
- 3) Pemahaman Kritis, memahami seluruh makna secara kontekstual; dan
- 4) Pemahaman Kreatif, membuat pertimbangan nilai isi bacaan berdasarkan pengalaman mereka.

Dari hal di atas, pemahaman memiliki tingkatannya dari mulai

memahami dari konteks kata & kalimat dalam bacaan hingga mampu membuat nilai yang dihubungkan dengan pengalaman pembacanya. Oleh karena itu, salah satu cara meningkatkan pemahaman dengan memperhatikan jenis media yang digunakan dan bahan yang disajikan berhubungan dengan buku bergambar yang memiliki daya tarik visual sehingga mampu memudahkan pembacanya mencapai pemahaman. Dari paparan di atas tersebut penulis ingin mengetahui sejauh mana buku bergambar dapat mempengaruhi pemahaman siswa yang membacanya.

Buku merupakan kumpulan kertas yang dijilid yang berisikan informasi tertentu untuk digunakan oleh pembacanya. Sari memandang bahwa "buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia sekolah dasar kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita". Sari (2012, hlm. 12).

Buku bergambar sebagai media pembelajaran bersifat visual haruslah menarik, karena penggunaannya adalah kalangan anak-anak. Buku bergambar yang bagus dapat memberi kesan bahwa anak terhibur dengan buku yang dibacanya. Rothlein dan Meinbach (Santoso: 2011), menyatakan bahwa "buku bergambar (*picture book*) dapat dikelompokkan menjadi 5 macam yaitu buku abjad (*alphabet book*), buku mainan (*toys book*), buku konsep (*concept books*), buku bergambar tanpa kata (*wordless picture books*), dan buku cerita bergambar.

Pembagian buku bacaan anak disesuaikan dengan kebutuhan informasi serta usia perkembangannya sehingga

peran buku yang digunakan juga dapat mendukung perkembangan masing-masing anak.

Buku bergambar bertujuan agar pembaca lebih cepat mencapai pemahaman dengan kesederhanaan informasi yang disajikan. Terdapat hal-hal yang menjadi seni dalam menyampaikan informasi, mempengaruhi pembaca hingga mengubah perilaku pembaca sesuai dengan tujuan yang diinginkan atau yang dapat disebut Desain Komunikasi Visual. Menurut Anggraini S (2013, hlm. 32) menyebutkan yang menjadi unsur desain komunikasi visual meliputi garis, bentuk, tekstur, gelap terang, ukuran, warna, huruf, tipografi, dan layout. Senada dengan hal tersebut, Onyskow (2013, hlm. 18) menyatakan secara lebih ringkas lagi bahwa "yang menjadi unsur-unsur dalam desain komunikasi visual tersebut diantaranya: 1) *Layout*, 2) Tipografi, 3) Warna, dan 4) Nirmana." Dari dua pendapat tersebut, terlihat indikator yang sama dalam desain komunikasi visual yaitu *layout*, tipografi, dan warna. Sedangkan dalam pendapat Onyskow, indikator nirmana terdiri dari sub-sub indikator yang lebih ringkas dan termasuk sub indikator dari pendapat Anggraini. Sehingga penulis menggabungkan dua hal di atas untuk indikator-indikator dalam desain visual buku bergambar yaitu *Layout*, Tipografi, Warna dan Nirmana. Berikut penjelasannya:

a. Layout

Layout menjadi hal yang penting karena mencakup elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung pesan yang dibawanya. Menurut Anggraini (2013, hlm. 74) bahwa "sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu." Tujuan utama *layout* adalah untuk menyampaikan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif sehingga

memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

b. Tipografi

Perkembangan zaman yang pesat, telah melahirkan banyak jenis-jenis huruf yang berkembang dengan beragam kesan yang ditimbulkan pada masing-masing jenis huruf. Seperti pendapat Anggraini (2013, hlm. 67) dalam mengolah tipografi, berhubungan dengan pemilihan jenis huruf, dan ukuran huruf. Jenis huruf yang digunakan tidak lebih dari 3 jenis, karena jika terlalu banyak menggunakan jenis huruf pembaca akan kurang fokus dalam mencerna hasil desain, sebaiknya tebal tipis huruf serta variasi ukuran diatur agar memberikan kesan yang menarik. Sedangkan ukuran huruf yang digunakan sebaiknya tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, ukuran idealnya yaitu 8 sampai 12 *point*.

c. Warna

Warna juga menjadi bagian dari desain komunikasi visual. Warna memiliki peran yang penting yaitu sebagai sarana untuk mempertegas dan memperkuat tujuan dari sebuah karya. Secara fisik, warna diciptakan dari panjang gelombang dan cahaya yang didapat mata. Sehingga warna akan mempengaruhi perilaku respon, hingga sikap suka tidaknya dalam bermacam benda.

d. Nirmana

Nirmana merupakan penyusunan elemen-elemen visual agar menjadi satu kesatuan yang harmonis. Elemen-elemen tersebut menurut Onyskow (2013, hlm. 27) diantaranya:

- 1) Titik
- 2) Garis
- 3) Bidang
- 4) Ruang
- 5) Bentuk

Dalam Taksonomi Bloom, terdapat

ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berhubungan dengan ingatan dan pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta mengembangkan keterampilan intelektual. Ranah kognitif tersebut mempunyai enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistesis, dan evaluasi.

Menurut Wainwright (2007, hlm. 42) "pemahaman adalah proses kompleks yang melibatkan pemanfaatan berbagai kemampuan yang berhasil maupun yang gagal." Jadi pengalaman kemampuan yang berhasil maupun yang gagal akan terlintas di pikiran pembaca yang kemudian menyebabkan pemahaman.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan secara konkrit sesuai dengan perhitungan yang dilakukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket yang bersifat terbuka. Angket disebar kepada responden yaitu siswa kelas III di SDPN Sabang.

Populasi penelitian adalah siswa kelas III SDPN Sabang dengan pengambilan sampel dengan teknik sampling area dan diperoleh sampel yaitu kelas IIIA yang berjumlah 38 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perpustakaan SDPN Sabang yang dinamakan Perpustakaan Cendana memiliki 1216 anggota menurut data sekolah. Koleksi fiksi yang dimilikinya yaitu buku cerita bergambar 30%, komik 30%, majalah 20 %, ensiklopedi 10% dan lainnya 10%.

Buku Cerita "Jojo: Si Boneka Kebun" merupakan buku yang peneliti pilih untuk digunakan dalam penelitian karena mempertimbangkan isi sajiannya

sudah tepat untuk siswa/i kelas rendah yaitu kelas III. Anak usia 8-9 tahun lebih menyukai sifat bacaan sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, unsur-unsur desain visual dalam buku ini sudah lengkap mulai dari tata letak, tipografi, warna, dan nirmana. Sehingga, memudahkan peneliti dalam memperoleh data mengenai hubungan desain visual buku bergambar terhadap pemahaman membaca siswanya.

Desain visual pada koleksi buku bergambar di SDPN Sabang Bandung termasuk dalam kategori yang baik. Hasil perhitungan tersebut didukung dan dinilai dari empat indikator desain visual buku bergambar mengacu pada teori yang digunakan di bab II yaitu dari Anggraini & Onyskow (2013) yaitu tata letak, tipografi, warna dan nirmana. Kemudian pada variabel pembahasan mengacu kepada teori Somadayo yaitu pemahaman literal, interpretasi, kritis, dan kretatif.

Berdasarkan presentase skor pada perhitungan umum variabel X (desain visual buku bergambar) nilai indeks minimum yaitu 0, nilai indeks maksimum yaitu 684, interval yaitu 684, jarak interval yaitu 342, serta presentase skor yang diperoleh dalam variabel X yaitu 90% yang termasuk ke dalam kategori baik.

Berdasarkan presentase skor pada perhitungan umum variabel Y (pemahaman membaca siswa) nilai indeks minimum yaitu 0, nilai indeks maksimum yaitu 456, interval yaitu 456, jarak interval yaitu 228, serta presentase skor yang diperoleh dalam variabel X yaitu 97% yang termasuk ke dalam kategori baik.

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan uji hipotesis dan uji signifikan yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan penulis. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antar variabel dalam populasi melalui data dari responden, peneliti menggunakan

koefisien korelasi dengan penerapan rumus *Pearson Product Moment*, alasan menggunakan rumus ini karena variabel X dan variabel Y berada dalam skala data interval.

Hasil perhitungan analisis korelasi yang peneliti lakukan, diperoleh korelasi antar kedua variabel sebesar 0,604. Hasil tersebut kemudian dipresentasikan dengan menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016, hlm. 184). Berdasarkan kriteria tersebut, nilai koefisien korelasi 0,604 termasuk ke dalam kategori kuat.

Kemudian dalam uji signifikansi, peneliti menggunakan taraf keberartian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan $\alpha=0,05$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima begitupun sebaliknya. menguji hipotesis yang diajukan dilakukan dengan cara membandingkan antara r hitung dan r tabel. Apabila r hitung $>$ r tabel maka hipotesis akan diterima, begitupun sebaliknya. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0,600 dan t_{tabel} sebesar 2,024 dengan taraf signifikansi 5%, yang berarti bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan kuat antara desain visual buku bergambar dengan pemahaman membaca siswa di SDPN Sabang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dipaparkan tentang "Hubungan Desain Visual Buku Bergambar dengan

Pemahaman Membaca Siswa (Studi Korelasional Pada Siswa Kelas III di SDPN Sabang Bandung), maka dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa terdapat hubungan yang kuat antara desain komunikasi visual dengan pemahaman membaca siswa kelas III SDPN Sabang Bandung.

Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin baik kondisi desain visual buku bergambar maka semakin baik pula tingkat pemahaman siswa sebagai pembaca dalam memahami buku yang dibacanya. Buku bergambar sebagai koleksi yang menunjang kebutuhan pemustaka harus tetap diperhatikan dari segi desain komunikasi visualnya. Jangan sampai hanya sebatas terdapat gambar dan teks saja, namun juga ilustrator buku harus memerhatikan objek gambar dalam cerita disertai dengan warna-warna yang mendukung. Gambar dan warna tersebut harus dibuat tidak asing dengan hal yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal yang terpenting adalah bagaimana kesesuaian isi teks dengan gambar yang disajikan dan sebaliknya agar mudah dipahami oleh pembacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini & Kirana. (2013). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi Dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wainwright, G. (2007). *Speed Reading Better Recalling: Manfaatkan Teknik-Teknik Teruji Untuk Membaca Lebih Cepat Dan Mengingat Secara Maksimal*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

