

SERI MANUAL GLS  
**LITERASI VISUAL**  
**DALAM**  
**PENGEMBANGAN**  
**BUDAYA LITERASI**  
**DI SEKOLAH**

Dewi Utama Faizah



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah

#cerdasberliterasi



## **Seri Manual GLS Literasi Visual dalam Pengembangan Budaya Literasi di Sekolah**

**Penulis:** Dewi Utama Faizah

**Penyunting:** Pangesti Wiedarti

**Penelaah:** Billy Antoro dan Farinia Fianto

**Desain sampul dan isi:** Yippiy Project

Cetakan 1 : Januari 2019

ISBN : 978-602-1389-51-5

Diterbitkan oleh :

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Alamat:

**Bagian Perencanaan dan Penganggaran**

**Sekretariat Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah**

**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan**

**Gedung E lantai 5 Kompleks Kemendikbud**

Jl. Jenderal Sudirman Senayan, Jakarta 10270

Telp./Faks: (021) 5725613

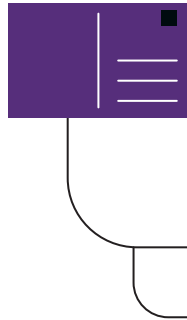
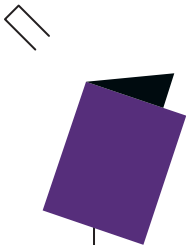
Pos-el: literasi.sekolah@kemdikbud.go.id

Seri Manual GLS ini bebas dikaji, diperbanyak, dan diterjemahkan baik sebagian maupun keseluruhannya, namun tidak dapat diperjualbelikan maupun digunakan untuk tujuan komersil.

© 2019 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak cipta dilindungi Undang-undang.

*All rights reserved.*





# KATA PENGANTAR



Dalam tiga tahun pelaksanaannya, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) telah disambut baik oleh sekolah di seluruh Indonesia. Gerakan ini bahkan telah terintegrasi baik dengan program implementasi Kurikulum 2013, Penguatan Pendidikan Karakter, dan program-program Kemendikbud lainnya. Namun demikian, tentunya masih terdapat banyak kendala dalam pelaksanaan GLS di sekolah. Kondisi sekolah yang terpencil, minimnya fasilitas dan infrastruktur pendidikan di banyak daerah, serta keterbatasan bahan bacaan yang sesuai bagi peserta didik hanyalah sedikit dari beragamnya kendala yang harus dihadapi oleh warga sekolah.

Dalam keterbatasan itu, beberapa sekolah telah berinovasi memanfaatkan potensi sekolah dalam mengembangkan kegiatan literasi dengan melibatkan komunitas di sekitar sekolah. Hal ini tentunya patut diapresiasi. Inovasi-inovasi tersebut perlu didukung agar lebih menumbuhkan budaya literasi dan meningkatkan capaian akademik peserta didik secara lebih menyeluruh dan bermakna.

Manual GLS ini dibuat untuk menyempurnakan kegiatan literasi di sekolah. Dengan tetap berfokus pada upaya untuk menumbuhkan generasi yang memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dengan kreatif, mampu berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik, manual ini menyajikan berbagai kegiatan melalui kecakapan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dengan media multimodal. Saya berharap manual ini dapat diimplementasikan dengan optimal oleh warga sekolah, terutama, untuk membumikan penerapan enam literasi dasar, yaitu literasi baca-tulis, numerasi, literasi sains, finansial, digital, serta literasi budaya dan kewargaan peserta didik kita.

Selamat membaca dan salam literasi!

Jakarta, Oktober 2018

**Direktur Jenderal  
Pendidikan Dasar dan Menengah  
Hamid Muhammad, Ph.D.**



# DAFTAR ISI



## I. PENDAHULUAN

- A. Pentingnya Gambar Bercerita
- B. Mengapa Siswa Suka Menggambar?
- C. Hubungan Menggambar dalam Proses Pembelajaran

## II. PELAKSANAAN

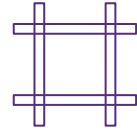
- A. Menggambar Meningkatkan Kognitif Siswa
- B. Tahap Perkembangan Kreativitas dan Perkembangan Mental

## III. CONTOH MEMBUAT GAMBAR BER CERITA

- A. Membuat Gambar Bercerita  
(Enikki) 日記 えにっき
- B. Apa Aspek Dalam Menggambar?
- C. Menggambar Sederhana untuk Mengasah Persepsi
- D. Pengembangan Lingkungan Sosial dan Afektif Melalui Gambar Bercerita
- E. Pengembangan Lingkungan Akademik melalui Gambar Bercerita

## IV. PENUTUP





## I. PENDAHULUAN

Tumbuh bersama literasi adalah sebuah proses indah dalam mendampingi tumbuh kembang anak manusia. Tidak bisa dilakukan akselerasi proses pembelajaran jika aspek tumbuh kembang siswa secara mendasar kurang dipahami oleh guru. Dunia anak yang kompleks tidak bisa diselesaikan dengan cara sistemik. Menggambar adalah satu cara kreatif dan alamiah untuk menggali dan mengalirkan energi serta kapasitas yang dimiliki siswa untuk menguatkan kompetensinya yang beragam. Guru harus mampu dan memiliki cara mendampingi tahap perkembangan mereka tersebut secara baik terkait sensor motorik indrawi agar dapat berproses secara patut, alamiah, dan ilmiah.

Menggambar sangat fundamental dalam perkembangan sensor motorik indrawi. Literasi visual yang saat ini meraih banyak kemajuan yang fenomenal di negara-negara di mana teknologi digitalnya berkembang pesat, sangat memperhatikan cara melaksanakan praktik-praktik literasi visual dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Mereka diajak berekspresi dengan berbagai teks visual (*visual story*) yang terkait dengan persepsi, aspek sosial, dan isu teknologi untuk membangun lingkungan yang berkelanjutan.

### A. Pentingnya Gambar Bercerita

*Dunia bagaikan kanvas yang siap dilukis imajinasi kita.*

- Henry David Thoreau

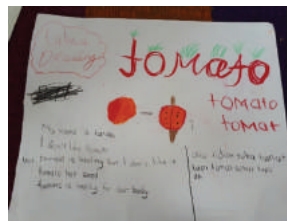
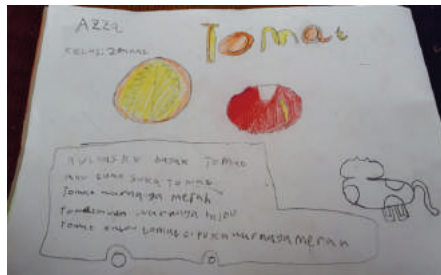
Sebuah proses kreativitas tumbuh dari dalam diri siswa. Ia melakukan sesuatu, tidak hanya meniru, tetapi sungguh-sungguh berbuat. Ia ingin menggambar dengan tangannya sendiri untuk melukiskan sesuatu. Mereka membutuhkan waktu untuk bereksprimen dan bereksplorasi dalam berbagai hal yang terdapat di alam sekitarnya. Sayangnya, kegiatan menggambar itu kurang dipedulikan dalam proses pembelajaran di sekolah kita.



## B. Mengapa Siswa Suka Menggambar?

Lihat, ada beberapa anak tengah menggambar tomat! Mereka mewarnai dengan aneka warna yang ia lihat. Berdasarkan pengalaman penulis bersama siswa di sekolah, dan di lingkungan komunitas, ternyata semua siswa itu suka dan bisa menggambar. Saat kami menggambar dengan berbagai objek seperti bunga, pohon, daun, dan buah yang diletakkan di depan mereka, semua siswa asyik melakukannya. Tidak satupun gambar mereka yang sama. Mereka mengekspresikan cara mengamati objek asli yang digambar secara individual dengan caranya sendiri.

Pandangan mereka terhadap objek merupakan fondasi dasar mereka bekerja. Seperti contoh gambar di bawah ini. Seorang anak menggambar tomat menceritakan cara ia membersihkan tomat, alat yang digunakan untuk memotong tomat, dan ia pun menulis apa yang berkesan dari tomat dalam kehidupannya sehari-hari. Siswa suka menggambar karena kebutuhan mereka untuk mengkonstruksikan pengetahuannya melalui pengalamannya menggambar terjadi secara alamiah.



### **C. Hubungan Menggambar dalam Proses Pembelajaran**

Menggambar menjadi sebuah proses seni untuk memaknai, berpikir, bertindak, dan merasakan. Bahkan seorang siswa yang mengalami gangguan bicara, ia akan mampu bercerita banyak kepada orang lain melalui gambar. Kegiatan menggambar melibatkan rasa, sentuhan, rabaan, penglihatan, pendengaran, penciuman, dan kegembiraan.

Perhatikan, saat pelajaran menggambar dilakukan, sebagai guru dapat dipastikan Anda akan bersusah payah menghentikan kegiatan tersebut. Mereka akan menggambar dan terus menggambar dengan bersemangat. Sebab, dalam kegiatan menggambar, milestone semua aspek perkembangan siswa dihantarkan dengan utuh secara signifikan terkait aspek perkembangan sosial, afektif, fisik, dan kognitif. Mereka hanya perlu kertas, alat menggambar, memahami suatu objek, lingkungan, dan manusia yang ada di sekitar mereka.

Hubungan antarsiswa dan guru serta lingkungannya akan terjalin dengan baik saat proses menggambar dilakukan. Energi kreatif siswa dari dalam dikeluarkan dengan sangat mulia melalui proses menggambar.



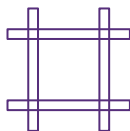
## II. PELAKSANAAN

### A. Menggambar Meningkatkan Kognitif Siswa

Siswa belajar dengan berbagai variasi gaya belajar. Manakala seorang siswa menggunakan seni visual dalam aksi menggambar, maka ia menfunksikan pikiran dan gagasannya untuk menghadirkan objek dalam berkarya. Komunikasi pun akan terjadi secara alamiah. Ia akan bertanya, kosakata tumbuh berkembang, bercerita tentang gambar yang ia buat, mengklarifikasi konsep, mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan memori dan kecakapan mengamati, dan praktik-praktik berbahasa. Secara fisik, motorik halus pun dilatih untuk peka dalam mengontrol dan memanipulasi. Kegiatan menggambar ternyata mampu menumbuhkan potensi akademik selain kreativitas siswa.

Fox dan Diffily (2000) menggambarkan secara spesifik manfaat menggambar dalam meningkatkan kognitif siswa sebagai berikut:

1. membantu siswa berpikir bebas yang merdeka;
2. membuka kesempatan bagi siswa melakukan riset yang memungkinkan mereka melakukan konsolidasi belajar dalam berbagai kegiatan yang berbeda;
3. mendorong siswa berpikir lebih fleksibel, cara yang konkret mengekspresikan objek dan tindakan dalam menulis formal.
4. berkaitan dengan menulis (Koster, 1997) karena ada hubungan yang mendasar untuk menumbuhkan kecakapan menulis dalam eksperimen merekam gagasan di atas kertas; dan
5. menggambar mendukung eksplorasi seni dalam kecakapan berpikir tingkat tinggi (HOTS) seperti membuat keputusan, mengevaluasi, dan memecahkan masalah.





## **B. Tahap Perkembangan Kreativitas dan Perkembangan Mental**

Victor Lowenfeld (1987) mengidentifikasi tahap perkembangan kreativitas dan perkembangan mental dalam tiga tahapan, yaitu:

### **1. Tahap mencoret coret (usia 2—4 tahun)**

- a. Menggambar sesuatu yang menyenangkan dalam proses gerakan kinestetika dan visual sangat peka dengan warna-warni.
- b. Dari menggambar coret-coretan itu anak akan menggambar lebih terorganisasi seperti mengulang-ulang garis atau mulai membuat lingkaran, horizontal, dan pola vertikal.
- c. Mulai memberi nama gambar yang dibuat dan menceritakan apa yang ia gambarkan. Inilah saat yang paling penting dalam proses artistik yaitu membuat garis dan pola.
- d. Mulai masuk berpikir simbolik, merefleksikan gambar bermakna dan bernilai.

### **2. Tahap Pra-skematik (4—7 tahun)**

- a. Bisa membuat lingkaran, garis, untuk tangan dan kaki manusia. Simbol dihadirkan dengan fleksibilitas, setiap saat gambar mereka berkembang dengan simbol-simbol bermakna yang bisa berubah-ubah kapan saja.
- b. Menghadirkan warna dalam gambar dengan bebas. Jika ada anak yang menggambar muka merah dan rambut hijau itu adalah hal biasa, sebab mereka sedang bereksplorasi dengan warna-warni yang ada.
- c. Sangat peduli dan peka dengan lingkungan. Mulai menggambar bunga, rumput, rumah, pohon, dan hewan-hewan. Kebebasan untuk menguak keingintahuan demikian besar untuk mereka mengenali dunia secara bermakna dan sinifikan.

### **3. Tahap Skematik (7—9 tahun)**

- a. Pengulangan gambar yang sama, simbol, dan objek nyata. Mengulang-ulang gambar secara terus-menerus. Menggambar orang, pelangi, rumah, awan, dalam bentuk yang sama dan warna yang sama.
- b. Menggambar sebuah kegiatan individu yang disukai. Mereka sangat mudah memahami konsep, berkembang dalam pemahaman simbol personal untuk menghadirkan kemanusiaan atau objek yang berhubungan dengan lingkungan. Skema dihadirkan dalam gambar dan mempertimbangkan refleksi perkembangan individual.
- c. Menemukan sebuah keterkaitan antarobjek. Secara spontan mereka akan paham apa itu rumah dan bagian-bagiannya, pohon dan seringkali digambarkan apa yang ada di dalam dan di luar objek yang mereka lihat.



**Berbagai kecakapan yang diperoleh dari kegiatan menggambar secara umum terkait dengan :**

- Penguatan persepsi
- Penguatan motorik halus dan kasar. Selain tangan dapat menggambar, tubuh juga bisa dibentuk membuat formasi tertentu agar lentur (standen) dengan meniru berbagai bentuk bangunan, al gedung, jembatan, gunung, dan sebagainya.
- Komunikatif, secara verbal dan visual
- Kemampuan dalam menarik ukuran, membandingkan, persamaan, perbedaan.
- Kemampuan mengklarifikasi dalam kategorisasi.
- kreatif dalam memecahkan masalah, melakukan investigasi, berksperimen, bereksplorasi, dan melakukan berbagai penemuan-penemuan.
- Percaya diri dan bebas dalam berpendapat.
- Kecermatan dalam membaca data,
- Kemampuan memprediksi.
- Kecakapan melakukan aplikasi
- Kreatif mengeskpresikan diri.
- Memiliki kepekaan pengetahuan berwawasan budaya
- Memiliki sederet nilai-nilai karakter dan etika.





### III. CONTOH MEMBUAT GAMBAR BERCEKITA

#### A. Membuat Gambar Bercerita

(Enikki) 日記 えにつき

Gambar bercerita di Jepang populer sekali. Dikenal dengan nama 'Enikki'. E = gambar, dan Nikki =catatan, jurnal.

Di Indonesia, gambar bercerita dikenal dengan istilah jurnal, untuk membantu siswa belajar tentang unsur-unsur dari apa yang dilihat, didengar, dicium, diraba, dan dicecap sebagai penguatan inderawi (visual story).

Perkembangan literasi visual lewat kegiatan menggambar sangat penting, karena melibatkan konsep, konteks, kecakapan, dan lintas pembelajaran. Pada tahun 1992 lalu, saya telah mengikuti kegiatan '*Workshop Architecture and Children*' yang diselenggarakan *Monbusho* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jepang) di Tohoku University dan Tokyo University. Kegiatan tersebut merupakan kolaborasi para profesional, arsitektur, dan pakar pendidikan yang berpusat di Seattle, Washington, Amerika.

Saat itu dibahas dan dipraktikkan cara menggambar yang sangat mudah dan alamiah di SD. Caranya adalah dengan menggambar objek asli buah-buahan (semangka, paprika, kiwi, jeruk, dsb) secara utuh, kemudian menggambar penampangnya secara lebih detil. Bagaimana hasilnya kemudian? Ternyata semua siswa tersebut sangat menyukainya. Tidak ada siswa yang tidak bisa menggambar. Semua merayakan kesuksesan menggambar hari itu.

Praktik-praktik tersebut kemudian saya lakukan di berbagai SD dan SMP di beberapa wilayah, seperti di Padang dan Bukittinggi, Kab. Serang, Kab. Grobogan, Sidoarjo, Pasuruan, Pati, Depok dan sekitarnya. Melalui kegiatan menggambar tersebut ada tiga bidang pengembangan kemanusiaan yang dikuatkan, antara lain terkait dengan persepsi, sosial, dan teknologi. Contoh praktik dilakukan siswa SMPN 1 Kragilan di Serang, misalnya, siswa diajak mengkritisi lingkungan sekolahnya yang berhadapan dengan kali Sentul. Siswa kelas VII, VIII, dan IX yang pencinta lingkungan mulai merancang kegiatan '*Problem Based Learning*' didampingi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru IPA, dan guru seni lukis yang saling bersinergi. Program tersebut dilakukan berkelompok dan setiap kelompok memiliki solusi yang menarik dan berbeda-beda. Sangat menarik!!



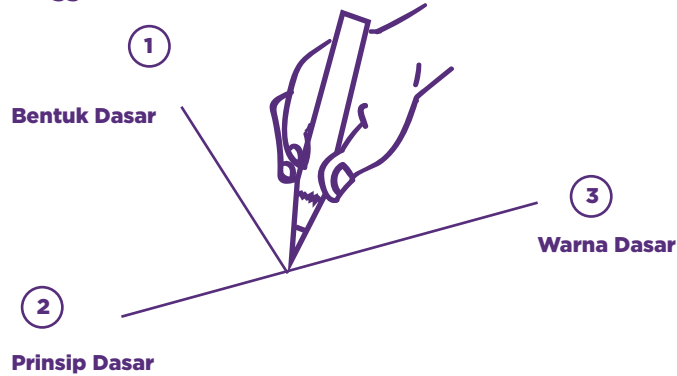
## ALAT DAN BAHAN



*Melalui titik-titik yang ditarik menjadi garis dan ruang, seorang siswa sesungguhnya tengah menggambarkan bidang ruang yang maha luas bernama semesta raya yang dipenuhi bulan dan bintang. Ia tengah berpikir, mempersepsikan tentang planet dan kendaraan apa yang bisa dibuat untuk bisa pergi ke sana. Kaya sekali dengan imajinasi, bukan?*



## B. Apa Aspek Dasar dalam Menggambar?



## Bentuk Dasar

### Titik

“Semua bentuk diawali dengan titik”



### Bidang

“Garis bergerak membentuk bidang”



### Garis

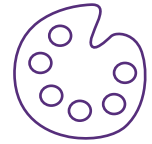
“Titik bergerak membentuk garis”



### Gempal/ Bidang Ruang

“Bidang bergerak membentuk gempal/ bidang ruang”





## Warna Dasar



### Hijau

“Representasi unsur warna alami/natural”



### Biru

“Representasi unsur warna dingin/cool”



### Hijau

“Representasi unsur warna panas/ warm/ hot”



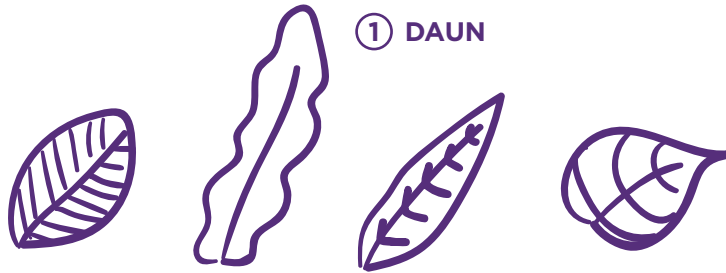
### Hijau

“Representasi unsur warna netral”

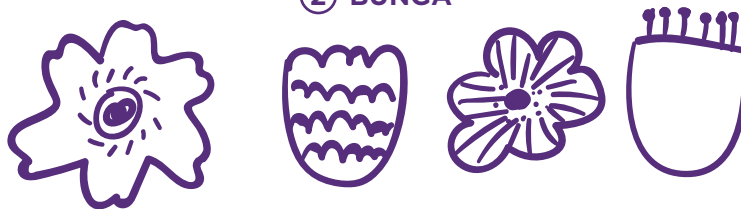


### C. Menggambar Sederhana untuk Mengasah Persepsi

#### ① DAUN

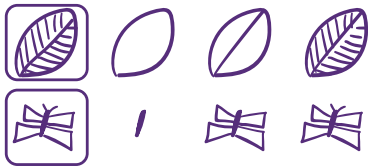


#### ② BUNGA



#### ③ PRINSIP DESAIN

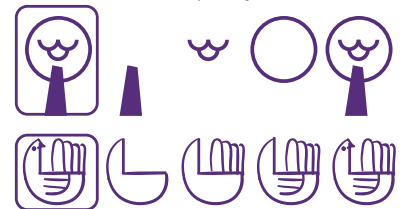
Keseimbangan  
(Balance)



Pengulangan  
(Repetisi)



Kesederhanaan  
(Simplicity)



④ POHON



⑤ KUPU-KUPU



⑥ BURUNG







⑦ RUMAH



⑧ GEDUNG



## A. Membuat Gambar Bercerita

Selama ini 'Peta Cerita' di beberapa sekolah telah berkembang usai kegiatan membaca buku 15 menit. Peta cerita diharapkan mampu mengungkit kegiatan pembiasaan dan pengembangan gerakan literasi di sekolah agar lebih berkesan. Gairah berliterasi terasa manakala siswa diberi kesempatan mengembangkan kecakapan menggambar dan menuangkan gagasan/ide sesuai konteks yang saling terkait usai kegiatan 15 menit membaca.

Kegiatan menggambar yang dilakukan selama ini usai membaca buku harus dikuatkan, sebab selama ini menggambar telah terabaikan di ruang kelas kita. Untuk itu, kegiatan gambar bercerita dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran atau terkait dengan judul cerita yang dibacakan.

Menggambarkan buah semangka misalnya. Siswa diminta menggambarkan buah semangka secara utuh. Proses mengamati sebagai kekuatan literasi visual dasar dalam mengasah motorik halus (*fine motor*) dan koordinasi mata-tangan dikembangkan dengan baik. Kemudian buah semangka dipotong melintang. Proses mengamati lebih detail dikembangkan dalam kecakapan seni menggambar yang lebih artistik namun alamiah. Siswa menggambarkan hasil pengamatan nyata tersebut dan dituangkan kembali ke dalam gambar buah semangka terbelah melintang.

Terakhir kepada siswa diminta membuat bingkai dari kertas untuk memperbesar gambar buah semangka yang telah dipotong melintang tersebut. Proses mengamati dipertajam dan sangat detail lagi sebagai bentuk perjalanan proses visual (*visual story*) yang nyata dan otentik. Bagaimana dampaknya? Ternyata semua siswa suka dan dapat menggambar. Bahkan bukan hanya siswa, guru pun suka dan bisa menggambar dengan baik dari hasil pengamatan langsung tersebut.



Siswa SMPN 1 Kragilan, Serang, Banten, membuat gambar bercerita.



Contoh proses gambar bercerita:

1. Menggambar buah semangka secara utuh. Kemudian buah semangka dipotong melintang dan siswa diminta menggambar kembali. Terakhir, siswa memberi bingkai gambar semangka yang telah dipotong melintang untuk diperbesar dan digambar lebih detail agar terlihat serat dan bijinya.
2. Untuk SD kelas rendah, dapat dilanjutkan dengan menceritakan gambar dengan menceritakan kembali tentang warna, bentuk, bau, rasa, tempat tumbuh, kegunaan dan lain sebagainya. Gambar bercerita dapat dibuatkan diksi narasi puisi dan dapat menambah kosakata siswa.
3. Untuk SD kelas tinggi, gambar bercerita dapat menjadi pemicu untuk masuk ke dalam tema atau subtema yang dimuat dalam pembelajaran, seperti aneka tanaman merambat atau suku ketimun-ketimunan.

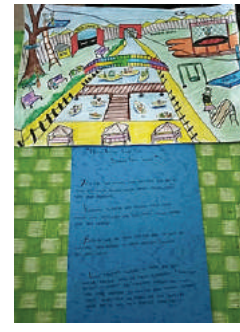
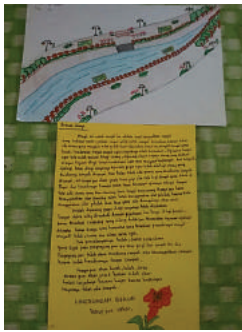
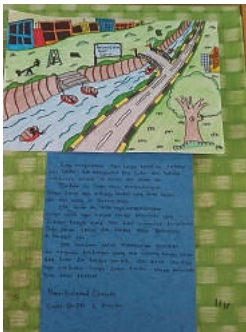
Contoh berikutnya, siswa SMPN 1 Kragilan Serang diajak mengkritisi lingkungan sekolahnya yang berhadapan dengan Kali Sentul. Siswa kelas VII, VIII, dan IX –yang pencinta lingkungan—mulai merancang kegiatan *'Problem Based Learning'* didampingi guru Bahasa Indonesia, guru IPA, dan guru seni lukis. Mereka menghasilkan gambar-gambar yang menarik.





Siswa-siswi bekerja dalam kelompok untuk merancang mimpi mereka bersama mewujudkan Kali Sentul yang bersih, sehat, dan indah. Ada yang menggambar, ada yang berdiskusi mewujudkan solusi dan tahap-tahap kegiatan yang akan dikerjakan. Kepercayaan mereka terhadap lingkungan dan afektif yang baik di sekolah, kini mulai beraksi ke luar sekolah.

Siswa Menggambarkan Mimpi tentang Kali Sentul di Masa Depan



## E. Pengembangan Lingkungan Akademik melalui Gambar Bercerita



Suatu pagi Bu Mira Iriani dari SDN 37 Sungai Bangek Padang, Sumatera Barat, meletakkan sekuntum Bunga Raya (kembang sepatu) di atas meja sambil membacakan puisi tentang kisah sekuntum bunga.



### *Kisah Bungaku*

Pagi hari tadi engkau kupetik  
Daun hijaumu ditetesi embun suri  
Kelopak bungamu teramat cantik  
Menanti datangnya sinar mentari

Ditanganku kini engkau teramat segar  
Putik sari memancar warna ingin kugambar  
Hadirmu di kelas menyenangkan hati  
Elok dipandang usah disakiti

Kuingin engkau tetap segar  
Berada di dalam jambangan  
Aroma wangi yang kau tebar  
Membuat kami sekelas tersenyum lebar

Kepada siswa, bu guru Mira membahas teks puisi di atas dan memprediksi makna teks dari puisi tersebut. Bersama siswa memfasilitasi menuliskan kosakata yang sulit. Bu Mira bertanya tentang bunga-bunga apa saja yang ada di pekarangan rumah siswa. Siapa yang menanam dan merawat bunga tersebut. Bagaimana bentuk bunga dan aromanya. Siswa menceritakannya secara bergantian. Selanjutnya Bu Mira meminta kepada seluruh siswa menggambarkan Bunga Kembang Sepatu yang ditaruh di atas meja.

\*Keutamaan Puisi Cerita Dalam Kegiatan GLS: Dewi Utama Faizah



Lihat, lihat hasilnya....! Indah, bukan? Bukan hanya itu saja. Para siswa kelas VI semester 1 yang masih menggunakan KTSP itu terlihat asyik dalam kegiatan belajar. Indikator yang ditagih dalam kurikulum tercapai sudah dengan cara menyenangkan dan saling menguatkan.

Selanjutnya, bu Mira memasukkan proses literasi ke dalam pembelajaran:

1. Mengelompokkan siswa.
2. Siswa menyusun bunga yang dibawa dari rumah di atas meja masing-masing.
3. Siswa menyebutkan nama bunga dan mengamati bagian-bagiannya dengan seksama.
4. Menggambar bagian-bagian bunga secara utuh, dan menuliskannya.
5. Meminta siswa membelah penampang bunga, dan menuliskan nama-nama bagiannya.
6. Guru mengajukan pertanyaan pancingan, "Apakah semua tanaman bunga yang mereka bawa akan menghasilkan buah?"
7. Mengapa tanaman bisa berbuah dan hewan apa saja yang membantu penyerbukan pada bunga, sehingga bisa berbuah? Ingat kembali materi pelajaran yang telah dipraktikkan sebelumnya.
8. Siswa mendiskusikan jawabannya di kelompok masing-masing.
9. Siswa kemudian menyampaikan hasil diskusinya.
10. Siswa dan guru membuat simpulan pelajaran
11. Guru menugaskan siswa menuliskan pengetahuan masing-masing siswa tentang bunga yang mereka bawa. Bisa meliputi warna, bentuk, bau, tempat tumbuh, kegunaan dan lain sebagainya.
12. Guru membimbing siswa membuat puisi dari pengetahuan siswa tentang bunga masing-masing. Siswa menuliskan puisi sepanjang kemampuan mereka. Guru membimbing siswa menemukan diksi yang tepat dan memperhatikan rima dalam menulis puisi.
13. Siswa bergiliran tampil membacakan puisi.
14. Membangun tata tertib sebelum kerja (nilai-nilai karakter).
15. Membereskan alat dan merawat kebersihan ruangan setelah digunakan.



## IV. PENUTUP

Gambar bercerita merupakan sebuah proses penting dalam mendampingi tahapan tumbuhnya kecakapan literasi pada siswa. Berbagai kegiatan gambar bercerita yang dilaksanakan di berbagai wilayah dan di sekolah telah berdampak pada tumbuhnya kreativitas secara alamiah. Menyediakan pengalaman alamiah yang otentik ini sangat berharga dan sebuah kekuatan untuk menguatkan proses pembelajaran yang saat ini tengah menuju peradaban milenial. Bidang STEAM terkait Sains, Teknologi, Rekayasa, Seni dan Matematika menjadi sebuah program inovatif apabila siswa dan guru bersinergi dalam berpikir kritis dan kreatif. Tentu saja gambar bercerita yang sederhana ini diharapkan mampu memudahkan mereka memandang kehidupan nyata yang kompleks dan rumit.

Media dan sumber belajar yang mudah dan murah selama kegiatan gambar bercerita dilaksanakan, sangat sesuai dengan kondisi Indonesia yang berlatar geografis, budaya, dan lingkungan sosial yang kaya dan unik. Pengalaman membuat gambar bercerita selama ini ternyata memberi sumbangan untuk menguatkan Gerakan Literasi Sekolah terkait dengan kegiatan pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran menjadi lebih aktif, asyik, dan bermakna. Di samping aksi membaca yang dilakukan sebelum, selama dan, sesudah kegiatan pembelajaran terus berlangsung dan dikuatkan.

Berangkat dari kegiatan gambar bercerita ini, kita berharap mampu menyelesaikan (khatamkan) proses literasi visual dasar pada siswa secara baik. Semua dilakukan agar siswa mampu merancang sesuatu dengan bahasa visual yang menguatkan sensor motorik indrawi untuk menumbuhkan dan mengintegrasikan fitrah mereka sebagai anak manusia yang memiliki beragam kompetensi kecerdasan menyongsong peradaban yang gemilang.





## IV. PENUTUP

Abhau, Marcy et.al. 1986. *Architecture and Education a Resource of Imaginative Ideas and Tested Activities*. Foundation for Achitecture Philadelphia.

Abhau, Marcy et.al. 1989. *Architecture and Children*. Foundation Architecture Philadelphia.

Edwards, Carol. 2010. *The Creative Arts, a process approach for teachers and children*. New Jersey: Pearson Education.

Faizah, Dewi Utama, dkk. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Direktorat Pembinaan SD, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kemendikbud.

<http://www.igloo-dining.com/>

Nateman, David. 1994. *Introduction of Art*. USA: McGraw-Hill, Inc.1

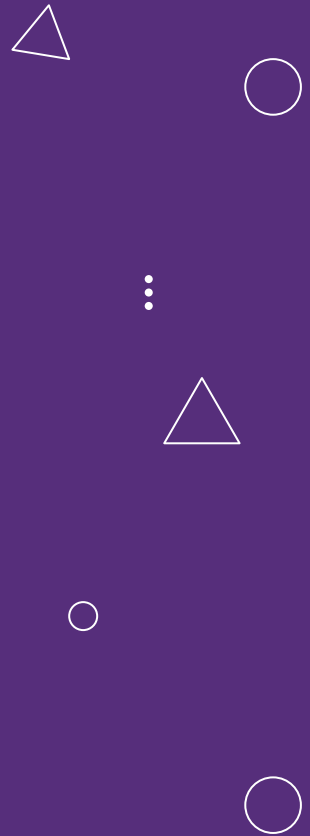
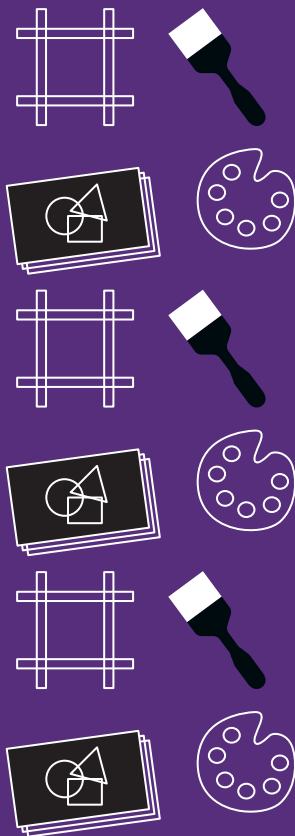
Retnaningdyah, Pratiwi, dkk. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Pertama*. Direktorat Pembinaan SMP, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kemendikbud.

Santosa, Harry. 2015. *Fitrah Based Education, Sebuah Model Pendidikan Peradaban bagi Generasi Peradaban menuju Peran Peradaban*. Depok: Millenial Learning Centre.

Wiedarti, Pangesti, dkk. 2018. *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah. Edisi 2*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kemendikbud.







Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Republik Indonesia  
2019

