

Let's Explore Surabaya Zoo: A Visual-Based Learning Media for Early Literacy and Environmental Awareness

[Ayo Kita Jelajahi Kebun Binatang Surabaya: Media Pembelajaran Berbasis Visual untuk Literasi Dini dan Kesadaran Lingkungan]

M. Rizky Sahriyal¹⁾, Wahyu Taufiq^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: wahyutaufig1@umsida.ac.id

Abstract. *This article discusses the development and implementation of "Let's Explore Surabaya Zoo!", an interactive flipbook designed for second-grade elementary students to support early literacy and environmental awareness. The flipbook features vivid illustrations and simple descriptive texts about animals in Surabaya Zoo, aiming to enhance vocabulary acquisition, reading comprehension, and foster an appreciation for biodiversity. Through the use of visual and interactive elements, the flipbook engages students in multisensory learning experiences. The development process follows the ASSURE instructional model, ensuring that the product is both pedagogically effective and aligned with the Indonesian national curriculum. The article also emphasizes the importance of integrating local content and environmental education, highlighting the potential of low-tech tools in modern classrooms. The findings suggest that the flipbook effectively improves student engagement, language skills, and environmental awareness, making it a valuable resource in early childhood education.*

Keywords - Surabaya Zoo; Learning Media; Flipbook

Abstrak. *Artikel ini membahas pengembangan dan penerapan "Let's Explore Surabaya Zoo!", sebuah flipbook interaktif yang dirancang untuk siswa kelas dua sekolah dasar guna mendukung literasi awal dan kesadaran lingkungan. Flipbook ini menampilkan ilustrasi yang menarik dan teks deskriptif sederhana tentang berbagai hewan di Kebun Binatang Surabaya, dengan tujuan meningkatkan penguasaan kosakata, pemahaman bacaan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap keanekaragaman hayati. Melalui penggunaan elemen visual dan interaktif, flipbook ini mengajak siswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar multisensori. Proses pengembangannya mengikuti model instruksional ASSURE, sehingga produk ini tidak hanya efektif secara pedagogis tetapi juga sesuai dengan kurikulum nasional Indonesia. Artikel ini juga menekankan pentingnya mengintegrasikan konten lokal dan pendidikan lingkungan, serta menyoroti potensi media pembelajaran sederhana (low-tech) dalam konteks kelas modern. Temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa flipbook ini secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan berbahasa, dan kesadaran lingkungan, sehingga menjadi sumber belajar yang bernilai dalam pendidikan anak usia dini.*

Kata Kunci - Surabaya Zoo; Media Pembelajaran; Flipbook

I. PENDAHULUAN

"Ayo Jelajah Kebun Binatang Surabaya!" adalah sebuah alat edukasi yang dirancang untuk mendukung literasi awal dan kesadaran lingkungan di kalangan siswa kelas dua sekolah dasar. Media ini berbentuk *flipbook* besar yang dipenuhi dengan ilustrasi yang hidup dan deskripsi sederhana mengenai berbagai satwa di Kebun Binatang Surabaya. Media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata, pemahaman membaca, dan kesadaran lingkungan pada siswa dengan memasukkan konten yang menarik dan sesuai dengan usia mereka.

Materi pembelajaran visual, terutama yang mengintegrasikan gambar dengan teks, sangat penting untuk perkembangan anak usia dini. Materi-materi ini tidak hanya membantu dalam memahami konsep, tetapi juga dalam mempertahankan kosakata baru dan menumbuhkan keterampilan membaca [1]. Selain itu, penyertaan konteks lokal—seperti hewan-hewan yang terdapat di Kebun Binatang Surabaya—membantu menghubungkan pengalaman belajar dengan lingkungan dunia nyata siswa, sehingga mempromosikan pendidikan berbasis tempat [2],[3].

Produk ini selaras dengan kurikulum nasional Indonesia untuk Bahasa Inggris dan Sains [4] dan menggunakan pendekatan *Content and Language Integrated Learning* (CLIL), yang mengintegrasikan bahasa dan materi pelajaran [5],[6]. Produk ini mendorong siswa untuk tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga mengeksplorasi topik sains dan lingkungan melalui bahasa tersebut.

II. BAHAN DAN ALAT UNTUK FLIPBOOK HEWAN INTERAKTIF

Untuk membuat flipbook hewan interaktif, bahan dan alat berikut ini diperlukan :

1. Persiapan Bahan: Kumpulkan bahan-bahan dasar seperti kertas, lem, gunting, penggaris, dan gambar. Alat-alat ini sangat penting untuk membuat *flipbook* yang fungsional dan menarik secara visual.
2. Merancang Sampul: Mulailah dengan mengedit sampul buku dengan gambar cetak dua dimensi yang menampilkan berbagai satwa dari Kebun Binatang Surabaya. Sampul ini akan mengatur nada untuk sisa flipbook.
3. Memasukkan Karakteristik Satwa: Selanjutnya, tempelkan gambar-gambar binatang dan jelaskan karakteristik binatang dari Kebun Binatang Surabaya. Susunlah hewan-hewan tersebut dalam urutan yang sama seperti yang mereka temui di kebun binatang, mulai dari pintu masuk hingga pintu keluar. Misalnya, mulailah dengan harimau, sebutkan ciri-cirinya: "Halo, saya harimau. Saya memiliki belang, cakar yang tajam, gigi yang kuat, dan saya adalah karnivora." Lanjutkan format ini hingga hewan terakhir, kura-kura.
4. Menggunakan Warna untuk Daya Tarik Visual: Gunakan kertas berwarna tebal, dengan memadukan warna hijau dan biru, untuk memberikan tampilan yang menarik pada flipbook. Warna-warna ini tidak hanya membuat flipbook menarik secara visual, tapi juga membantu melibatkan siswa sekolah dasar, mendorong mereka untuk bereksplorasi dan belajar.

III. TUJUAN DAN DAMPAK PENDIDIKAN

Desain flipbook ini berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggabungkan pengalaman sensorik yang berbeda. Ilustrasi yang cerah menarik perhatian, sementara teks deskriptif yang sederhana mendorong pemahaman membaca. Elemen interaktif, seperti mencocokkan kata dengan gambar dan menjawab pertanyaan tentang hewan, memastikan bahwa anak-anak secara aktif terlibat dalam proses belajar mereka.

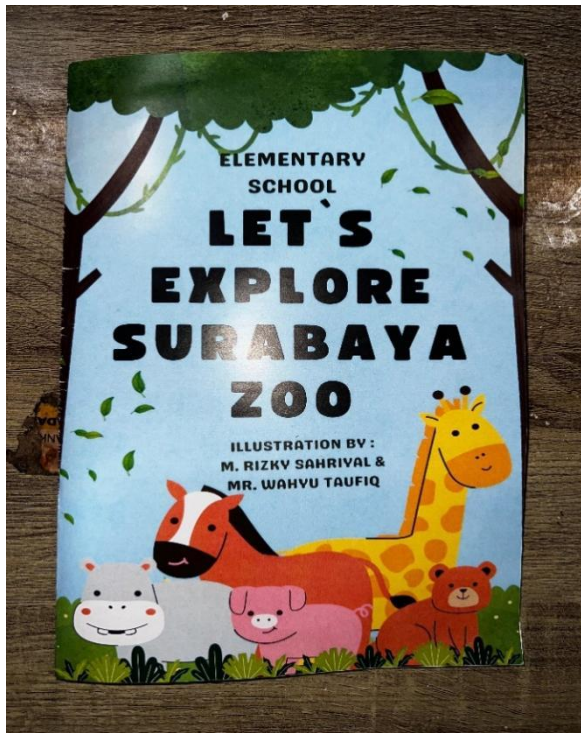
Dengan mengikuti tata letak alami Kebun Binatang Surabaya, flipbook ini juga memperkenalkan siswa pada keanekaragaman hayati lokal, memupuk hubungan yang lebih dalam dengan lingkungan mereka dan mendorong apresiasi terhadap konservasi satwa. Integrasi pendidikan lingkungan ini sejalan dengan prinsip-prinsip Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (ESD) yang digariskan oleh UNESCO [7], yang mengadvokasi pengenalan konsep keberlanjutan sejak dini untuk membina warga negara yang sadar lingkungan.

Selain itu, kesederhanaan bahasa yang digunakan, dipadukan dengan elemen cerita visual dan lisan, memfasilitasi pengalaman belajar multisensorik. Penelitian oleh Taufiq mendukung gagasan bahwa siswa belajar paling baik ketika informasi disajikan dalam berbagai mode, membuat flipbook ini menjadi alat yang ideal untuk pelajar usia dini [8].

IV. METODOLOGI DAN IMPLEMENTASI

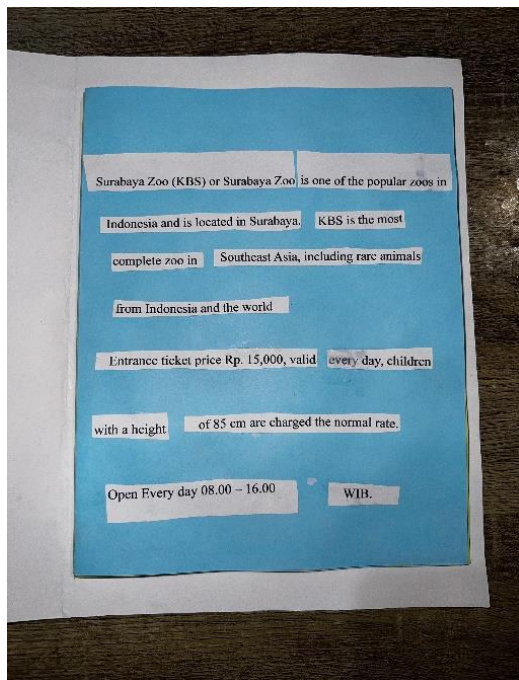
Pengembangan flipbook ini mengikuti pendekatan penelitian berbasis desain (*design-based research/DBR*), yang berfokus pada kebutuhan praktis pelajar usia dini. Proses desain mengikuti model instruksional *ASSURE*, yang memandu pembuatan materi yang disesuaikan dengan kelompok usia dan tujuan pembelajaran tertentu. Flipbook ini diuji coba di ruang kelas yang sesungguhnya, di mana para guru memfasilitasi sesi membaca, diskusi yang dipandu, dan tugas-tugas interaktif.

Desain Flipbook Hewan Interaktif dapat dilihat sebagai berikut:



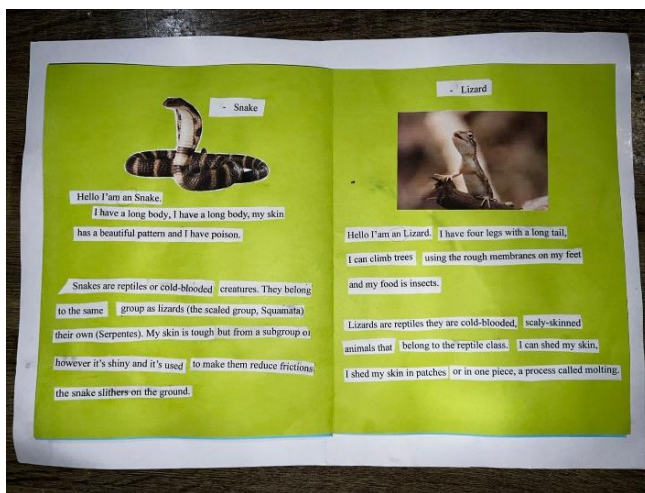
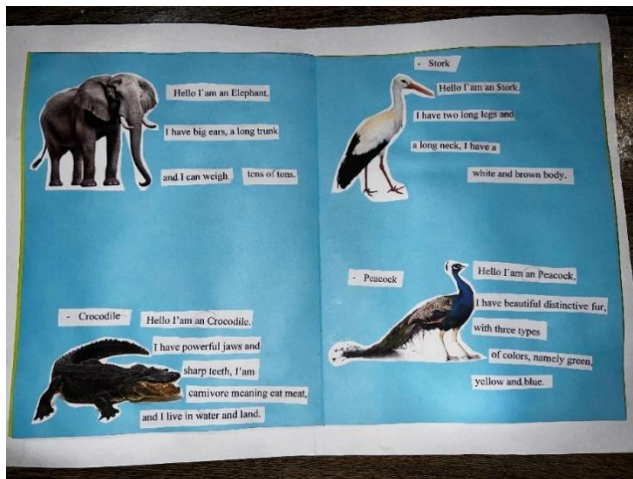
Gambar 1: Flipbook Hewan Interaktif dilihat dari depan (sampul)

Sampul flipbook menampilkan judul buku, nama penulis, dan ilustrasi menarik yang menarik perhatian pembaca muda. Judulnya dengan jelas mencerminkan isi buku, sementara nama penulis ditampilkan dengan jelas untuk menunjukkan siapa pencipta sumber daya pendidikan tersebut. Ilustrasi pada sampulnya sangat hidup dan menarik secara visual, menampilkan binatang-binatang dari Kebun Binatang Surabaya, yang menarik perhatian siswa dan memicu keingintahuan mereka tentang binatang-binatang yang akan mereka pelajari di dalam flipbook. Kombinasi teks dan gambar ini menciptakan kesan pertama yang menarik dan informatif dari *flipbook*.



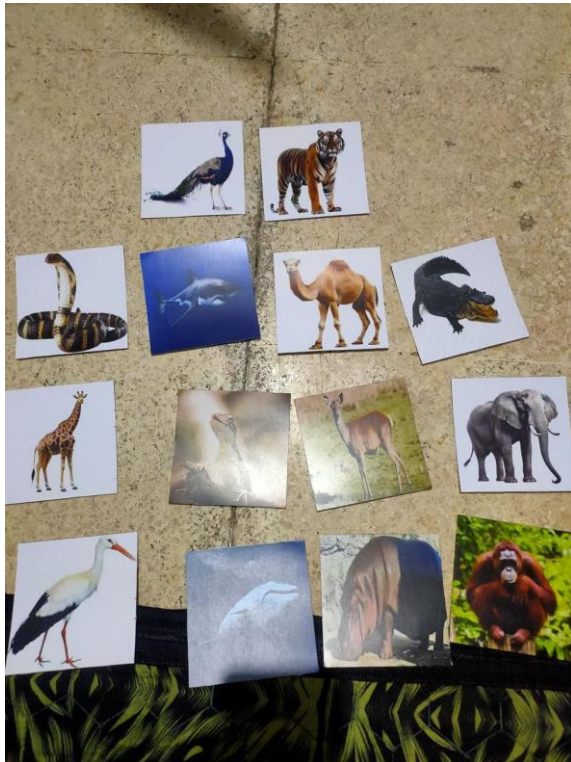
Gambar 2 : Informasi tentang Kebun Binatang Surabaya

Kebun Binatang Surabaya yang didirikan pada tahun 1916 merupakan salah satu kebun binatang terbesar dan tertua di Indonesia yang terletak di Jawa Timur. Kebun binatang ini memiliki luas 15 hektar dan menampung lebih dari 2.000 satwa dari lebih dari 200 spesies, dengan fokus pada satwa asli dan satwa eksotis. Kebun binatang ini didedikasikan untuk upaya konservasi, terutama untuk spesies yang terancam punah seperti harimau Sumatera dan badak Jawa. Selain berfungsi sebagai tempat rekreasi, kebun binatang ini juga menawarkan program edukasi dan pameran interaktif untuk meningkatkan kesadaran akan pelestarian satwa liar. Terlepas dari tantangan di masa lalu, Kebun Binatang Surabaya telah melakukan peningkatan yang signifikan dalam perawatan satwa dan pengalaman pengunjung.



Gambar 3 : Isi dari flipbook

Dengan flipbook ini, siswa dapat belajar tentang berbagai satwa di Kebun Binatang Surabaya dengan cara yang interaktif dan menarik. *Flipbook* ini menampilkan ilustrasi penuh warna dan deskripsi sederhana tentang berbagai satwa, sehingga siswa dapat mengeksplorasi karakteristik dan perilaku mereka. Saat mereka membaca flipbook, siswa diperkenalkan dengan berbagai spesies, mulai dari harimau hingga kura-kura, sesuai dengan urutan yang mereka temui di kebun binatang. Format ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan berkesan, mendorong siswa untuk terhubung dengan hewan yang mereka baca. *Flipbook* berfungsi sebagai alat pendidikan yang efektif, membantu siswa mengembangkan kosakata, pemahaman membaca, dan kesadaran lingkungan.



Gambar 4 : Kartu Binatang

Flipbook ini juga menyertakan kartu-kartu sebagai bagian dari permainan tebak-tebakan yang menyenangkan dan interaktif, di mana para siswa dapat mencocokkan nama-nama hewan dengan gambar yang sesuai. Kartu-kartu ini mendorong partisipasi aktif dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengingat kembali hewan-hewan yang telah mereka pelajari di *flipbook*. Dengan menggunakan kartu-kartu ini, siswa terlibat dalam pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan daya ingat, kosakata, dan keterampilan pengenalan mereka. Kegiatan berbasis permainan ini menambahkan unsur kegembiraan dan memperkuat pemahaman mereka tentang nama dan karakteristik hewan dengan cara yang praktis.

V. SIMPULAN

“Ayo Jelajah Kebun Binatang Surabaya!” bukan hanya sebuah alat pembelajaran bahasa, namun juga sebuah sumber pendidikan yang komprehensif yang mendukung literasi lingkungan dan kesadaran budaya. Dengan menggunakan bahan-bahan sederhana dan pendekatan kreatif, *flipbook* ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran berteknologi rendah sekalipun dapat memberikan pengalaman pendidikan yang kaya bagi para pembelajar muda. Produk ini berfungsi sebagai model untuk pengembangan media pendidikan lokal yang sadar konteks di masa depan dalam pembelajaran bahasa awal.

REFERENSI

- [1] W. Taufiq, V. Liansari, and J. Susilo, "Pelatihan penyusunan modul Bahasa Inggris pembelajaran di kelas dan jarak jauh," *Community Empower.*, vol. 6, no. 10, pp. 71–79, 2021, doi: 10.31603/ce.4953.
- [2] W. Taufiq and D. Novita, *Buku Ajar Speaking for formal Communication*. Umsida Press, 2021.
- [3] D. Novita, M. Yamin, W. Taufiq, and S. G. Dilna, "Teachers' Practices Toward Cultural Representations in an EFL Textbook: Preparing Students for A Global Experience," *J. Lang. Lang. Teach.*, vol. 12, no. 1, pp. 254–267, 2024.
- [4] K. Pendidikan, D. A. N. Teknologi, D. Jenderal, P. Tinggi, and J. J. Sudirman, "Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi," no. 021, 2022.
- [5] O. Meyer, "Towards Quality CLIL: successful planning and teaching strategies," *PULSO. Rev. Educ.*, vol. 0, no. 33, pp. 11–29, 2010.
- [6] W. Taufiq et al., "Buku Ajar Speaking for formal Communication," Umsida Press, vol. 6, no. Icnssse 2020, pp. 1–125, 2021, doi: 10.47841/adpi.v1i1.25.
- [7] UNESCO, "Education for Sustainable Development: A Roadmap. UNESCO," 2020, doi: <https://doi.org/10.54675/YFRE1448>.
- [8] W. Taufiq, "The Local Fairy Tales for Teaching Writing," *Proc. 1st Annu. Int. Conf. Nat. Soc. Sci. Educ. (ICNSSE 2020)*, vol. 547, no. Icnssse 2020, pp. 358–361, 2021, doi: 10.2991/assehr.k.210430.054.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.