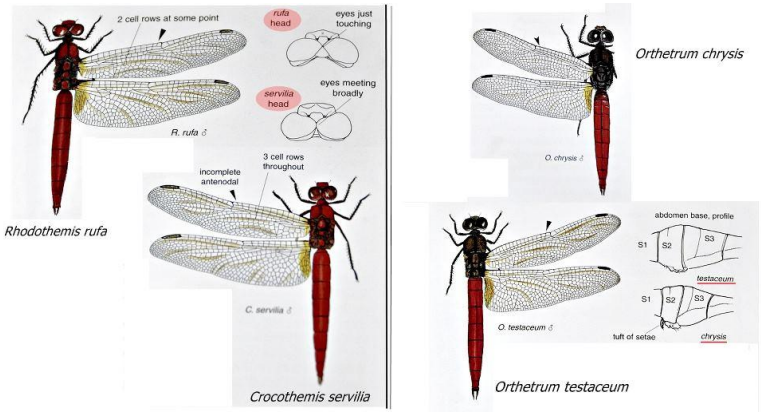
BAB II
CAPUNG SEBAGAI PEMICU PERKEMBANGAN POLA PIKIR DAN KREATIFITAS ANAK

II.1 *Spesies Odonata* (capung)

Odonata adalah kelompok serangga yang penentuan nama *ordo*nya dibedakan dengan serangga lain (Fabricius,1775). *Ordo odonata* terdiri atas capung yang memiliki 4 sayap yang berselaput dan banyak sekali urat sayapnya. Bentuk kepala besar dengan mata yang besar pula. Antena berukuran pendek dan ramping. Capung ini memiliki *toraks* yang kuat dan kaki yang sempurna. tidak mempunyai ekor, tetapi memiliki berbagai bentuk umbai ekor yang telah berkembang dengan baik. Mata capung sangat besar dan disebut mata majemuk, terdiri dari banyak mata kecil yang disebut *Ommatidium*. Dengan mata ini capung mampu melihat ke segala arah dan dengan mudah dapat mencari mangsa atau meloloskan diri dari musuhnya, bahkan dapat mendeteksi gerakan yang jauhnya lebih dari 10 m dari tempatnya berada.



Gambar II.1 Anatomi capung

Sumber : facebook Odonata Nusantara,16 april 2013

Tubuh capung tidak berbulu dan biasanya berwarna-warni. Beberapa jenis capung ada yang mempunyai warna tubuh mengkilap (*metalik*). kedua pasang sayap capung berurat-urat. Para ahli capung dapat mengidentifikasi dan membedakan kelompok capung dengan melihat susunan urat-urat pada sayap. masing-masing susunan urat memiliki nama tersendiri. Kaki capung tidak terlalu

kuat, oleh karena itu capung menggunakan kakinya bukan untuk berjalan, melainkan untuk berdiri (hinggap) dan menangkap mangsanya. kaki-kaki capung yang ramping itu juga dapat membentuk kurungan untuk membawa mangsanya. Capung biasa dapat menangkap mangsa dan memakannya sambil terbang, sedangkan capung jarum makan sewaktu hinggap.

II.1.1 Habitat Capung

Capung menghabiskan sebagian besar hidupnya sebagai nimfa yang sangat bergantung pada habitat perairan seperti sawah, sungai, danau, kolam atau rawa. Tidak ada satu jenis pun capung yang hidup di laut, namun ada beberapa jenis yang tahan terhadap tigkat kadar garam tertentu. Ada juga nimfa capung hutan tropis yang lembab hidup di darat. Capung melakukan kegiatannya pada siang hari, saat matahari bersinar. Oleh karena itu, pada hari yang panas capung akan terbang sangat aktif dan sulit untuk didekati. Sedangkan pada dini hari atau di sore hari saat matahari tenggelam kadang-kadang capung lebih mudah didekati.



Gambar II.2 Habitat capung

Sumber : Indonesia *Dragonfly Society*, 18 juni 2013

II.1.2 Jenis Capung

Bila diperhatikan, ada 2 macam capung dengan perbedaan ukuran yang sangat mencolok yaitu capung jarum dan capung biasa. Capung jarum (anak bangsa *Zygoptera*) ukuran tubuhnya kecil dan ramping seperti jarum. Pada waktu

hinggap, sayap capung jarum terlipat / menutup diatas punggungnya. Sedangkan capung biasa (anak bangsa *Anisoptera*) tubuhnya lebih besar dan lebih kekar daripada capung jarum, dan umumnya dapat terbang lebih cepat. Sayap capung bisa terentang pada waktu hinggap. Capung biasa termasuk penerbang ulung karena kecepatan terbangnya yang tinggi, bahkan ada jenis yang dapat terbang mencapai 64 km / jam.



Gambar II.3 Capung jarum

Sumber : Facebook Odonata nusantara, 18 juni 2013

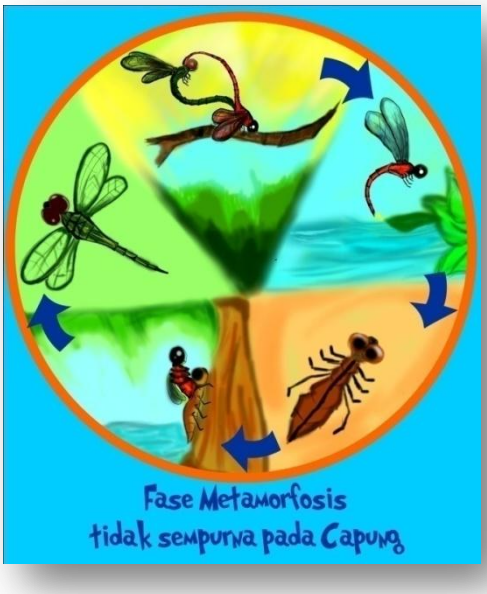


Gambar II.4 Capung biasa

Sumber : Facebook Odonata nusantara, 18 juni 2013

II.2 Siklus Hidup

Capung mengalami metamorfosis tidak sempurna, ada 3 tahapan siklus hidup capung yaitu telur, nimfa lalu capung dewasa.

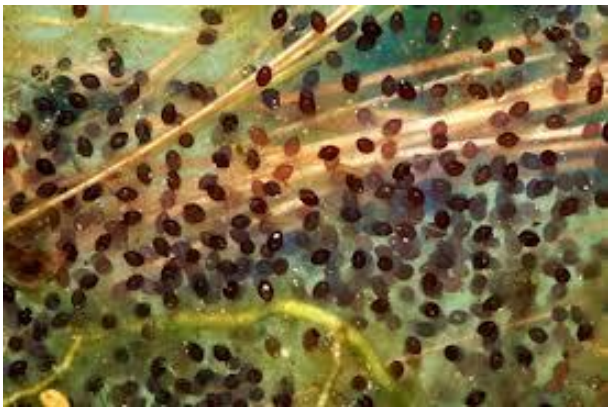


Gambar II.5 Menjelaskan tentang fase metamorfosis capung

Sumber : Penulis, 18 juni 2013

II.2.1 Telur

Telur capung ada yang berbentuk panjang silindris dan ada pula yang bulat. Disudut telur terdapat satu atau beberapa lubang sangat kecil (*Micropyle*) yang dapat dimasuki sperma sebelum telur diletakan oleh induknya. Perkembangan telur terjadi setelah telur diletakkan, dan larvanya mulai menetas dlam waktu 1-3 minggu.



Gambar II.6 Telur capung

Sumber : http://adearisandi.files.wordpress.com/2011/04/gambar-telur-capung.jpg, 18 juni 2013

II.2.2 Nimfa

Tahap perkembangan nimfa disebut juga instar. Instar nimfa terakhir disebut F-0 (atau F saja), satu tahap sebelum disebut F-1, dua tahap sebelumnya F-2, dst. Nimfa mungkin saja masa istirahat (*Diapause*) yang menunda perkembangannya serta memastikan kemunculannya pada musim yang sesuai. Selama masa istirahat, nimfa akan mengurangi kegiatan makan, dan perkembangannya serta kegiatan nya jauh berkurang dari biasanya.



Gambar II.7 Nimfa

Sumber : http://adearisandi.files.wordpress.com/2011/04/gambar-nimfa-capung.jpg, 18 juni 2013

II.2.3 Capung Dewasa

Nimfa memerlukan waktu untuk menyusun kembali susunan tubuh serta perilakunya sebelum berubah menjadi capung dewasa. Satu atau dua hari sebelum menjadi bentuk dewasa, nimfa akan memilih tempat yang sesuai untuk kemunculannya. Sejenak sebelum kemunculannya, fungsi insang berhenti dan segera digantikan oleh lubang dubur.



Gambar II.8 Capung dewasa

Sumber : Facebook Odonata nusantara, 18 juni 2013

II.3 Perilaku Menarik Pada Capung

II.3.1 Berkembangbiak (Reproduksi)

Pada beberapa jenis, capung jantan yang siap kawin memiliki kebiasaan untuk menguasai suatu ‘wilayah’. Capung jantan umumnya berwarna cerah atau lebih mencolok daripada betina. Warna yang mencolok ini membantu menunjukan wilayahnya kepada jantan lain. Perkelahian diantara capung-capung jantan sering terjadi dalam memperebutkan wilayah masing-masing. Bila ada seekor capung betina terbang mendekati salah satu wilayah, maka jantan penghuni akan mencoba mengawininya. Capung melakukan perkawinan sambil terbang, umumnya disekitar perairan dengan menggunakan umbai ekornya, capung jantan akan mencengkeram bagian belakang kepala capung betina. Kemudian capung betina akan membengkokkan ujung perutnya menuju alat kelamin jantan-yang sebelumnya sudah terisi sel-sel sperma. Keadaan ini membentuk posisi yang menarik seperti lingkaran yang disebut “roda perkawinan”. Setelah berhasil, sperma akan memasuki tubuh capung betina dan membasahi telur-telurnya.



Gambar II.9 Capung kawin

http://adearisandi.files.wordpress.com/2011/04/capung-kawin1.jpg, 03 mei 2013

II.3.2 Bertelur

Setelah kawin, capung betina siap untuk meletakan telur-telurnya dengan berbagai cara sesuai dengan jenisnya, ada yang menyimpan di sela-sela batang tanaman air, ada pula yang menyelam ke dalam air untuk bertelur. Oleh sebab itu capung selalu "terikat" dengan air, baik untuk meletakkan telur-telurnya maupun untuk kehidupan nimfanya Pada waktu capung betina meletakkan telur-telrnya, capung jantan melayang-layang diatasnya atau tetap menempel pada tubuh betina dalam posisi berboncengan atau “ *Tandem* ”.



Gambar II.10 Capung bertelur

http://adearisandi.files.wordpress.com/2011/04/capung-bertelur-di-air.jpg, 03 mei 2013

II.3.3 Berjemur

Capung mempunyai kebiasaan berjemur dibawah sinar matahari untuk menghangatkan tubuhnya dan menguatkan otot-otot sayapnya untuk terbang.



Gambar II.11 Capung berjemur

http://www.alpharian.com/images/photoalbum/album_12/berjemur-a.jpg, 03 mei 2013

II.4 Lingkungan Hidup

Keberadaan capung di sekitar kita tidak lepas dari peran kita dalam menyikapi dan mengelola lingkungan, karena capung hanya hidup pada lingkungan yang bersih dan berkembang biak di sekitar lingkungan perairan. Capung ternyata mempunyai peranan yang sangat besar dalam menjaga keseimbangan rantai makanan dalam sebuah ekosistem.

Lingkungan hidup sendiri adalah adalah "sistem kehidupan di mana terdapat campur tangan manusia terhadap tatanan ekosistem". (Ahmad,1987.hal3) dan ekosistem adalah hubungan timbal balik tak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem bisa dikatakan juga suatu tatanan kesatuan secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup yang saling mempengaruhi.

II.4.1 Peranan Capung Bagi Masyarakat

Seperti dikutip (Pelangi biologi, 2011) pada zaman dahulu di Madagaskar, Indonesia dan Malaysia konon capung digunakan sebagai makanan perangsang, dan ada pula yang menggunakannya sebagai obat. Di beberapa daerah di Indonesia, terutama di pedesaan, capung tentara sering digunakan untuk menghentikan kebiasaan mengompol pada anak-anak. Capung yang masih hidup di letakkan di atas pusar anakhingga kaki capung menggelitik pusar anak tersebut. Lain lagi di Jepang, di negeri matahari terbit ini capung dilindungi dan tidak boleh dilukai atau dibunuh, sebab capung menurut kepercayaan orang jepang merupakan symbol kejayaan dan semangat serta penghubung jiwa orang yang sudah meninggal.

Bentuk capung yang anggun serta warna yang indah sering menjadikan capung sebagai sumber inspirasi bagi para seniman lukis, perancang mode, perhiasan, penulis lagu maupun puisi. Gerakan terbangnya yang cepat dan dinamis menjadi inspirasi bagi pada seniman seni tari.

Selain itu capung ternyata bermanfaat langsung bagi manusia karena nimfa capung memakan berbagai jenis binatang air termasuk jentik nyamuk yang dapat menyebabkan penyakit malaria dan dmam berdarah. Di beberapa negara-negara asia timur baru-baru ini telah terungkap bahwa capung dapat digunakan sebagai pembasmi efektif terhadap nyamuk penyebab penyakit. Jadi secara tidak langsung capung sejak dulu sudah menjadi serangga yang mempunyai peranan penting bagi lingkungan hidup masyarakat.

II.5 Tinjauan Pertumbuhan dan Perkembangan Pola Pikir dan Kreatifitas Pada Anak

II.5.1 Anak Sebagai Bakal Pembentuk Kepribadian

Anak merupakan bagian terpenting dari seluruh proses pertumbuhan manusia dimana karakter dasar manusia dapat dengan mudah dibentuk pada masa kanak-kanak dengan melibatkan fungsi otak dan emosional anak itu sendiri. Dalam proses pertumbuhan anak itu sendiri, sang anak mengalami proses pengasuhan dan pendidikan yang nantinya dapat mempengaruhi kualitas hidup anak itu sendiri. Dengan kata lain, proses pengasuhan dan pendidikan yang diterima anak pada masa kecilnya akan terbentuk pada masa dewasanya nanti.

Proses perkembangan dan pertumbuhan pada anak dipengaruhi oleh faktor-faktor dominan yaitu orang tua, sekolah, dan lingkungan. Faktor-faktor tersebut dapat dengan mudah berubah mengingat kondisi kepribadian anak yang belum matang dan faktor eksternal di lingkungan anak itu sendiri, oleh karena itu anak perlu diarahkan dan dibina dengan baik agar anak mendapatkan pembelajaran dan kepribadian yang lebih baik untuk masa dewasanya nanti.

Lingkungan keluarga dan orang tua merupakan peran penting dalam tumbuh kembang anak karena anak sangat tergantung kepada orang dewasa. Orang tua merupakan peran utama dalam pengasuhan anak karena pengasuhan anak merupakan tanggung jawab orang tua dalam pembentukan kepribadian anak dimasa dewasanya nanti. Karena dari orang tualah anak mendapatkan pendidikan dasar dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

Didalam istilah tumbuh kembang anak mencakup dua peristiwa yang sifatnya berbeda yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan itu sendiri berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah ukuran atau dimensi tingkat sel, organ maupun individu, yang biasa diukur dengan ukuran berat, ukuran panjang, umur tulang dan keseimbangan metabolisme. Sedangkan perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks akan pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil pematangan. Disini menyangkut adanya proses deferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan system organ yang berkembangan sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga

perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. (Dr. Soetjiningsih DSAK, 1998 : 1 dalam Tumbuh Kembang Anak)

Maka dari itu pendidikan dan pembelajaran pada saat anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan akan mudah diterima dan diterapkan didalam kehidupan sehari-harinya.

II.5.2 Psikologi Anak

Seperti dikutip (Hariyanto, 2011) pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif sesuai dengan teori Jean Piaget (seperti dikutip Hariyanto, 2011) tentang bagaimana seorang anak belajar melalui tindakan yang dilakukannya.

Hal terpenting dari teori Piaget adalah bahwa setiap individu termasuk mengalami 4 tahapan perkembangan kognitif. Tahapan perkembangan tersebut adalah:

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)
2. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun)
3. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun)
4. Tahap formal operasional (usia 11-15 tahun)

Berdasarkan tahapan dari teori Jean Piaget maka permasalahan akan difokuskan pada anak tahap operasional konkrit yaitu usia 9-11 tahun karena pada masa ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, membagi-bagi dan mampu berfikir logis akan tetapi hanya pada benda-benda konkrit. Anak masih belum memahami perkara-perkara yang abstrak, seperti konsep kenegaraan, ketuhanan dan makna hidup.

II.5.3 Kemampuan Anak Usia 7-11 Tahun

Mengenai kemampuan anak berdasarkan tahapan perkembangan usia, anak usia 7-11 tahun merupakan periode sekolah tingkat 1-5. Pada usia tersebut anak masih sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan keluarga. Kemampuan anak usia 7-11 tahun adalah sebagai berikut :

1. Mengeksplorasi dan memahami berbagai jenis tulisan, seperti bibliografi, puisi, dan cerita fiksi.
2. Mengeksplorasi dan memahami jenis tulisan bergaya narasi, persuasi, dan eksposisi.
3. Membaca kemudian menarik kesimpulan dari sebuah bacaan.
4. Mengidentifikasi secara tepat unsur penting dari suatu cerita seperti waktu, tempat, plot, dan permasalahan.
5. Menganalisa tulisan sehingga dapat dipahami maksudnya.

II.5.4 Proses Belajar dan Kreatifitas

Pendidikan merupakan sarana masa depan untuk menghasilkan generasi yang rasional, kreatif, bugar, dan perkembangan emosi. Seorang anak yang mendapatkan pendidikan yang lebih baik di lingkungannya akan memicu perkembangan dan pertumbuhan pola pikir dan kreatifitas anak tersebut kedalam kreatifitas dan imajinasi yang lebih baik pula dibandingkan dengan anak yang kurang mendapat pendidikan yang baik di sekitar lingkungannya. Tentunya kreatifitas pada manusia ini akan memicu berbagai kemampuan manusia lainnya.

Pada hakikatnya proses belajar, proses berpikir dan proses kreasi adalah nama yang berbeda bagi proses yang sama yaitu proses imajinasi. Pada semua proses tersebut, media bagi proses komunikasinya adalah *image.* (Primadi, 2000 : 1 dalam proses kreasi, apresiasi, belajar)

Di dalam image pada manusia itu sendiri terdapat bentuk dan sumber. Terdapat 3 buah bentuk image yaitu *Pra-image* (*image* yang kabur, samar, tidak jelas bentuknya tetapi membantu dalam proses berpikir), *image* konkret (*image* yang jelas bentuknya), dan *image* abstrak (*image* konkret yang telah jadi bahasa). Ketiga *image* kemudian melebur menjadi satu untuk dapat menentukan sejauh mana tahap proses kreasi dan kualitas berpikir.

Sedangkan dilihat dari sumber datangnya, image tersebut dibagi menjadi 3 yaitu sensasi-persepsi (*image* yang diperoleh dari luar diri kita yang digerakkan oleh tenaga luar), *image* memori (*image* yang dikeluarkan/diimaginasikan dari memori), dan image imaginasi (*image* yang akhirnya kita hayati).

Hal tersebut merupakan proses imaginasi yang dapat mempengaruhi pola pikir dan kreatifitas manusia sebagai proses belajar, berpikir, dan membentuk memori. Kemampuan tersebut secara alamiah dimiliki oleh setiap manusia, dan bisa rusak apabila manusia tersebut mendapatkan kesalahan didalam pendidikannya.

II.5.5 Pengaruh Permainan Untuk Anak

Kata-kata "*Game*" bukan hal yang asing lagi untuk didengar. Untuk kalangan remaja, dewasa dan terutama untuk kalangan anak-anak. Mulai dari *game console* yang serinya sudah macam-macam, *game online*, *game* komputer, dan lain lain. *Game* memang asik dimainkan, apalagi ketika kita sedang stress, yang berguna untuk menghilangkan rasa bosan. Adapun pengaruh positif permainan antara lain :

- Menurut Salah seorang Menteri Sekretaris Kabinet di Inggris, Tom Watson, menyebutkan bahwa dengan bermain *video game*, anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar mereka.
- Menurut beberapa peneliti dari University of Rochester, New York, Amerika Serikat yang melakukan penelitian mengenai dampak positif game. Menurut mereka, Anak yang bermain *video game* akan mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.
- Mark Griffiths, seorang profesor di Nottingham Trent University, Inggris, menyatakan bahwa dengan bermain game dapat meringankan dan bahkan mengalihkan perhatian dari rasa sakit yang diderita oleh seorang anak yang sedang dalam masa perawatan, misalnya seperti kemoterapi. Dengan bermain game, rasa sakit akan berkurang dan tensi darah pun akan menurun.

- Bermain game juga baik untuk fisioterapi anak-anak yang mengalami cedera tangan.

II.5.6 Permainan Dalam Membentuk Kepribadian Anak

Menurut G.Weed dalam Kamus Edukasi seperti dikutip Lukman Arifin (2009) mendefinisikan game sebagai sebuah aktivitas terarah atau tidak, yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kepuasan dan hiburan serta dimanfaatkan oleh orang dewasa untuk membantu mengembangkan perilaku dan kepribadian mereka dengan berbagai macam dimensinya, baik itu intelektualitas, jasmani, maupun rohani. Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa game bukan saja sarana untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan bagi anak-anak, akan tetapi merupakan sarana efektif untuk mengembangkan perilaku dan membangun kepribadian mereka.

II.6 *Board Game*

Menurut Mike Scorviano dalam laman Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan, *board game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.

II.6.1 Sejarah *Board Game*

Permainan *board game* atau yang disebut juga permainan papan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah. Sejumlah situs sejarah penting, artefak, dan dokumen memperlihatkan bahwa adanya permainan *board game* pada masa itu. Diantaranya adalah :

- Senet yang ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti awal kerajaan Mesir Kuno (sekitar 3500-3100 SM). Senet diketahui adalah *board game* tertua.
- Mehen, salah satu bentuk permainan *board game* lainnya dari zaman pre dinasti Mesir.

- Go, *board game* strategi, termasuk *board game* strategi kuno yang berasal dari China.

II.6.2 Jenis *Board Game*

Ada berbagai jenis *board game*, diantaranya adalah yang merepresentasikan kehidupan nyata, variasi jenis *board game* antara lain dimulai dari yang memiliki tema seperti Cluedo, hingga *board game* yang tidak memiliki tema seperti Halma. *Board game* yang merepresentasikan kisah kehidupan nyata hampir semua memiliki alur cerita, dan boardnya adalah tambahan yang berfungsi untuk memvisualisasikan skenario sesuai jalan cerita.

II.7 Analisa Masalah

II.7.1 Kuisioner

Teori yang mendukung penelitian ini adalah teori deskriptif sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa dari tiga puluh orang responden siswa SMPN 3 Bandung menyatakan bahwa :

Tabel II.1 Pengolahan data kuisioner

Jumlah Responden	Persentase %	
30	100 %	Mengetahui capung
26	86 %	Mengetahui dimana habitat capung
24	80 %	Menjawab pengetahuan mengenai capung tidak diajarkan
30	100 %	Tidak mengetahui peranan capung

Dari tiga puluh responden siswa SMPN 3 Bandung mereka menjawab tiga puluh orang mengetahui capung, dua puluh enam orang mengetahui dimana habitat capung, dua puluh empat orang menjawab pengetahuan capung tidak diajarkan, dan seratus persen seluruh responden tidak mengetahui kalau capung mempunyai manfaat bagi lingkungan. Hal itu terjadi karena kurangnya media informasi tentang capung yang dapat merubah perkembangan pola pikir dan kreatifitas anak.

II.7.2 Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian kuisioner dilaksanakan di SMP Negeri 3 Jl. Rd. Dewi Sartika No. 96 Bandung, Pada sekolah tersebut dipilih kelas 7 dengan populasi 30 orang. dipilih kelas 7 karena pada saat itulah pelajaran tentang ekosistem atau hubungan timbal balik antara hewan dan lingkungan diajarkan dalam kurikulumnya.

II.7.3 Analisis SWOT

Tabel II.2 Analisis S.W.O.T

	Media tentang capung	**Media tentang kupu-kupu**
S	Media informasi capung yang terbilang sedikit dapat menjadi pengetahuan yang bisa memacu perkembangan anak kreatifitas anak.	Banyak sekali media informasi mengenai kupu-kupu yang beredar di pasaran.
W	Kurangnya media informasi mengenai capung, baik berupa poster, buku, game dan lain-lain.	
O	Apabila capung di informasikan melalui media-media yang menarik maka pesan mengenai kehidupan capung yang unik dan capung sebagai inspirasi akan mudah dipahami oleh anak-anak.	

T	Karena perkembangan jaman anak-anak hampir lupa akan keberadaan capung ditambah dengan sedikitnya media informasi.	

Kesimpulan :

Kurangnya media informasi mengenai capung dibandingkan media informasi mengenai kupu-kupu yang sangat mudah sekali didapat di pasaran, padahal capung sendiri adalah hewan yang memiliki daur hidup yang sangat unik yang bisa menjadi pemacu perkembangan anak kreatifitas anak. dan apabila informasi mengenai capung dikemas dengan media yang sangat menarik maka pesan mengenai capung akan mudah dimengerti oleh anak-anak pada jaman sekarang.

II.8 Peranan Capung Menurut Masyarakat

Prigi Arisandi pemenang hadiah Goldman untuk lingkungan 2011 (seperti dikutip salim, 2011, h.xi4) berpendapat bahwa pemanfaatan jasa capung untuk melestarikan sumber air " harus menjadi gerakan nasional anak muda sebagai pengejawantahan dari sikap kepedulian kita pada kondisi sungai dan lingkungan hidup di indonesia".

Ahli serangga, entomologis terkemuka dari Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, Suputa (seperti dikutip salim, 2011, h.xi4) menegaskan bahwa "kekayaan hayati yang melimpah telah menempatkan indonesia pada tatanan bangsa yang seharusnya bertindak bijak terhadap sesama mahluk tuhan yang memang diciptakan sangat beragam. kini saatnya menjadi pembelajar capung di negeri sendiri sebagai sarana pelestarian lingkungan hidup dan penyelamatan spesies-spesies capung yang terancam punah!"

II.8.1 Review Talk Show

Peluncuran buku, dan Pameran foto "Pelestarian Odonata sebagai Pusaka Alam Indonesia" menghasilkan beberapa pendapat dari para ahli mengenai Peranan Capung.

1. Eka Budianta (Budayawan, anggota Dewan Pakar Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) (seperti yang dikutip IDS, 2011, di http://indonesiadragonfly.wordpress.com) melihat dari sisi filosofis dengan mengajak peserta belajar dari Capung yang adalah teman, guru dan sumber inspirasi. Keseluruhan hidup capung telah menginspirasi manusia dari sejak dahulu hingga sekarang. Mulai dari pendidikan, kebudayaan, ekonomi, teknologi, sampai pembangunan karakter. "Capung mengajarkan kita untuk tangkas, sederhana, mampu beradaptasi, dan memanfaatkan waktu dengan baik"
2. Suputa UGM (Entomologist Universitas Gadjah Mada) (seperti yang dikutip IDS, 2011, di http://indonesiadragonfly.wordpress.com) Dalam dunia penelitian ilmiah, capung juga memberi banyak inspirasi. Pak Suputa menjelaskan tentang capung sebagai model penelitian ilmiah dari kepekaan capung terhadap polutan, sensor mata Odonata, proses metamorfosis, sebagai musuh alami hama pertanian, dan kemampuan terbang serta maneuver yang sangat baik.
3. Pak Prigi Arisandi (Direktur ECOTON Surabaya) (seperti yang dikutip IDS, 2011, di http://indonesiadragonfly.wordpress.com) berpendapat Keseimbangan ekosistem sungai dengan segala makhluk hidup yang tinggal di dalamnya merupakan fokus perhatian yang disampaikan Pak Prigi Arisandi. Capung, disebut oleh Pak Prigi merupakan serangga yang sensitif terhadap kualitas air sehingga bisa dijadikan alat biomonitoring yang mudah dan murah. Kecuali juga setiap masyarakat harus terlibat bersama-sama menjaga dan menciptakan lingkungan sungai yang bersih dan sehat.
4. Pak Baning Prihatmoko sebagai (Penggiat petani organik Yogyakarta) seperti dikutip (IDS,2011,dihttp://indonesiadragonfly.wodpress.com) mengungkapkan bahwa capung adalah sahabat petani. Capung mewakili spesies-spesies lain yang terabaikan dalam pemikiran pertanian modern

membutuhkan rumah yang nyaman untuk melangsungkan hidupnya. Pertanian modern yang banyak menggunakan pestisida salah satu yang menyebabkan kehidupan capung menjadi jauh dari area pertanian.

II.9 Solusi Masalah

Capung tidak banyak dikenal oleh masyarakat terutama anak-anak pada jaman sekarang karena kurangnya informasi yang menarik tentang pengetahuan capung yang mempunyai siklus hidup yang unik dan peranannya yang bermanfaat bagi lingkungan. sehingga anak-anak kurang memperhatikan capung pada jaman sekarang terutama anak-anak didaerah perkotaan.

Cara mengenalkan capung kepada masyarakat terutama anak-anak yaitu melalui media informasi berupa *board game* karena *board game* lebih menarik dan mudah dimengerti oleh anak-anak dan diharapkan bisa menjadi media informasi yang menjadi inspirasi bagi anak-anak.

Untuk menciptakan daya tarik maka dibutuhkan terobosan kreatif terhadap *board game* yang bisa membuat anak menjadi penasaran dalam memainkannya, dan mengaplikasikan nilai positif pada pesan yang disampaikan agar bisa memicu perkembangan pola pikir dan kreatifitas anak.

Jika melihat hal-hal tersebut diperlukan suatu cara agar pesan yang ingin disampaikan sesuai dengan kebutuhan atau selera target, maka hal tersebut bisa menjadi suatu strategi yang efektif untuk memecahkan masalah mengenai capung.

II.10 Simpulan Bab

Capung merupakan hewan unik baik dari bentuk, kebiasaan maupun manfaatnya. Namun kebaradaannya kurang diketahui masyarakat pada jaman sekarang, terutama anak-anak yang tak lagi mengerti atau pernah memegang capung dengan tangan sendiri, karena capung memang sudah sangat sulit ditemukan terutama di perkotaan. Padahal tanpa disadari capung yang dianggap tidak memiliki peranan itu sangat berpengaruh dan menyimpan banyak potensi dalam perkembangan dan kesejahteraan masyarakat baik di masa sekarang ataupun di masa mendatang.

Oleh sebab itu pengetahuan tentang capung perlu diinformasikan kepada masyarakat sejak dini, karena dengan mengenal capung anak-anak dapat memahami peranan capung bagi lingkungan, selain itu anak-anak dapat terinspirasi dari kebiasaan capung yang sangat menarik. Namun terbatasnya informasi baik dari pakar capung (*Odonatis*) maupun buku-buku literatur.

Dengan kurangnya media informasi sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak mengenai capung, maka dibutuhkan sebuah perancangan media informasi bersifat persuasif berupa *board game*, dengan tujuan agar anak lebih tertarik terhadap capung sehingga bisa menjadi pemicu perkembangan dan kreatifitas anak.

Media *board game* dipilih karena dinilai sesuai dengan target yang dituju yaitu anak-anak usia 9-11 tahun yang mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, membagi-bagi dan mampu berfikir logis akan tetapi hanya pada benda-benda konkrit. Anak masih belum memahami perkara-perkara yang abstrak, seperti konsep kenegaraan, ketuhanan dan makna hidup. Media *board game* bermaksud agar anak lebih mudah memahami maksudnya, karena hal-hal berupa gambar dan permainan lebih mudah dimengerti oleh anak.