

MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TINGKAT SEKOLAH DASAR (DITINJAU DARI SISI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL)

Puri Lestina

Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Teknik Surabaya
puri@stts.edu

ABSTRAK

Era globalisasi ini banyak sekali kebutuhan yang perlu di penuhi diantaranya kebutuhan pendidikan, yang semakin lama semakin menekan dari sisi materi pelajaran. Sangat tidak diharapkan sampai mengalami kejenuhan, apalagi di jenjang awal Sekolah Dasar.

Pada perancangan kali ini, saya ingin membuat anak-anak tetap semangat belajar dengan membuat media baru yang dapat menghilangkan kejenuhan cara belajar yang konvensional. Media ini diliputi antara lain cerita yang interaktif dengan menggunakan tombol-tombol, serta menggunakan Games sederhana yang digemari anak-anak.

Seperti yang dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini digunakan menghindari kebosanan pada peserta didik. Sehingga media ini mudah digunakan oleh peserta didik, nantinya juga akan dikomunikasikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak-anak dan melakukan pemilihan materi yang paling di gemari anak, dimaksudkan supaya anak-anak lebih mudah teringat akan materi pelajaran yang disampaikan. Media interaktif akan dibuat dalam bentuk CD, efektifitas media disesuaikan dengan kondisi sosial, psikologi dan keseharian anak-anak yang dapat ditinjau langsung dari strata sosial sekolahnya.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Media Pembelajaran, Pembelajaran Anak.

ABSTRACT

Now days alot of demand that needs to complete such as education needs, day by day it is reload with new subject to learn. So that we never wish for bored time especially when childrens at elementary school get the educated at school.

By this Plan project, I am hoping that I can do something to helping Childrens out from the bored situation when they were got the conventional education at school. This Media is called Interactif media considered by playing button, simple game, and It may useful and fun for childrens.

As I say this media is for substitute the conventional one, so it will keep the childrens out from bored. So this media is easy used for childerans, they don't need their theacher for playing this game. I also comunicated this media with simple and daily language for them, cause this is the one of method to get closer with the childrens and I also used object that closed with they activity. It purposed that childrens are easy to get the comprehension of Mathematics by the game. This media would in order to be self learning CD interactif, the efective media appropriate with social economic, psichology and daily activity audiens.

Keywords: Interactive Learning, Learning Media, Child Learning

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dikembangkan guna untuk meningkatkan keiginan belajar. Beberapa media yang digunakan yaitu media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer. Perkembangan tersebut memunculkan istilah baru untuk menyebut media berbasis komputer, yaitu multimedia pembelajaran interaktif.

Interaktif berarti terdapat hubungan timbal balik antara media dan pengguna media.¹ Dimasa datang multimedia pembelajaran interaktif lebih diminati karena tidak bersifat monotone atau membosankan dan dirasakan efeknya lebih menarik. Era teknologi yang menuntut kita akan mengraha pada Karena media ini dapat menyentuh beberapa alat indra yang paling dominan saat melakukan proses belajar.²

Saat ini sekolah sudah mulai mengarah pada metode belajar berbasis komputer, bukan hanya itu tetapi ada hal yang paling mendasar yaitu syarat sekolah yang ingin menjadi sekolah SBI(Standart Belajar International) salah satunya adalah belajar menggunakan media berbasis komputer. Sehingga tidak ada kata tidak bisa komputer dalam dunia yang serba komputer seperti sekarang ini.³ Siswa Sekolah Dasar sangat memerlukan media yang lebih menarik seperti belajar membaca kalimat melalui video animasi, belajar berhitung menggunakan benda yang disajikan melalui video Animasi dengan komputer sebagai medianya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa sumber⁴ membuktikan lewat penelitian, bahwa efektivitas media interaktif dalam metode pembelajaran berhasil meningkatkan nilai siswa. Pada kumpulan abstrak penelitian yang didapat dari data⁵, dapat dilihat bahwa media interaktif berhasil meningkatkan efektifitas belajar siswa yang dapat dilihat dari perkembangan nilai yang membaik secara signifikan, hasil ini diperoleh setelah melakukan observasi data dari sekolah-sekolah yang mencoba menggunakan metode pembelajaran interaktif.

Media Interaktif sebagai media bantu pembelajaran yang menarik, lebih efektif dan dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa. Beberapa sumber yang membuktikan adanya tanda-tanda efektifitas yang teruji.

1. "Anak-anak sangat menyukai bermain lewat komputer, dan tanpa mereka sadari mereka belajar dengan sendirinya".⁶
2. Peningkatan nilai setelah menggunakan media interaktif.⁷
3. Multimedia adalah cara terbaik/utama dalam meningkatkan minat belajar dalam stiuasi tertentu, seperti pada saat murid memiliki motivasi rendah⁸

¹ Steps to a Phenomenology of Human-Computer Interaction .Dag Svanæs Part I-Theory,P.5

² Interview Bapak Dwi Martadinata,ST seorang pengajar komputer SDI al-Azhar.

³ Depth Interview Dispindik, Ir Yuniati (File Audio)

⁴ Novianto Setiawan. 2006. Abstraksi, Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Interaktif Perbaikan Chasis dan Pemindah Tenaga pada Siswa Tingkat II Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif SMK Panca Bhakti Banjarnegara Tahun Diklat2005/2006. Skripsi. Program

⁵ Mukhsadat Dahlan & Ari Sudono – Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang didanai blockgrant dari LPMP Jawa Tengah tahun 2007

⁶ Data visual yang telah kami dokumentasi bersama Bpk Dwi Martadinata,ST

⁷ Ardan, Sirodjuddin. *Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kimia Siswa SMK Negeri 8 Semarang* 13 Mei 2008.

⁸ Asia Pacific Conference On Education. *Does Multimedia really improve learning effectiveness?*. Nanyang Technological University Singapore. Re-envisioning Education: Innovation and Diversity.2003.

Penelitian di atas menunjukkan media interaktif pantas menjadi sebuah metode pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Dibuktikan pula dengan tujuan pembelajaran, sebagaimana terlihat dalam tabel di bawah ini :⁹

Tabel 1. Hubungan antara media dengan tujuan pembelajaran

Jenis Media	1	2	3	4	5	6
Gambar Diam	S	T	S	S	R	R
Gambar Hidup	S	T	T	T	S	S
Televisi	S	S	T	S	R	S
Obyek Tiga Dimensi	R	T	R	R	R	R
Rekaman Audio	S	R	R	S	R	S
Programmed Instruction	S	S	S	T	R	S
Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
Buku teks tercetak	S	R	S	S	R	S

Keterangan :
R = Rendah S = Sedang T= Tinggi
1 = Belajar Informasi faktual
2 = Belajar pengenalan visual
3 = Belajar prinsip, konsep dan aturan
4 = Prosedur belajar
5= Penyampaian keterampilan persepsi motorik
6= Mengembangkan sikap, opini dan

Desain Komunikasi Visual memiliki unsur desain (bentuk, warna, ukuran,dll.) yang dapat memberi pengaruh (Psikologi, Alur keterbacaan, dll) terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Hal tersebut dapat di klasifikasikan sebagai berikut¹⁰:

1. Garis
unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung atau lurus Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.
2. Bentuk
segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak lingkaran dan segitiga. Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu: Huruf, Simbol, Bentuk nyata.
3. Tekstur adalah tampilan permukaan dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba.
4. Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain.
5. Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek.
6. Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas.

Dengan menggunakan unsur desain di atas secara baik dan tepat sasaran akan membuat bentuk desain yang sesuai maksud dan tujuan Media Pembelajaran Interaktif, Kajian pada unsur desain tersebut akan di rangkum dalam bentuk yang disebut Gaya Desain dengan sasaran tinjauan, yaitu Karakter, Typografi, Ikon/Symbol, Setting/Environment.

Adapun hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media :¹¹

- a) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran;
- b) Dukungan terhadap isi pelajaran;

⁹ Sudrajat, Akhmad, M.Pd., 2008. *Media Pembelajaran* diakses 3/31/2008 10:40 PM

¹⁰ Sony Kartika, Dharsono, 2007 – *Estetika*, Rekayasa Sains Bandung.

¹¹ *Komponen Strategi Pembelajaran*, 2007, *komponen-strategi-embelajaran/* diakses 3/31/2008 10:48 PM

- c) Kemudahan memperoleh media;
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya;
- e) Ketersediaan waktu menggunakannya;
- f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

3. METODE PENELITIAN

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Proses Pencapaian Metodologi Penelitian

3.1 Tahap identifikasi dan perumusan masalah

Melakukan beberapa proses wawancara dengan stakeholder (peserta didik, pendidik, ahli perkembangan pendidikan anak), serta melakukan Cross Check terhadap proses belajar mengajar yang terjadi di beberapa Sekolah Dasar. Sehingga dapat merumuskan permasalahan yang terjadi, dihubungkan dengan beberapa teori mengenai unsur desain agar peserta didik dapat lebih terpacu semangatnya dalam belajar.

3.2 Tahap pengumpulan dan pengolahan data

Kegiatan Penelitian merupakan proses yang lengkap dan penting yaitu dengan observasi dari sumber data yang ada, merumuskan gaya visual media Interaktif, layout, tone warna, karakter, ilustrasi, font. Kemudian dilempar ke pasar dan kepada stakeholder. Kemudian, akan di tinjau ulang dengan teori yang ada serta disempurnakan menjadi kriteria desain. Selain aspek tersebut rancangan ini juga akan melakukan riset lokasi dan riset setting yang tepat sesuai dengan kebutuhan gaya visual media interaktif yang diminati anak usia 7-12.

Kriteria desain akan didapat melalui proses perancangan variabel yang ada dalam rancangan, lalu menyatukan variabel tersebut dalam beberapa bentuk alternatif untuk dilempar kepada target Audiens (peserta didik- pendidik) agar didapatkan hasil yang di inginkan. Hal ini berguna untuk memudahkan peneliti mendeteksi apa yang paling sesuai untuk digunakan target penelitian.

3.3 Tahap pengambilan kesimpulan dan saran

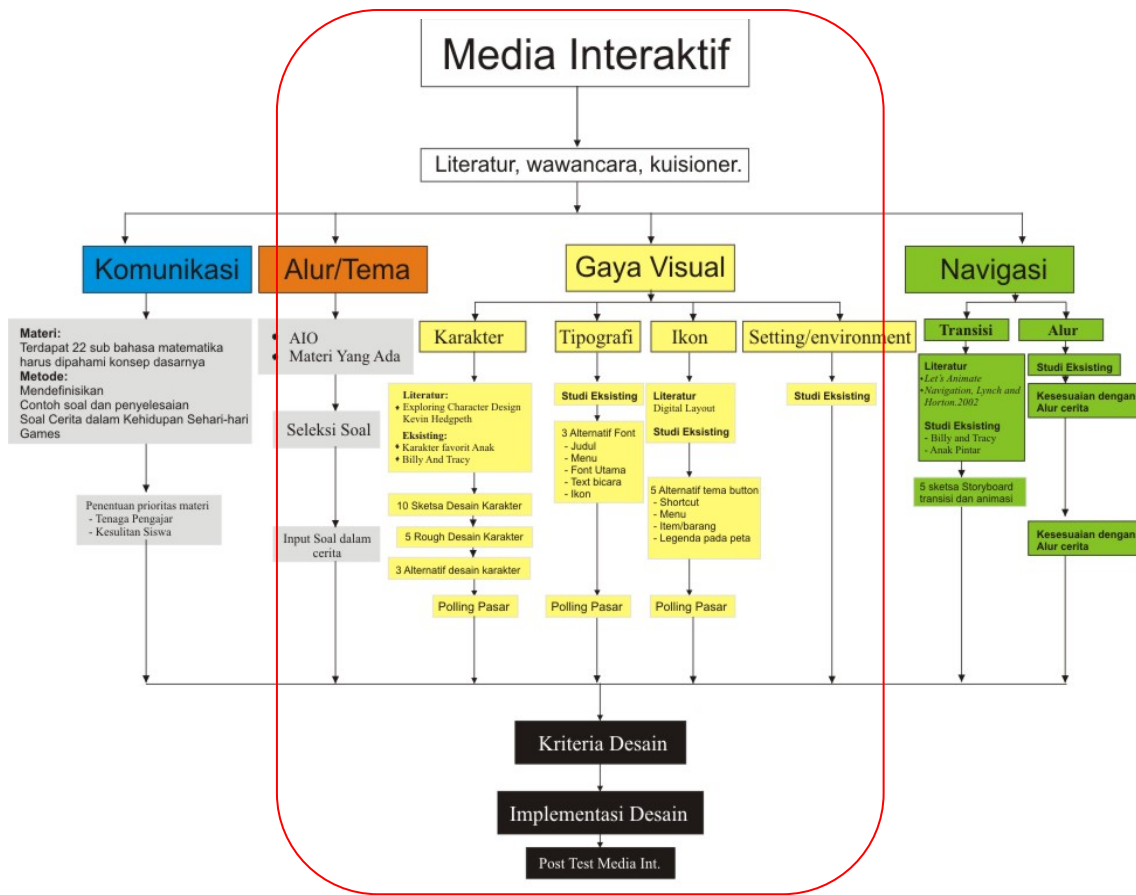
Unsur desain merupakan hal mutlak dibutuhkan rancangan ini, agar perancangan dapat berhasil dan tepat sasaran. Oleh karena itu faktor-faktor yang ada tersebut harus diintegrasikan secara tepat agar mampu mengatasi ataupun mengurangi masalah yang ada. Pengesampingan salah satu faktor yang ada akan membuat perancangan media menjadi timpang ataupun tidak tepat sasaran.

4. PROSES RANCANGAN

Beberapa tahapan yang dilakukan dalam mencapai gaya desain yang diminati stakeholder dan apa saja yang perlu dilakukan perancang agar mendapatkan kesesuaian dengan beberapa unsur desain yang dirasa penting. Disamping itu perancang juga akan dengan mudah melakukan proses perancangan karena bagan ini akan menuntun perancang dalam melakukan pekerjaan.

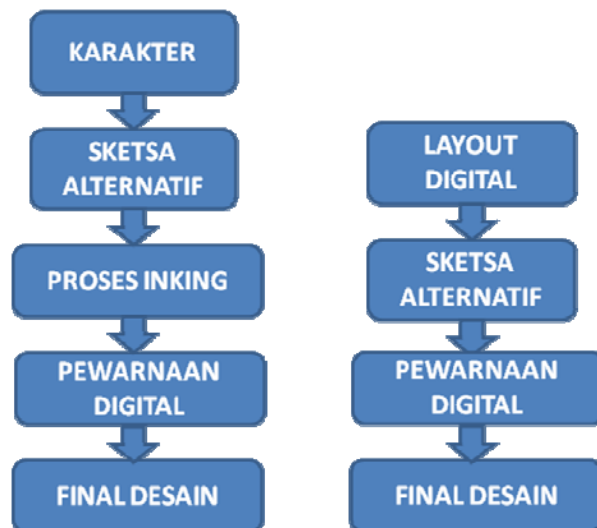
Gambaran global tentang Media Interaktif yang diharapkan oleh target audiens sehingga dapat dilakukan penelitian dan rancangan lebih baik untuk dapat disuguhkan, berikut ini adalah beberapa point yang di ajukan sebelum produk dibuat :

- Siapa Karakter/Endoser yang paling menarik dan sesuai menurut anak-anak
- Seperti apa Tone Warna yang disenangi anak-anak.
- Ikon-ikon seperti apa yang disukai anak-anak
- Keterbacaan font yang mana yang lebih disukai anak-anak
- Layout seperti apa yang paling disukai anak-anak
- Bagian apa yang paling ingin mereka lakukan saat menempuh pelajaran bahasa, terutama pelajaran matematika(soal cerita, penjelasan soal, cara menghitung cepat,dll)
- Cerita yang seperti apa yang menarik menurut anak-anak. (petualangan(anak laki-laki),keseharian,liburan di desa(anak perempuan)
- Serta didukung dengan literatur serta data-data lisan maupun tertulis.



Gambar 2. Kerangka Proses Penelitian gaya desain

Berikut ini adalah sebagian dari proses kerja kriteria desain:



Gambar 3. Kerangka proses kerja kriteria desain

5. PENUTUP

Merancang media belajaran yang menyenangkan yang dapat menarik keinginan anak-anak untuk belajar di dalam proses belajar mengajar. Sehingga suasana belajar dikelas tidaklah membosankan. Apalagi terdapat mata pelajaran dasar yang fungsinya mengasah pemikiran yang logis, oleh sebab itu sejak dini harus dibiasakan membuat para peserta didik untuk menumbuhkan semangat belajar dengan cara yang jauh berbeda dengan jaman ayah-ibu mereka. Semua di buat menjadi lebih mudah dan mengarah pad teknologi komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardan, Sirodjuddin. Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kimia Siswa SMK Negeri 8 Semarang: 13 Mei 2008.
- Asia Pacific Conference On Education. Does Multimedia really improve learning effectiveness?. Nanyang Technological University Singapore. Re-envisioning Education: Innovation and Diversity.2003.
- Dag, Svanæs. Steps to a Phenomenology of Human-Computer Interaction . Part I-Theory,P.5.
- Mukhsadat, Dahlan dan Ari, Sudono – Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang didanai blockgrant dari LPMP Jawa Tengah. tahun 2007
- Novianto, Setiawan. Abstraksi, Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Interaktif Perbaikan Chasis dan Pemindah Tenaga pada Siswa Tingkat II Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif SMK Panca Bhakti Banjarnegara 2006. Diklat 2006