PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK PELAJAR SD KELAS I

Mulyanita Aniza Jibran, Abdul Azis said, Sukarman B
Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
tuangguruashar@hotmail.com
abd.azis.said@unm.ac.id
Sukarmanb@unm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk membentuk sebuah media yang dapat membantu proses belajar pada kelas I sekolah dasar. Pengumpulan data dan observasi dilakukan dengan melihat kekurangan proses belajar mengajar pada kelas. Perancangan media ini ditujukan untuk pendidik dan peserta didik kelas I. Media ini berupa miniatur lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Media ini disesuaikan dengan materi pelajaan tematik kelas1 kurikulum 2013 revisi 2017. Media ini diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media ini memiliki media pendukung berupa cover media yang terbuat dari akrilik serta alas media yang terbuat dari triplek. Serta dilengkapi dengan media promosi yaitu x banner, sticker, baju kaos dan gantungan kunci.

Kata Kunci *: Perancangan, Media Pembelajaran, Tematik, Pelajar SD Kelas 1.*

ABSTRACT

This design aims to create media that can help the learning process in grade 1 elementary school. Data collection and observation is done by looking at the lack of teaching and learning in the classroom. The design of this media is designed for educators and class I students. This media is a miniature of the Home Environment and School Environment. This media is adjusted to the revised 2017 grade 1 curriculum thematic learning material for 2017. This media is expected to help educators and students in the teaching and learning process. This media has supporting media consisting of printed media made from acrylic and media bases made from plywood. Equipped with promotional media namely x banners, stickers, T-shirts and key chains.

Keywords*: Design, Learning Media, Thematic, Class 1 Students.*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan prosedur kerja yang digunakan dalam proses pengajaran agar dapat dilaksanakan secara baik dan menghasilakan *output* yang baik. Prosedur kerja tersebut memiliki tahapan – tahapan, antara lain adalah analisis,perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Pembelajaran tingkat SD, SMP, dan SMA sangat jauh berbeda mulai dari usia, tingkat kemampuan peserta didik, materi pembelajaran, alokasi waktu. Pada dasarnya tingkat Sekolah Dasar lebih membutuhkan pembelajaran menggunakan media, beda halnya dengan Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas yang sudah bisa mencerna materi tanpa harus menyediakan alat peraga.

Secara garis besar perbedaan pembelajaran tingkat SD, SMP, dan SMA sangat jauh berbeda mulai dari usia. Pada usia dini mereka lebih membutuhkan alat peraga dari pada materi di karena pada dasarnya anak usia dini lebih nyaman dan lebih mudah memahami dengan metode demonstrasi dan metode simulasi karena mereka dapat belajar sambil bermain. Seiring berkembangnya usia tingkat kemampuan peserta didik juga ikut berkembang, dalam dunia pendidikan materi yang diajarkan di setiap jenjang pendikan akan mengalami perubahan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan kurikulum yang ada.Berdasarkan alokasi waktu, durasi pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas sangat jauh berbeda, dimana durasi waktu pada tingkat Sekolah Menengah Atas lebih lama di bandingkan durasi pembelajaran Sekolah Menengah Pertama, begitupun durasi pembelajaran pada tingkat Sekolah Menengah Pertama akan lebih lama di bandingkan dengan durasi pembelajaran padatingkat Sekolah Dasar. Ada banyak metode pembelajaran mulai metode ceramah, metode demonstrasi, metode diskusi, metode simulasi, metode penugasan. Dari metode tersebut ada beberapa yang bisa terbilang efektif untuk anak usia dini, mulai dari metode ceramah, metode demonstrasi, dan metode simulasi. Karena metode ini lebih mengutamakan praktek dari pada teori. Namun di sini penulis hanya berfokus pada metode demonstrasi dan metode simulasi, dimana masih kurangnya media penunjang pembelajaran untuk anak usia dini khususnya Sekolah Dasar Kelas I. Maka dari itu, **Perancangan Media Pembelajaran Tematik Untuk Pelajar Sd Kelas I,** ini di harapkan mampu memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari latar belakang tersebut masalah yang ditemukan adalah:

1. kurangnya penunjang media pembelajaran dalam bentuk alat peraga untuk Sekolah Dasar Kelas I.

2. kurangnya minat belajar peserta didik dengan metode ceramah yang biasa digunakan oleh guru.

Rumusan pada perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah media yang mampu menunjang pembelajaran peserta didik
2. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik agar lebih mudah memahami dan mengerti tentang materi yang diberikan.

Berdasarkan rumusan masalah dalam perancangan tugas akhir ini, maka dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam perancangan ini penulis memfokuskan hanya pada perancangan media pembelajaran tematik dalam bentuk miniature bertema lingkungan.
2. Perancangan ini nantinya akan dikhususkan hanya untuk peserta didik Kelas I Sekolah Dasar sebagai alat peraga.

Dari rumusan permasalahan, maka tujuan dari perancangan ini dapat memudahkan peserta didik mengenali lingkungan sekitar.

Manfaat dari perancangan media pembelajaran tematik dalam bentuk miniatur bertemakan lingkungan adalah:

1. Agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan
2. Agar peserta didik bisa belajar sambil bermain

Jika dilihat dari perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalanya gambar, model, obyek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, serta meningkatkan daya serap dan retensi belajar siswa. Namun, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakai, sehingga kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran, produksi dan evaluasinya. Dengan masuknya teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenaL adanya alat *audio visual*. Bermacam peralatan dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari *verbalisme* yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu *visual* semata.Paradigma belajar pada abad 21 adalah paradigma learning, yaitu siswa yang menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Paradigma ini menekankan bahwa guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, dan peranannya telah bergeser sebagai fasilitator belajar. Sebagai fasilitator belajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran. Permasalahan pergeseran paradigma pembelajaran ini dijawab oleh pemerintah dengan menyusun Kurikulum 2013 (K-13). Melalui K-13 sebagai penyempurnaan pola pikir terhadap pendidikan.

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tigi ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media.

1) Ciri Fiksatif

   Ciri ini menggambarkan kemampuan merekam, menyimpulkan, melestarikan, dan mengkostruksi suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti *photography*, video *tape, disket komputer, dan film.*

2) Ciri Manipulatif
   Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.*
3) Ciri Distributif
   Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Menyamakan persepsi siswa.
2) Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak
3) Menghadirkan obyek-obyek yang terlalu berbahaya atau sukar ditemukan kedalam lingkungan belajar.
4) Menampilkan objek yang terlalu besar dan terlalu kecil.
5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip ***VISUALS***, yang dapat digambarakan sebagai singkatan dari kata-kata :

Visible : Mudah dilihat
Interesting : Menarik
Simple : Sederhana
Useful : Isinya bermanfaat
Accurate : Benar
Legitimate : Masuk akal
Structured : Terstruktur/tersusun dengan baik

Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu (Kamus Bahasa Indonesia, 1988:927). Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Sardi, 2004:27). Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alur sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan-urutan proses dari sistem (Nafisah, 2003:2). Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alur sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan-urutan proses dari sistem. Perancangan itu terbagi lagi, di antaranya perancangan sistem. Di mana perancangan sistem itu terdiri dari beberapa pendapat para ahli antara lain :

1. Verzello / John Reuter III
   Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem : Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : “menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk .

Pengertian media menurut John D. Latuheru adalah; “Kata media adalah bentuk jamak dari kata *medium*, yang berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti *tengah*. Dalam bahasa Indonesia, kata *medium* dapat diartikan sebagai antara atau selang. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. (Latuheru,2002: 13) Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995:136) “media adalah alat bantu apa

saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran". Jadi, media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan agar pemakai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan.Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman,2002:6). Media merupakan alat atau sarana yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan suatu informasi. Secara harfiah media berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Badru Zaman (2007:4.13) media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak). Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/ topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri anak.Seorang guru Taman Kanak-Kanak selalu menginginkan agar pesan yang disampaikannya dapat diterima anak dengan *afektif* dan *efisien*. Untuk itu diperlukan media pembelajaran. Media yang dikembangkan dengan baik diharapkan dapat membantu anak memahami pesan yang disampaikan kepada anak. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan *media pembelajaran* seringkali menggunakan prinsip kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan *"audio-visual".*Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan *"audio-visual".* Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan mediapembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3)

karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal. Tidak diragukan lagi bahwa semua media itu perlu dalam pembelajaran. Kalau sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, itu hanya perlu satu hal yaitu perubahan sikap.Dalam memilih media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik adalah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik murid untuk menentukan media pembelajaran tersebut.*Webster Dictionary*, kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak ditengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau pengubung dua pihak atau dua hal. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan proses pembelajaran antara pemberi pesan kepada yang penerima pesan. Pengertian media pembelajaran, diantaranya dikemukakan oleh Gagne 1970, adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan murid yang dapat merangsang murid untuk belajar. Dan Miarso 1989, mengartikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan murid untuk belajar. Suatu kenyataan bahwa murid mendapatkan pengalaman yang lebih luas dan bervariasi dengan ketika guru mengaplikasikan media pembelajaran. Sehingga cukup beralasan kiranya apabila sekolah memberikan murid pengalaman sebanyak mungkin dan *variatif*. Untuk mencapai hal ini, sekolah harus menggunakan sebanyak mungkin media yang dapat menyajikan berbagai pengalaman kepada murid. Selanjutnya penggunaan dan aplikasi media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi murid untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran, secara umum media mempunyai keguanaan memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalitas*; mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual, auditori* dan kinestetiknya. Media pembelajaran yang baik, diharapkan dapat mencakup aspek ***visual, auditif*** dan ***motorik***. Hal ini bertujuan agar memudahkan para siswa dalam belajar dan menanamkan konsep. Oleh karena itu media pengajaran yang akan digunakan sebaiknya bersifat *SAL (Student Active Learning*) sehingga dalam proses pembelajaran murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Apalagi mengingat sifat materi pelajaran Matematika/Fisika yang bersifat abstrak, maka akan sangat bermanfaat jika menggunakan multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran (menggunakan aplikasi media pembelajaran). Riset yang dilakukan terhadap penggunaan media dan metode pembelajaran memperlihatkan hasil yang konsisten, yaitu penggunaan media dan metode tertentu akan memberikan hasil yang efektif pada karakterisitik murid dan kondisi tertentu

pula. “Tidak ada suatu media maupun metode yang dapat berperan sebagai obat mujarab *(panacea)* untuk mengatasi seluruh permasalahan” (Heinich, 1986:331). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media atau alat-alat modern di dalam proses berlangsungnya belajar mengajar tentu tidak bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antara guru dengan murid secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan. Sebenarnnya tidak ada ketentuan, kapan suatu media harus digunakan, tetapi sangat disarankan bagi para guru untuk memilih dan menggunakan media dengan tepat. Pemilihan dan penggunaan media harus mempertimbangkan :

a) Tujuan yang akan dicapai,
b) Kesesuaian media dengan materi yang akan dibahas,
c) Tersediannya sarana dan prasarana penunjang
d) Karakteristik siswa. (Subiantoro, 2014:12).

Pengertian tentang pembelajaran tematik, diantaranya adalah menurut Joni.T.R (1996;3) yang mengartikan pembelajaran tematik sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pembelajaran tematik akan terjadi apabila peristiwa – peristiwa otentik atau eksplorasi tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran. Senada dengan pendapat di atas, menurut Hadi Subroto (2000;9), pembelajatran tematik adalah pembelajaran yang di awali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaikan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam suatu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna. Sedangkan menurut Sukmadinata (2004;197) lebih memandang pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran dengan fokus pada bahan ajar. Bahan ajar disusun secara terpadu dan dirumuskan dalam bentuk tema – tema pembelajaran. Menurut sukandi dkk (2001;3) pembelajaran tematik pada dasarnya dimasukkan sebagai pembelajaran dengan memadukan materi dari beberapa mata pelajaran dalam suatu tema. Tematik dalam pembelajaran yaitu suatu proses pembelajaran yang bersangkutan atau berkaitan dengan tema.

Tujuan tematik dalam pembelajaran diantaranya:

1) Memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pembelajaran tematik
2) Memberikan pemahaman kepada guru tentang pembelajaran tematik yang sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas awal sekolah dasar
3) Memberikan keterampilan kepada guru dalam menyusun perencanaan, melaksanakan dan melakukan penilaian dalam pembelajaran tematik
4) Memberikan wawasan, pengetahuan dan pemahaman bagi pihak terkait,

sehingga diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap kelancaran pelaksanaan pembelajaran.

Berikut ini beberapa manfaat ataupun fungsi dari tematik;

1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan
2) Siswa mampu melihat hubungan – hubungan yang bermakna, sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir
3) Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah – pecah
4) Dengan adanya pemandu antara mata pelajaran makapenguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat

Berikut ini beberapa prosedur pembelajaran tematik;

1) Perencanaan

   Dalam merancang pembelajaran tematik di sekolah dasar biasa di lakukan dengan dua cara. Cara pertama di mulai dengan menetapkan terlebih tema – tema tertentu yang akan di ajarkan, dilanjutkan dengan mengidentifikasi dan memetakan kompetensi dasar pada beberapa mata pelajaran yang di perkirakan relevan dengan tema – tema tersebut. Cara kedua dimulai dengan mengidentifikasi kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang memiliki hubungan, dilanjut dengan menetapkan tema pemersatu.
2) Menetapkan mata pelajaran yang akan dipadukan.

   Tahap ini dilakukan setelah membuat pemetaan kompetensi dasar secara menyeluruh pada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dengan maksud supaya terjadi pemetaan keterpaduan dan pencapaiannya.
3) Mempelajari kompetensi dasar dan indikator

   Dari setiap mata pelajaran pada tahap ini, dilakukan pengkajian atas kompetensi dasar pada jenjang dan kelas yang sama dari beberapa mata pelajaran yang dapat di ajarkan dengan menggunkan sebuah tema pemersatu.
4) Pemilihan dan penetapan tema

   Tahap berikutnya yaitu memilih dan menetapkan tema yang dapat mempersatukan kompetensi – kompetensi dasar dan indikator pada setiap mata pelajaran yang akan dipadukan pada kelas dan semester yang sama.
5) Menghubugkan kompetensi dasar dengan tema pemersatu

   Dalam tahap ini dilakukan pemetaan keterhubungan kompetensi dasar masing – masing mata pelajaran yang akan di padukan dengan tema pemersatu.
6) Penyusunan silabus pembelajaran tematik

   Silabus merupakan penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi, kompetensi dasar yang ingin di capai, dan pokok – pokok materi yang perlu di pelajari siswa. Dalam menyusun silabus peril didasarkan pada bagan keterhubungan yang telah dikembangkan.
7) Menyusun rencana pembelajaran tematik merupakan realisasi dari pengalam belajar siswa yang telah ditetapkan dalam silabus pembelajaran.
8) Pelaksanaan proses pembelajaran tematik

   a. Pengaturan waktu

b. Tahapan kegiatan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan akhir dan tindak lanjut
c. Pengelola kelas.

Dikutip dari laman wikipedia (2019). Desain bisa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata desain bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun sebagai kata kerja. Sebagai kata kerja, desain memiliki arti sebagai proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru. Sebagai kata benda, desain digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata.Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk desain, sehingga muncul istilah "perancangan proses".Berbagai ulasan yang dikemukakan sebelumnya akan menjadi bahan pertimbangan dalam proses perancangan media pembelajaran yang dibuat.

2. METODE

2.1. Analisa objek / materi komunikasi

pembelajaran pada kelas I sekolah dasar, media pembelajaran yang akan dibuat adalah miniatur dengan tema lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. Pembelajaran mengenai tema tersebut terdapat pada buku kurikulum 2013 dengan tema 6 "*Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri".* Pembelajaran dengan tema lingkungan Rumah terdapat pada sub tema 1 sedangkan tema lingkungan sekolah terdapat pada sub tema 3. Berdasarkan latar belakang masalah *Perancangan Media Pembelajaran Tematik Untuk Kelas I* yakni media pembelajaran yang akan dibuat berupa miniatur lingkungan rumah dan lingkungan sekolah perlu dipaparkan lebih lanjut mengenai lingkungan rumah dan lingkungan sekolah yang mempengaruhi objek penelitian.

2.2. Analisa Strategi Komunikasi Visual

Media tiga dimensi padat akan digunakan oleh penulis sebagai pendekatan visual dalam perancangan media pembelajaran tematik kelas I. Berdasarkan rentan umur yang berkisar 6 – 8 tahun, media tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang diminati. Media tiga dimensi menurut Setyosari dan Sihkabudden (Rayandra Asyhar, 2012: 47) adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Misalnya, model, prototipe, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, sekolah, gunung dan alam sekitar. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 156) menyatakan bahwa media tiga dimensi yang seringkali digunakan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Selanjutnya, model adalah tiruan tiga dimensi dari suatu obyek dimana obyek asli tidak memungkinkan dibawa ke kelas karena ukurannya yang besar atau terlalu kecil. Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991: 52), model adalah perwujudan suatu benda secara terskala dengan perbandingan ukuran yang sesuai. Rayandra Asyar (2012: 56) mensejajarkan pengertian model dengan prototipe yaitu sebagai benda tiruan berwujud tiga dimensi sebagai pengganti dari obyek aslinya. Garis besar dari pengertian model oleh para

tokoh bahwa model adalah benda tiruan yang merupakan perwujudan dari bentuk asli, dimana dibuat sedemikian rupa mirip dan mempunyai dimensi ukuran yang memungkinkan untuk dibawa ke kelas sebagai media yang akan membantu kegiatan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Dari beberapa aliran gaya visual, penulis cenderung menggunakan ***Gaya Semirealis.*** Menurut Gumelar (2011, hal. 7) ***Gaya Semirealis*** adalah gabungan gaya *realism dan cartoon*. Miniatur ini dibuat mendekati bentuk aslinya tapi tidak mempertahankan hal-hal yang tidak menarik yang terdapat pada bentuk asli bangunan yang akan di buat. Berdasarkan gaya *visual realis* yang ingin di tampilkan maka penggunaan warna pada media sedapat mungkin mirip dengan warna aslinya. Misalnya, penggunaan warna hijau untuk daun, merah untuk atap sekolah dan rumah, warna putih untuk dinding sekolah dan warna – warna lain yang terdapat pada objek penilitian. Hal ini di harapkan agar target audiens tertarik terhadap media pembelajaran yang dibuat semirip mungkin dengan lingkungan rumah dan lingkungan sekolah tempat target audiens berada.

2.3 Analisa Positioning dan Branding

Berdasarkan perbedaan antara kompetitor yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu media pembelajaran yang akan dibuat adalah media tiga dimensi atau miniatur yang sesuai dengan tema “Lingkungan”, tepatnya sub tema“Lingkungan Rumah” dan “Lingkungan Sekolah”pada buku tematik kelas I.

Penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan tema yang ada pada buku tematik kelas I kurikulum 2013. Hal inilah yang menjadi salah satu keuntungan pada produk yang akan dirancang. Keuntungan lainnya adalah media ini dirancang berbentuk media tiga dimensi ataupun miniatur yang sedapat mungkin mirip dengan keadaan aslinya tapi tidak mempertahankan hal-hal yang tidak menarik.

Berdasarkan rentan usia target audiens yaitu 6 – 8 tahun (Peserta didik kelas I) maka secara psikologis peserta didik pada usia ini memiliki rasa keingin tahuan yang sangat besar, selalu aktif (tidak mau diam) dan senang bermain. Jika yang dialami dan dirasakan peserta didik dalam proses pembelajaran baik dan menyenangkan, akan berbuah kenangan manis sepanjang hidupnya, begitupun sebaliknya.

Dengan pertimbangan ini, branding yang akan dibuat harus sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Berikut beberapa usulan branding oleh penulis.

1. Rumahku
2. Rumahku bersih dan rapi
3. Sekolahku bersih dan sehat
4. Sekolahku bersih dari sampah

2.4 Analisa Media Komunikasi

Media komunikasi adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media komunikasi juga dijelaskan sebagai sebuah sarana yang dipergunakan sebagai memproduksi, reproduksi, mengolah dan mendistribusikan untuk menyampaikan sebuah informasi. Dalam dunia pendidikan ada beberapa media yang sering digunakan yakni alat peraga, buku, gambar, sketsa,

diagram, grafik, poster, peta/globe, film, radio, dan video.

Sesuai dengan media pembelajaran yang akan di rancang berupa media tiga dimensi, maka media yang dipilih oleh penulis adalah alat peraga. Adapun kelebihan dan kekurangannya dijelaskan sebagai berikut.

3. KONSEP DESAIN DAN PROSES KREATIF

3.1. Konsep Desain

Konsep desain adalah ide dibalik sebuah desain. Konsep ini yang akan mendasari logika, pemikiran, serta penalaran dalam proses mendesain. Konsep desain pada perancangan ini adalah tematik dan interaktif, mengingat materi yang menjadi dasar pembuatan media pembelajaran ini berdasarkan kurikulum 2013 yang menggunakan tematik pada model pembelajarannya. Disebut interaktif karena media pembelajaran ini mengajak peserta didik melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus. Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat dan disaat yang sama mengerjakan tugas yang diberikan guru, baik itu tugas perseroangan maupun tugas kelompok.

3.2. Konsep Kreatif

a. Sumber Inspirasi

Dalam proses perancangan media pembelajaran ini penulis terinspirasi dari sebuah maket pada bangunan yang akan dikerjakan. Maket dapat membuat orang atau pengunjung yang melihat maket tersebut akan sangat tertarik melihat dan mengamati bentuk tiruan dari sebuah bangunan.

Dengan cara inilah target audiens diharapkan dapat tertarik lebih jauh dalam mengamati media pembelajaran yang akan di rancang berupa miniatur yang menyerupai maket pada sebuah bangunan. Meskipun media yang akan dirancang memiliki beberapa perbedaan dengan bentuk aslinya, tidak seperti maket yang sangat sesuai dengan bentuk bangunan yang akan dibuat.

b. Bentuk dan Gaya Perancangan

Dalam perancangan media pembelajaran ini, penulis memilih dari beberapa aliran gaya visual, penulis cenderung menggunakan ***Gaya Semirealis.*** Menurut Gumelar (2011, hal. 7), ***Gaya Semirealis*** adalah gabungan gaya *realism* dan kartun. Miniatur ini dibuat mendekati bentuk aslinya tapi tidak mempertahankan hal-hal yang tidak menarik yang terdapat pada bentuk asli bangunan yang akan di buat. Dengan gaya perancangan ini diharapkan dapat merangsang ketertarikan peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Tipografi

Menurut Irfan dan Nurabdiansyah (2015), Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang huruf, sedangkan huruf merupakan butir-butir yang membentuk untaian kata. Unsur kata-kata dalam layout, judul, artikel caption, logo, dan sebagainya memiliki peran penting untuk mengkomunikasikan suatu pesan kepada masyarakat konsumen sehingga konsumen mudah menangkap, mebaca, dan

memahami kata-kata yang telah tersusun.

d. Pallet Warna

Dalam perancangan media pembelajaran ini penggunaan warna sangat penting. Penggunaan warna pada media pembelajaran ini dengan memperhatikan beberapa hal. Antara lain, keinginan kepala sekolah mengganti cat gedung sekolah yang sudah usang dengan warna yang berbeda dari sebelumnya. Jadi warna yang akan di gunakan adalah warna yang di inginkan oleh pihak sekolah. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran dapat digunakan untuk waktu yang lama dan tidak terlalu banyak mengalami perubahan dari sebelumnya. Berikut adalah warna-warna yang dominan digunakan pada media pembelajaran yang akan dibuat.

3.3. Konsep Desain

a. Media Utama

Konsep media pembelajaran ini adalah tematik dan interaktif. Materi yang digunakan adalah berdasarkan buku tematik kelas 1 kurikulum 2013 dengan tema "*Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri".* Pada media pembelajaran ini peserta didik diharuskan aktif berinteraksi kepada guru dan teman sebaya. Fokus materi media pembelajaran ini adalah pada subtema "lingkungan rumah" dan "Lingkungan Sekolah". Media utama pada perancangan ini adalah miniatur lingkungan rumah dan sekolah yang hampir sama dengan lingkungan sebenarnya dan *game board* atau permainan papan yang mengharuskan siswa terlibat dalam pelajaran. Papan permainan yang dimaksud adalah menyusun atau menempel bangunan-bangunan diatas papan yang disediakan, baik bangunan-bangunan rumah maupun bangunan sekolah. Pada kegiatan inilah siswa belajar sambil bermain.

b. Media Pendukung

Media pendukung dari media pembelajaran ini terdiri atas alas dan cover untuk melindungi media pembelajaran yang berupa miniatur.

1) Alas
2) Cover

c. Media Promosi

1) X Banner.
2) Sticker
3) Baju Kaos
4) Gantungan Kunci

3.4 Proses Kreatif

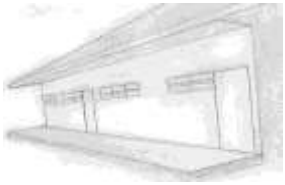
1. Eksplorasi Visual/ Sketching

a. Media Utama

Berikut adalah sketsa media utama dari tema lingkungan Sekolah.

Gambar 4.6 Gedung Kantor dan UKS

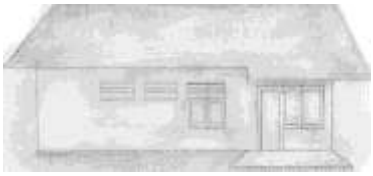
Gambar 4.7 Gedung Kelas 1 dan Kelas 2



Gambar 4.8 Gedung Kelas 3 dan Kelas 4

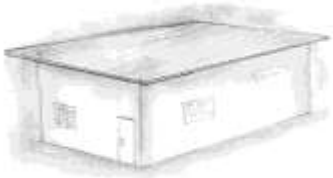
Gambar 4.9 Gedung Kelas 5 dan Kelas 6

Gambar 4.10 Kantin Sekolah



Gambar 4.11 Perumahan Guru

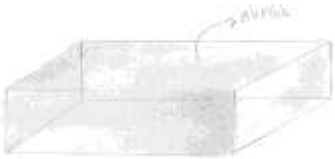
Gambar 4.12 Perpustakaan



Gambar 4.14 Rumah Warga

b. Media Pendukung

Berikut sketsa media pendukung dari media pembelajaran yang akan di buat. Media ini terdiri atas alas yang terbuat dari bahan tripleks, sedangkan Cover media pembelajaran ini terbuat dari akrilik berukuran 3 mm. penggunaan bahan-bahan ini dilakukan dengan pertimbangan, bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang cukup kuat dan ringan.



Gambar 4.15 Cover Media Pembelajaran

Gambar 4.16 Alas Media Pembelajaran

c. Media Promosi

1) X Banner

Pada media promosi ini ditampilkan semenarik mungkin dengan menampilkan ikon media pembelajaran berupa gambar salah satu bangunan pada miniatur. Media ini termasuk media promosi yang sangat efektif karena ukurannya yang cukup besar.

Gambar 4.17 Sketsa X Banner

2) Sticker

Berikut ini adalah sketsa dari media promosi dari stiker. Stiker ini memiliki diameter 7 cm. Media promosi ini adaalah media yang paling terjangkau dibandingkan dengan media promosi lain.

Gambar 4.18 Sketsa Sticker

3) Baju Kaos

Sketsa media promosi berikutnya adalah sketsa baju. Baju ini berukuran L untuk ukuran dewasa. Media ini terbuat dari bahan kaos.

Gambar 4.19 Sketsa Baju Kaos

4) Gantungan Kunci

Sketsa berikutnya adalah sketsa media promosi berupa gantungan kunci. Media promosi ini tergolong media promosi yang efektif karena bisa di gantung dimana saja.

Gambar 4.20 Sketsa Gantungan Kunci

A. MEDIA UTAMA

Media utama dalam perancangan ini yaitu miniatur lingkungan, dalam hal ini adalah miniatur lingkungan rumah dan sekolah. Secara keseluruhan media utama ini memiliki ukuran 60 cm x 70 cm, terbuat dari karton tesis, karton berbagai jenis warna, spons, PVC board berukuran 4 mm, kawat, pohon imitasi, rumput imitasi, manusia imitasi, mobil imitasi, dan pagar imitasi. Sedangkan pewarnaan menggunakan cat poster, cat air dan cat akrilik. Proses pembuatan media ini berlangsung selama dua minggu.

Gambar 5.1 Miniatur lingkungan rumah dan sekolah

Media utama berikutnya adalah *game board* atau permainan papan. Secara keseluruhan game board ini memiliki ukuran 29,5 cm x 34,5 cm, terbuat dari karton tesis, karton berbagai jenis warna, sticker, karton maket dan magnet. Pada setiap bangunan pada *game board* direkatkan magnet berukuran kecil agar memudahkan anak menempel setiap bagian dalam *game board*. Game board ini disusun sesuai bentuk media utama sebelumnya yaitu miniatur bangunan rumah dan sekolah, hanya saja bagian-bagian detail pada miniatur, misalnya pohon, rambu lalu lintas, pagar, tiang bendera dan bagian kecil lainnya tidak dibuat pada *game board* ini, mengingat ukurannya yang sangat kecil dan mudah terlepas saat *game board* ini digunakan oleh siswa. Proses pembuatan media *game board* ini berlangsung selama 1 minggu.

Gambar 5.2 Miniatur lingkungan rumah dan sekolah

B. MEDIA PENDUKUNG

1. **Cover Media pembelajaran**

   Cover media pembelajaran ini memiliki ukuran panjang 80 cm x lebar 70 cm x tinggi 25 cm, dengan ketebalan 3 mm.

2. **Alas Media Pembelajaran**

   Alas media pembelajaran ini memiliki ukuran 80 cm x 70 cm, dengan ketebalan 8 mm. Media ini menggunakan tripleks sebagai materialnya.

C. MEDIA PROMOSI

1. **X Banner**

   Ukuran x banner ini adalah 60 cm x 160 cm. Material x banner ini adalah albadros dengan stand x. media promosi ini dicetak digital printing.

2. **Sticker**

   Sticker berukuran diameter 7 cm. Bahan yang digunakan yaitu camel glosy 160 gsm dan dicetak dengan menggunakan digital printing.

3. **Baju**

   Baju kaos yang digunakan berukuran L sesuai dengan ukuran orang dewasa pada umumnya. Baju ini terbuat dari bahan kaos dengan sablon digital printing.

4. **Gantungan Kunci**

Media promosi berikutnya adalah gantungan kunci. Gantungan kunci ini berukuran diameter 6 cm. Material yang digunakan adalah mika dan ring gantungan kunci rantai yang terbuat dari besi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan media pembelajaran tematik untuk pelajar SD kelas 1 ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan kebutuhan target audiens yaitu siswa kelas 1 SDN . No. 96 Kalongkong, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar. Dari berbagai media yang dianalisis sebelumnya, media pembelajaran berupa miniatur lingkungan rumah dan sekolah menjadi pilihan perancangan media. Sesuai dengan materi kurikulum 2013 untuk kelas 1, Tema 6 “Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri”, Subtema 1 “ Lingkungan Rumah” dan Subtema 3 “Lingkungan Sekolahku”
2. Pada perancangan media ini juga perlu diperhatikan penggunaan warna cerah yang disukai oleh kelompok umur sesuai dengan target audiens, serta bentuk bangunan yang *semi realis* atau menghampiri bentuk lingkungan yang sebenarnya.
3. Media pembelajaran ini disiapkan agar target audiens atau dalam hal ini siswa kelas 1 tidak mengalami kejenuhan dalam proses belajar jika dibandingkan dengan kompetitor media perancangan ini.
4. Media pembelajaran ini menggunakan bahan-bahan yang relatif mudah rusak sehingga diperlukan media pendukung berupa cover dan alas yang kokoh sehingga digunakan akrilik sebagai cover dan triplek untuk alas media tersebut.
5. Selain media utama dan media pendukung, juga terdapat media promosi seperti x banner, sticker, baju kaos dan gantungan kunci. Berikut beberapa uraian tentang media promosi tersebut ;
   a. X Banner

      X banner dirancang untuk menyampaikan media yang telah dibuat sebelumnya. X banner dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik minat khalayak.
   b. Sticker

      Sticker sangat efisien digunakan dalam penyampai informasi karena dapat ditempel dimana saja. Oleh karena itu, sticker sangat digemari oleh anak-anak. Selain itu, sticker memiliki biaya produksi yang sangat terjangkau.
   c. Baju

      Baju dikhususkan untuk target audiens (Guru). Baju didesain secara sederhana dan cocok untuk target audiense.
   d. Gantungan Kunci

      Gantungan kunci juga sangat efektif digunakan sebagai media promosi karena dapat di gantung dimana saja,sehingga media ini mudah mengena pada target audiens.

4.2. SARAN

Dalam perancangan media pembelajaran tematik untuk pelajar kelas 1 SD, di sadari masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, perlu pengembangan dan perbaikan. Agar media pembelajaran ini lebih baik kedepannya, maka ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam perancanagan media ini perlu diperhatikan materi yang akan diajarkan perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, perlu diperhatikan juga visualisasi serta cara penyajian yang dapat menarik minat peserta didik.
2. Dalam perancangan media, perlu diperhatikan tentang target audiens untuk mengetahui media apa yang cocok digunakan dalam penarapannya. Sehingga diperlukan observasi yang lebih mendalam terhadap keinginan dan kebutuhan target audiens.
3. Dalam proses pembelajaran, guru tidak ditekankan harus menggunakan media ini. Akan tetapi, guru mempunyai keleluasaan menggunakan media lain sesuai kebutuhan pada saat proses belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

Panduan Teknis Kurikulum 2013 – SD. Kemendikbud.

Said, A. A., Cahyadi, D., & Arifin, I. (2017). *Struktur Media Pembelajaran Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual.* Tanra, IV, 62-71. Dipetik November 20, 2018, dari http://eprints.unm.ac.id/4186/1/Struktur%20Media%20Pembelajaran.pdf

Nurhasanah, Muhibbah, I., Assagaf, L., (2017). *Buku Guru SD/MI Kelas I Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, Dan Asri.* Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan

Nurhasanah, Muhibbah, I., Assagaf, L., (2017). *Buku Siswa SD/MI Kelas I Tema 6 Lingkungan Bersih, Sehat, Dan Asri.* Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan

Sudjana, N., Rivai, A., .2011. *Media Pengajaran.* Bandung : Sinar Baru Algesindo.

SDN. Siwalan Kerto 2 (2019). *Gambar Maket SDN. Siwalan Kerto 2.* Dipetik Januari 2019 dari https://sdnsiwalankerto2.wordpress.com/

Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making-Cara Membuat Komik.* Jakarta: Indeks.

Adm. SDN. No. 2 Gandurejo (2018). *Gambar Denah Sekolah.* Dipetik Januari 2018 dari http:/sdn2gandurejo-profil.blogspot.com/p/denah-ruang-sdn-2-gandurejo.html?m=1

Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta : Referensi Jakarta

Wibawa, B., Mukti, F., 1991. *Media Pengajaran.* Jakarta : Depdikbud.

Syafara, Z. (2012). *Mendesain Media Pembelajaran*. Dipetik Januari, 2017, dari https://www.slideshare.net/zyfasbezbeyt/3-desain-media

Wikipedia (2019). *Pengertian Desain.* Dipetik Juni, 2019, dari https://id.wikipedia.org/wiki/desain?wprov=sfla1

Kadir, I., & Nurabdiansyah (2015). *Karakteristik Tipografi Pada Desain Iklan Komersial.* Dipetik Juni, 2019, dari https://www.researchgate.net/publication/330956848