



VISUALISASI MEDIA PEMBELAJARAN CETAK SEBAGAI DAYA DUKUNG PEMBELAJARAN ABAD 21 KELAS RENDAH DI SEKOLAH DASAR

Gina Nur Puadah, Tin Rustini

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Perkembangan zaman memaksa manusia untuk terus berkembang. Apabila manusia tidak dapat mengikuti arusnya, maka ialah yang akan tergerus dan tertinggal zaman. Maka dari itu sebisa mungkin manusia untuk terus belajar mengenai hal – hal baru. Perkembangan zaman mengakibatkan kompetisi / tingkat persaingan tinggi antar sesama manusia. Tuntutan kecapakan / kompetensi di abad 21, berimbas pada penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Pendidik tidak lagi menjadi sumber utama dalam pembelajaran, melainkan menjadi fasilitator dalam keaktifan peserta didik di kelas. Daya dukung tidak luput dari aspek yang harus dipertimbangkan. Pembelajaran tidak hanya tentang bagaimana suatu pengetahuan dapat ditransfer kepada peserta didik. Namun, medium yang digunakan dalam aktivitas tersebut patut diperhatikan. Literatur ini berusaha mengulas terkait seluk beluk media pembelajaran visual sebagai salah satu daya dukung pembelajaran abad 21. Metode yang dipilih dalam melakukan penelitian yakni berupa kualitatif deskriptif. Kegiatan dilakukan melalui studi pustaka dengan tahap membaca data, mencatat hasil telaah data, dan mengolah hasil data penelitian.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Cetak, Pembelajaran Abad 21, Perkembangan Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman memaksa manusia untuk terus bereksplorasi ke arah yang lebih baik. Perkembangan tersebut melahirkan kemajuan – kemajuan mutakhir khususnya dalam bidang teknologi untuk menunjang kehidupan manusia. Dengan kata lain, disebut dengan modernisasi yang tidak akan pernah berhenti. Apabila manusia tidak dapat mengikuti arusnya, maka ialah yang akan tergerus dan tertinggal zaman. Maka dari itu sebisa mungkin manusia untuk terus belajar mengenai hal – hal baru. Perkembangan zaman mengakibatkan kompetisi / tingkat persaingan tinggi antar sesama manusia. Mengapa demikian? Karena dari masa ke masa, pertumbuhan penduduk di bumi semakin meningkat, untuk mencapai keterpenuhan hidupnya manusia harus saling bersaing menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) terbaik demi mendapatkan Sumber Daya Alam (SDA) yang terbatas.

Menurut Binkley dalam Prayogi & Estetika (2019), kompetensi atau kecakapan yang diperlukan menghadapi masa Abad 21, dikategorikan dalam empat aspek diantaranya: bagaimana cara berpikir, bagaimana cara bekerja, alat bekerja, dan bagaimana cara hidup. Aspek bagaimana cara seseorang untuk berpikir dilihat dari pemikiran kritis, cara memecahkan suatu masalah, dan cara mengambil keputusan. Cara bekerja dilihat dari bagaimana seseorang melakukan komunikasi dan kerja sama. Cara hidup dilihat dari kepemilikan karir, tanggung jawab pribadi maupun sosial, juga sadar akan kompetensi maupun budaya. Melihat aspek kecakapan yang diperlukan menghadapi abad 21, tentu hal demikian tidaklah didapat dengan instan. Perlu adanya penanaman pola pikir maupun kebiasaan berkelanjutan yang dilatihkan kepada manusia sejak dini. Menurut Hayati (2021), anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) telah masuk ke dalam tingkat operasional konkret, dimana anak telah mampu menggunakan

logikanya dengan bantuan benda konkret. Selain itu, umumnya karakter anak pada usia tersebut adalah senang bermain, bergerak, berkelompok, dan peragaan langsung. Oleh sebab itu, keluarga dibantu pihak sekolah sebagai penyelenggara pendidikan perlu memperhatikan aspek-aspek tersebut demi memamatkan dan mempersiapkan kualitas anak terbaik untuk dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya di masa yang akan datang.

Tuntutan kecakapan / kompetensi di abad 21, berimbas pada penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Menurut Mardiyah et al. (2021), desain pembelajaran tidak lagi berorientasi kepada pendidik (teacher centered learning), namun berorientasi kepada peserta didik (student centered learning). Dengan demikian, maka pendidik tidak lagi menjadi sumber utama dalam pembelajaran, melainkan menjadi fasilitator dalam keaktifan peserta didik di kelas. Tentu, keaktifan yang dimaksud perlu terarah dan terorganisir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran hendaknya mengandung aktivitas yang dapat mengoptimalkan kemampuan 4C: creative thinking (kemampuan seseorang dalam cara berpikir kreatif) critical thinking and problem solving (kemampuan seseorang dalam cara berpikir kritis dan memecahan masalah), communication (kemampuan seseorang dalam cara berkomunikasi), collaboration (kemampuan seseorang dalam cara bekerjasama) (Septikasari & Frasandy, 2018). Aktivitas dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif dapat dilakukan dengan pemberian proyek yang membebaskan peserta didik menuangkan isi pikirannya. Aktivitas dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dapat dilakukan dengan studi kasus fenomena nyata yang ada di lingkungan peserta didik. Aktivitas dalam mengasah kemampuan komunikasi dapat dilakukan dengan aktivitas presentasi

dan diskusi kelompok, hal tersebut secara tidak langsung melatih peserta didik dalam kemampuannya untuk berbicara dengan orang lain. Aktivitas dalam mengasah kemampuan kerjasama dapat dilakukan dengan pengerjaan tugas secara berkelompok.

Pengembangan kurikulum 2013 merepresentasikan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik. Menurut Andrian & Rusman (2019), kurikulum yang dikembangkan tidak hanya dibaluti konsep kecakapan / kompetensi abad 21 saja, namun juga diterapkannya pendekatan saintifik dengan kegiatan 5M diantaranya; mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Konsep yang matang perlu diimbangi dengan persiapan / perencanaan yang matang. Daya dukung tidak luput dari aspek yang harus dipertimbangkan. Pembelajaran tidak hanya tentang bagaimana suatu pengetahuan dapat ditransfer kepada peserta didik. Namun, medium yang digunakan dalam aktivitas tersebut patut diperhatikan. Oleh sebab itu, literatur ini berusaha mengulas terkait bagaimana visual / tampilan media pembelajaran cetak sebagai salah satu daya dukung pembelajaran abad 21 khususnya di kelas rendah sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipilih dalam melakukan penelitian yakni berupa kualitatif deskriptif. Kegiatan dilakukan melalui studi pustaka dengan tahap membaca data, mencatat hasil telaah data, dan mengolah hasil data penelitian. Penelitian ini mengkaji data yang bersumber dari berbagai artikel non-cetak atau elektronik berkaitan dengan kebutuhan kompetensi abad 21, karakteristik pembelajaran abad 21, kaitan kurikulum 2013 dengan media pembelajaran, definisi media pembelajaran, tahapan perkembangan peserta didik kelas rendah, dan

karakteristik media pembelajaran di kelas rendah. Diharapkan penerapan metode ini mampu menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pembaca secara baik dan relevan dengan materi yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Kemajuan zaman abad 21 menjadikan media pembelajaran sebagai hal yang penting dalam proses KBM. Media pembelajaran dapat disebut juga sebagai medium / perantara, dipakai dalam pembelajaran oleh pendidik / penyebar untuk memberi informasi materi kepada peserta didik sebagai penerima (Miftah, 2013). Dalam penggunaannya media pembelajaran kaya akan manfaat, menurut Arfandi (2020) manfaat penggunaan media pembelajaran dijabarkan sebagai berikut.

- 1) media pembelajaran dapat memicu / menimbulkan ketertarikan dalam diri peserta didik dengan peningkatan motivasi belajar,
- 2) pesan / informasi / konten yang hendak disampaikan pendidik mudah dipahami sehingga presentase peserta didik menguasai tujuan pembelajaran dapat meningkat,
- 3) memudahkan pendidik dalam merencanakan strategi ataupun metode yang digunakan dalam pembelajaran, dan
- 4) kegiatan belajar akan lebih hidup dengan keaktifan peserta didik juga efektif karena waktu digunakan tidak hanya mendengarkan materi dari pendidik, melainkan peserta didik dapat mengeksplorasi lebih lanjut menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis. Salah satunya dikategorikan ke media pembelajaran cetak. Media pembelajaran cetak merupakan media pembelajaran yang nyata berupa printout. Dalam pengembangannya, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan antara lain: menarik, mudah dilihat, bermanfaat sederhana, masuk akal, dapat dipertanggungjawabkan, dan sistematis (Nurseto, 2011). Demi mewujudkan media pembelajaran cetak yang memenuhi aspek pengembangannya, maka dalam penyusunan media perlu memperhatikan karakteristik peserta didik / sasaran media tersebut.

Tahapan perkembangan peserta didik kelas rendah

Peserta didik kelas rendah, umumnya memiliki karakteristik kecerdasan diantaranya; gemar mengulang aktivitas, terbatasnya kemauan berpikir, dan kurang dalam kemampuan pemusatan perhatian (Sabani, 2019). Berdasarkan teori tersebut, maka pendidik dituntut mampu menyesuaikan penciptaan visualisasi media pembelajaran cetak yang digunakan pada peserta didik kelas rendah. Pemilihan skema warna, ilustrasi gambar, dan tipografi dapat digunakan sebagai upaya pemusatan perhatian peserta didik.

Pemilihan Skema Warna

Peserta didik berusia kelas 1 dan kelas 2 cenderung tertarik pada warna 'panas' / lebih cerah, dan kelas 3 cenderung pada warna 'dingin' (Nyoman Larry Julianto et al., 2019). Berdasarkan teori tersebut, pendidik memiliki gambaran dalam pemilihan warna yang cocok untuk dituangkan ke dalam media pembelajaran. Contoh warna tersebut adalah merah, jingga kemerahan, jingga, jingga kekuningan, kuning, dan kuning kehijauan. Sedangkan warna dingin diantaranya; hijau, hijau kebiruan, biru,

ungu kebiruan, ungu, dan ungu kemerahan.

Ilustrasi Gambar

Sajian materi pembelajaran dapat dilakukan dengan menampilkan ilustrasi salah satunya berupa berupa kartun. Pemilihan kartun dalam menarik minat peserta didik karena objek kartun cenderung memiliki gambar-gambar yang cerah dengan bentuk yang beragam. Penelitian Patonah et al. (2019) mengungkapkan bahwa hasil belajar materi berhitung sejumlah sampel peserta didik di kelas III Sekolah Dasar cenderung meningkat pesat ketika menggunakan media gambar kartun spongebob. Selain kartun, jenis media gambar lainnya dapat menjadi daya dukung belajar. Manfaat gambar dalam pengembangan media pembelajaran diantaranya; memperjelas informasi dan meningkatkan perhatian peserta didik. Hal tersebut cocok dengan karakteristik peserta didik kelas rendah yang sulit memusatkan perhatiannya.

Tipografi

Umumnya peserta didik di kelas rendah memasuki fase membaca permulaan, aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan pengenalan huruf dan pengejaan huruf. Oleh sebab itu, pendidik perlu memfasilitasi peserta didik untuk dapat membaca media pembelajaran cetak dengan nyaman. Aspek yang dapat diperhatikan dalam tipografi diantaranya; keterbacaan, ukuran huruf, dan judul. Keterbacaan berkaitan dengan pemilihan jenis huruf yang tepat bagi peserta didik. Menurut Setiautami (2011), jenis huruf yang cocok untuk anak-anak memiliki perwujudan sederhana, bersahabat, dan tidak tajam. Contoh jenis huruf yang memenuhi aspek tersebut adalah Counter.

SIMPULAN

Menghadapi abad 21, perlu adanya pembelajaran yang mendukung dalam perwujudan kompetensi yang

diharapkan. Kini, pembelajaran cenderung beralih dan berorientasi pada peserta didik, pendidik sebagai fasilitator dan tidak lagi menjadi sumber utama dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran penting digunakan untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan peserta didik banyak terlibat di dalamnya. Adapun media pembelajaran dibagi ke dalam media cetak dan non-cetak. Dalam pengembangan media pembelajaran cetak, pendidik perlu memperhatikan tahapan perkembangan peserta didik sesuai dengan usianya. Peserta didik kelas 1 dan 2 cenderung menyukai warna panas / cerah, sedangkan usia kelas 3 cenderung menyukai warna dingin. Dalam menyimpan ilustrasi gambar, pendidik dapat menggunakan kartun di dalam media pembelajaran yang dikembangkan karena terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dalam pemilihan jenis huruf, sebaiknya huruf yang digunakan sederhana, bersahabat, dan tidak tajam. Contoh jenis huruf yang memenuhi aspek tersebut adalah Counter.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, Y., & Rusman. (2019). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ABAD 21 DALAM KURIKULUM 2013. *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN*, 12(1), 14-23.
- Arfandi. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH. *Edupedia*, 5(1), 65-77.
- Hayati, F. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 20-40.
- Miftah, M. (2013). FUNGSI DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 95-105.
- Nurseto, T. (2011). MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK. 8(1).
- Nyoman Larry Julianto, I., Wayan Agus Eka Cahyadi, I., & Alit Artawan, C. (2019). Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1-3 Di Kota Denpasar (Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary Students in Denpasar City). *Seminar Nasional Sandiyakala*, 56-64.
- Patonah, D., Murni Wijaya, W., & Rosalin, E. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Kartun pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan LPMM Universitas Pendidikan Indonesia*, 19(1), 37-45.
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). KECAKAPAN ABAD 21: KOMPETENSI DIGITAL PENDIDIK MASA DEPAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144-151. www.p21.org
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun). In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 8, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 112-122.
- Setiautami, D. (2011). EKSPERIMEN TIPOGRAFI DALAM VISUAL UNTUK ANAK. *HUMANIORA*, 2(1), 311-317.