

Unsur Estetika Dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Karakter Untuk Mata Pelajaran TIK Siswa Sekolah Dasar (SD)

Sri Huning Anwariningsih

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sahid Surakarta
Jl. Adi Sucipto 154, Jajar, Surakarta, 57144, Telp. (0271) 743493,
743494

Email: zahra_daffa@yahoo.com

Abstract

Learning media can help teacher to convey the intent of teaching learning materials. Development of instructional media should take attention to several aspects: user characteristics, aspects of software quality, design aspects that include linkages to the curriculum, and the aspect of visual communication. As part of visual communication, the aesthetic aspects should also be considered. Aesthetics is related to the harmonization of all the elements of art affect the feelings or emotions that learning media users. This paper reviewed the elements of aesthetic aspect which must be considered in design of learning media.

Keywords : *Learning Media, Aesthetic, Learning Media Design*

Pendahuluan

Latar Belakang

Penerapan kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi mulai tingkat Sekolah Dasar merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa perkembangan kemampuan masyarakat Indonesia dalam penguasaan teknologi masih sangat rendah. Sehingga diharapkan dengan memperkenalkan teknologi informasi dan komunikasi pada usia dini akan menambah kemampuan dalam penguasaan teknologi.

Pada hakekatnya, kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi (Pusat Kurikulum:2003).

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) termasuk mata pelajaran yang membutuhkan praktik langsung untuk memudahkan pemahaman siswa. Siswa yang belum terbiasa dengan komputer akan merasa canggung dan “asing”. Sedangkan pada sebagian besar sekolah masih mengandalkan buku pelajaran dan profil guru untuk tempat bertanya (Huning A, 2007). Dengan komposisi seorang guru mengampu minimal 20 siswa akan membuat guru dan siswa kewalahan.

Menurut Hazimah HJ. Samin yang mengutip pendapat Heinich Pestalozzi mengatakan penggunaan media dalam pengajaran sangat penting. Media juga dianggap sebagai satu komponen teknologi pengajaran yang penting dalam mendukung proses

pengajaran dan pembelajaran. Media berperan sebagai kesatuan antara lisan dan simbol untuk menyampaikan informasi dan menajamkan pemahaman kepada isi / makna sebenarnya dalam pengajaran tersebut.

Pada buku pedoman kurikulum mata pelajaran TIK yang disusun oleh Departemen Pendidikan Nasional tidak disebutkan secara pasti metode pembelajaran yang harus digunakan oleh seorang pengajar. Hal ini berarti membuka peluang bagi setiap pengajar untuk berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami. Adanya peluang ini akan mewujudkan adanya inovasi, invensi dan kreatifitas dalam bidang Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (Ipteks).

Pada pembelajaran TIK pada siswa masih berorientasi pada buku dan profil guru. Siswa lebih mengandalkan guru ketika belajar komputer. Padahal kebanyakan siswa sekolah dasar terutama kelas 1 dan 2 masih harus dibantu untuk membaca. Hal ini menjadi hal yang bertentangan, siswa dipaksa untuk membaca tulisan sedangkan mereka sendiri masih kesulitan untuk membaca. Padahal di usia mereka, daya tangkap mereka terhadap simbol/gambar untuk memahami pesan/informasi jauh lebih dominan dibanding dengan membaca tulisan. Tantangan ini harus menjadi pemikiran tersendiri bagi para pendidik untuk membuat media pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan siswa.

Media pembelajaran yang terdiri dari media presentasi pembelajaran (alat bantu guru untuk mengajar) dan software pembelajaran mandiri (alat bantu siswa belajar mandiri) adalah suatu perangkat lunak. Baik tidaknya sebuah perangkat lunak, biasanya menunjukkan bagaimana kualitas perangkat lunak tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria agar dapat disebut dengan media pembelajaran yang baik. Ada berbagai aspek yang harus dipenuhi, yaitu aspek pengukuran kualitas perangkat lunak, aspek desain, dan aspek komunikasi visual (Wahono, R.S, 2006). Masing-masing aspek tersebut memiliki item-item tersendiri yang harus diperhatikan. Artikel ilmiah ini akan lebih menyorot tentang unsur estetika - sebagai bagian dari aspek komunikasi visual – yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer.

Perumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah unsur-unsur estetika apa saja yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran –terutama mata pelajaran TIK – untuk siswa Sekolah Dasar (SD).

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang aspek-aspek dalam pengembangan media pembelajaran terutama unsur estetika dalam aspek komunikasi visual. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam membangun media pembelajaran berbasis komputer.

Kajian Pustaka

Media dan Proses Pembelajaran

Salah satu komponen pokok pendidikan adalah konteks belajar. Konteks belajar meliputi beragam faktor fisik maupun lingkungan sosial yang ditata sesuai dengan kepentingan aktivitas pendidikan. Konteks belajar dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan (Noeng Muhadjir : 2003). Konteks belajar berhubungan dengan strategi

belajar mengajar. Strategi belajar mengajar merupakan cara bagaimana menata potensi (subyek didik, pendidik) dan sumber daya (sarana, biaya, prasarana) agar suatu program dapat dimanfaatkan secara optimal, atau sesuatu mata pelajaran dapat mencapai tujuannya. Prof. Dr Mungin Eddy Wibowo MPd Kons - Pembantu Rektor I Universitas Negeri Semarang (Unnes) - mengatakan, peningkatan mutu pendidikan ditingkatkan seiring dengan peningkatan sumber daya lain yang meliputi sarana prasarana, pendidik, dan pembiayaan (Republika : 2005).

Sarana prasarana pendidikan sebagai alat bantu mengajar merupakan salah satu aspek yang dapat mempermudah/mempercepat pembelajaran suatu konsep/topik tertentu. Sarana-prasarana pendidikan dapat berupa gedung, alat peraga praktik, peralatan praktik, bahan praktik, buku teks, buku penunjang serta media pendidikan (Subijanto).

Proses Pembelajaran

Definisi Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya dimana proses tersebut terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan ataupun sikapnya (Arsyad : 2006).

Modus Belajar

Menurut Bruner (1966) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2006) mengatakan ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu :

- a. Pengalaman langsung (*enactive*)
Pada tingkatan ini, belajar dilakukan dengan mengerjakan langsung. Contoh dalam mempelajari kata simpul dipahami langsung dengan membuat simpul.
- b. Pengalaman pictorial/gambar (*iconic*)
Pada tingkatan ini, belajar dilakukan dengan mempelajari dan memahami obyek belajar dari gambar, lukisan, foto atau film.
- c. Pengalaman abstrak (*symbolic*)
Pada tingkatan ini, siswa mencocokkan obyek belajar yang ingin dipelajari dengan bayangan pada image mental atau mencocokkan dengan pengalamannya yang berkaitan dengan obyek belajar.

Agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik maka harus ada interaksi antara siswa dan guru. Siswa diharapkan memanfaatkan semua alat inderanya sedang guru harus memberikan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan (Azhar Arsyad : 2006). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Levie & Levie (1975) menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

Hasil Belajar

Gagne (1977) menyebutkan bahwa belajar sebagai suatu perubahan dalam disposisi atau kapabilitas manusia. Perubahan dalam menunjukkan kinerja (perilaku) berarti belajar itu menentukan semua keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai yang diperoleh individu (siswa). Dalam belajar dihasilkan berbagai macam tingkah laku yang berlainan, seperti pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan, informasi, dan nilai. Berbagai macam tingkah laku yang berlainan inilah yang disebut kapabilitas sebagai hasil belajar.

Bloom dengan kawan-kawannya mengelompokkan hasil belajar menjadi 3 domain atau ranah, yaitu "ranah kognitif, psikomotor, dan sikap. Ranah kognitif, menaruh perhatian pada pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual; ranah psikomotor berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik; dan ranah sikap berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi yang dipelajari (baru). Selanjutnya Bloom (1956) mengklasifikasi ranah kognitif menjadi enam aspek yaitu; pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Hasil pembelajaran dapat dikategorisasi menjadi tiga indikator, yaitu (1) efektivitas pembelajaran, yang biasanya diukur dari tingkat keberhasilan (prestasi) siswa dari berbagai sudut; (2) efisiensi pembelajaran, yang biasanya diukur dari waktu belajar dan/atau biaya pembelajaran, dan (3) daya tarik pembelajaran yang selalu diukur dari tendensi siswa ingin belajar secara terus-menerus. Secara spesifik, hasil belajar adalah suatu kinerja (*performance*) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh (Reigeluth :1983) .

Media Pembelajaran

Definisi Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Gerlach & Ely (1971) mendefinisikan media adalah manusia, materi, ataupun kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Sehingga menurut pengertian tersebut guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Association of Education and Communication Technology (AECT : 1977) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran. Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Istilah media pembelajaran sering digantikan dengan istilah alat pandang-dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga, dan media penjas.

Ciri-ciri Media

Ciri Umum

Berdasarkan uraian tentang batasan definisi media di atas, maka didapatkan ciri-ciri umum dari media (Azhar Arsyad : 2006), yaitu :

1. media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal dengan hardware (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan istilah software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat Bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, dan video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Ciri Khusus

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri yang dimiliki oleh media, yaitu :

1. Ciri Fiksatif
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu obyek yang sudah direkam dapat kapan saja direproduksi kapan saja diperlukan sehingga memungkinkan suatu rekaman kejadian yang terjadi pada satu waktu tertentu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
2. Ciri Manipulatif
Media dapat digunakan untuk memanipulasi obyek sehingga dapat membantu seseorang memahami obyek tersebut. Contoh proses metamorfosis dari larva menjadi kupu-kupu. Manipulasi proses tersebut diambil dari potongan-potongan gambar yang disusun kembali menggunakan suatu media misalkan pembuatan animasi menggunakan komputer.
3. Ciri Distributif
Informasi yang sudah direkam dapat direproduksi beberapa kali dan dapat digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan berulang-ulang pada suatu tempat.

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1986), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sudjana & Rivai (1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga akan menimbulkan motivasi untuk belajar

2. bahan pelajaran akan lebih dapat dipahami siswa dan memungkinkan untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. metode mengajar akan lebih variatif tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penjelasan guru.
4. siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pemilihan Media

Heinich (1982) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah *ASSURE* (*Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*). Dalam model ASSURE, perencanaan pembelajaran ada beberapa langkah, yaitu :

- (A) menganalisa karakteristik umum kelompok sasaran atau subyek yang mengikuti pembelajaran.
- (S) merumuskan tujuan pembelajaran yaitu perilaku dan kemampuan apa saja yang diharapkan dimiliki oleh subyek setelah mengikuti pembelajaran. Kemampuan meliputi pengetahuan, ketrampilan dan sikap.
- (S) memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Dalam pemilihan media harus mampu membangkitkan minat siswa dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi.
- (U) mempersiapkan segala hal yang mendukung penerapan media dalam pembelajaran sehingga penggunaan tidak sia-sia karena tidak adanya persiapan yang memadai.
- (R) meminta tanggapan siswa mengenai keefektifan proses belajar mengajar setelah menggunakan media dalam pembelajaran.
- (E) mengevaluasi proses belajar untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri.

Media Audio Visual

Media pembelajaran yang sering digunakan adalah media visual. Menurut Hazimah berdasarkan kajian Maizurah terhadap penggunaan rancangan TVP dalam pengajaran dan pembelajaran bahwa visual dalam media bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran dapat menjelaskan bahwa media berperan sebagai :

- a. Sebagai alat penerangan
- b. Sebagai alat pendorong
- c. Sebagai alat pemberitahuan
- d. Memudahkan dan menggeneralisasikan ide, informasi, dan proses yang kompleks
- e. Memudahkan untuk mengenal secara pasti dan mampu membedakan benda
- f. Memperkaya pembacaan
- g. Memberi bekal tentang pengalaman nyata
- h. Meningkatkan kemampuan untuk lebih mengingat apa yang telah diajarkan
- i. Sebagai media untuk menarik perhatian siswa
- j. Sebagai bahan demonstrasi dalam pengajaran
- k. Sebagai sarana untuk menimbulkan respon emosi siswa
- l. Sebagai cara untuk memberi hiburan pada siswa

Media Berbasis Komputer

Teknologi Informasi memungkinkan media alternatif lain sebagai media pengajaran selain media pengajaran konvensional seperti buku ajar. Media ini dapat digunakan sebagai media pendukung bagi kegiatan pendidikan dan pengajaran efektif dan memberikan kemudahan pembelajaran bagi siswa. Penggunaan media melalui perancangan yang sistematis dapat membantu guru-guru menyampaikan pengajaran dengan mudah dan berkesan setelah objektif pengajaran dan perancangan pembelajaran dikenal pasti. Penggunaan media juga banyak menyentuh tentang penggunaan teknologi. Penggunaan visual-visual konkrit mampu menarik minat siswa karena ia dapat menggambarkan materi pelajaran dan memberi pengalaman konkrit untuk memudahkan proses pembelajaran. Penggunaan visual juga telah lama diketahui mampu merangsang pembelajaran dan pemrosesan ilmu (Dwyer, 1978; Maizurah, 2000).

Menurut Ahmad Suntoro dan kawan-kawan (2000) sudah saatnya memasyarakatkan komputer dalam bidang pendidikan. Dengan semakin canggihnya dunia teknologi mikroelektronika, peran komputer tidak mungkin diabaikan begitu saja. Tentunya komputer bukan tanpa masalah untuk dapat diterima oleh masyarakat. Masalah seperti buta komputer (*komputer illiterate*), kesiapan mental dan juga harga yang relatif masih cukup mahal perlu ditanggulangi. Walaupun demikian keuntungan yang dapat diperoleh dengan adanya komputer juga cukup banyak. Sebagai contoh, hal ini dapat meliputi sumber informasi yang berlimpah dengan adanya fasilitas basis data (*data base*), perpustakaan elektronik, perpustakaan soal dan kisi-kisi, membantu penyampaian / pemahaman materi, membantu latihan soal dan pemahanan materi (*drill & practice, tutorial*), simulasi hukum-hukum alam, membantu proses pengolahan & analisa data / informasi dan membantu proses penurunan rumus-rumus matematika. (Ahmad Suntoro dkk).

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan yaitu : (1) dapat memberikan iklim yang lebih afektif sehingga dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran., (2) dapat merangsang siswa dalam mengerjakan latihan, (3) kendali belajar di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya, dan (4) perkembangan siswa dapat dipantau dengan melihat rekaman aktivitas siswa melalui file-file latihan yang disimpan dalam komputer.

Keefektifan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran diakui oleh Ahmad Suntoro dan kawan-kawan (2000) seperti yang dituliskan di bawah ini:

Dibandingkan dengan media pendidikan yang lain, seperti overhead, tv, dan film, komputer itu lebih memungkinkan utk membuat sang murid menjadi "aktif" bermain-main dengan informasi. Perangkat lunak dapat dibuat agar interaktif. Hal ini sukar dicapai oleh media lainnya. Hal lain yang menarik, perangkat lunak untuk pendidikan dapat di sesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing murid. Hal ini memungkinkan murid-murid untuk berkembang sesuai dengan keadaan dan latar belakang kemampuan yang dimiliki. Murid yang memang mampu belajar dengan kecepatan tinggi tidak perlu menunggu rekan lainnya yang memerlukan waktu lebih dalam memahami materi pelajaran. (Ahmad Suntoro Dkk).

Estetika dan Seni

Menurut Sony Kartika (2010), berdasarkan pendapat umum estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni. Pandangan ini mengandung pengertian yang sempit. Estetika yang berasal dari bahasa Yunani —*aisthetika*” berarti hal-hal yang dapat dicerap oleh pancaindera. Oleh karena itu estetika sering diartikan sebagai pencerapan indera (*sense of perception*).

Estetika selalu dikaitkan dengan keindahan dan seni. Seni merupakan ekspresi kreatif manusia yang dituangkan dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam seni tentunya terdapat karya seni yang memiliki nilai estetis atau keindahan. Secara umum, karya seni merupakan hasil dari proses kreatif manusia yang membentuk kedinamisan dan keindahan. Karya seni tercipta sesuai keteraturan serta imajinasi pikiran manusia untuk mengekspresikan diri. Menurut Lowenfeld (dalam Susanti, 2010) seni adalah dinamika dari kesatuan aktivitas manusia dalam penggunaan simbol-simbol sebagai ungkapan dan abstraksi lingkungan manusia yang diorganisasi menjadi suatu konfigurasi. Adapun Depdikbud (dalam Susanti, 2010) membatasi seni sebagai segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya yang bersifat indah sehingga dapat menggerakkan perasaan manusia. Karya seni juga bisa diartikan sebagai hasil aktivitas manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batin pada orang lain yang dijadikan dalam tata susunan indah, menarik, dan mempesona sehingga menimbulkan pengalaman baru dan pengalaman estetis bagi pengamat.

Pengertian estetika secara umum merupakan sebuah filosofi yang mempelajari tentang nilai-nilai sensoris yang terkadang dianggap sebagai penilaian terhadap sentimen dan rasa. Adapun menurut Muharam (dalam Susanti, 2010) estetika umumnya dikaitkan dengan pengetahuan keindahan, sedang batasan singkat estetika adalah filsafat dan pengkajian ilmiah dari komponen estetika dan pengalaman manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, estetika disamaartikan dengan keindahan, yaitu tentang terbentuknya suatu keindahan dan seseorang bisa merasakannya.

Hasil dan Pembahasan Seni dan Keindahan

Menurut asal katanya, “*keindahan*” dalam perkataan bahasa Inggris: *beautiful* (dalam bahasa Perancis *beau*, sedang Italia dan Spanyol *bello* yang berasal dari kata Latin *bellum*). Akar katanya adalah *bonum* yang berarti kebaikan, kemudian mempunyai bentuk pengecilan menjadi *bonellum* dan terakhir dipendekkan sehingga ditulis *bellum*. Menurut cakupannya orang harus membedakan antara keindahan sebagai suatu kwalita abstrak dan sebagai sebuah benda tertentu yang indah. Untuk perbedaan ini dalam bahasa Inggris sering dipergunakan istilah *beauty* (keindahan) dan *the beautifull* (benda atau hal yang indah). Dalam pembahasan filsafat, kedua pengertian itu kadang-kadang dicampuradukkan saja. Selain itu terdapat pula perbedaan menurut luasnya pengertian yaitu: a. Keindahan dalam arti yang luas. b. Keindahan dalam arti estetis murni. c. Keindahan dalam arti terbatas dalam hubungannya dengan penglihatan. *Keindahan dalam arti yang luas*, merupakan pengertian semula dari bangsa Yunani, yang didalamnya tercakup pula ide kebaikan. Plato misalnya menyebut tentang watak yang indah dan hukum yang indah, sedang Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang selain baik juga menyenangkan. Plotinus menulis tentang ilmu yang indah dan kebajikan yang indah. Orang Yunani dulu berbicara pula mengenai buah pikiran

yang indah dan adat kebiasaan yang indah. Tapi bangsa Yunani juga mengenal pengertian keindahan dalam arti estetis yang disebutnya *symmetria* untuk keindahan berdasarkan penglihatan (misalnya pada karya pahat dan arsitektur) dan *harmonia* untuk keindahan berdasarkan pendengaran (musik). Jadi pengertian keindahan yang seluas-luasnya meliputi: - keindahan seni, keindahan alam, keindahan moral, keindahan intelektual. *Keindahan dalam arti estetika murni*, menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya. *Sedang keindahan dalam arti terbatas*, lebih disempitkan sehingga hanya menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan dari bentuk dan warna secara kasat mata.

Estetika dalam Desain Komunikasi Visual

Kata desain berasal dari bahasa Italia yaitu *designo* yang berarti gambar. Desain merupakan susunan garis atau bentuk yang menyempurnakan kerja seni dengan memberikan penekanan khusus pada aspek proporsi, struktur, gerak dan keindahan secara terpadu (Encyclopedia Britanica, 1956:259)

Manfaat estetika dalam sebuah karya seni digunakan sebagai harmonisasi agar tercipta suatu ketenteraman, ketenangan, kedamaian, dan kenyamanan yang mendatangkan kebahagiaan. Melalui kelima indera maka keindahan tersebut bisa dirasakan dan dinikmati. Selain itu keindahan tersebut didukung dengan karya yang memang diakui banyak pihak yang memenuhi standar keindahan.

Estetika dalam kehidupan sehari-hari menurut bahasa diartikan sebagai keharmonisan agar tercipta suatu ketenteraman, ketenangan, kedamaian, dan kenyamanan yang tertuju pada keindahan. Keindahan tidak hanya tercipta dari Tuhan, melainkan ada pula yang tercipta oleh kegiatan atau proses kreatif manusia yang menghasilkan sebuah karya seni. Di setiap karya seni tentunya memiliki keindahan yang bervariasi antara pandangan satu orang dan orang lainnya serta antara suatu karya seni dan karya seni lainnya. Nilai keindahan tersebut dibagi menjadi empat macam yaitu indah, indah sekali, sangat indah, dan luar biasa indah.

Tingkatan Estetik/Artistik

Ada tingkatan basis aktivitas estetis/artistik: 1. Tingkatan pertama: pengamatan terhadap kualitas material, warna, suara, gerak sikap dan banyak lagi sesuai dengan jenis seni serta reaksi fisik yang lain. 2. Tingkatan kedua: penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan, pengorganisasian tersebut merupakan konfigurasi dari struktur bentuk-bentuk pada yang menyenangkan, dengan pertimbangan harmoni, kontras, balance, unity yang selaras atau merupakan kesatuan yang utuh. Tingkat ini sudah dapat dikatakan dapat terpenuhi. Namun ada satu tingkat lagi. 3. Tingkatan ketiga: susunan hasil persepsi (pengamatan). Pengamatan juga dihubungkan dengan perasaan atau emosi, yang merupakan hasil interaksi antara persepsi memori dengan persepsi visual. Tingkatan ketiga ini tergantung dari tingkat kepekaan penghayat.

Aspek-aspek Penilaian Media Pembelajaran

Menurut Wahono (2006), ada 3 aspek dalam penilaian media pembelajaran yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain, dan aspek desain komunikasi visual.

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- b. Reliable (handal)
- c. Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- d. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
- f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)
- g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- i. Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

Aspek Desain Pembelajaran

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e. Interaktivitas
- f. Pemberian motivasi belajar
- g. Kontekstualitas dan aktualitas
- h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j. Kedalaman materi
- k. Kemudahan untuk dipahami
- l. Sistematis, runtut, alur logika jelas
- m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Aspek Komunikasi Visual

- a. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
- b. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
- c. Sederhana dan memikat
- d. Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)
- e. Visual (layout design, typography, warna)
- f. Media bergerak (animasi, movie)
- g. Layout Interactive (ikon navigasi)

Unsur Estetik dalam Desain Media Pembelajaran

Ketika akan merancang sebuah media pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan desain yang komunikatif, estetik dan ekonomis.

Designer hendaknya memperhatikan pedoman-pedoman yang ada untuk membuat tata letak suatu tampilan, yaitu dalam mengatur elemen-elemen layout. Pedoman yang dimaksud adalah:

1. Kesatuan
Elemen-elemen layout dari halaman harus ditempatkan sedemikian rupa sehingga merupakan kesatuan informasi pada satu halaman atau beberapa halaman.
2. Balance
Elemen-elemen layout dari halaman harus ditempatkan sedemikian rupa sehingga terdapat keseimbangan secara keseluruhan.
3. Kontras
Diperlukan untuk menonjolkan bagian yang dianggap lebih penting dari bagian lainnya. Kontras dapat dinyatakan dengan membedakan ukuran serta warna dari elemen-elemen layout.
4. Kontinuitas
Informasi lebih dimengerti oleh pengguna bila mempunyai aliran-aliran yang baik, sedikit gangguan yang menghambatnya. Suatu aliran informasi dapat dikatakan kontinyu dan harmonis bila tampilannya mencerminkan kesinambungan dari satu bagian ke bagian lain. Kontinuitas dapat dibuat dengan membuat halaman-halaman mempunyai gaya, bentuk atau warna yang memberikan pengguna merasakan kesinambungan dengan halaman lainnya.

Simpulan

Media pembelajaran sangat membantu pengajar untuk menyampaikan maksud dari materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek yaitu aspek karakteristik pengguna, aspek kualitas perangkat lunak, aspek desain yang mencakup keterkaitan dengan kurikulum, dan aspek komunikasi visual. Estetika sebagai bagian dari aspek komunikasi visual juga harus diperhatikan. Estetika ini terkait dengan harmonisasi semua unsur seni yang berpengaruh terhadap perasaan atau emosi pengguna media pembelajaran tersebut.

Daftar Pustaka

- Ahmad suntoro dkk .2000. *Komputer untuk Pendidikan*. www.ilmukomputer.com. Diakses pada 3 April 2010
- Arsyad, Azhar .2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press
- Bloom, Benjamin S. dkk..1956. *Taxonomy of Education Objectives The Classification of Educational Goals Handbook I: Cognitive Domain*. New York: Longman Inc.
- Gagne, Robert M. 1977. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gerlach&Ely .1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs : Prentice Hall, Inc
- Good, Thomas L., and Jere E. Brophy. 1986. *Educational Psychology, 3d Ed*. New York : Longman.
- Gusfeni. 2009. Prinsip dasar Pembuatan Website. (Online). <http://gusfenihelmi.blogspot.com/2009/02/prinsip-dasar-pembuatan-website.html>, Diakses pada 12 Mei 2011

- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan, Cetakan ke-7*. Bandung : Penerbit PT Citra Aditya Bakti.
- Heinich , R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York : John Wiley & Sons.
- Huning A, Sri,. 2010. *Pengaruh Penggunaan Tutorial Interaktif dan Kamus TIK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD dengan Variasi Tingkat Intelegensi dan Frekuensi Latihan*. Proceeding SRITI Akakom 2010. Yogyakarta : Akakom Yogyakarta
- Muhadjir, Noeng . 2003. *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial : Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif*. Edisi V. Yogyakarta : Rake Sarasin
- Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan. 2003. *Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SD & MI*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Reigeluth, Charles M. 1983. *Instructional Design Theories and Models An Overview of Their Current Status* (ed.) Charles M. Reigeluth. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers
- Samin, Hazimah HJ. *Kajian Peranan Media Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. <http://planet.time.net.my/sepang/mysic/ckhazimah/pengenalan4.Html>. Diakses pada 10 Maret 2006
- Sevilla, Consuelo G. Et all. (1993). *Metode Penelitian*. Terjemahan Alimuddin Tuwu. Jakarta : UI Press
- Sudjana & Rifai .1992. *Media Pengajaran*. Bandung : Penerbit C.V. Sinar Baru Bandung.
- Susanti, Indri. 1983. *Hakikat Seni dan Estetika*, (Online), (<http://edukasi.kompasiana.com/2010/12/05/hakikat-seni-dan-estetika/>), diakses 11 Januari 2011.
- Wahono.2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. www.romisatriowahono.net. Diakses 17 April 2011