Starategi Pembelajaran Media Piktogram Untuk Membangun Gairah Kesadaran Disiplin Pada Anak Didik SDII Al Abidin

Evelyne Henny Lukitasari
Desain Komunikasi Visualm - Universitas Sahis Surakarta

RINGKASAN

Pendidikan di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat akan sangat membantu anak dalam proses belajar baik secara intelektual, emosional dan sosial. Pendidikan karakter menjadi hal yang penting mengingat pendidikan karakter melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan, kepekaan, kesadaran disiplin, kemandirian dan kereatifitas pada anak. Kesadaran disiplin dapat dibangkitkan dengan gairah keinginan yang berkaitan dengan motivasi. Tingkat kesadaran disiplin juga dapat dibangkitkan gairah kesadarannya melalui bahasa visual. Bahasa visual memiliki bentuk komunikasi dalam sistem tanda. Tanda sebagai sarana media komunikasi visual yang dekat dengan lingkungan pendidikan adalah melalui media piktogram. Piktogram lalu digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi melalui bahasa visual. Piktogram melalui bahasa visual membuat orang melihat sekaligus membaca dan menganalisa mengenai maksud dari gambar yang ditampilkan yang melihat, membaca dan menganaalisa piktogram yang akan menumbuhkaan kebiasan memecahkan masalah, kepekaan dan kesadaran disiplin.
Penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan semiotik. Metode pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Untuk mengembangkan piktogram digunakan untuk membangkitkan gairah kesadaran disiplin pada anak didik SDII Al Abidin Surakarta.

Kata kunci : Piktogram, Gairah Kesadaran Disiplin

1. Pendahuluan

Seorang anak dari lahir memerlukan kebutuhan pendidikan disertai dengan pemahaman pendidikan yang dapat membangun karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat akan sangat membantu anak dalam proses belajar baik secara

intelektual, emosional dan sosial. Pendidikan di sekolah akan membantu seorang anak tidak hanya mengerti teori dari mata pelajaran yang diajarkan, akan tetapi hal terpenting yaitu anak memiliki karakter diri yang kuat. Pendidikan karakter menjadi hal yang penting mengingat pendidikan karakter melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan, kepekaan, kesadaran disiplin, kemandirian dan kereatifitas pada anak.

Pendidikan yang mengedepankan pembentukan karakter anak didiknya menggunakan metode multiple intelegent atau kecerdasan majemuk. Hal ini dikarenakan kecerdasan tidak hanya dilihat dari kecerdasan logika seseorang, akan tetapi juga kecerdasan dalam memiliki kemampuan untuk melihat suatu masalah, kemudian menyelesaikan masalah tersebut atau membuat sesuatu yang dapat berguna bagi orang lain. Kecerdasan salah satunya adalah kesadaran disiplin dapat dibangkitkan dengan gairah keinginan yang berkaitan dengan motivasi. Seseorang yang memiliki kegairahan berarti juga memiliki motivasi dan dorongan. Motivasi akan terbentuk pada seseorang yang memiliki keinginan atau minat dalam mengamati dan menganalisa suatu hal bahkan bertindak. Kesadaran tersebut berkaitan dengan kesadaran disiplin yang dapat berkaitan dengan visual. Sebuah visual memiliki bahasanya tersendiri yang terbentuk dalam sistem tanda. Bahasa visual akan lebih memudahkan anak-anak menerima informasi yang diberikan. Pada usia sekolah dasar sudah dikenalkan metode pembelajaran mengamati dan menganalisa. Oleh karena itu bahasa visual dapat menjadi media untuk merangsang anak-anak usia sekolah dasar dalam mengamati dan menganalisa sebuah tanda yang dapat membangkitkan gairah kesadaran disiplin pada anak. Tanda sebagai sarana media komunikasi visual yang dekat dengan lingkungan pendidikan adalah melalui media piktogram.

Piktogram adalah sebuah media komunikasi yang

merepresentasikan objek atau aktivitas tertentu dalam bentuk gambar yang memungkinkan adanya interaksi antara pengguna yang menunjukan sebuah lokasi atau tempat. Piktogram lalu digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi melalui bahasa visual. Piktogram menggabungkan bahasa visual tanda-tanda dengan gambar untuk mengkomunikasikan kepada masyarakat. Salah satu fungsi piktogram adalah untuk memudahkan pengunjung di suatu lokasi untuk menuju ke lokasi lain dengan cepat dan tepat. Piktogram melalui bahasa visual membuat orang yang melihatnya tidak hanya melihat sebagi gambar, akan tetapi juga sekaligus membaca dan menganalisa mengenai maksud dari gambar yang ditampilkan. Seseorang yang melihat, membaca dan menganaalisa piktogram akan menumbuhkaan kebiasan memecahkan masalah, kepekaan dan kesadaran disiplin. Oleh karena itu piktogram dianggap penting keberadaannnya dalam instansi pendidikan terutama pendidikan dasar yang sebagai awal dalam membangun dan membentuk generasi yang berkarakter.

Kesadaran disiplin dibangun dari kebiasaan yang teratur. Disiplin merupakan proses pendidikan dan pelatihan dalam perilaku dan mental yang dapat membangun sikap santun, peka, peduli, teratue, tenang, percaya diri, mandiri, dan patuh. Permasalahan kesadaran disiplin pada anak sekolah dasar diperlukan guna membentuk pribadi anak yang berkarakter. Kesadaran disiplin dapat dibentuk melalui bahasa visual untuk meningkatkan kepekaan anak melalui piktogram.

Penelitian ini ingin menyampaikan informasi berkaitan dengan hasil amatan tentang piktogram yang dapat membangkitkan kesadaran disiplin pada anak didik SDII Al Abidin Surakarta. Bagaimana piktogram mampu membangkitkan kedisplinan pada anak didik SDII AL Abidin?

Permasalahan tersebut, maka rencana kegiatan yang akan dilakukan sangat berkaitan dengan piktogram - proses KBM – tampilan –serta perilaku disiplin pada anak didik SDII

AL Abidin dengan menyusun starategi pembelajaran yang efektif dan interaktif menggunakan media piktogram untuk membangun gairah kesadaran disiplin pada anak didik SDII Al Abidin.

2. HASIL YANG DICAPAI

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui jenis dan bentuk piktogram yang digunakan di SDII Al Abidin dalam pemanfaatan piktogram di lingkungan sekolah dalam proses KBM di SDII Al Abidin, sehingga dapat membangkitkan kesadaran disiplin pada anak didiknya

2.1 Starategi pembelajaran yang efektif dan interaktif menggunakan media piktogram untuk membangun gairah kesadaran disiplin pada anak didik SDII Al Abidin.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian oleh guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Strategi Penggunaan Media Berdasarkan Tempat.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas

maupun di luar kelas. Pictogram sebagai strategi media pembelajaran dalam situasi diluar kelas. Dalam hal ini media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh siswa sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

Ada beberapa hal yang utama dalam penggunaan media piktogram dalam pembelajaran yaitu: (1) meletakkan tema utama di tengah-tengah atau dia atas,(2) dari tema utama terdapat turunan tema-tema yang masih berkaitan dengan tema utama, (3) menemukan korelasi antara setiap tema dengan memberikan tanda garis, simbol, dan warna. Setelah tema utama ditemukan, maka dicara tema turunan pertama, kedua dan seterusnya. Langkah berikutnya mencari hubungan antar tema turunan, (4) Menggunakan huruf besar agar mudah dibaca, (5) tulis di kertas polos, (6) tahap lanjutan, dapat memodifikasi piktogram sesuai dengan kemampuan dan kreatifitas masing-masing. Kelebihan Media Piktogram a. Media piktogram dapat merangsang dan memunculkan daya kreatifitas siswa dalam mengembangkan suatu ide atau

pikiran. Media piktogram dapat membantu siswa dalam mengurangi kelemahan dalam menerima materi pelajaran. - Kekurangan Media Piktogram a. Hanya menekankan persepsi indra mata b. Terlalu rumit dan kurang efektif dalam kegiatan instruksional.

2.2 Hal yang utama dalam penggunaan media piktogram dalam pembelajaran yaitu:

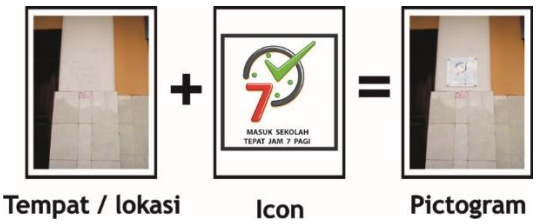
2.2.1 Menetukan icon utama di tengah-tengah yang sesuaidengan lokasi atau petunjuk yang diinginkan.

2.2.2 Icon utama menjadi acuan dalam menemukan korelasi antara icon dalam pictogram yang diinginkan.

2.2.3 Langkah berikutnya mencari hubungan antar icon yang digunakan.

2.2.4 Menggunakan huruf besar agar mudah dibaca.

2.2.5 Tahap selanjutnya membuat piktogram sesuai icon yang digunakan.



Gb. 1 Proses Pembuatan Pictogram

SDII Al Abidin

3. Penutup

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian oleh guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Ada beberapa hal yang utama dalam penggunaan media piktogram dalam pembelajaran yaitu: (1) meletakkan tema utama di tengah-tengah atau dia atas,(2) dari tema utama terdapat turunan tema-tema yang masih berkaitan dengan tema utama, (3) menemukan korelasi antara setiap tema dengan memberikan tanda garis, simbol, dan warna. Setelah tema utama ditemukan, maka dicara tema turunan pertama, kedua dan seterusnya. Langkah berikutnya mencari hubungan antar tema turunan, (4) Menggunakan huruf besar agar mudah dibaca, (5) tulis di kertas polos, (6) tahap lanjutan, dapat memodifikasi piktogram sesuai dengan kemampuan dan kreatifitas masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

UU Sisdiknas tahun 2003 Pasal 1

Abdullah, Rayan and Hubner, Roger. *Pictograms Icons and Sign: A Guide to Information Graphics*. London: Thames and Hudson, 2006

Dewey, John. "Peirce's Theory of Linguistic Signs, Thought, and Meaning." The Journal of Philosophy, Vol. 43, No. 4 (Feb. 14, 1946)

Graig, James. *Designing With Type*, New York : Watson-Guptill Publications, 1980

Hanurawan, Fattah. *Psikologi Sosial*, Bandung : Rosda, 2010

Khals, Sirinam S.. Pengajaran Disiplin & Harga Diri, Jakarta: PT. Indeks, 2008

Masri, andry. *Strategi Visual*, Yogyakarta : Jalasutra, 2010

Munandar, Utami. Kreativitas dan Keberbakatan, Jakarta : Gramedia, 1999

Nelsen, Jane . Disiplin Positif, Jakarta : Delapratasa, 1997

Prawitasari, Johana E.. Psikologi Terapan, Bandung : Erlangga, 2012

Robbins, Stephen., Perilaku Organisasi, Jilid 1 Edisi 8, Jakarta : PT Prenhalindo, 2001

Rustan, Surianto. *Layout Dasar dan Peneraapannya*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2008

Sabana, Setiawan. "Nilai estetis Pada Kemasan Makanan Tradisional Yogyakarta", *Jurnal Visual Art Volume 1 D No.1*, Bandung: ITB, 2007

Semiawan, Conny. Penerapan Pembelajaran Pada Anak, PT. Macanan Jaya Cemerlang, Cet. Ke-2, 2008

Shekhar, Suraj Kushe, and Raveendran P. T. "Role of Packaging Cues on Consumer Buying Behaviour". *International Journal of Engineering and Management Sciences*, Vol. 4 (1), 2013: 61-69.

Sjarkawi. Pembentukan Kepribadian Anak, Jakarta : Bumi Aksara, 2008

Sutopo, H.B.. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : UNS Press, 2002

Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta : Jalasutra, 2010

Widayanti, Ida S. Mendidik Karakter dengan Karakter, Jakarta : Arga Tilanta, 2012