

ABSTRAK

Accelerated Learning ini adalah suatu pendekatan pembelajaran yang lebih memperhatikan keadaan psikologi siswa dalam belajar. Salah satu sekolah yang sudah menggunakan metode ini adalah Sekolah Cerdas Muthahharim (SCM) yang sudah berjalan selama tiga tahun. Kebutuhan dari SCM adalah membuat *worksheet* yang efektif dan menarik untuk anak-anak terutama untuk pelajaran Matematika. Desainer grafis dituntut agar dapat membuat belajar menjadi menyenangkan terutama dalam pelajaran matematika. Desainer grafis dapat membantu merancang *worksheet* yang menarik untuk anak-anak agar menambah ketertarikan akan minat belajar matematika. Penulis berharap dengan cara-cara yang dipaparkannya dalam makalah ini anak-anak dan guru-guru dapat lebih mudah memahami pelajaran matematika. Buku ini telah menggunakan metode belajar *Accelerated Learning* yang telah berdasarkan teori dari *Accelerated Learning* sendiri dan SCM. Penulis mengharapkan pembelajaran di SCM belajar menjadi lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Menyenangkan, Visual, Kinestetik, Auditori, *Multiple Intelligence*

DAFTAR ISI

| | |
|---|----------|
| Cover Dalam..... | ii |
| Lembar Pengesahan..... | iii |
| Lembar Pernyataan Orisinalitas Karya dan Laporan..... | iv |
| Lembar Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian..... | v |
| Abstrak..... | vi |
| Kata Pengantar..... | vii |
| Daftar Isi..... | ix |
| Daftar Tabel..... | xiii |
| Daftar Gambar..... | xiv |
| | |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup..... | 3 |
| 1.2.1 Pokok permasalahan..... | 3 |
| 1.2.2 Ruang Lingkup..... | 4 |
| 1.3 Tujuan Perancangan..... | 4 |
| 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.5 Sistematika Penulisan Karya Tulis..... | 5 |
| 1.6 Skema Perancangan..... | 6 |
| | |
| BAB 2 LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Desain Komunikasi Visual..... | 7 |
| 2.2 Tipografi..... | 8 |
| 2.2.1 Huruf Cetak Gutenberg..... | 9 |
| 2.2.2 Munculnya Huruf Roman Serif..... | 10 |
| 2.2.3 Munculnya Huruf Italic..... | 10 |
| 2.2.4 <i>Font</i> dan <i>Typeface</i> | 10 |
| 2.2.4.1 <i>Font</i> | 10 |

| | |
|---|----|
| 2.2.4.2 <i>Typeface</i> | 11 |
| 2.2.5 Empat Buah Prinsip Pokok Tipografi..... | 11 |
| 2.3 Ilustrasi..... | 13 |
| 2.4 Buku..... | 14 |
| 2.4.1 Pengertian buku | 14 |
| 2.4.2 Struktur dan Desain Sebuah Buku..... | 14 |
| 2.4.3 Manfaat Buku untuk Anak-Anak..... | 16 |
| 2.5 SWOT..... | 19 |
| 2.6 Proses Pembelajaran..... | 20 |
| 2.7 <i>Accelerated Learning</i> | 20 |
| 2.8 Konsep Diri..... | 24 |
| 2.9 Otak..... | 24 |
| 2.9.1 Fakta Mengenai Otak..... | 24 |
| 2.9.2 Tiga Otak Dalam Satu Kepala..... | 25 |
| 2.9.3 Empat lobus..... | 26 |
| 2.9.4 Otak Kiri dan Kanan..... | 27 |
| 2.9.5 Gelombang otak | 27 |
| 2.9.6 Seberapa Cepat Otak Mampu Belajar? | 28 |
| 2.9.7 Pembelajaran Pra Sadar/ <i>Pre-Consicious</i> | 29 |
| 2.9.8 Menjaga kesehatan Otak..... | 29 |
| 2.9.9 Memori..... | 30 |
| 2.9.10 <i>Rehearsal</i> | 32 |
| 2.9.11 Jenis memori Jangka Panjang..... | 34 |
| 2.10 Gaya Belajar..... | 37 |
| 2.10.1 Belajar Berdasarkan Preferensi Sensori..... | 37 |
| 2.11 <i>Multiple Intelligence</i> | 39 |
| 2.12 Musik..... | 42 |
| 2.12.1 Syarat Musik yang Dapat Digunakan..... | 42 |
| 2.12.2 Efek Musik Pada Pikiran dan Tubuh..... | 43 |
| 2.12.3 Keuntungan Penggunaan Musik Dalam Proses Pembelajaran..... | 43 |
| 2.13.4 13 Cara Menggunakan Musik untuk Membantu Proses Pembelajaran..... | 43 |

| | |
|--|-----------|
| 2.13 <i>Brain Gym</i> | 44 |
| 2.13.1 Cara Kerja <i>Brain Gym</i> | 45 |
| BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH..... | 46 |
| 3.1 Data dan Fakta..... | 46 |
| 3.1.1 Perusahaan / Lembaga Terkait atau Fenomena..... | 46 |
| 3.1.1.1 Sekolah Cerdas Muthahhari..... | 46 |
| 3.1.1.2 Sistem Pengajaran Sekolah Cerdas Muthahhari..... | 47 |
| 3.1.1.3 Pembagian Waktu Belajar Disesuaikan dengan Teori Terakhir Tentang Otak..... | 47 |
| 3.1.1.4 Misi Sekolah Cerdas Muthahhari (SCM) Bandung..... | 47 |
| 3.1.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta..... | 48 |
| 3.1.2.1 Analisis Berdasarkan Hasil Wawancara dengan SCM..... | 48 |
| 3.1.4 Observasi..... | 50 |
| 3.1.4.1 Observasi Sekolah Cerdas Muthahhari (SCM)..... | 50 |
| 3.2 Analisis data dan fakta..... | 59 |
| BAB 4 PEMECAHAN MASALAH..... | 60 |
| 4.1 Konsep Komunikasi..... | 60 |
| 4.2 Konsep Kreatif..... | 61 |
| 4.3 Konsep Media..... | 62 |
| 4.4 Hasil Karya..... | 63 |
| 4.4.1 Perkenalan..... | 65 |
| 4.4.2 Bab 1..... | 66 |
| 4.4.3 Bab 2..... | 67 |
| 4.4.4 Bab 3..... | 68 |
| 4.4.5 Bab 4..... | 69 |
| 4.4.6 Bab 5..... | 70 |
| 4.4.7 Bab 6..... | 71 |
| 4.4.8 Alat Peraga..... | 72 |

| | |
|--|-----------|
| 4.4.9 Isi Buku..... | 72 |
| 4.4.10 Buku Point..... | 73 |
| 4.4.11 Karakter..... | 75 |
| 4.4.12 Tipografi..... | 76 |
| 4.4.13 <i>Merchandise</i> | 76 |
| 4.5 <i>Budgeting</i> | 83 |
| | |
| BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN..... | 86 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 86 |
| 5.2 Saran..... | 86 |
| | |
| Daftar Pustaka..... | xvi |
| Daftar Lampiran..... | xvii |
| Data Penulis..... | xviii |
| UcapanTerima Kasih..... | xix |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Gambar 2.4 Tabel Otak Kiri dan Kanan..... | 27 |
|---|----|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Skema Perancangan..... | 6 |
| Gambar 2.1 Stuktur Buku..... | 14 |
| Gambar 2.2 Lingkungan Pembelajaran..... | 20 |
| Gambar 2.3 Proses Pembelajaran..... | 23 |
| Gambar 2.5 Cara Kerja Memori..... | 30 |
| Gambar 3.1 Logo SCM..... | 46 |
| Gambar 3.2 Sekolah SCM..... | 50 |
| Gambar 3.3 Kelas-kelas SCM..... | 51 |
| Gambar 3.4 Anak-anak SCM yang ceria dan penuh semangat..... | 53 |
| Gambar 3.5 Suasana belajar..... | 53 |
| Gambar 3.6 Kelas..... | 53 |
| Gambar 3.7 Suasana belajar <i>math</i> | 53 |
| Gambar 3.8 Keceriaan anak-anak ketika belajar matematika..... | 54 |
| Gambar 3.9 Belajar matematika menggunakan kartu..... | 54 |
| Gambar 3.10 Suasana kelas ketika anak-anak belajar..... | 54 |
| Gambar 3.11 Hasil karya anak-anak SCM..... | 54 |
| Gambar 3.12 <i>E-book</i> tampak utama..... | 54 |
| Gambar 3.13 Tiga buku panduan kurikulum berdasarkan Depdiknas..... | 54 |
| Gambar 3.14 Pelajaran Matematika pada <i>E-book</i> Pelajaran Matematika pada <i>E-book</i> | 56 |
| Gambar 3.15 <i>Worksheet</i> anak-anak SCM..... | 56 |
| Gambar 3.16 <i>Worksheet</i> pada <i>E-book</i> SCM..... | 57 |
| Gambar 3.17 <i>Worksheet</i> pada anak-anak sehari-hari..... | 57 |
| Gambar 3.18. <i>Worksheet</i> pada <i>e-book</i> SCM..... | 58 |
| Gambar 3.19 <i>Worksheet</i> pada anak-anak sehari-hari..... | 58 |
| Gambar 4.1 Cover depan dan Cover belakang..... | 63 |
| Gambar 4.2 Warna untuk cover..... | 63 |
| Gambar 4.3 Cover bab perkenalan..... | 65 |
| Gambar 4.4 Bab 1..... | 66 |
| Gambar 4.5 Bab 2..... | 67 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.6 Bab 3..... | 68 |
| Gambar 4.7 Bab 4..... | 69 |
| Gambar 4.8 Bab 5..... | 70 |
| Gambar 4.9 Bab 6..... | 71 |
| Gambar 4.10 Alat Peraga..... | 72 |
| Gambar 4.11 Tugas..... | 72 |
| Gambar 4.12 Latihan Soal..... | 73 |
| Gambar 4.13 Bermain..... | 73 |
| Gambar 4.14 Buku Point..... | 73 |
| Gambar 4.15 Isi dalam dari buku point dan stiker bintang..... | 74 |
| Gambar 4.16 Karakter..... | 75 |
| Gambar 4.17 Warna karakter..... | 75 |
| Gambar 4.18 Jenis tipografi yang dipakai..... | 76 |
| Gambar 4.19 Jenis pin..... | 77 |
| Gambar 4.20 Penghapus tampak depan dan belakang..... | 77 |
| Gambar 4.21 Penggaris..... | 78 |
| Gambar 4.22 Penyerut..... | 78 |
| Gambar 4.23 Tempat pensil..... | 79 |
| Gambar 4.24. <i>Notes book</i> tampak depan dan isi <i>notes book</i> | 79 |
| Gambar 4.25 Topi..... | 80 |
| Gambar 4.26 Kaos..... | 80 |
| Gambar 4.27 Tas Sekolah..... | 81 |
| Gambar 4.28 Stiker..... | 81 |
| Gambar 4.29 Menulis..... | 82 |
| Gambar 4.30 Menulis pada buku..... | 82 |
| Gambar 4.31 Menulis..... | 82 |
| Gambar 4.32 Menulis pada buku..... | 82 |
| Gambar 4.33 Anak-anak senang..... | 83 |
| Gambar 4.34 Anak-anak senang..... | 83 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|----------------------------------|----|
| Lampiran A: Kliping Artikel..... | 89 |
| Lampiran B: Sketsa..... | 93 |