



SEMINAR NASIONAL PSIKOLOGI DAN MEDIA

CALL FOR PAPER PROCEEDING

Program Studi Psikologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Brawijaya

Malang, 14-15 Oktober 2011

ISBN : 978-602-203-040-9



Daftar Isi

Psikologi Pendidikan dan Media

1. Efektifitas Pelatihan Literasi Media Terhadap Frekuensi Penggunaan dan Kegiatan Media pada Caregiver PAUD di Jawa Tengah 1
Costrie Ganes, Kartika Sari Dewi, Imam Setyawan, B. Guntarto
2. Gambaran Penggunaan Media dan Pendidikan Literasi Media pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Semarang 6
Faizal A.M., Yekti I.U., Anita N., Rini N., Kartika Sari Dewi
3. Gambaran Pemahaman Pendidikan Literasi Media pada *Caregiver* Anak Usia Dini di Klaten 11
Kartika Sari Dewi, Costrie Ganes W., Endah Kumala Dewi, Imam Setyawan
4. Budaya Membaca Versus Menonton Televisi Pada Anak-Anak Usia Sekolah Dasar 18
Ike Herdiana
5. Pengembangan Kriteria Desain Komik Sebagai Media Pembelajaran Sains di Tingkat Sekolah Dasar 28
Rahmatsyam Lakoro
6. Hubungan antara Perilaku Menonton Siaran Televisi dengan Kedisiplinan Belajar SD Negeri Ringin Putih 3 Borobudur 36
Yudhi Prasetyo, Zidni Imawan Muslimin
7. Penerapan E-Learning dalam Peningkatan Efektivitas Proses Belajar pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kedunggalar Kabupaten Ngawi 40
Cholichul Hadi, Sugiarto, Mula Kartika
8. Proses Pembelajaran di Luar Kelas Melalui Media Interaktif Untuk Anak Berkesulitan Belajar 45
Ariesa Pandanwangi, Yasraf Amir Piliang, Nuning Damayanti Adisasmito

Psikologi Perkembangan dan Media

9. Kemajuan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak 49
Linda Yani Pusfyaningsih
10. Peranan Media dalam *Parent-Education* 53
Jane Savitri
11. Pengaruh Tayangan Film Kartun di Televisi Terhadap Ekspresi Gambar Anak Usia 9-12 TAHUN (Studi Kasus di SDN Sarijadi, SDN Sukasari 1, dan SDN Plesiran di Bandung) 59
Ariesa Pandanwangi, Agus Cahyana
12. *Guided Imagery And Music* (GIM) dan Simbol 69
Nosan Feri, Nur Aziz Affandi, Hendro Prabowo
13. Pengungkapan Diri pada Remaja Puteri Melalui *Status Updates* dalam *Facebook* 76
Nita Indrawati, Mahargyantari Purwani Dewi
14. Persepsi terhadap Bimbingan Orang Tua dalam Hal Menonton Tayangan Misteri dan Pengaruhnya terhadap Rasa Takut pada Anak Masa Sekolah 81
Triana Ambarwati, Zidni Imawan Muslimin

PROSES PEMBELAJARAN DI LUAR KELAS MELALUI MEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK BERKESULITAN BELAJAR

Ariesa Pandanwangi, Yasraf Amir Piliang, Nuning Damayanti Adisasmito

Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain, Sekolah Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung

e-mail: aries201192@hotmail.com

Abstrak

Belajar adalah kewajiban setiap anak sekolah, meskipun demikian, untuk anak berkebutuhan khusus mengalami kesulitan dalam belajar. Mereka tidak dapat mengerjakan tugas, dan mengalami keterlambatan dalam pertumbuhannya. Anak-anak tersebut perlu dirangsang dengan media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses pembelajarannya. Masalah mendasar adalah upaya menemukan media pembelajaran yang tepat bagi anak yang berkesulitan belajar.

Dari hasil eksperimen dan percobaan-percobaan yang sudah dilakukan oleh penulis maupun peneliti-peneliti sebelumnya salah satu proses pembelajaran yang menarik bagi anak yang berkesulitan belajar adalah anak-anak dibawa ke luar ruang kelas untuk mengikuti kegiatan out door learning. Anak-anak akan diajak mengunjungi museum sebagai bagian dari proses pembelajaran. Museum yang akan dikunjungi adalah museum yang memiliki media interaktif yang menarik yakni media yang melibatkan visual, suara, gerakan. Semua indera aktif terlibat, secara psikologis anak dapat melupakan tekanan yang dialami di dalam kelas.

Kata kunci: anak berkesulitan belajar, media interaktif, out door learning/pembelajaran diluar kelas, proses pembelajaran.

PENDAHULUAN

Belajar adalah kewajiban setiap anak sekolah, meskipun demikian, untuk anak berkebutuhan khusus mengalami kesulitan dalam belajar. Mereka tidak dapat mengerjakan tugas, dan mengalami keterlambatan dalam pertumbuhannya. Menurut Arsyad (2006;1-2) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidup. Proses belajar dapat terjadi karena adanya interaksi antara manusia dan lingkungan, sebagai contoh interaksi antara murid dan guru atau antara murid dan rekan sebaya atau interaksi antara murid dan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini terkait dengan kemajuan teknologi. Para guru dituntut untuk menguasai teknologi ini. Hamalik dalam Arsyad (2006) menyatakan bahwa para guru dituntut memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang tepat untuk anak-anak yang berkesulitan belajar. Penelitian ini berangkat bukan dari nol tetapi sudah ada penelitian sebelumnya terkait dengan anak yang berkesulitan belajar.

Pada tahun 2002 berbagai penelitian mengenai anak berkesulitan belajar dianggap sebagai *New Paradigms in Research and Practice*. Para peneliti banyak meneliti mengenai *speaking, reading and writing in children with language learning disabilities*. Dalam buku yang memuat hasil penelitian ini Patricia dari University of Vermont (2002;259-271) menyatakan bahwa anak-anak yang berkesulitan belajar dapat berkomunikasi dengan cara *peer group* di dalam kelas. Mereka dapat berinteraksi dengan sesama rekannya yang juga mengalami kesulitan belajar di kelas. Selanjutnya di tahun 2006 dalam buku yang memuat hasil penelitian yakni *learning Disabilities: New research*, didalamnya dibahas salah satu hasil penelitian Rodriguez, Mario et al (bersama 10 peneliti lainnya, penelitian ini merupakan lintas disiplin ilmu. 2006; 187-217) yang membahas keterkaitan antara perkembangan otak dan kemampuan berbicara pada anak yang berkesulitan belajar. Kedua buku yang memuat hasil penelitian mengenai *learning disabilities*, lebih terfokus pada proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga masih ada peluang mengenai keterkaitan dengan media pembelajaran di luar kelas, karena itu penelitian yang masih berjalan ini penting

dilakukan untuk mengisi peluang tersebut, sekaligus diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait dalam bidang akademik.

Masalah yang mendasar dalam penelitian ini adalah anak-anak berkesulitan belajar tersebut perlu dirangsang dengan media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses pembelajarannya, sehingga perlu diketahui apa media pembelajaran yang tepat bagi anak yang berkesulitan belajar. Untuk menghasilkan penelitian yang sah maka digunakan metode eksperimen dan *outdoor learning*.

MEDIA PEMBELAJARAN

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Istilah 'media' kerap dikaitkan dengan kata 'teknologi' yang berasal dari kata *tekne* (bahasa Inggris *art* dan *logos* (bahasa Indonesia 'ilmu')). Menurut Webster dalam Arsyad bahwa *art* adalah ketrampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi, dengan demikian teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang ketrampilan yang diperoleh melalui pengalaman, studi, dan observasi. (Arsyad. 2006; 1-3).

Proses pembelajaran siswa di kelas kerap menggunakan media pembelajaran istilah ini termasuk didalamnya audio visual, bahan pengajaran, alat peraga, dan lain-lain. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan yang digunakan secara masal adalah radio, televisi, *discovery Chanel*, *arts & entertainment Channel*, *The learning channel*, kelompok besar dan kelompok kecil menggunakan media film, slide, video, OHP sedangkan secara personal orang akan memilih modul, komputer, tape, kaset, video recorder. (Arsyad. 2006;7, Danesi. 20010;190-191).

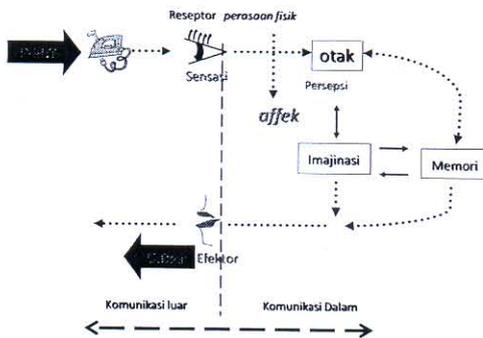
Media televisi dalam dunia pendidikan kerap digunakan sebagai media pembelajaran secara masal dalam arti masyarakat dapat memanfaatkannya secara murah dan mudah. Acara-acara di televisi pendidikan dapat digunakan untuk membantu anak-anak belajar huruf dan kata, juga dapat memotivasi anak

melalui kisah dongeng yang bermoral. Dalam sebuah studi juga terungkap bahwa anak yang baru mengenal huruf dapat meningkatkan perbendaharaan katanya, serta membuat anak lebih pandai membaca dan menulis (Santrock. 2009; 79). Hal ini berarti televisi memiliki muatan positif dalam proses pembelajaran.

PROSES PEMBELAJARAN

Anak-anak yang berkesulitan belajar dalam penelitian ini tidak ditentukan secara spesifik seperti anak yang berkesulitan belajar membaca, matematika, menulis dan lain sebagainya. Anak-anak ini dipilih oleh guru kelas yang direkomendasikan ke guru bimbingan dan konseling (seorang psikolog). Selanjutnya anak-anak ini dikumpulkan dalam satu kelas. Dalam proses pembelajaran ini anak akan dikenalkan melalui media pembelajaran interaktif. Menurut Bruner dalam Arsyad (2006; 7-9) bahwa ada tiga tingkatan dalam proses pembelajaran yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/ gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Pengalaman langsung adalah pengalaman mengerjakan, yakni anak-anak diminta untuk menggambar temannya di kelas pada mata pelajaran menggambar, dan anak-anak secara langsung mengerjakan, dengan cara mengamati wajah rekannya kemudian digambar di atas buku gambar. Tingkatan kedua adalah *iconic* (gambar/image) anak akan mempelajari cara menggambar wajah yang baik dari gambar atau photo. Selanjutnya pada tingkatan simbol, anak-anak diminta untuk membaca bagaimana cara menggambar wajah atau mencocokkannya dengan pengalamannya pada saat menggambar wajah temannya. Ketiga tingkatan ini menghasilkan proses belajar yang baik, saling berinteraksi dengan cara komunikasi sehingga menghasilkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap bagi anak. Skema di bawah ini dapat memberikan penjelasan mengenai proses komunikasi dalam pembelajaran.



Gambar 1: Proses Komunikasi Luar dan Dalam Sumber: Primadi Tabrani (2000; 3)

Melalui gambar 1 kita melihat pesan yang disampaikan dapat berupa film, foto, benda, gambar, lukisan, patung, gerakan, ataupun bentuk-bentuk visual lainnya kemudian diamati oleh mata, kemudian dicerna dan diinterpretasikan ke dalam otak kemudian masuk menjadi berimajinasi dan terekam dalam memori yang diolah dalam komunikasi dalam selanjutnya dikeluarkan melalui komunikasi luar.

Menurut pendapat Levie et all dalam Arsyad (2006;9) bahwa stimulus visual menghasilkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas mengingat, mengenali dan menghubungkan fakta dengan konsep. Sedangkan stimulus verbal memberikan hasil yang baik apabila pembelajaran melibatkan urutan peristiwa (sekuensial). Keterkaitan antara gambar 1 dan pendapat Levie bahwa belajar dengan menggunakan indera ganda yakni audio dan visual, akan memberikan keuntungan bagi siswa karena dapat melibatkan indera lainnya yakni kinetik berupa gerakan. Hal ini akan tercipta apabila anak diberi langsung pengalaman belajar di lapangan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan yang bermakna dalam diri anak, karena dia akan terlibat interaksi sosial dengan rekan-rekannya juga guru serta lingkungan.

PROSES PEMBELAJARAN DAN MEDIA INTERAKTIF

Anak-anak berkesulitan belajar dalam penelitian ini adalah anak yang tidak dapat mengikuti proses pembelajaran di kelas, tidak mampu mengerjakan tugas-tugas harian secara mandiri, sehingga sangat dimungkinkan untuk tinggal kelas apabila tidak segera ditangani

dengan baik (wawancara dengan guru kelas. 2010).

Menurut Santrock (2002; 307) anak yang mengalami gangguan belajar adalah anak yang (1) tingkat kecerdasannya kurang (2) memiliki kesulitan kesulitan di dalam beberapa bidang akademis, tetapi biasanya tidak memperlihatkan kekurangan di bidang lainnya (3) tidak menderita kelainan lain yang dapat menjelaskan masalah belajar mereka.

Beberapa pendapat ahli dalam Santrock bahwa gangguan belajar meliputi masalah-masalah mendengar. Berpikir, mengingat, membaca, menulis, mengeja, dan matematika, termasuk didalamnya berupa sulit konsentrasi dan tidak kuat untuk duduk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

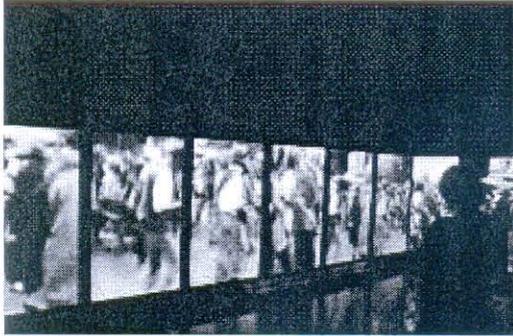
Anak-anak dalam penelitian ini dikelompokkan dalam satu kelompok dan tidak dibandingkan dengan kelompok lainnya. Range usia kelompok anak ini adalah dari usia 7 tahun hingga 11 tahun. Pengelompokan usia anak ini berdasarkan pendapat Piaget (Crain. 2007; 173-199) bahwa anak dalam range usia ini adalah tahap berpikir kongkrit. Anak sudah dapat diharapkan berpikir dengan menggunakan logika yang sederhana. Anak-anak ini akan diajak untuk proses pembelajaran di luar kelas yang melibatkan hampir seluruh inderanya; visual, pendengaran, kinetik.

Tempat proses pembelajaran di luar kelas ini adalah sebuah museum yang memiliki fasilitas media inter aktif. Anak-anak secara bergantian menggunakan media-media ini.

Beberapa media interaktif yang terekam dalam penelitian awal ini adalah:

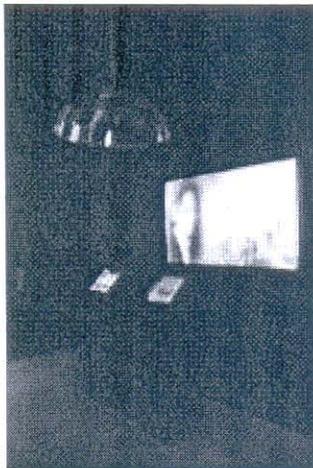


Gambar 2. Anak didampingi orang tuanya dalam menggunakan layar sentuh mengenai sejarah museum. Dokumentasi: Penulis



Gambar 3. Layar yang bergerak di atas dinding akan memberikan pengalaman yang berkesan bagi anak. Seakan akan anak masuk ke dalam peristiwa yang terpampang dalam layar. Atmosfir ruang sangat mempengaruhi pengalaman belajar di luar kelas.

Dokumentasi: Penulis



Gambar 4. Anak apabila berdiri dibawah kap bening, kemudian menyentuh layar sentuh untuk menginginkan menu yang diharapkan, maka layar yang terpampang besar dihadapan anak, akan mengeluarkan gambar dan mengeluarkan suara hanya diarea bawah kap yang menyerupai payung tersebut. Sekalipun orang tua pendamping berdiri di dekat kap, tetapi tidak berada di bawah kap yang terletak di atas kepala, ia tidak akan mendengar penjelasan yang dikeluarkan oleh layar tersebut.

Dokumentasi: Penulis

Gambar 2, 3 dan 4 adalah media interaktif yang paling diminati oleh anak bahkan juga orang tua pendamping. Sebelum proses pembelajaran interaktif sebaiknya anak anak

diberikan informasi penjelasan media media ini yang akan melibatkan pengalaman belajar langsung di luar kelas. Media pembelajaran interaktif ini merupakan informasi terkini yang tersedia di beberapa museum di Indonesia.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran yang menarik bagi anak yang berkesulitan belajar adalah anak-anak dibawa ke luar ruang kelas untuk mengikuti kegiatan *out door learning*. Anak-anak diajak mengunjungi museum sebagai bagian dari proses pembelajaran. Museum yang akan dikunjungi adalah museum yang memiliki media interaktif yang menarik yakni media yang melibatkan visual, suara, gerakan. Semua indera aktif terlibat, secara psikologis anak dapat melupakan tekanan yang dialami di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta; Raja Grafindo Perkasa. Hal. 1-9.

Danesi, Marcel. (2010). *Semiotika Media*. Yogyakarta; Jalasutra. Hal. 190-191.

Rodriguez, Mario et all. editor Randall, Soren V. (2006). *Learning Disabilities: New Research. " Language Event-Related Potentials in Poor Readers"*. New York; Nova science Publisher. P. 187-217.

Prelock, Patricia A. (2002). *Speaking, Reading and Writing in Children with Language Learning Disabilities. "Communicating With peers in The Classroom Context: The Next Steps. Edited by Butler. Katherine G. et all.* London; Lawrence Erlbaum Associates. P. 259-271.

Santrock, John W. (2002). *Perkembangan Hidup*. Edisi ke-5. Jakarta; Erlangga. Hal 307.

Santrock, John W. (2009). Psikologi

Pendidikan. Jilid ke-3. Jakarta; Salemba Humanika. Hal.79.

Tabrani, Primadi. (2000). *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung; ITB. Hal 3.