

RANCANGAN ANTARMUKA MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN DALAM BAHASA DAERAH DENGAN METODE DESIGN THINKING

Fitrah Eka Susilawati¹

fitrahesusilawati@uncp.ac.id
Universitas Cokroaminoto Palopo

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa sangat membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Bahasa daerah yang terancam punah karena penuturnya semakin sedikit. Peran sekolah di daerah sangat penting untuk tetap melestarikan Bahasa daerah, dengan begitu untuk menarik generasi muda dengan pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang di desain dengan menggunakan metode desain thinking yang memiliki lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* diharapkan dapat memenuhi fungsi atensi yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa daerah.

Kata Kunci: media pembelajaran, design thinking, antarmuka, bahasa daerah

1. Pendahuluan

Selain proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan atau materi pembelajaran dengan penyajian yang dapat menarik dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif [1]. Sehingga media pembelajaran dapat dirancang dengan memenuhi fungsi atensi yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam mendukung proses pembelajaran.

Studi kasus penerapan pembelajaran pengenalan hewan dengan bahasa daerah pada TK Citra Lumbewe yang dalam proses belajar mengajar untuk pembelajaran bahasa daerah. Dilakukan dengan metode ceramah yang masih menggunakan media papan tulis sebagai wadah penyampaian informasi. Penggunaan media ini masih kurang cukup dalam menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran. Penggunaan media

pembelajaran untuk anak usia dini diperlukan mengingat anak usia dini belum mampu memahami materi yang bersifat abstrak atau yang tidak dapat ditangkap oleh panca Indera mereka. Rancangan media pembelajaran dengan fitur lebih nyata akan lebih memudahkan anak untuk mencerna materi. [2].

2. Landasan Teori

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif [3]. Media pembelajaran memiliki empat fungsi khususnya untuk media pembelajaran visual, yaitu [4].

- a. Fungsi Atensi : media yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berfokus pada materi ajar yang menampilkan visualisasi yang dapat disertai dengan teks materi ajar.
- b. Fungsi Afektif: Dapat dilihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar dalam teks yang bergambar. Dimana gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa

- c. Fungsi Kognitif : Gambar atau lambang visual mampu mempermudah pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat pesan yang terkandung dalam gambar tersebut.
- d. Fungsi Kompensatoris : media visual dapat memudahkan siswa yang lemah dan lamban dalam menerima dan memahami isi pelajaran dalam bentuk teks atau penyampaian materi secara verbal

2.2. Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna merupakan titik interaksi dan komunikasi antara manusia dan komputer dalam suatu perangkat. Antarmuka dapat berupa tampilan layar, *keyboard*, *mouse* dan tampilan *desktop* [5], tampilan ini dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan. Komponen pembentuk dalam antarmuka pengguna antara lain layout, warna, tipografi dan grafik. Diperlukan usaha perancangan yang tepat untuk membuat antarmuka dari segi kemudahan dan kenyamanan pengguna untuk mendukung fungsional aplikasi atau perangkat lunak.

2.3. Design Thinking

Design thinking merupakan metodologi desain yang berpusat pada pengguna yang pertama kali disebutkan pada tahun 1969 oleh Herbert A. Simon. Penelitian terus dikembangkan seiring dengan perkembangan teknologi. Hingga kini, design thinking dianggap sebagai konsep kunci dalam desain yang berpusat pada pengguna. Meskipun demikian, pemahaman tentang pendekatan ini merupakan dasar oleh Desainer UI/UX. Desainer UI/UX menggunakan pendekatan design thinking untuk menemukan masalah dan menghasilkan solusi kreatif dengan memahami secara keseluruhan tujuan, kesulitan dan target akhir pengguna [6]. Tujuan dari metode ini yaitu mendesain produk yang mudah digunakan daripada mengharap pengguna beradaptasi dengan produk tersebut. 5 tahap pada *design thinking* yaitu [7]:

1. Empathize, tahap ini memfokuskan pada target pengguna yang membutuhkan platform. Tahap Empathize sangat

penting dalam menghasilkan inovasi produk, karena pada tahap ini designer mencari tahu apa yang dipikirkan, dikatakan, dirasakan, dan dilakukan pengguna dalam mendeskripsikan kebutuhan pengguna.

2. Define, tahap ini merupakan tahap yang mengkategorikan masalah berdasarkan tahap empathize yang telah dilakukan sebelumnya.
3. Ideation, tahap ini merupakan tahap memetakan beberapa ide-ide yang akan dijadikan solusi pada permasalahan yang ditemukan di tahap sebelumnya.
4. Prototype, tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku pengguna terhadap produk dengan membuat wireframe atau prototype desain aplikasi
5. Test, pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengukur efektifitas dan efisiensi desain. Hasil pengujian dapat berupa pengalaman dan umpan balik pengguna yang memperjelas setiap interaksi pengguna dengan aplikasi, dimana dapat membantu dalam evaluasi aplikasi yang nantinya akan dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Empathize

Pada tahap ini dilakukan dengan memahami permasalahan penggunaan dengan keinginan, kebutuhan dan tujuan dengan melakukan wawancara dan observasi. Wawancara ini dilakukan dengan memperhatikan persona pengguna. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa TK Citra Lumbewe (studi kasus) dari hasil wawancara ini ditemukan bahwa dalam pembahasan materi pengenalan hewan dilakukan dengan berfokus pada guru, yaitu guru memberikan penjelasan dengan metode ceramah dengan menggunakan media papan tulis. Pada model pembelajaran yang berfokus pada guru ini membuat siswa kurang antusias dalam belajar. Berikut daftar wawancara

Tabel 1. Daftar wawancara siswa

No	Wawancara
1	Berapa usia anda?

2	Apa yang anda lakukan saat guru menjelaskan materi ajar
3	Apa yang anda senangi dalam materi pengenalan hewan
4	Apa anda sering menggunakan perangkat android

Tabel 2. Daftar wawancara guru

No	Wawancara
1	Metode pembelajaran yang digunakan untuk materi ajar
2	Media apa yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran
3	Apakah media tersebut sudah cukup efektif dalam proses pembelajaran
4	Apakah terdapat media pembelajaran yang berbasis multimedia pada proses pembelajaran
5	Tema apa yang menurut anda sesuai dengan materi
6	Apakah siswa diperbolehkan menggunakan perangkat android pada proses pembelajaran

3.2 Define

Pada tahap define ini dilakukan pendefinisian ide atau pandangan pengguna yang menjadi dasar dari media pembelajaran yang akan dibuat. Beberapa kebutuhan pengguna pada media pembelajaran ini adalah :

- a. Kebutuhan siswa
 - 1) Aplikasi menampilkan fitur menu yang interaktif
 - 2) Aplikasi menampilkan fitur animasi
 - 3) Aplikasi menampilkan gambar sesuai materi
 - 4) Aplikasi menampilkan audio
 - 5) Aplikasi menampilkan video
 - 6) Aplikasi menampilkan fitur latihan
- b. Kebutuhan guru
 - 1) Aplikasi menampilkan fitur materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai guru
 - 2) Aplikasi menampilkan fitur latihan untuk evaluasi guru

3.3 Ideation

Tahap ini dilakukan pengumpulan ide dengan brainstorming sebagai berikut :

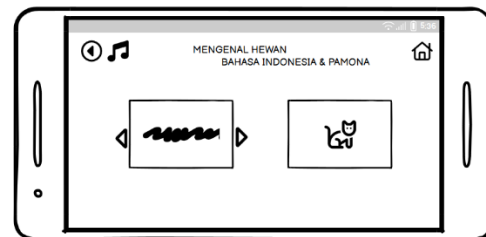
- a. Loading page
- b. Fitur materi ajar
- c. Fitur audio
- d. Fitur interaktif
- e. Fitur video
- f. Fitur kuis
- g. Fitur animasi
- h. Fitur petunjuk

3.4 Prototype

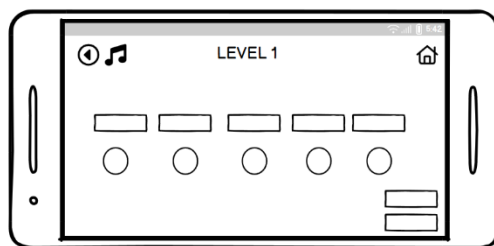
Tahap ini dilakukan pembentukan prototype ini dengan mendesain *low-fidelity wireframe*.



Gambar 2. Loading page



Gambar 3. Tampilan menu materi



Gambar 4. Tampilan halaman kuis

3.5 Test

Pengujian desain ini dianalisis dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) yang merupakan kuesioner untuk mengukur UX pada sebuah aplikasi, dengan 6 skala (Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan) terlihat pada tabel berikut :
Tabel 3. Mean dan Variance

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	2.381	0.04
Kejelasan	2.393	0.14
Efisiensi	2.250	0.06
Ketepatan	2.464	0.03
Stimulasi	2.643	0.06
Kebaruan	1.429	0.18

Hasil perhitungan yang didapatkan dikonversi ke dalam data set sehingga diperoleh hasil komparasi dengan benchmark UEQ dengan kategori *excellent* sebagai berikut :

Tabel 4. Comparisson to benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Daya tarik	2.38	Excellent
Kejelasan	2.39	Excellent

Efisiensi	2.25	Excellent
Ketepatan	2.46	Excellent
Stimulasi	2.64	Excellent
Kebaruan	1.43	Good

4. Kesimpulan dan Saran

Perancangan antarmuka media pembelajaran dengan menerapkan kelima tahap dalam metode *design thinking* yang dimulai dari tahap Emphatize, Define dan Ideation, Prototype, Test. Dari hasil pengujian melalui penerapan *user experience questionnaire* (UEQ) diperoleh hasil desain dengan kategori excellent.

Diharapkan penelitian ini, dilanjutkan dengan pengembangan desain untuk iterasi berikutnya dan pengujian dengan pengguna yang lebih banyak.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyad Azhar, 2016, Media Pembelajaran, Jakarta : Rajawali Pers.
- [2] Trimuliana, Ifina. 2021. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/komunitas-pembelajar/guru-kreatif/manfaat-penggunaan-media-pembelajaran> (diakses 5 Juli 2023)
- [3] Nurfadhillah, S., 2021. Media Pembelajaran di Jenjang SD. CV Jejak (Jejak Publisher).
- [4] Sumiharsono, R. and Hasanah, H., 2017. Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik. Pustaka Abadi.
- [5] Churchville Fred. User Interface. <https://www.techtarget.com/> (diakses 5 Juli 2023)
- [6] Tristina Oppliger. 2021. What Is Design Thinking In UX / UI Design? <https://flatironschool.com> (diakses 5 Juli 2023)
- [7] Larysa, N. and Marta, S., 2019. Design thinking approaches in it projects. In CEUR Workshop Proceedings (Vol. 2856, pp. 45-47).