

TRIBI: Bermain, Belajar dan Berteman bersama Siswa/i Sekolah Darussalam, Panongan

Phebe Valencia

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
phebe.valencia@uph.edu

Agnes Kristanti

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200009@student.uph.edu

Gracia Sabrina

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200025@student.uph.edu

Edelyn Pingni Wijaya

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200030@student.uph.edu

Jessica Valentina

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200002@student.uph.edu

Caroline Felicia Yohanes

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024190032@student.uph.edu

ABSTRAK

Tulisan ini untuk menjelaskan mengenai kegiatan kerjasama antara tim Dosen dan Mahasiswa/i Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH dengan Sekolah Darussalam, Panongan. Fokus kegiatan adalah pada perkembangan era digitalisasi dengan tampilan visual yang menarik berpengaruh kepada minat belajar anak di sekolah. Kegiatan ini akan membantu pihak sekolah untuk meningkatkan minat belajar anak melalui cara belajar yang interaktif. Tim pelaksana kemudian menawarkan prototipe untuk belajar dengan menggunakan gambar yang bergerak, dengan memperhatikan aspek 3B (bermain, belajar, dan berteman). Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, dengan mengajak partisipan terkait untuk terlibat dalam menghasilkan prototipe sebagai inovasi desain yang menjawab kebutuhan cara belajar dengan cara yang interaktif.

Kata Kunci: Sekolah, Anak-Anak, Visual, Pembelajaran interaktif, *Design Thinking*

PENDAHULUAN

Perkembangan digital menjadi persoalan sekaligus potensi dalam dunia pendidikan. Digitalisasi dengan tampilan visual yang menarik berpengaruh kepada

minat belajar anak, sementara proses pembelajaran di sebagian besar sekolah masih menggunakan buku fisik (Salmaa, 2023). Situasi ini dialami oleh Sekolah Darussalam yang berlokasi di Panongan, Tangerang, yang juga masih menggunakan buku fisik. Penggunaan buku fisik kurang mendorong perkembangan minat belajar anak karena seringkali buku-buku fisik yang digunakan di sekolah tidak berwarna atau bergambar, terlebih lagi tidak interaktif (tidak bergerak). Model pembelajaran yang dilakukan juga biasanya adalah model pembelajaran searah sehingga terasa monoton dan membuat anak-anak kurang fokus belajar. Sedangkan hingga saat ini sudah ada beberapa model pembelajaran yang lebih interaktif, misalnya: *Role-Playing*, Diskusi, proyek, Simulasi dengan menggunakan media yang lebih menarik (Yulianto, Hanif Sri, 2024). Kondisi fisik Sekolah Darussalam yang didanai secara pribadi juga kurang memadai, karena pada beberapa kelas terlihat kurang perawatan sehingga terasa kusam. Permasalahan alat, model dan ruang pembelajaran ini berpengaruh pada fokus dan minat pembelajaran anak-anak (<https://fkip.umsu.ac.id/>).



Gambar 1 Situasi SMK Darussalam. (Tim, 2023)

Melihat pada kondisi SMK ini, tim bertujuan membuat model pembelajaran yang menarik. Melalui metode *Design Thinking* (Brown, T. 2008, Brown, T dan Katz, B. 2009, Brown, T dan Wyatt, J. 2010), Tim bersama Sekolah Darussalam, Panongan khususnya Unit Pendidikan Dasar akan membuat prototipe untuk model pembelajaran interaktif. Prototipe ini direncanakan untuk terus berkembang dan kedepannya terus menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Prototipe untuk memberikan pengalaman belajar anak-anak. Prototipe ini utamanya menyorot pada 2 kebutuhan, yaitu: alat dan model pembelajaran dengan mengedepankan aspek interaktif (*interactive*) berbasis pengalaman (*experiential*) (Katoppo, M. L. dan Sudradjat, I. 2015, Katoppo, M. L. 2017).

KAJIAN TEORI

Dalam pembelajaran, tampilan visual dapat berdiri sendiri untuk menciptakan pesan pembelajaran yang lebih menarik. Alasan utama untuk menyertakan tampilan visual

adalah untuk meningkatkan efisiensi kognitif dengan mengurangi beban pemrosesan informasi, mendistribusikan beban melalui berbagai saluran, dan untuk menyorot informasi penting. Tampilan visual telah terbukti meningkatkan pembelajaran yang dangkal, dan lebih dalam (Schraw, McCrudden and Robinson, 2017).

Metode pembelajaran sudah sangat berkembang dan berubah. Pembelajaran yang menekankan pada interaksi dan kelindan menjadi salah satu pendekatan pembelajaran alternatif dari pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung searah (guru mengajar dan murid mendengarkan) (<https://penerbitdeepublish.com/macam-metode-pembelajaran/>). Pada kegiatan ini metode pembelajaran yang akan cobakan adalah metode pembelajaran interaktif berbasis pengalaman (*interactive-experiential learning*). Metode pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang menekankan pada interaksi Anak-anak dengan Guru ataupun Orang Tua (<https://lifestyle.kompas.com/read/2022/07/02/100000520/anak-perlu-dididik-gunakan-interactive-learning-apa-itu-?page=all>).

Pembelajaran interaktif adalah proses penyampaian informasi yang lebih praktis dan nyata di ruang kelas. Melalui pembelajaran interaktif, siswa diajak untuk berpartisipasi dalam diskusi aktif maupun melalui teknologi, atau melalui pembelajaran berkelompok di kelas. Pembelajaran interaktif mempertajam keterampilan berpikir kritis, yang merupakan hal mendasar bagi pengembangan penalaran analitik sang anak dan pada pengembangannya membuka imajinasi sekaligus keberanian untuk membuat keputusan, bukan dari informasi yang dihafal. Selain itu, pembelajaran interaktif mengajarkan anak-anak bagaimana berkolaborasi dan bekerja dengan baik dalam kelompok (<https://www.scholastic.com/parents/family-life/social-emotional-learning/technology-and-kids/understanding-interactive-learning.html>).

Berkaitan dengan pembelajaran interaktif adalah pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Pembelajaran berbasis pengalaman adalah proses belajar sambil melakukan, menghubungkan teori dan pengetahuan dengan situasi dunia nyata. Pembelajaran ini didasari teori pembelajaran konstruktivis yang mendefinisikan 'belajar sambil melakukan', dimana siswa/i adalah peserta aktif dalam proses pendidikan, dan pembelajaran dicapai melalui siklus penyelidikan, refleksi, analisis, dan sintesis yang berkelanjutan.

Artinya pengetahuan dihasilkan dari kombinasi pemahaman dan transformasi pengalaman. Dengan berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis pengalaman, siswa/i terlibat dalam pengalaman belajar otentik yang memposisikan mereka sebagai peserta aktif dalam pembelajaran mereka. Mereka mengembangkan kemampuan untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik serta mengintegrasikan pembelajaran di luar kelas. Pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan siswa/i, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan bekerja mereka (<https://itali.uq.edu.au/teaching-guidance/teaching-practices/active-learning/experiential-learning>).

METODOLOGI

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan *Design Thinking* (DT) untuk menghasilkan inovasi desain sosial (*social innovation design*) (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009, Brown dan Wyatt, 2010, IDEO, 2015). Terdapat 3 tahap dalam DT:

1. *Discover*, melalui observasi dan wawancara di lapangan. Observasi ini dilakukan terhadap kegiatan belajar siswa/i kelas 3 SD Darusslam dan wawancara terhadap guru, Kepala Sekolah dan perwakilan siswa/i.
2. *Ideate*, melalui *brainstorming* bersama pemangku kepentingan.
3. *Prototype*, membuat prototipe alat dan model pembelajaran yang mengedepankan aspek interaktif berbasis pengalaman dan melaksanakan uji coba kepada pemangku kepentingan.

PEMBAHASAN

Tahap 1: *Discover*

Observasi dan wawancara di lapangan dilakukan Tim dengan: Kepala Sekolah Darussalam (Ibu Tuti), perwakilan guru (Ibu Umri), perwakilan siswa/i kelas 3 dan 4 SD (Jihan, Anggisa, Habibie dan Gian). Dari wawancara tersebut diketahui bahwa pembelajaran di luar kelas, interaktif, bekerja dalam kelompok dan berada dalam suasana belajar yang bersih dan nyaman menjadi hal yang dianggap penting.



Gambar 2 Dokumentasi Wawancara dengan Pihak Terkait. (Tim, 2023)

Untuk melengkapi pengetahuan dan pemahaman akan pembelajaran anak-anak SD, maka tim juga melakukan wawancara dengan beberapa ahli: Ibu Cia sebagai guru TK, dan Ibu Ima Masrifah seorang psikolog yang memberikan masukan mengenai pola perkembangan belajar anak. Dari wawancara tersebut ditemukan bahwa alat pembelajaran yang menarik, interaktif dan melibatkan murid secara aktif akan sangat baik untuk meningkatkan minat belajar.

Tahap 2: *Ideation*

Dari hasil wawancara ditemukan 3 hal penting yang saling terkoneksi: *Belajar (dengan metode yang menyenangkan)*, *Bermain* dan *Berteman (bergaul, berdiskusi, berkelompok)*.

Untuk mengombinasikan 3 hal tersebut ke dalam alat dan model pembelajaran interaktif berbasis pengalaman, Tim kemudian mengembangkan beberapa ideasi (*Puzzle Box*, *Cerpen Pop-up*, *Wayang dan Flash Card*), dengan ideasi yang dipilih adalah: Wayang. Mengapa menggunakan Wayang, dan apa yang membuat wayang menjadi menarik? Karena wayang memunculkan figur yang dapat digerakkan dan menarik perhatian para siswa. Wayang diadopsi menjadi figur yang dikenal dengan

anak-anak saat ini. Bentuk dan gambar yang akan digunakan pada wayang ini adalah hasil diskusi dengan para pemangku kepentingan, yang di wawancara diawal, yaitu: para murid dan Guru.

Tahap 3: Prototype

Wayang dibuat dari potongan kertas. Potongan kertas digunting menyerupai bentuk karakter dari sebuah kata, atau bisa menggunakan gambar pada *flash card*. Gambar-gambar ini kemudian ditempelkan pada stik. Setelah itu gambar-gambar dapat digerakkan di depan dan menarik perhatian para siswa. Prototipe wayang ini dinamakan TRIBI – 3B (bermain, belajar berteman). Melalui prototipe ini permasalahan:

1. Alat pembelajaran berupa buku fisik digantikan dengan perlengkapan belajar yang dapat di-*customized* sesuai dengan bahan pembelajaran dengan membuat sendiri alat peraga pembelajaran. TRIBI juga mengutamakan visual (dari desain alat peraga hingga layar penampil) serta bergerak, mengambil metode penampilan Wayang.
2. Metode pembelajaran searah yang biasanya hanya dari guru kepada murid diubah dengan membuat setiap murid aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. TRIBI mengharuskan para murid untuk mempersiapkan alat peraganya sesuai dengan bahan pembelajaran yang sedang dilakukan, mempersiapkan narasi dan presentasi bahan pembelajaran.

Melalui ke-2 poin ini TRIBI menjadi alat dan model pembelajaran interaktif berbasis pengalaman.



Gambar 3 Prototipe TRIBI. (Tim, 2023)

Setelah melalui beberapa kali *feedback*, prototipe TRIBI kemudian disosialisasikan dan digunakan bersama-sama oleh Tim dan pemangku kepentingan. Prototipe ini kemudian diserahkan kepada pihak Sekolah Darussalam untuk digunakan.



Gambar 4 Sosialisasi dan Penggunaan Prototipe TRIBI kepada Anak-Anak dan Penyerahan Prtotipe TRIBI kepada Para Guru. (Tim, 2023)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, prototipe TRIBI yang digunakan mampu membuat para siswa lebih fokus dan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Tidak hanya murid yang aktif dalam menggunakan prototipe ini namun juga guru. Guru berperan lebih aktif dalam menyajikan materi melalui wayang, sedangkan para siswa/i juga berkesempatan untuk mengembangkan serta meng-*customized* bahan-bahan pembelajarannya sendiri menjadi lebih interaktif dan *experiential*. TRIBI mendapatkan respon positif dan antusias dari para siswa dan guru.

Inovasi Metode Pembelajaran Interaktif berdasarkan pengalaman (*interactive-experiential learning*) melalui prototipe TRIBI (Belajar, Bermain, Berteman) untuk khususnya siswa/i SD Sekolah Darussalam berhasil karena:

1. Prototipe ini dapat menjadi alternatif buku fisik sebagai perlengkapan belajar yang dapat di-*customized* sesuai dengan bahan pembelajaran dengan membuat sendiri alat peraga pembelajaran. TRIBI juga mengutamakan visual bergerak - dari desain alat peraga hingga layar penampil bergerak.
2. Prototipe ini mengubah metode pembelajaran searah menjadi model pembelajaran interaktif berbasis pengalaman, karena TRIBI membuat setiap Guru dan siswa/i aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. TRIBI mengharuskan para Guru dan siswa/i aktif mempersiapkan alat peraganya sesuai dengan bahan pembelajaran yang sedang dilakukan, mempersiapkan narasi dan presentasi bahan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2008): Design thinking www.unusuallleading.com, *Harvard Business Review*, 1-9.
- Brown, T. dan Katz, B. (2009): *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations*, HarperCollins Publishers, New York.
- Brown, T., dan Wyatt, J. (2010): Design thinking for social innovation, *Stanford Social Innovation Review*, *Stanford School of Business*, 29-35.
- Katoppo, M. L. dan Sudradjat, I. (2015): Combining Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT) as an alternative research method in architecture, *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, *International Conference ARTEPOLIS Vol.5*, Architecture Program, School of Architecture, Planning and Policy Development, Institut Teknologi Bandung (ITB), Indonesia, 184 C (2015), 118-125, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.05.069.
- Katoppo, M. L. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Salmaa, (20 Juni, 2023). 7 Macam Metode Pembelajaran, Pengajar Harus Tahu!. Diakses dari <https://penerbitdeepublish.com/macam-metode-pembelajaran/>
- Sanjaya, Yefta Christoherus Asia dan Wardianto, Glori K. (2 Juli 2022). Anal Pelru dididik gunakan "Interactive Learning", Apa itu?. Diakses melalui: (<https://lifestyle.kompas.com/read/2022/07/02/100000520/anak-perlu-dididik-gunakan-interactive-learning-apa-itu-?page=all>)
- Scholastic Parents Staff, Understanding Interactive Learning. Diakses

melalui: (<https://www.scholastic.com/parents/family-life/social-emotional-learning/technology-and-kids/understanding-interactive-learning.html>).

Schraw, G., McCrudden, M. and Robinson, D. (NaN) Learning Through Visual Displays. [edition unavailable]. Information Age Publishing. Available at: <https://www.perlego.com/book/604091> (Accessed: 23 July 2024).

Teaching Guidance by The University of Queensland. Experiential Learning. Di akses melalui: (<https://itali.uq.edu.au/teaching-guidance/teaching-practices/active-learning/experiential-learning>).

Yulianto, Hanif Sri. (29 Januari 2024). Macam-macam Model Pembelajaran Interkatif. Diakses melalui <https://www.bola.com/ragam/read/5515720/macam-macam-model-pembelajaran-interaktif?page=3>