BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam sistem pelajaran di Indonesia, terdapat berbagai macam cara yang digunakan dalam membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar baik secara formal (disekolah) atau informal (dirumah). Banyak cara yang dilakukan demi membantu kelancaran dan efektivitas pembelajaran tersebut, salah satunya adalah penambahan sarana media dalam pembelajaran.

Media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran saat ini sudah sangat beragam. Dari yang menggunakan alat bantu dalam praktek, hingga menggunakan proses pendekatan dengan cara permainan. Setiap cara akan sangat berpengaruh tergantung dari segmentasinya.

Media informasi yang menunjang saat ini sudah sangat banyak jenisnya. Media informasi berupa media elektronik yang sedang mewabah saat ini seperti internet, televisi atau media masa yang sangat aktual seperti koran dan majalah. Setiap media yang ada saat ini mempunyai dampak tersendiri kepada tiap segmentasinya baik positif maupun negatif, karena saat ini kebutuhan akan media sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat.

Pada anak, segala sesuatu yang disuguhkan untuk kebutuhan pembelajaran harus menggunakan media informasi yang tepat. Dijelaskan dalam laman GURU IT mengenai media pembelajaran bahwa „media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna%(Latuheru, 2009)

Seorang anak usia SD (usia 7-12 tahun) membutuhkan media yang lebih interaktif untuk membantu proses pembelajaran mereka agar lebih kreatif. Dalam laman Pendidikan anak dijelaskan "Pada dasarnya bagi

anak-anak, Bermain merupakan cara Belajar yang paling alami serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak". Media yang mendukung dan memprasarana kegiatan Bermain sambil Belajar dapat membantu anak untuk lebih mengerti dan lebih nyaman dalam proses pembelajaran%(Rose Mini, 2009)

Media pembelajaran pada anak yang dapat mendukung proses pembelajaran yang kreatif Baiknya mengandung materi yang sesuai dan memang disenangi oleh anak-anak. Banyak hal yang dapat diangkat untuk memancing ketertarikan anak. Dunia anak sering diidentikkan dengan sesuatu yang imajinatif dan bersifat fantasi. Pemilihan materi pembelajaran yang sesuai dengan kesenangan mereka juga penting untuk diberikan namun harus tetap mengandung fakta-fakta ilmiah.

Dasar ilmu pengetahuan yang ilmiah akan lebih Baik jika dikenalkan sejak awal pada anak. Banyak yang dapat dikenalkan pada anak dalam menunjang kosakata keilmuannya sebagai dasar dalam pembelajaran dimasa yang akan datang.

Salah satu keilmuan yang cukup penting untuk ditanamkan sejak dini adalah tentang ilmu alam. Ilmu alam yang menjelaskan tentang adanya mahluk mahluk selain manusia yang juga hidup Bersama, Baik dimasa lalu maupun dimasa sekarang. Dengan pengenalan tersebut maka akan ada pembelajaran tentang Bagaimana menghargai dan menjaga lingkungan yang ada disekitar anak.

Keilmuan tentang mahluk selain manusia dapat menjadi Pilihan untuk memulai pengajaran untuk anak. Ada Banyak hewan dan tumbuhan yang dapat menarik perhatian. Terdapat Banyak sekali jenis hewan yang unik dari yang ganas sampai yang lucu, dan itu merupakan dunia yang menarik Bagi anak untuk di pelajari.

Dinosaurus merupakan salah satu mahluk yang menarik untuk dipelajari. Kurun waktu lampau, memungkinkan Dinosaurus diinterpretasikan dengan Bebas. Wujud fisiknya yang Besar, kuat, kokoh juga membuka ruang interpretasi yang luas. Kondisi ini yang menarik,

yaitu adanya peluang-peluang interpretasi, baik berdasarkan keilmuan khusus maupun berdasarkan imajinasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian diatas maka dapat identifikasi permasalahan sebagai berikut:

- Media informasi yang bertemakan dinosaurus bukanlah sesuatu inovasi yang baru, hampir di setiap penerbit selalu ada buku yang membahas mengenai dinosaurus. Penerbit Gramedia sendiri telah mengeluarkan tujuh belas buku dinosaurus dengan berbagai macam judul dari luar negri (buku terjemahan). Sedangkan penerbit Mizan mengeluarkan dua belas seri dinosaurus berupa puzzle gambar dan buku mewarnai dinosaurus buatan redaksi mereka sendiri.
- Buku informasi lokal dinosaurus yang telah ada umumnya tidak mempunyai format media yang baru, berbeda dengan buku informasi dinosaurus terjemahan yang lebih variatif dalam bentuk kemasan.
- Belum adanya media informasi khusus anak yang membahas tentang ulasan dinosaurus di indonesia, padahal di pulau komodo terdapat komodo dragon, kerabat dekat dinosaurus yang hanya hidup di indonesia.

1.3 Fokus Permasalahan

Dari penjabaran diatas maka permasalahanya terletak pada bentuk penyampaian media informasi dinosaurus khususnya pada anak usia SD (7-12 tahun). Bagaimana pemilihan media informasi yang tepat di usia pertumbuhan. Dan pembelajaran apa yang dapat menunjang pertumbuhan anak agar lebih kreatif.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan adalah:

1. Membantu anak-anak dalam mengenal zaman hidupnya dinosaurus

2. Menciptakan suasana pembelajaran yang imajinatif dan kreatif bagi anak
3. Menambah kajian media lokal tentang informasi dinosaurus khususnya pada anak.
4. Membantu menumbuhkan rasa belajar dengan menyenangkan dikalangan anak-anak.

1.5 Kata Kunci

1.5.1 Media Informasi

„Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi‰ .(Sadiman, 2002)

„informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang‰ (Gordon, 1974)

1.5.2 Imajinasi

“kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide‰ (B. Maranda Hutagalung, 2008)

1.5.3 Anak-anak

„Anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan.‰(John Locke , 1986)

1.5.4 Ilustrasi

„adalah gambar yang dapat berbicara dan menyampaikan pesan‰(Arleen Amidjaja, 2010)