

Interaktivitas Ilustrasi pada Ruang Belajar Siswa SD Kelas 1 – 3 di Bali

I Nyoman Larry Julianto, I Wayan Agus Eka Cahyadi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,

Institut Seni Indonesia Denpasar

Jalan Nusa Indah Denpasar, 80235

Tlp. 08123601237, Email Corresponding Author : larry_smartdesign@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the phenomenon of illustration interactivity as visual stimulus in the learning space in an effort to grow students' motivation to study in elementary school grades 1 - 3. This study aims to understand 'value' of an illustration that plays a role in efforts to increase student motivation. This initial phase of the research aims to understand the 'value' of an illustration that plays a role in efforts to increase student's motivation to study. This Qualitative analysis with procedural method is started with collecting the data through observation of students who are given free drawing treatment in accordance with their desires. The results of the study stated that students in grades 1-3 had a tendency to draw with the theme of nature and neighborhood. Few students were interested in visualizing a thematic illustration according to the content of the lesson when the research was conducted. The process of expressing their illustration seems to be patterned according to 'memorable experience', if they are instructed to draw, they will 'automatically' have a tendency to draw as an example or previous experience given by the teacher or other sources. Cultivating self-creativity to increase student's motivation to study, expressive learning space is needed in the involvement of illustrations.

Keywords: Visual Interaction, Illustration, Elementary Students, Bali

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi fenomena interaktivitas ilustrasi sebagai rangsang visual pada ruang belajar dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar kelas 1 – 3. Penelitian ini bertujuan memahami 'value' sebuah ilustrasi yang berperan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis kualitatif dengan metode prosedural ini diawali dengan mengumpulkan data melalui observasi terhadap siswa yang diberikan perlakuan menggambar bebas sesuai dengan keinginannya masing-masing. Hasil penelitian menyatakan bahwa Siswa kelas 1 – 3 memiliki kecenderungan menggambar tema alam dan lingkungan rumah tempat tinggal. Sedikit siswa yang tertarik untuk memisualisasikan sebuah ilustrasi yang bersifat tematik sesuai dengan konten pelajaran saat penelitian dilakukan. Proses mengekspresikan ilustrasinya yang terkesan dipolakan sesuai 'memorable experience', jika diinstruksikan menggambar maka secara 'otomatis' mereka cenderung menggambar seperti contoh atau pengalaman sebelumnya yang diberikan oleh guru atau sumber lainnya. Menumbuhkan kreativitas diri untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dibutuhkan ruang belajar yang ekspresif dalam keterlibatan ilustrasi.

Kata Kunci: Interaksi Visual, Ilustrasi, Siswa SD, Bali

PENDAHULUAN

Memahami fenomena interaktivitas ilustrasi sebagai rangsang visual pada ruang

belajar dalam upaya mendukung proses pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar siswa usia Sekolah Dasar jenjang

kelas 1–3 di Bali, merupakan latar belakang dari penelitian ini. Menurut William, Rice, dan Rogers (dalam Ruggiero, 2000, hlm. 15), menyatakan bahwa interaktivitas secara signifikan memperkuat penggunaan inti dan gagasan teori gratifikasi dari pengguna aktif karena hal tersebut sudah didefinisikan sebagai tahap dimana partisipan dalam proses komunikasi memiliki kontrol serta dapat bertukar peran dalam *mutual discourse*. Konsep *mutual discourse*, pertukaran, kontrol dan partisipan tersebut dapat dibedakan menjadi tiga level interaktivitas, yaitu percakapan tatap muka dengan derajat interaktivitas tertinggi, dengan derajat yang lebih rendah yaitu interaktivitas yang dimungkinkan antara orang dengan medium atau orang dengan sistem di mana konten dapat dimanipulasi, ketiga adalah interaktivitas yang diperoleh dalam sistem informasi yang tidak memungkinkan adanya intervensi dari pengguna untuk merubah konten.

Interaktivitas dalam penelitian ini mengacu pada tindakan interaksi antara siswa dengan ruang belajarnya dalam keterlibatan ilustrasi sebagai elemen komunikasi visual untuk dapat mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memahami ilustrasi yang tepat sebagai stimulus bagi anak–anak usia Sekolah Dasar kelas 1–3 dalam proses interaksi mereka pada ruang belajarnya. Sejauh ini belum ditemukan penelitian terkait sebuah ‘konsep interaksi visual’ ruang belajar di Sekolah, sehingga penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Konsep yang dimaksudkan adalah keterlibatan ilustrasi sebagai salah satu elemen rangsang visual

pada ruang kelas dalam upaya mendukung proses pembelajaran serta sekaligus berperan untuk mampu menumbuhkan motivasi dan meningkatkan minat belajar masing–masing siswa sesuai dengan konten serta konteks mata pelajarannya.

Peneliti memahami bahwa jenjang Sekolah Dasar kelas 1–3, merupakan masa tahapan awal siswa mulai mengenal dunia pendidikan dasar, sehingga proses transisi dari prinsip kebermainan menuju pendidikan formal, merupakan tahapan permasalahan yang sangat penting untuk dapat dicermati lebih mendalam. Jenjang Sekolah Dasar kelas 1–3 juga merupakan masa transisi dalam tahapan perubahan paradigma berpikir siswa, yakni dari dunia imaji Taman Kanak–Kanak menuju tahap belajar kurikulum pendidikan dasar yang sudah mengacu pada proses penyesuaian diri. Tahapan perubahan masa kanak–kanak menuju pendidikan Sekolah Dasar tersebut idealnya tidak bersifat langsung, artinya ada sebuah proses atau pola yang terkonstruksi secara bertahap, sehingga mampu memberikan dampak psikologis yang baik terhadap siswa jenjang pendidikan Sekolah Dasar kelas 1–3.

Perihal tahapan perubahan masa kanak–kanak menuju pendidikan Sekolah Dasar tersebut memiliki arti bahwa harus ada sebuah proses atau pola yang mampu memberikan suasana belajar yang nyaman bagi siswa Sekolah Dasar tahap awal, yakni usia Sekolah Dasar kelas 1–3. Pembentukan suasana ruang kelas menjadi sebuah ‘konsep interaksi visual’, merupakan salah satu upaya yang menjadi pendukung utama dalam

proses transisi tersebut. Suasana ruang belajar yang memiliki interaksi visual terhadap siswa dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam keseharian mereka di sekolah.

Tahapan taman kanak-kanak lebih mengutamakan kreativitas dalam membuat sebuah karya keterampilan, bermain dan bernyanyi. Pemahaman tersebut cenderung menjadi dasar pemikiran beberapa sekolah di Bali untuk dapat mengimplementasikan salah satu pemikiran terkait ruang belajar yang bersifat dekoratif, yakni diyakini akan mampu memengaruhi *state of mind* siswa dalam proses pembelajaran. Artinya bahwa siswa usia Sekolah Dasar kelas 1-3 dianggap cenderung akan termotivasi minat belajarnya, akibat adanya interaksi visual di ruang kelas. Interaksi yang dimaksudkan adalah adanya rangsang visual atau stimulus dari hasil kreativitas siswa yang dipajang atau ditempatkan pada meja maupun dinding ruang kelas mereka masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru wali kelas dari masing-masing Kabupaten dan Kota di Bali, cenderung dinyatakan bahwa akibat adanya media dekorasi ruang yang lahir dari pengembangan kreativitas dan keterampilan anak-anak, dapat berperan aktif sebagai elemen interaktivitas yang mampu menumbuhkan *mood* siswa menjadi senang dan termotivasi saat mereka memasuki ruang kelasnya masing-masing. Pendapat lain mengatakan bahwa penataan ruang kelas yang sederhana cenderung lebih efektif dalam proses pembelajaran siswa (Hoffman, 2014). Penelitian ini bertujuan

untuk memahami '*value*' dari sebuah ilustrasi sebagai elemen rangsang visual yang memiliki peran dalam upaya meningkatkan motivasi serta menumbuhkan minat belajar siswa.

Dipahami bahwa anak-anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga mereka tumbuh remaja. Masa anak usia Sekolah Dasar, mereka akan mengalami proses perkembangan fisik dan perilaku sosial sehingga membentuk konsep diri masing-masing. Menurut Santrock (2008, hal. 63), menyatakan bahwa memodifikasi lingkungan fisik sekolah pada prinsipnya adalah menata kelas dengan cara mengurangi kepadatan di tempat lalu lalang. Penataan lingkungan belajar yang tepat bernuansa anak-anak tentu akan berpengaruh terhadap tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Lingkungan fisik kelas yang menarik, efektif dan mampu meningkatkan kebahagiaan bagi anak, cenderung mendukung mereka untuk dapat berkembang secara psikis dan merasakan kenyamanan di lingkungan belajarnya.

Karakteristik anak ketika berada pada jenjang usia Sekolah Dasar dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Menurut Supandi (1992, hlm. 44), kelas rendah terdiri dari anak-anak jenjang Sekolah Dasar dari kelas satu sampai dengan kelas tiga. Sedangkan kelas tinggi terdiri dari anak-anak jenjang Sekolah Dasar dari kelas empat sampai dengan kelas enam. Dipahami bahwa kelas rendah merupakan masa transisi anak-anak dari kondisi kebermainan menuju kondisi belajar formal. Terdapat beberapa

faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran siswa di Sekolah Dasar dalam tahapan menuju pendidikan formal.

Faktor internal atau kemampuan belajar dari anak itu sendiri merupakan faktor yang memengaruhi kondisi belajar anak. Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang memengaruhi kemampuan belajar anak tersebut. Faktor eksternal ini meliputi lingkungan dari anak tersebut seperti teman sepergaulannya, keluarga, cuaca, serta lingkungan tempat belajarnya. Walaupun terdapat dua faktor yang berbeda, namun keduanya saling memengaruhi serta berkesinambungan. Faktor internal adalah kemampuan dari anak itu sendiri, sementara faktor eksternal adalah pengaruh dari lingkungan belajar anak tersebut, namun faktor eksternal tersebut merupakan salah satu indikator penting yang sangat memengaruhi proses belajar anak dan mampu menyebabkan terjadinya *human error* pada anak tersebut.

Terjadinya sebuah *human error* pada anak, secara tidak langsung akan menyebabkan adanya penurunan kualitas anak dalam menyerap atau memahami ilmu pengetahuan dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar. Anak-anak sangat membutuhkan lingkungan yang dapat mendukung serta memberikan rasa nyaman bagi anak untuk dapat belajar dan berkonsentrasi dengan baik. Wujud dari dukungan lingkungan belajar sekitar atau faktor eksternal tersebut seperti mendapatkan cahaya yang cukup, suhu yang tidak panas namun tidak terlalu dingin, sirkulasi udara segar yang baik, pengaplikasian warna yang

tepat serta penerapan elemen dekorasi ruang yang tepat. Ilustrasi pada ruang kelas dalam proses interaktivitas siswa menjadi salah satu faktor dalam membangun *mood* (suasana hati) serta diharapkan mampu menumbuhkan motivasi siswa jenjang Sekolah Dasar untuk meningkatkan minat belajarnya.

Interaktivitas sebagai suatu tingkatan karena para partisipan memiliki kontrol terhadap perannya dalam proses komunikasi. Partisipan juga dapat bertukar peran dalam dialog bersamanya. Salah satu level implementasi dalam konsep *mutual discourse*, pertukaran, *control*, dan partisipan adalah interaktivitas yang diperoleh dalam sistem informasi yang tidak memungkinkan adanya sebuah intervensi dari pengguna untuk merubah suatu konten. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian dalam menciptakan sebuah suasana ruang belajar yang mampu memengaruhi motivasi belajar siswa akibat adanya keterlibatan ilustrasi sebagai salah satu elemen rangsang visual dalam penataan ruang belajar siswa jenjang Sekolah Dasar kelas 1–3. Interaksi kognitif melibatkan partisipasi psikologis, emosional, dan intelektual antara manusia dan sistem pembelajaran.

Sebuah penelitian mengenai pengaruh rangsang visual pada ruang belajar anak serta kaitannya terhadap meningkatnya minat serta tumbuhnya motivasi belajar siswa, pernah dilakukan oleh seorang peneliti dari Universitas Carnegie Mellon pada tahun 2014. Hasil penelitiannya tersebut menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah teralihkan perhatiannya oleh sebuah stimulus dari lingkungan visual sekitarnya, sehingga

membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk dapat menyelesaikan tugas dan menunjukkan hasil belajar yang kurang maksimal saat dinding ruang belajar mereka penuh dengan dekorasi daripada ketika dekorasi tersebut dihilangkan atau disederhanakan (Fisher, Godwin, & Seltman, 2014, hlm. 1362). Hasil penelitian tersebut menjadi penguat posisi (*state of the art*) penelitian ini, yakni terkait upaya memahami proses pembelajaran yang sangat dipengaruhi oleh tingkat interaktivitas siswa terhadap ruang belajarnya dalam keterlibatan ilustrasi sebagai salah satu elemen rangsang visual pada suatu kondisi ruang belajar di lingkungan Sekolah Dasar di Bali.

Ilustrasi secara etimologi berasal dari bahasa Latin '*illustrare*' yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa tertentu. Semua media pembelajaran anak-anak jenjang Sekolah Dasar kelas 1-3, cenderung memiliki ilustrasi karena tanpa kehadiran ilustrasi, maka anak-anak akan menjadi mudah mencapai titik kebosanan dalam proses belajarnya. Kriteria kesesuaian ilustrasi dengan penggambaran konteks merupakan kesesuaian gambar ilustrasi (imaji) dengan suatu peristiwa atau kejadian yang disajikan dalam sebuah medium (Walker, 2012).

Kesesuaian antara ilustrasi dan penggunaan konteks materi yang diceritakan (mata pelajaran), berguna untuk membantu memberikan penjelasan atau membantu anak dalam memahami secara lebih mudah mengenai pesan atau materi pelajaran

yang disampaikan oleh gurunya. Ahli lain menyatakan tentang kesesuaian konteks dan ilustrasi ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain; (1) konteks linguistik atau sesuai dengan ragam bahasa visual anak-anak; (2) konteks emotif, yaitu membangkitkan reaksi senang, gembira, sedih maupun empati; (3) konteks situasional yaitu sesuai dengan situasi kehidupan anak-anak; dan (4) konteks budaya, sesuai dengan kebiasaan atau habitus dalam budaya anak-anak (Massey, 2017). Kesesuaian konteks dan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual dengan jenis aktivitas - komparasi, maka dapat mempengaruhi tiga aspek pengalaman belajar anak-anak, yaitu kognitif (daya pikir), afektif (sikap), dan psikomotorik (perilaku) secara signifikan. (Gilang, Sihombing, & Sari, 2018, hlm. 41 - 50).

Memahami interaksi visual anak, maka perlu juga dipahami secara singkat mengenai konsep pendidikan karakter. Menurut Kurtus (Gilang, Sihombing, & Sari, 2017), dipahami bahwa karakter adalah suatu tingkah laku atau perilaku (*behaviour*) dari seseorang sehingga dari perilakunya tersebut orang lain dapat mengenal serta memahami konteks dirinya. Karakter akan menentukan kemampuan seseorang untuk dapat mencapai sesuatu yang menjadi sebuah cita-citanya dengan efektif, kemampuan untuk berperilaku jujur dan berterus terang kepada orang lain serta kemampuan untuk mentaati tata tertib dan aturan atau norma yang berlaku.

Pendidikan karakter dapat diwujudkan apabila seseorang dapat mampu memahami pendidikan karakter sebagai sebuah landasan pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang

melibatkan tiga aspek seperti pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Pendidikan karakter tidak dapat berjalan dengan efektif apabila tidak adanya sinergitas dari ketiga aspek tersebut (Lickona, 2007, hlm. 118).

Memahami beberapa pernyataan para ahli tersebut, yang dapat diambil sebagai indikator kesesuaian ilustrasi anak terkait pendidikan karakter untuk meningkatkan motivasi serta menumbuhkan minat belajar siswa pada ruang belajarnya adalah; (1) sesuai dengan ragam bahasa anak-anak (konteks bahasa visual); (2) mampu membangkitkan reaksi senang, gembira, sedih, dan empati (konteks emotif); (3) sesuai situasi kehidupan anak-anak atau dalam konteks ruang belajar, maka terkait dengan mata pelajaran (konteks situasional); (4) penggambaran tokoh memberi contoh kebaikan atau motivasi; dan (5) cerita dipertegas dengan gambar berwarna bebas namun diharapkan mampu memberikan kesan menarik sesuai dengan konten dari mata pelajaran masing-masing jenjang Sekolah Dasar.

Hasil dari analisis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interaktivitas siswa terhadap ilustrasi, sehingga dapat dipahami implementasi ilustrasi yang tepat dalam menghasilkan stimulus pada ruang belajar siswa sehingga diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan konten mata pelajaran pada masing – masing jenjang Sekolah Dasar kelas 1-3.

Kontribusi dari hasil penelitian ini dapat memberikan sebuah dampak positif dalam

upaya menumbuhkan karakter diri serta kreativitas seni anak-anak usia Sekolah Dasar kelas 1-3 di Bali. Pengembangan kreativitas dan karakter melalui keterlibatan ilustrasi sebagai salah satu elemen rangsang visual pada ruang belajar, diharapkan akan mampu menumbuhkan motivasi serta meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 – 3 di Bali.

METODE

Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan eksperimen untuk dapat memahami konten maupun konteks dari ekspresi visual dalam wujud gambar (imaji visual) anak-anak. Menurut Moleong (2005, hlm. 6), penelitian kualitatif adalah suatu riset yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, terkait dengan perilaku, persepsi, motivasi, serta tindakan secara holistik.

Pendekatan eksperimen dilakukan dengan cara menerapkan *treatment* atau tindakan tertentu kepada partisipan penelitian yang bersifat individu atau kelompok untuk dapat dievaluasi sehingga diketahui hasilnya. Pemberian perlakuan inilah yang menjadi ciri khas sebuah penelitian eksperimen dibandingkan dengan jenis pendekatan penelitian lainnya (Latipun, 2004, hlm. 8). Penelitian ini dimulai dari lapangan, yakni menggali data dari fakta empiris. Peneliti mempelajari langsung bagaimana wujud ekspresi visual anak-anak yang dituangkan dalam ilustrasi (gambar) secara bebas (tidak ditentukan temanya). Memahami ekspresi visual anak-anak dalam wujud gambar,

memiliki tujuan untuk mengetahui ilustrasi yang mampu menstimulasi anak-anak usia Sekolah Dasar kelas 1-3. Hasil temuan penelitian ini sangat penting karena menjadi landasan berpikir untuk tahapan merancang sebuah 'konsep interaksi ruang' belajar yang nyaman dalam keterlibatan ilustrasi sebagai salah satu elemen rangsang visual pada proses transisi '*state of mind audience*' dari dunia taman kanak-kanak menuju pendidikan formal di Sekolah Dasar. Konsep interaksi ruang tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi serta meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan konten mata pelajaran pada masing-masing jenjang kelas 1-3.

Tahap awal penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi di lapangan terhadap siswa yang diberikan perlakuan berupa menggambar bebas sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Peneliti dalam proses penelitian ini berlangsung, hanya memberikan himbauan yang disampaikan melalui wali kelasnya bahwa konten maupun konteks dari gambar (imaji visual) anak-anak, sebaiknya memiliki relevansi dengan mata pelajaran yang sedang berlangsung pada saat proses pengumpulan data penelitian ini dilakukan.

Data berupa gambar (imaji visual) anak-anak usia Sekolah Dasar kelas 1-3 tersebut kemudian di analisis untuk mampu dipahami kecenderungan representasi visual yang dijewantahkan ke dalam medium visual, dalam hal ini adalah kertas gambar yang dijadikan sebagai media dalam menggambar. Temuan penelitian dalam bentuk konsep dan prinsip yang dibangun dan dikembangkan

dari lapangan bukan dari teori yang telah ada. Prosesnya induktif yaitu dari data yang terpisah namun saling berkaitan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memahami tujuan penelitian adalah untuk mengetahui interaktivitas ilustrasi sebagai elemen rangsang visual pada ruang belajar siswa usia Sekolah Dasar kelas 1-3, maka berikut diuraikan lebih lanjut berdasarkan tahapan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini.

Hasil penelitian menyatakan bahwa Siswa kelas 1-3 memiliki kecenderungan kesamaan tema gambarnya, yakni bertemakan alam dan lingkungan sekitar rumah tempat tinggal mereka masing-masing. Sedikit sekali siswa yang tertarik untuk memvisualisasikan sebuah ilustrasi yang bersifat tematik, yakni sesuai dengan konten dan konteks mata pelajaran yang diperoleh pada saat penelitian ini dilakukan. Perihal tersebut ditengarai bahwa siswa lebih berfokus pada ekspresif kenyamanan berpikir daripada ekspresi *problem solving*, yakni berupaya menyelesaikan kekurangan terhadap pemahaman mereka masing-masing mengenai mata pelajaran yang dibahas melalui bahasa visual.

Kebebasan yang diartikan oleh masing-masing siswa, mengacu kepada kebebasan berekspresi dalam zona berpikir 'nyaman' mereka, sehingga 'beban' pikiran terhadap mata pelajaran yang diterima pada saat penelitian dilakukan, menjadi berkurang, namun dengan tidak adanya relasi terhadap konten mata pelajaran, maka apabila perhatian



Gambar 1. Tahapan Pengumpulan Data Penelitian Dengan Kegiatan Menggambar Tema 'Bebas'
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

mereka dialihkan kembali kepada mata pelajarannya masing-masing setelah kegiatan menggambar dan mewarnai dihentikan, dapat dipastikan bahwa akan terdapat kecenderungan terciptanya suasana 'kurang nyaman' bagi mereka. Kondisi ini tentu akan mengurasi minat serta motivasi belajar siswa.

Artinya bahwa anak-anak usia Sekolah Dasar kelas 1-3 masih cenderung memiliki karakteristik jenjang taman kanak-kanak, terlihat dari proses mengekspresikan ilustrasinya yang terkesan dipolakan secara visual. Proses mengekspresikan ilustrasinya yang terkesan dipolakan berdasarkan '*memorable experience*', sehingga walaupun sudah diinstruksikan oleh wali kelas mereka masing-masing untuk berupaya menggambar atau memvisualisasikan konten dari materi pelajaran kedalam bentuk ilustrasi dan diwarnai, namun pada kenyataannya masih tetap saja terjadi kecenderungan imaji visual yang secara 'otomatis' menuju pola yang sama. Siswa kelas 1-3 masih tetap memilih menggambar seperti 'contoh klasik' atau pengalaman yang diperoleh sebelumnya, yakni wawasan imaji yang pernah anak-anak dapatkan dari guru yang pernah mengajarkan

mereka menggambar atau sumber lain.

Berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa apabila anak-anak usia Sekolah Dasar kelas 1-3 diminta untuk menggambar di dalam kelas maka 'zona nyaman' pemikiran mereka seolah-olah sudah mengacu pada satu tema atau konsep. Anak-anak akan menggambar sesuai dengan 'contoh klasik' atau pengalaman imaji masa sebelumnya tersebut. Pola menggambar sebelumnya yang diajarkan oleh guru atau sumber lainnya, merupakan sebuah stimulus yang sangat 'berharga' bagi mereka, karena merupakan sebuah pengalaman (*organisme*) pertama dalam berkreaitivitas menggambar dan mewarnai, sehingga memberikan sebuah ingatan yang sangat mendalam untuk dapat menghasilkan respon yang cepat bagi anak.

Pengalaman akan imaji terdahulu tersebut menjadikan anak-anak secara tidak langsung berpikir bahwa 'materi' saat menggambar adalah memvisualisasikan alam dan lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Kondisi ini didukung oleh tema salah satu mata pelajaran tematik yang mengacu pada instruksi kepada siswa untuk memahami konteks alam dan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka masing-masing. Kondisi seperti di atas, mengakibatkan kurangnya kreativitas pengembangan diri siswa usia Sekolah Dasar kelas 1-3 untuk dapat mengembangkan referensi atau wawasan terkait imaji visual mereka masing-masing secara bebas.

Memahami hasil eksperimen terhadap partisipan penelitian, maka dipahami bahwa kondisi yang sudah berlangsung sejak sekian



Gambar 2. Hasil Menggambar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 Dengan Tema 'Bebas'
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Gambar 3. Hasil Menggambar Siswa Sekolah Dasar Kelas 2 Dengan Tema 'Bebas'
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

lama dalam hal referensi visual (imaji) untuk direpresentasikan kembali dalam wujud gambar, dibutuhkanlah sebuah pola interaksi visual pada ruang belajar siswa yang memiliki konsep kebebasan dalam berekspresi serta berimajinasi. Kebebasan yang dimaksudkan dalam hal ini adalah tetap berelasi terhadap konten serta konteks materi dari mata pelajaran masing-masing siswa Sekolah Dasar jenjang kelas 1–3.

Kebebasan ekspresi dan imajinasi secara visual tersebut tetap terjangkau maknanya, sehingga kebebasan yang direpresentasikan oleh anak-anak usia Sekolah Dasar kelas 1–3 tersebut tetap memiliki asas kebermanfaatannya, terutama terhadap upaya mereka memahami konten dan konteks dari mata pelajaran yang selama ini kurang diminati oleh anak-anak. Bagaimana konsep tersebut dapat terwujud, perihal ini menjadi tahapan lanjut dari penelitian ini, karena lebih berfokus untuk membahas mengenai ekspresi tematik dengan makna yang terjangkau, terkait konten serta konteks mata pelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu landasan berpikir peneliti dalam menciptakan 'konsep interaksi ruang belajar' dalam keterlibatan ilustrasi sebagai salah satu elemen rangsang visual.

Memahami beberapa contoh gambar

yang diperoleh dari hasil pengumpulan data di berbagai sekolah yang ada di Pulau Bali, terlihat pada gambar 2, 3, dan 4, menunjukkan bahwa ilustrasi yang cenderung dijewantahkan oleh anak usia Sekolah Dasar kelas 1–3 adalah berupa pemandangan alam dan lingkungan sekitar rumah tempat tinggal. Perihal kecenderungan hasil wujud visual gambar anak-anak yang terkesan memiliki pola atau terkonstruksi sama, yakni terkonsentrasi pada tema alam dan lingkungan tempat tinggal sekitar, salah satunya dapat diakibatkan oleh kurang terlatihnya kebebasan anak-anak dalam berekspresi. Medium dan ruang kebebasan berekspresi bagi siswa di Sekolah Dasar sangat dibutuhkan, karena secara tidak langsung anak-anak akan selalu berupaya melatih imajinasi serta referensi visualnya sebelum diwujudkan menjadi sebuah gambar. Upaya anak-anak melakukan eksplorasi terkait imaji visual tersebut akan berdampak terhadap meningkatnya kreativitas mereka.

Pengalaman belajar mengenai referensi visual, merupakan sebuah landasan bagi siswa dalam upaya mengembangkan proses berpikir kreatif untuk membentuk karakter diri mereka masing-masing. Terkait dampak tersebut, maka beberapa orang tua cenderung mengikut sertakan anak-anak mereka dalam kegiatan les privat menggambar ataupun

mewarnai di luar jam sekolahnya. Langkah tersebut bukanlah hal yang keliru, melainkan menjadi kurang tepat apabila instrukturnya cenderung ‘memolakan’ kreativitas anak. Dampaknya adalah adanya kecenderungan hasil kreasi dan eksplorasi mereka yang lebih mengacu pada pola menggambar serta mewarnai yang sangat teknis serta memiliki kesamaan ‘pola’ dengan anak-anak lainnya dalam satu tempat belajar tersebut.

Hasil gambar dan teknik mewarnai anak-anak yang cenderung memiliki kesamaan tersebut, merupakan tahap awal ‘pembekuan’ kreativitas anak-anak. Menumbuhkan karakter diri dari masing-masing anak, dibutuhkan sebuah ‘ekspresi’ kebebasan namun tetap dapat terukur dengan baik. Terukur yang dimaksudkan adalah sesuai dengan kemampuan atau bakat serta minat masing-masing anak dalam upaya proses mengembangkan diri mereka secara maksimal. Pemahaman terhadap kreativitas yang terukur adalah bukan memenuhi ‘pola’ menggambar dan mewarnai yang sesuai dengan ‘gaya’ dari masing-masing instruktur atau pengajar privat anak-anak. Stimulus terhadap pengalaman belajar yang ‘terpola’ tersebut, cenderung akan memberikan sebuah dampak terhadap pembentukan karakter diri yang diluar konteks dirinya.

Dukungan materi yang terdapat pada mata pelajaran tematik, merupakan sebuah landasan berpikir yang kuat dalam mengajarkan anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka kedalam wujud ilustrasi berupa gambar yang berwarna dan harus dilakukan pada kondisi belajar di

dalam kelas. Perihal konsep representasi visual tersebut akan memperkaya imaji visual anak-anak serta berdampak positif karena berelasi terhadap penjangkaran tema yang bersinergi dengan konten mata pelajaran. Kemungkinan selama ini sudah banyak yang memikirkan akan hal tersebut, namun kecenderungan sekolah di Bali belum memberikan bagaimana cara penerapan konsep interaksi visual tersebut bersinergi dalam ruang kelas menjadi sebuah ruang ekspresi kebebasan dan ruang belajar secara bersamaan kepada anak-anak usia Sekolah Dasar kelas 1–3.

Ruang kelas cenderung selama ini berfungsi sebagai ruang yang diperuntukkan untuk ‘mengurung’ anak-anak untuk dapat menerima materi pelajaran sesuai dengan kurikulum pada masing-masing jenjang di Sekolah Dasar. Peneliti memahami konsep *rwa bhineda* yang terdapat di Bali merupakan landasan berpikir yang menarik dalam upaya menghasilkan sebuah konsep interaktivitas pada ruang belajar dalam keterlibatan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual.

Keterlibatan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual pada ruang belajar siswa akan mampu menghasilkan sebuah nilai interaktivitas, sehingga harus didukung oleh pola tempat duduk serta penempatan papan tulis yang selama ini berfungsi seolah-olah sebagai *center of interest* ‘lahirnya’ sebuah *knowledge* pada ruang kelas. Ruang belajar siswa harus mampu memiliki nilai interaksi, tanpa adanya pemisahan antara ruang ‘hidup’ maupun ruang ‘mati’. Perihal inilah yang menjadi landasan berpikir peneliti dalam memaksimalkan peran ilustrasi dalam ruang

belajar yang memiliki nilai interaktivitas untuk meningkatkan motivasi serta menumbuhkan minat belajar siswa.

Kebebasan berkreativitas secara visual, diyakini akan menumbuhkan motivasi serta minat belajar mereka karena adanya perpaduan antara 'regulasi' dan 'kebebasan'. Regulasi yang dimaksudkan adalah siswa harus mengikuti kegiatan terkait dengan kurikulum yang diterapkan pada Sekolah Dasar jenjang kelas 1-3. Sedangkan 'kebebasan' artinya adalah anak-anak memiliki sebuah kesempatan untuk melepaskan kejenuhan atas suatu regulasi. Kedua perihal tersebut harus mampu terjewantahkan dalam satu ruang belajar serta memiliki dampak berkepanjangan. Artinya mampu menumbuhkan karakter diri masing-masing siswa sesuai dengan imajinya.

Upaya menjangkarkan kreativitas anak-anak pada ruang belajarnya, maka dibutuhkan sebuah stimulus berupa ilustrasi yang bersinergis dalam ruang belajarnya. Bersinergis yang dimaksudkan adalah adanya kesesuaian antara ilustrasi dengan karakter diri siswa pada masing-masing jenjang di Sekolah Dasar. Artinya bahwa ilustrasi harus mampu mewakili imaji visual anak-anak yang sesuai dengan usianya serta berelasi dengan konten dari mata pelajarannya. Proses pemilihan ilustrasi yang diharapkan mampu menjadi stimulus pada ruang belajar anak sehingga mampu menjadi sebuah proses organisme, akan menjadi konsentrasi khusus peneliti dalam tahapan penelitian selanjutnya.

Apabila kedua pemahaman tersebut

mampu terkonsepkan seperti makna '*rwa bhineda*', maka sejak dini akan lahir generasi muda yang bersifat kreatif dan penuh ekspresi dalam upaya membentuk konsep diri atau dalam hal ini dikatakan generasi muda yang berkarakter serta penuh imaji atau kreativitas seni. Keseimbangan fungsi otak kanan dan kiri melalui kreativitas motorik akan memberikan dampak yang sangat baik terhadap tumbuh kembang anak-anak. Seorang anak dengan keseimbangan otak kiri dan kanan, akan memiliki kemampuan dan keterampilan yang lebih dari anak pada umumnya. Keseimbangan tersebut akan dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, sehingga kedepannya diyakini akan menjadi seseorang yang kreatif dan dependen serta cerdas mandiri.

Dipahami bahwa otak manusia terdiri dari belahan otak kiri dan kanan. Otak kiri bersifat akademik, yaitu berhubungan dengan kemampuan berbicara, kemampuan mengolah tata bahasa, mengingat, logika, angka, dan analisis. Sedangkan otak kanan mempunyai hubungan erat dengan perkembangan hal-hal yang sifatnya kreatif, artistik, perasaan, irama musik, imajinasi, sosialisasi, dan pengembangan potensi diri.

Pendapat para ahli mengatakan bahwa peran otak kiri adalah sebagai pengendali *intelligence quotient* (IQ) dan otak kanan sebagai pengendali *emotional quotient* (EQ) pada seseorang. Keduanya merupakan hal yang sangat penting serta saling berelasi, sehingga dibutuhkan keseimbangan agar dapat memaksimalkan kemampuan dari fungsi otak manusia. Apabila seseorang hanya berfokus pada salah satu fungsi otak saja,

maka bagian lainnya akan menjadi terhambat, sehingga peningkatannya juga menjadi sangat lambat. Apabila anak-anak hanya dipacu pada otak kirinya saja, maka mereka juga akan minim kreativitas, dan imajinasi akan sesuatu hal. Sebaliknya apabila anak hanya berfokus pada otak kanan, maka anak tersebut akan lambat dalam berpikir logis, menghitung dan menganalisis suatu hal yang penting pada proses berkehidupannya sehari-hari.

Konsep penerapan ilustrasi sebagai sebuah elemen rangsang visual serta sekaligus berperan sebagai obyek interaktif pada ruang belajar siswa, merupakan sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan Sekolah Dasar. Sejauh ini banyak penelitian terkait kesesuaian ilustrasi pada buku anak, penerapan warna interior pada ruang kelas, serta penelitian lainnya terkait dengan anak-anak dan dunia pendidikan. Penelitian terkait interaksi ruang belajar dalam keterlibatan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual, menjadi sebuah terobosan yang baru dalam dunia pendidikan anak terkait proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

Temuan dalam penelitian ini menjadi sebuah landasan berpikir peneliti dalam upaya menciptakan sebuah ruang belajar yang penuh dengan kebebasan berkreativitas, ruang belajar yang sepenuhnya berperan sebagai medium interaksi dan komunikasi, ruang belajar yang mampu menjadi 'pelampiasan' kejenuhan siswa serta ruang belajar yang mampu memberikan 'gerak' dinamis melalui keterlibatan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual. Interaktivitas 'penuh' yang dihasilkan dari stimulus sebuah



Gambar 4. Hasil Menggambar Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 Dengan Tema 'Bebas'

(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

ilustrasi pada ruang belajar siswa, tentu akan mampu menghilangkan adanya ruang pojok, ruang tepi ataupun ruang 'mati'. Ruang kelas yang menerapkan konsep interaktivitas, maka seluruh sudut ruangan akan menjadi elemen interaksi dan komunikasi serta medium berekspresi secara dinamis.

Apabila Sekolah Dasar belum memiliki ruang interaksi visual yang bersifat dinamis pada penataan suasana belajarnya, maka kecenderungan ekspresi visual anak-anak yang terjadi selama ini, yakni imaji visual yang seolah-olah 'baku' karena representasi visual anak-anak mengalami keterbatasan imaji, akan terus menerus terjadi di dunia pendidikan Sekolah Dasar. Artinya adalah, anak-anak cenderung hanya berpedoman pada sebuah referensi visual yang sudah pernah mereka peroleh pada jenjang sebelumnya. Mereka tidak memiliki keberanian untuk mengembangkan diri untuk dapat keluar dari zona nyaman '*memorable experince*', sehingga terkesan seolah-olah referensi visual gambar anak-anak menjadi baku. Walaupun tidak dapat dijustifikasi penyebab pasti terjadinya kecenderungan mayoritas tema gambar tersebut, karena beberapa hal bisa menjadi sumber kemungkinan yang dapat mengakibatkan adanya kondisi 'baku' tersebut.

Peneliti memahami bahwa sangat tidak

mudah untuk merubah pola berpikir anak dari usia kelas 1 sampai dengan kelas 3, terkait kecenderungan adanya kesamaan tema dalam upaya memvisualisasikan imajinya kedalam wujud gambar (ilustrasi). Perihal tersebut ditengarai karena anak-anak memiliki struktur kognitif *schemata*, yakni suatu konsep yang ada dalam pikirannya merupakan hasil dari pemahaman terhadap obyek yang terdapat pada lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang dimaksudkan dapat berasal dari jenjang sebelumnya, yakni lebih mengacu pada lingkungan belajarnya.

Memahami konteks tersebut, maka tahapan dalam melakukan sebuah perubahan *state of mind* anak-anak usia Sekolah Dasar kelas 1-3, dapat dilakukan secara perlahan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Pemahaman mengenai tahapan asimilasi adalah suatu proses yang dilakukan dengan menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran anak-anak. Sedangkan tahapan akomodasi merupakan sebuah upaya yang dilakukan melalui proses pemanfaatan konsep yang terdapat dalam pikirannya untuk dipergunakan dalam menafsirkan suatu obyek. Kedua proses tersebut apabila dilangsungkan secara terus menerus, maka dapat membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru mereka menjadi seimbang. Kedua proses tersebut dalam jangka waktu tertentu, melalui proses interaksi visual dengan lingkungan belajarnya, maka secara bertahap diyakini akan dapat membangun sebuah pengetahuan imajinatif yang bersifat kreatif bagi anak-anak. Memahami prinsip tersebut, maka dapat dikatakan bahwa dalam

upaya untuk meningkatkan minat serta menumbuhkan motivasi belajar siswa, sangat dipengaruhi oleh aspek konteks diri siswa dan lingkungannya. Prinsip inilah yang menjadi landasan berpikir dalam menciptakan sebuah konsep interaksi yang memiliki upaya edukasi dalam upaya merubah secara bertahap proses berpikir 'klasik' menjadi berpikir kreatif melalui keterlibatan suatu ilustrasi sebagai elemen rangsang visual pada medium ruang belajar siswa.

Prinsip pembelajaran pada hakekatnya dipahami sebagai suatu proses interaksi antarsiswa dalam ruang belajar serta antarsiswa di lingkungan sekolah, siswa dengan sumber belajarnya dan siswa dengan pendidiknya. Kegiatan pembelajaran tersebut akan menjadi bermakna bagi anak-anak apabila dilakukan dalam lingkungan yang nyaman serta mampu memberikan mereka rasa aman bagi mereka. Proses belajar dalam lingkungan sekolah dapat dikatakan bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu masing-masing siswa sesuai dengan perkembangannya dan lingkungan sekitarnya.

Konsep interaksi visual pada ruang belajar, diyakini akan menjadi sebuah proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) bagi anak, karena akan dimaknai sebagai suatu proses dalam upaya merelasikan antara informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif anak. Struktur kognitif merupakan fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari serta diingat oleh masing-masing siswa. Pemahaman tersebut sesuai

dengan pendapat Suparno (2010), mengatakan bahwa pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran yang berupaya menghubungkan informasi baru dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki serta dipahami oleh seseorang yang sedang berada dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran bermakna terjadi apabila seorang siswa mencoba untuk menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Artinya bahwa materi pelajaran itu harus memiliki kecocokan dengan kemampuan siswa dan harus memiliki relevansi dengan struktur kognitif yang dimiliki para siswa. Kebermaknaan sebuah proses belajar sebagai hasil dari peristiwa mengajar, ditandai dengan terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang memiliki relevansi di dalam struktur kognitif siswa.

Proses belajar dipahami sebagai sebuah proses yang tidak hanya sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta, melainkan merupakan sebuah kegiatan yang berupaya menghubungkan sebuah konsep dengan konsep lainnya untuk dapat menghasilkan sebuah pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan oleh anak. Materi pelajaran harus dikaitkan dengan konsep yang sudah dimiliki siswa, sehingga konsep-konsep baru tersebut akan mudah dipahami atau diserap oleh siswa.

Memahami uraian tersebut, maka konten ilustrasi sebagai sebuah elemen rangsang visual harus mampu memberikan sebuah makna bagi anak-anak. Makna yang

terkonstruksi dalam proses interaksi pada ruang belajar tersebut semaksimal mungkin diupayakan berelasi dengan konten dari mata pelajaran siswa pada masing-masing jenjang Sekolah Dasar kelas 1–3. Mendukung terjadinya sebuah kegiatan belajar bermakna, maka peran guru sangat penting, karena harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukan secara harmonis konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Guru harus mampu merelasikan peran ilustrasi sebagai elemen rangsang visual untuk dapat dijadikan sebagai medium dalam kegiatan belajar yang bermakna tersebut.

Ilustrasi pada ruang belajar harus dapat menjadi sebuah elemen dalam upaya pengembangan sikap ilmiah siswa. Penerapannya dapat dilakukan dengan cara menciptakan konsep pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat bebas berekspresi, sehingga dampaknya adalah siswa akan berani mengemukakan pendapatnya, memiliki rasa ingin tahu akibat dari proses berpikir kreatif, memiliki sikap jujur terhadap dirinya dan orang lain serta mampu menjaga kebersihan diri dan lingkungan karena mengedepankan prinsip estetis dalam berekspresi. Prinsip estetis dihasilkan dari stimulus yang diberikan melalui penerapan ilustrasi tematik pada ruang belajar siswa. Upaya pengembangan kreativitas siswa, proses pembelajaran dapat diarahkan sesuai dengan tingkat perkembangannya, seperti halnya upaya memecahkan kesulitan mata pelajaran dilakukan dengan berinteraksi pada

ruang ekspresi, sehingga proses memecahkan permasalahan dapat dilakukan melalui upaya menyinergikan keterlibatan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual. Prinsip tersebut menjadi landasan berpikir peneliti dalam menciptakan konsep interaksi yang mampu menumbuhkan kreativitas berpikir siswa.

Pemahaman dari kondisi ekspresi visual tersebut, menjadikan landasan berpikir peneliti dalam upaya memahami kecenderungan karakteristik siswa Sekolah Dasar jenjang kelas 1–3. Peneliti memahami bahwa mereka sangat membutuhkan sebuah ‘konsep interaksi visual’ dalam keterlibatan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual yang mampu mendukung tema pelajaran pada saat mata pelajaran terkait sedang atau akan diberlangsungkan. Konsep tersebut juga dapat memperkaya wawasan imaji anak. Kebutuhan akan wujud sebuah medium ekspresi yang memiliki dampak terukur dalam ruang belajar, akan menjadi penelitian lanjutan.

PENUTUP

Proses untuk menumbuhkan kreativitas diri dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa usia Sekolah Dasar pada jenjang kelas 1–3 di Bali, maka dibutuhkan sebuah medium ekspresi yang bersifat impresif serta bebas dari regulasi medium yang baku. Artinya, papan tulis sebagai salah satu elemen ruang kelas, telah memiliki regulasi yang jelas sebagai media pembelajaran, sehingga kecenderungan siswa berekspresi pada media papan tulis akan menjadi terbatas akibat regulasi ‘tidak tertulis’ tersebut.

Medium ekspresi kebaruan dibutuhkan dalam ruang kelas, sebagai media interaksi dalam proses rangsang visual. Ruang belajar yang bersifat ekspresif dalam keterlibatan ilustrasi sebagai rangsang visual serta bersinergis dengan konten serta konteks dari mata pelajaran yang sedang atau akan diajarkan, secara tidak langsung akan berdampak terhadap upaya menumbuhkan motivasi serta meningkatkan minat belajar siswa usia Sekolah Dasar kelas 1–3 di Bali.

Menciptakan medium ekspresi baru tidak dapat direlasikan dengan tata cara penataan ruang belajar yang bersifat dekoratif ataupun sederhana. Tolok ukur penciptaan media ekspresi pada ruang kelas siswa adalah lebih cenderung mengacu pada ‘value’ dari nilai interaktivitas yang dihasilkan dalam keterlibatan ilustrasi sebagai salah satu elemen rangsang visual.

Medium interaksi visual ruang belajar siswa tersebut harus memiliki beberapa kriteria, antara lain bersifat mampu mengadopsi konsep tematik, dapat diubah konten medianya sesuai dengan mata pelajaran saat media tersebut hadir pada ruang belajar, mampu memberikan kebebasan ekspresi siswa tanpa terikat oleh regulasi ‘baku’ pada ruang belajarnya, konsep kreativitas mampu berperan sinergis dan maknanya terjangkau dengan konten dan konteks mata pelajaran yang sedang atau akan diajarkan serta harus dapat digunakan secara terus menerus dan bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama.

Keterlibatan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual pada ruang belajar siswa,

tentu dapat menghasilkan sebuah nilai interaktivitas. Optimalisasi 'value' konsep interaksi visual dalam keterlibatan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual pada ruang belajar siswa, harus didukung oleh pengaturan pola tempat duduk serta penempatan papan tulis yang diharapkan bersifat dinamis. Artinya papan tulis tidak harus baku penempatannya, yakni di bagian depan di dekat pintu masuk ruang kelas. Ruang belajar siswa yang ideal, harus mampu memberikan interaksi secara sempurna, yakni tanpa adanya pemisahan antara ruang 'hidup' maupun ruang 'mati'. Selama ini masing-masing ruang kelas Sekolah Dasar di Bali, memiliki kecenderungan terdapatnya ruang 'mati' yang biasanya terletak di belakang, di pojok atau pada sisi lainnya. Perihal inilah yang menjadi landasan berpikir peneliti dalam memaksimalkan peran ilustrasi sebagai elemen rangsang visual pada ruang belajar yang memiliki nilai interaktivitas dalam upaya untuk meningkatkan motivasi serta menumbuhkan minat belajar siswa usia Sekolah Dasar kelas 1–3.

Kebebasan berkreasi secara visual pada ruang belajar yang memiliki nilai interaktivitas, diyakini akan mampu menumbuhkan motivasi serta minat belajar mereka karena adanya perpaduan antara prinsip 'regulasi' dan 'kebebasan'. Regulasi yang dimaksudkan adalah siswa harus mengikuti kegiatan terkait dengan kurikulum yang diterapkan pada Sekolah Dasar jenjang kelas 1–3. Pemahaman terkait 'kebebasan' memiliki arti bahwa anak-anak mendapatkan sebuah kesempatan untuk 'melepaskan' kejenuhan atas suatu regulasi yang diperolehnya. Kedua perihal

yang bersifat paradoks tersebut harus mampu terjewantahkan dalam satu ruang belajar siswa. Memahami konteks dan konten 'perbedaan' dalam satu tempat, maka konsep *rwa bineda* menjadi sangat relevan diterapkan dalam upaya melahirkan sebuah nilai interaksi yang melibatkan ilustrasi sebagai elemen rangsang visual pada ruang kelas siswa Sekolah Dasar kelas 1–3. Dampak yang ditimbulkan dari konsep tersebut, tentunya memiliki efek jangka panjang terkait proses pengembangan karakter diri masing-masing siswa sesuai dengan imajinya. Artinya implementasi sebuah konsep harus mampu menumbuhkan karakter serta potensi diri masing-masing siswa Sekolah Dasar kelas 1–3 secara cerdas mandiri.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi karena melalui pendanaan Penelitian Kompetitif Nasional Skema Penelitian Dasar Tahun 2019 (tahun pertama) ini, maka proses penelitian dapat dilaksanakan dan berjalan dengan baik sesuai dengan jadwal dan target capaian yang diharapkan. Publikasi ilmiah berupa Jurnal Nasional Terakreditasi ini merupakan salah satu syarat dari Luaran Penelitian pada tahun pertama.

Daftar Pustaka

- Alin Novandini dan Ayi Budi Santosa Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan Nilai - Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan. *Pendidikan Anak*, 6 (2), 203 - 213.
- Fibriani, E., & Cahyadi, D. (2017). Identification of Design and Development Needs for Preschool-aged Children's Educational Bags. *Panggung*, 27 (4), 344 - 352.
- Fisher, A. V., Godwin, K. E., & Seltman, H. (21 May 2014). Visual Environment, Attention Allocation and Learning in Young Children : When Too Much of a Good Thing May Be Bad. *Psychological Science*, 1362.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017, Oktober). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *Pendidikan Karakter*, 7 (2), 158 - 169.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2018, Januari). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8 (1), 41 - 50.
- Hidayat, A. A. (2005). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hoffman, J. (2014, June 9). *The New York Times*. Retrieved Agustus 8, 2019, from <https://well.blogs.nytimes.com/2014/06/09/rethinking-the-colorful-kindergarten-classroom/>
- Julianto, I. N. (2016). Keterlibatan Simbol Tradisi Sebagai Stimulus Bagi Anak - anak Dalam Proses Mempelajari Budaya Bali. *SOSIOHUMANIKA*, 9 (2), 249 - 268.
- Julianto, I. N. (2016). Nilai Interaksi Simbol Tradisi Dalam Wujud Pelinggih Pada Ruang Publik. *Panggung*, 26 (1), 25 - 34.
- Latipun. (2004). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Lickona, T. (2007). *Principles of Effective Character Education*. Washington: Character Education Partnership Publishing.
- Lucien Hanssen, N. W. (1996). "Interactivity from Perspective of Communication Studies", in *Contours of Multimedia*. (N. W. Lucien Hanssen, Ed.) John Libbey Media.
- Massey, J. (2017). *How to Illustrate a Children's Book*. Retrieved Agustus 28, 2019, from Artist and Illustrator: <https://www.artistsandillustrators.co.uk>
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (2010). *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pile, J. F. (1998). *Color in Interior Design*. New York, United States: McGraw-Hill Education.
- Pile, J. F. (2003). *Interior Design (Third Edition)*. New Jersey: Pearson Education Upper Saddle River.
- Ruggiero, Thomas E. (2000). Uses and Gratifications Theory in the 21st Century. *Mass Communication & Society*, 3 (1), 3 - 37.
- Santrock, W. J. (2008). *Educational Psychology*. USA : McGraw-Hill
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2009). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode dan Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Supandi. (1992). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supandi. (1992). *Teori Belajar Motorik*. Bandung: FPOK.
- Suparno, P. (2010). *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Walker, S. (2012). Describing The Design of Children Books: An Analytical Approach. *Arts and Humanities Journal*, 46 (3), 180 - 199.
- Winataputra, U. S. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.