

KAJIAN ELEMEN DESAIN VIDEO RUANGGURU BERAT BONEKA-MATEMATIKA SD SEBAGAI VISUALISASI PEMBELAJARAN

Alisha Nurdianawati¹⁾, Winny Gunarti Widya Wardani²⁾, Nurulfatmi Amzy³⁾

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,
Jl. Nangka No. 58C, Tanjung Barat. Jakarta 12530, Indonesia

anurdianawati@gmail.com

Abstrak

Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa Sekolah Dasar karena media pembelajarannya yang kurang menarik perhatian siswa. Sehingga banyak *platform* media pembelajaran digital yang berperan penting dalam membantu proses belajar seperti Ruangguru. Salah satu contohnya adalah video Pembelajaran Berat Boneka-Matematika SD yang menjadi salah satu alternatif media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji elemen-elemen desain berupa elemen ilustrasi, warna, dan tipografi yang terdapat pada video pembelajaran tersebut dengan menggunakan metode semiotika Ferdinand De Saussure yang membagi tanda menjadi petanda (*Signifier*) dan penanda (*Signified*). Data diperoleh melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara dengan narasumber terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran memuat petanda-petanda berupa hasil dari penarikan kesimpulan elemen desain yang meliputi ilustrasi, warna, dan tipografi. Pemilihan ilustrasi, warna, dan tipografi sangat dipertimbangkan, sehingga sesuai dengan tingkat pemahaman target audiens. Dengan menggunakan metode semiotika Saussure dalam mengkaji elemen desain pada video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu media alternatif pembelajaran yang mempermudah siswa dalam belajar matematika. Sehingga siswa dapat menjadikan matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci: Elemen Desain, Video Ruangguru, Visualisasi Pembelajaran, Matematika SD

Abstract

Mathematics is a subject that is considered difficult for elementary school students because the learning media does not attract students' attention. So that there are many digital learning media platforms that play an important role in helping the learning process such as Ruangguru. One example is the Puppet-Mathematics Heavy Learning Video for Elementary School which is an alternative learning media. This study aims to examine design elements in the form of illustration, color, and typography elements contained in the learning video using the Ferdinand De Saussure semiotics method which divides signs into signifiers and signifiers. Data were obtained through literature study, observation, and interviews with relevant informants. The results of the study show that the learning videos contain markers in the form of the results of drawing conclusions on design elements which include illustrations, colors, and typography. The selection of illustrations, colors, and typography is highly considered, so that they are in accordance with the level of understanding of the target audience. By using the Saussure semiotics method in studying design elements in this learning video, it is hoped that it can become an alternative learning media that makes it easier for students to learn mathematics. So that students can make mathematics a fun lesson.

Keywords: Design Elements, Ruangguru Video, Learning Visualization, Elementary Mathematic



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Mata pelajaran yang masih dianggap sulit dalam proses belajarnya adalah mata pelajaran matematika. Beberapa siswa berpendapat bahwa pelajaran matematika sebagai mata pelajaran dengan materi yang sulit dimengerti dan membosankan sehingga siswa malas dalam belajar matematika. Kondisi tersebut membuat kegiatan belajar menjadi kurang efisien sehingga mampu mengurangi daya tarik siswa dalam belajar matematika dan berdampak pada nilainya. Badriyah (dalam Prastica. dkk, 2021: 3262) menyimpulkan bahwa kebanyakan siswa menganggap pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit dan rumit hingga saat ini masih banyak siswa yang merasa takut untuk belajar matematika. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dilakukan secara monoton. Cara untuk membangunkan semangat belajar siswa dalam belajar matematika yaitu mengubah media pembelajarannya.

Pembelajaran matematika perlu dipersiapkan dengan maksimal dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran karena pada pelajaran matematika lebih menekan keterlibatan siswa dan mengarahkan untuk aktif (Basa dan Hudaidah, 2021: 945). Hasil wawancara dengan Khairunissa (2021) bahwa penyampaian materi melalui video pembelajaran dalam pelajaran matematika bukan hanya sekedar menyampaikan materi saja, tetapi juga dapat membuat siswa tertarik dalam belajar matematika. Siswa juga akan memiliki pengalaman belajar yang berbeda dengan penjelasan materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Karena dalam pelajaran matematika siswa akan lebih mudah melakukan apa yang dilihat dari pada materi yang disampaikan melalui buku.

Banyak institusi pendidikan di Indonesia yang sudah menggunakan media digital untuk mendukung pembelajaran, seperti *platform* pembelajaran digital Ruangguru yaitu Aplikasi berbasis belajar *online* yang bisa diakses dengan *smarthphone* dan laptop. Ruangguru merupakan salah satu *platform* bimbingan belajar yang menyediakan media audio-visual menjelaskan semua materi pembelajarannya. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran Matematika bagi siswa Sekolah Dasar, Ruangguru menggunakan materi yang disesuaikan dengan kurikulum di sekolah, gamifikasi, video belajar *full* animasi interaktif sehingga pengalaman belajar jadi lebih bermakna.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar (Ichsan dkk, 2021: 184). Media audio visual merupakan media yang mengandalkan dua indera manusia yaitu pendengaran (Audio) dan Penglihatan (Visual). Media audio-visual merupakan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu penyampaian materi yang dijelaskan sesuai dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Menggunakan media audio visual dengan mengandalkan dua kemampuan indera sekaligus yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan di harapkan bisa membangkitkan semangat dalam belajar dan memperjelas materi yang di sampaikan oleh guru. Salah satu video pembelajaran yang diangkat oleh peneliti adalah Berat Boneka-Matematika SD. Video pembelajaran matematika berat boneka ini menampilkan karakter Lulu dan Kak Alya yang menjelaskan tentang pengukuran satuan tidak baku dengan menggunakan kelereng sebagai satuan ukurnya. Tidak hanya pengukuran satuan tidak baku, video berat boneka-matematika SD ini juga menjelaskan tentang perbandingan dari hasil penimbangan boneka astronot, boneka bumi, dan boneka roket dengan menentukan boneka manakah yang lebih besar dan lebih ringan. Berdasarkan daya tarik materi pada video pembelajaran berat boneka matematika SD ini maka peneliti bermaksud untuk mengkaji lebih dalam tentang elemen desain yang terdapat pada video pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian bersifat deskriptif dengan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah langkah-langkah penelitian sosial untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata dan gambar. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Moleong (2007: 11), bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menampilkan prosedur penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati.

Peneliti juga menggunakan model analisis Semiotika Ferdinand De Saussure yang membagi tanda menjadi dua bagian yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Pendekatan semiotika Saussure membantu proses analisis elemen desain yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari hasil dari penelitian tentang unsur-unsur visual yang terdapat pada video pembelajaran berupa analisis elemen desain ilustrasi, warna, dan tipografi. Elemen-elemen desain tersebut memiliki kekuatan visual yang dapat memengaruhi persepsi dan pemahaman siswa dalam pelajaran matematika. Informasi dalam media pembelajaran tersebut disajikan secara *online* sehingga harus dibuat secara jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Media Ruangguru



Gambar 1 Logo Ruangguru

Ruangguru merupakan sebuah wadah yang menghubungkan siswa dengan pengajar secara virtual dengan menyediakan sistem LMS (*learning management system*), di mana siswa dapat mencari dan menemukan pengajar berdasarkan kebutuhannya begitu juga sebaliknya, pengajar dapat menyalurkan ilmu yang dimilikinya. Ruangguru dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

Media pembelajaran adalah alat *hardware* maupun *software* yang berfungsi sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan sebuah informasi antara siswa dan guru (Kusiono dalam Pritandhari & Ratnawuri, 2015: 13). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Menurut Khairunissa (2021) dalam proses belajar mengajar media mempunyai arti yang cukup penting karena ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan media sebagai perantaranya, sehingga kesulitan bagi para siswa dalam pelajaran matematika dapat dijelaskan secara mudah dengan bantuan media pembelajaran.

Visualisasi yang disampaikan dalam media pembelajaran audio visual kepada siswa yaitu berupa gambar yang dapat dinikmati oleh indera penglihatan. Gambar yang digunakan bisa berupa gambar statis ataupun gambar bergerak. Ketika menggunakan gambar sebagai media pembelajaran ada beberapa hal penting yang harus di perhatikan yaitu format penyajian visual, dan fungsi komunikasi visual. (<https://maglearning.id>, 2020).



Gambar 2 Tampilan Utama Ruangbelajar

Ruangguru merupakan salah satu *platform* bimbingan belajar yang menggunakan media audio-visual dalam menjelaskan semua materi pembelajarannya. Layanan yang menjadi salah satu andalan di Ruangguru yaitu layanan Ruangbelajar yang menghadirkan komunikasi satu arah baik itu siswa maupun guru melalui video. Salah satu layanan ruangbelajar yang banyak diminati yaitu belajar bersama Dafa & Lulu. Layanan ruangbelajar bersama Dafa & Lulu merupakan pembelajaran interaktif beranimasi yang diperuntukan oleh siswa kelas 1 hingga 6 SD.

Pada website resmi Ruangguru, banyak keuntungan yang diperoleh dari layanan ruangbelajar bersama Dafa & Lulu sehingga menjadi salah satu pilihan yang tepat sebagai bimbingan dalam belajar. Karakter animasi yang ditampilkan sangat mencerminkan sosok anak-anak yang lucu dan menggemaskan sehingga banyak pengguna yang puas dengan bimbingan belajar *online* yang ditampilkan dari salah satu layanan andalan Ruangguru ini karena metode yang digunakan juga sangat menarik dan berbeda dari gaya belajar di sekolah sehingga materi yang dijelaskan dapat lebih mudah di pahami. (www.ruangguru.com, 2022).

Tidak hanya karakter Daffa & Lulu saja, Ruangguru juga menampilkan beberapa karakter animasi lainnya, salah satu contohnya yaitu pada video Ruangguru yang peneliti bahas saat ini yaitu karakter Kak Alya pada video Ruangguru Berat Boneka Matematika SD ini.



Gambar 3 Karakter Dafa & Lulu



Gambar 4 Karakter Kak Alya

Format penyajian visual yang disampaikan pada video tersebut sangat efektif, animasi yang ditampilkan sangat menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa SD. Hal ini dibuktikan berdasarkan pendapat bahwa kesesuaian ilustrasi dan latar yang menarik mempengaruhi pesan

yang disampaikan kepada peserta didik dan membangkitkan perasaan dalam diri peserta didik (Gilang, Sihombing, & Sari, 2017: 166).

Video pembelajaran Ruangguru tentang “Berat Boneka Matematika SD” ini merupakan video yang menjelaskan tentang penimbangan boneka dengan menggunakan kelereng. Dalam pelajaran matematika penjelasan pada video disebut dengan pengukuran satuan tidak baku. Untuk lebih jelasnya video tersebut dapat dilihat di *channel youtube* Ruangguru dengan durasi 2 menit 11 detik. Video tersebut ditayangkan sejak 2 tahun lalu tepatnya pada tanggal 11 Januari 2021 dengan total *viewers* saat ini 124.239 dan 1,3 ribu *like* di youtube. Elemen desain yang dikaji oleh peneliti dalam video pembelajaran tersebut menerapkan beberapa elemen penting yaitu elemen ilustrasi, warna, dan tipografi.


2. Analisis Desain Materi Berat Boneka-Matematika SD dalam Ruangguru

Salah satu aspek yang terdapat dalam pembuatan video pembelajaran adalah konsep atau ide. Konsep atau ide yang dibuat umumnya harus dibuat sesuai dengan materi yang akan di jelaskan. Video pembelajaran yang tepat dan akurat akan sangat membantu pemahaman para siswa. Sehingga siswa akan lebih paham dengan materi yang akan disampaikan melalui video pembelajaran.

Video pembelajaran Ruangguru sangat banyak dan memiliki berbagai macam mata pelajaran disetiap jenjang sekolah. Setiap video pelajaran memiliki durasi video yang berbeda-beda. Pada setiap *scene* yang diteliti dalam video Ruangguru Berat Boneka-Matematika SD ini akan diuraikan dan dijelaskan makna penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) di setiap adegannya menjadi beberapa *scene*.

a. Scene 1


Tabel 1. Analisis Penanda dan Petanda Pada Scene 1

Visual	Elemen
	<ul style="list-style-type: none"> - Audio - Ilustrasi - Warna
Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
Terdengar kicauan burung. Rumah berwarna krem pada cat dinding dengan atap berwarna merah dan pagar rumah berwarna coklat. Langit putih terdapat matahari.	Kicauan burung sangat identik dengan suasana pagi hari. Waktu yang digunakan untuk belajar di sekolah juga lebih sering di pagi hari agar semangat memulai aktivitas. Cat dinding berwarna krem dan atap berwarna merah pada rumah tersebut terlihat sangat hangat. Penambahan pagar rumah disekeliling rumah merupakan batasan antara halaman rumah dengan jalanan.

Suara kicauan burung pada video menandakan hari yang cerah. Langit putih dan terdapat matahari pada *scene* 1 menandakan pagi hari. Aktivitas yang lebih sering dilakukan di pagi hari adalah belajar. Pagi hari memiliki rasa semangat dalam menjalankan aktivitas apapun. Gambar rumah dengan cat dinding berwarna krem dan atap berwarna merah memiliki makna kehangatan. Penambahan pagar rumah yang berwarna coklat merupakan batas antara halaman rumah dengan jalanan.

b. Scene 2

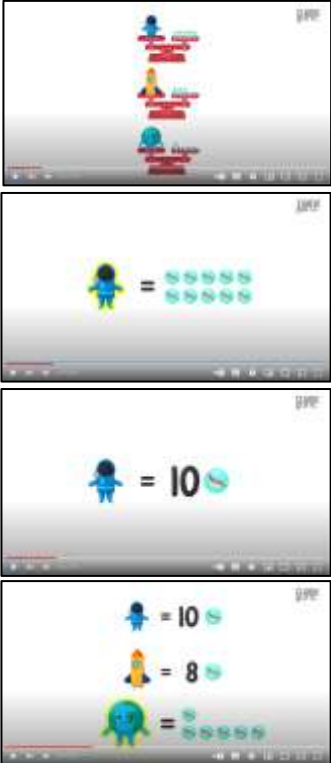
Tabel 2. Analisis Penanda dan Petanda Pada Scene 2

Visual	Elemen
	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi - Warna
Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
<p>Tangan terangkat dan jari menunjuk pada pipi serta lirikan mata ke arah atas. Karakter anak kecil bernama Lulu dengan ekspresi wajah tersenyum. Pakaian yang dikenakan berwarna <i>pink</i> dan putih serta hiasan rambut berwarna <i>pink</i>. Latar belakang sofa berwarna ungu hanya terlihat sisi bagian kiri sofa dan cat dinding berwarna krem. Terlihat sedikit jendela berwarna coklat dan gordennya yang berwarna ungu.</p>	<p>Tangan kanan Lulu mengangkat dan jari telunjuk diletakan di pipi dengan lirikan mata ke arah atas memiliki rasa ingin tahu mengenai pengukuran berat boneka dengan menggunakan kelereng. Karakter lulu merupakan seorang anak kecil dengan menampilkan wajah tersenyum memiliki arti keceriaan. Memakai baju <i>overall</i> berwarna <i>pink</i> dan kaos berwarna putih serta hiasan kepala berbentuk pita dengan warna senada dengan warna bajunya. Latar belakang pada video tersebut menandakan bahwa Lulu berada di dalam rumah yang terdapat sofa berwarna ungu dan jendela dengan gordennya yang senada warnanya dengan sofa seperti di ruang tamu. Penggunaan warna ungu sangat cocok dengan warna cat dinding rumah yang berwarna krem.</p>

Makna tangan diangkat dengan jari telunjuk menunjuk ke arah pipi dengan mata melirik keatas merupakan salah satu *gesture* rasa ingin tahu atau *gesture* berpikir. Karakter Lulu pada video pembelajaran Ruangguru sangat terlihat seperti anak kecil perempuan yang ceria terlihat pada wajahnya yang memperlihatkan senyuman. Pakaian yang dipakai model *overall* dengan warna *pink* dan kaos putih untuk *innernya*. Warna *pink* sangat identik sekali dengan perempuan, warna *pink* juga disebut dengan warna yang sangat *girly*. Penambahan aksesoris kepala berupa pita berwarna senada dengan baju sangat cocok sehingga karakter Lulu sangat mencerminkan karakter seorang anak-anak SD. Pada video tersebut terlihat seperti ruang tamu. Terdapat sofa berwarna ungu yang sangat cocok di aplikasikan dengan warna cat dinding rumah yang berwarna krem dengan gordennya berwarna senada dengan warna sofa.

c. Scene 3

Tabel 3. Analisis Penanda dan Petanda Pada Scene 3


Visual	Elemen
	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi - Warna - Tipografi
Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
<p>Pada <i>Scene</i> ini menampilkan hasil pengukuran boneka astronot, roket, dan bumi dengan menggunakan timbangan berwarna merah dan kelereng. Boneka astronot 10 kelereng, boneka roket 8 kelereng, boneka bumi 6 kelereng. Penggunaan warna biru pada boneka astronot dan boneka bumi, serta warna jingga pada boneka roket. Penulisan dengan angka untuk jumlah kelereng. Penambahan <i>stroke</i> berwarna kuning pada setiap objek. Dengan menggunakan warna putih sebagai warna <i>background</i>.</p>	<p>Hasil dari timbangan boneka astronot sama banyaknya dengan 10 butir kelereng. Boneka roket sama banyaknya dengan 8 butir kelereng. Dan boneka bumi sama banyaknya dengan 6 butir kelereng. Penggunaan warna merah pada alat timbang yang digunakan agar terlihat lebih tegas dan jelas. Warna biru pada boneka bumi sangat sesuai dengan warna asli serta penambahan wajah senyum, tangan, dan kaki pada boneka bumi. Penggunaan warna biru pada boneka astronot sangat sesuai dengan arti profesi seorang astronot yaitu stabil, loyalitas dan andal. Warna jingga pada boneka roket terlihat sangat cerah, warna jingga juga merupakan simbol petualangan seperti roket yang merupakan salah satu alat transportasi yang digunakan untuk melakukan petualangan. Penggunaan angka menggantikan jumlah banyaknya kelereng pada setiap boneka serta penambahan <i>stroke</i> berwarna kuning untuk memperjelas penjelasan objeknya. Warna putih pada <i>background</i> digunakan agar penjelasan yang dijelaskan dapat terlihat jelas oleh siswa karna warna putih merupakan warna yang bersih.</p>

Boneka astronot, bumi, dan roket diukur satu persatu secara bergantian dengan menggunakan timbangan berwarna merah dengan satuan ukurnya adalah kelereng. Warna merah yang digunakan memiliki makna mempertegas sehingga para siswa dapat mengerti bahwa alat yang digunakan untuk mengukur adalah timbangan. Warna biru pada boneka bumi sangat sesuai dengan warna asli dari bumi, hanya saja terdapat penambahan wajah senyum, tangan, dan kaki pada boneka tersebut agar terlihat lucu. Warna biru tidak hanya digunakan oleh boneka bumi, boneka astronot juga menggunakan warna biru. Warna biru pada boneka astronot sangat mencerminkan profesi seorang astronot yang memiliki kemampuan stabil diluar angkasa, loyalitas, dan andal. Warna jingga pada boneka roket memiliki simbol petualangan, sesuai dengan fungsinya kalau roket merupakan salah satu alat transportasi yang digunakan oleh seorang astronot untuk berpetualang di luar angkasa.

Hasil pengukuran dari masing-masing boneka yaitu boneka astronot sama dengan 10 kelereng, boneka roket beratnya sama dengan 8 kelereng, dan boneka bumi beratnya sama dengan 6 kelereng. Pada setiap penjelasan penambahan efek *stroke* berwarna kuning bertujuan untuk memperjelas objek yang sedang dijelaskan pada video pembelajaran tersebut. Penggunaan angka untuk menggantikan jumlah kelereng pada video juga bertujuan agar siswa mudah memahami penjelasan yang dijelaskan pada video tanpa harus menghitung kembali berapa jumlah kelereng pada setiap boneka. Penggunaan warna putih sebagai warna *background* membuat video menjadi lebih jelas dan bersih sehingga penjelasan pada video dapat tersampaikan secara jelas kepada siswa.

d. *Scene 4*

Tabel 4. Analisis Penanda dan Petanda Pada *Scene 4*

Visual	Elemen
	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi - Warna
Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
<p>Karakter pada video bernama Kak Alya. Ekspresi wajah tersenyum. Menggunakan baju berwarna hijau dan ikat rambut berwarna hijau. Mengangkat tangan dengan jari telunjuk menunjuk ke atas. Arah mata mengarah ke depan. Latar belakang terdapat sofa berwarna ungu yang hanya terlihat sisi sebelah kanan saja dengan cat dinding berwarna krem. Serta terdapat jendela dengan gordena berwarna ungu.</p>	<p>Karakter lain yang ditampilkan pada video Ruangguru Berat Boneka yaitu Kak Alya. Pada video ini Kak Alya digambarkan sebagai gadis remaja. Ekspresi tersenyum pada wajah Kak Alya memiliki arti keceriaan, ramah. Warna hijau pada baju memiliki efek menyejukan dan lembut. <i>Gesture</i> dengan mengangkat tangan dan telunjuk menunjuk ke atas dengan arah mata melihat ke depan memiliki arti memberi tahu atau mengetahui sesuatu sehingga ingin menjelaskannya kepada seseorang atau lawan bicara yang ada dihadapannya.</p>


Kak Alya merupakan karakter lain yang ditampilkan selain Lulu pada video pembelajaran Ruangguru Berat Boneka-Matematika SD ini. Karakter Kak Alya pada video pembelajaran ini digambarkan sebagai gadis remaja yang ceria dan ramah seperti yang terlihat pada ekspresi wajahnya yang tersenyum. Warna hijau pada baju Kak Alya memiliki efek menyejukan dan

lembut. Sebagai warna yang memiliki hubungan erat dengan alam, jika seseorang memakai baju hijau maka orang tersebut dapat mengeluarkan aura yang dimiliki, sehingga bisa terlihat lebih enjoy. Warna pada ikat rambut yang digunakan juga senada dengan baju yang digunakan.

Makna mengangkat tangan dengan jari telunjuk menunjuk keatas dengan mata melihat ke depan memiliki arti memberi informasi atau mengetahui sesuatu dan menjelaskannya kepada seseorang dihadapannya. Seperti penjelasan latar pada *scene 2* sebelumnya, penggambaran ruang tamu dengan sisi sofa dan gordena berwarna senada yaitu warna ungu.

e. *Scene 5*

Tabel 5. Analisis Penanda dan Petanda Pada *Scene 5*


Visual	Elemen
	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi - Warna
Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
<p>Lulu dan Kak Alya saling berhadapan dengan tangan Kak Alya mengangkat dan terbuka. Mata saling menatap. Gambaran ruang tamu secara <i>full</i> dengan jendela dan gordena di setiap sisi. Di depan Lulu dan Kak Alya ada meja berwarna coklat dan di atas meja terdapat boneka astronot, boneka bumi, boneka roket, alat timbangan, dan kelereng.</p>	<p>Gambaran ruang tamu secara <i>full</i> pada <i>scene</i> ini dengan terdapat jendela dan gordena warna ungu pada sisi kanan dan kiri. Pada <i>scene</i> sebelumnya latar belakang sofa ungu hanya terlihat setiap sisinya, namun pada <i>scene</i> ini sofa berwarna ungu terlihat jelas secara keseluruhan berada di tengah antara jendela kanan dan jendela kiri. Lulu dan Kak Alya duduk saling berhadapan dan saling menatap. Tangan Kak Alya mengangkat dengan telapak tangan terbuka diartikan sebagai <i>gesture</i> dalam menjelaskan suatu kebenaran. Di depan Lulu dan Kak Alya ada meja berwarna coklat, di atas meja tersebut terdapat boneka astronot, boneka bumi, boneka roket, alat timbangan, dan kelereng yang merupakan objek dari pembahasan video pembelajaran ini.</p>


Latar belakang pada *scene* ini terlihat jelas. Terdapat 2 jendela dengan gordena berwarna ungu di sisi kanan dan sisi kiri dengan sofa berwarna ungu di tengahnya. Di depan sofa ada meja berwarna coklat, di atas meja tersebut terdapat boneka astronot, boneka bumi, boneka roket, alat timbangan, dan kelereng yang merupakan objek pembahasan dari video pembelajaran Ruangguru Berat Boneka ini.

Pada *scene* ini Lulu dan Kak Alya duduk di sofa saling berhadapan dan menatap. *Gesture* Kak Alya dengan tangan diangkat sedikit dan telapak tangan terbuka diartikan sebagai menjelaskan sebuah kebenaran tentang pembahasan Berat Boneka tersebut.

f. *Scene 6*

Tabel 6. Analisis Penanda dan Petanda Pada *Scene 6*

Visual	Elemen
	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi - Warna - Tipografi

	
Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
<p><i>Stroke</i> kuning pada objek, penulisan kalimat “lebih berat dari” dan “lebih ringan dari” merupakan perbandingan suatu berat antara boneka astronot dan boneka roket, boneka bumi dan boneka roket. <i>Background</i> berwarna putih.</p>	<p>Penggunaan efek <i>stroke</i> pada video bermaksud untuk memperjelas objek yang sedang di bahas. Pemilihan warna kuning merupakan warna yang cerah. Penulisan kalimat “lebih berat dari” dan “lebih ringan dari” merupakan hasil perbandingan dari dua boneka. Penggunaan <i>font Comic Sans MS</i> pada kalimat “lebih berat dari” dan “lebih ringan dari” serta penulisan angka-angka lainnya dibuat sangat jelas dan mudah dibaca karena <i>font</i> menggunakan warna hitam dengan tambahan <i>background</i> putih.</p>

Efek *stroke* pada *scene* ini dan *scene* sebelumnya memiliki makna yang sama yaitu untuk memperjelas objek yang sedang di bahas dalam video tersebut. Penggunaan *background* putih dengan warna teks hitam dibuat agar terlihat lebih jelas oleh para siswa SD. Penulisan kalimat “lebih berat dari” dan “lebih ringan dari” merupakan perintah dalam video tersebut agar siswa dapat memahami manakah boneka yang paling berat dan yang paling ringan. Penggunaan *font Comic Sans MS* pada kalimat “lebih berat dari” dan dan “lebih ringan dari” serta penulisan angka-angka sebelumnya sangat terlihat jelas sehingga para siswa dapat lebih mudah membacanya. *Comic Sans MS* sering disebut sebagai *font childish* karena bentuk *fontnya* yang lucu.

SIMPULAN

Video Ruangguru Berat Boneka-Matematika SD ini merupakan salah satu media pembelajaran audio visual yang menjadikan suasana belajar matematika yang berbeda. Dari keseluruhan data yang telah dianalisis makna petanda dan penanda di setiap adegannya, dapat disimpulkan bahwa elemen ilustrasi, warna, dan tipografi selain dimunculkan dengan tujuan dekorasi dan membangun suasana, juga dapat menjadi simbolisasi dalam kegiatan belajar sehingga penjelasan yang dijelaskan dalam video mampu menambah daya tarik terhadap para siswa.

Secara keseluruhan video pembelajaran Ruangguru Berat Boneka-Matematika SD memiliki penggambaran ilustrasi yang sangat sesuai target audiensnya dengan menampilkan karakter Lulu dan Kak Alya yang menjadi daya tarik pada video ini. Warna cerah pada video pembelajaran memperoleh suasana belajar matematika yang berbeda dan menyenangkan. Penggunaan warna hitam pada *font* dengan penambahan *stroke* berwarna kuning pada setiap objek yang sedang dijelaskan dan warna putih sebagai *background* pada pembahasan materi berat

boneka merupakan perpaduan warna yang sesuai karena warna putih pada *background* bertujuan agar penjelasan tentang berat boneka terlihat secara jelas sehingga siswa dapat memahami maksud penjelasan pada video tersebut. Penggunaan tipografi pada video pembelajaran Ruangguru Berat Boneka-Matematika SD ini hanya terdapat pada penulisan angka-angka dan kalimat berupa “lebih berat dari” dan “lebih ringan dari” dengan menggunakan jenis *font* yang mudah untuk dibaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Basa Z. A., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP pada Masa Pandemi COVID-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. Vol. 3 No. 3. Hlm 943 – 950.
- Fokus Visualisasi dalam Media Pembelajaran*. (2020, Agustus 21). <https://maglearning.id/2020/08/21/fokus-visualisasi-dalam-media-pembelajaran/#comments>.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 7, No.2.
- Ichsan, J. R. dkk (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021)*. Hlm 183-188.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Prastica, Y. dkk (2021). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*. Vol. 5, No. 5. Hlm 3260-3269.
- Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2015). Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester IV Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol.3, No.2.
- Ruangguru. (2022). *About PT. Ruang Raya Indonesia*. <https://www.ruangguru.com/about-us>.
- Ruangguru. (2022). *Apa Itu Ruangguru?*. <https://www.ruangguru.com/blog/apa-itu-ruangguru-com>.
- Ruangguru. (2022). *Pembelajaran Interaktif Beranimasi Petualangan Dafa Lulu*. <https://www.ruangguru.com/dafa-lulu>.