

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



LITERASI TEORETIK TEKNOLOGI VISUAL DALAM PEMBELAJARAN

Syarifuddin Idris

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia syariefidris0@gmail.com

Bunga Lili Syam Lambogo

SMK Negeri 1 Sumarorong Kab. Mamasa, Indonesia, bungalili.syarifuddin@gmail.com

Abstract

The aimed of this paper is to know how to conduct visual technology in learning process. This paper uses literature review through book review, journal review and relevant research result. The results of the analysis indicate that the used of visual technology can embed student's interest and provide a relationship between the content of the subject matter with the real world. Several design principles need to be considered, including the principles of simplicity, cohesiveness, emphasis, and balance.

Keywords: *Visual Teknologi, Learning Process, and Literature review*

Abstrak

Kajian ini adalah untuk mengetahui bagaimana urgensi teknologi visual dalam pembelajaran. Penulisan ini menggunakan kajian literatur melalui telaah buku sumber, jurnal dan hasil penelitian yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi visual dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media visual dirancang khusus untuk menarik minat belajar sehingga diharapkan media ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa prinsip-prinsip desain tertentu perlu diperhatikan, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan.

Kata kunci: *Teknologi Visual, Pembelajaran, dan Literatur reviw*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi semakin hari semakin menunjukkan kedigdayaan dan

dominasinya secara masif.

Perkembangan pesat tersebut secara kasat mata telah mempengaruhi paradigma masyarakat dalam

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



mendapatkan informasi. Salah satu bidang yang sangat terdampak adalah dunia Pendidikan. Di titik ini pendidik atau aktor dalam dunia Pendidikan tidak boleh berdiam diri, saat berbenah serta meningkatkan pengetahuan terkait teknologi.

Pemanfaatan media dan teknologi membantu seorang guru, baik dalam penyampaian pengetahuan (*transfer of knowledge*), penanaman nilai (*values feeding*) dan penguasaan ketrampilan (*skill authorizing*). Perkembangan teknologi yang begitu pesat, masih terdapat pembelajaran yang bersifat normatif. Sehingga, dibutuhkan kemampuan untuk mengelola media dan teknologi tersebut dengan baik.¹

Menurut Punaji Setyosari dan Sihkabuden sebagaimana dikutip oleh Friendha Yuanta, ia menyatakan bahwa perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan

penerapan strategi pembelajaran. Melalui perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media dapat meningkatkan produktivitas Pendidikan.²

Era teknologi digital menuntut pengembangan modal intelektual untuk secara kontinu memperbarui ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sesuai dengan evolusi dunia. Kualitas sumber daya manusia Indonesia tidak hanya diukur dengan kapasitas standar lokal tetapi juga harus diadaptasikan dengan perkembangan global. Bahkan saat ini tingkat kompetensi yang dimiliki seorang individu harus memiliki standar tertentu agar bisa ikut dalam kancah aktifitas dan mobilitas masyarakat dunia. Salah satu aspek yang sangat terdampak adalah pendidikan. Sehingga pendidikan di Indonesia harus mengakselerasi

¹ Ahmad Nur Ghofir Mahbuddin, "Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran PAI." *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 3. no. 2 (2020): 183-196.

² Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar." *IBRIEZ* 2. no. 2 (2017): 59-70.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



pertumbuhan dan perkembangan dari kualitas yang berwawasan internasional.

Laju perkembangan teknologi yang begitu cepat dan mutakhir saat ini berkolerasi dengan pemenuhan kompetensi untuk memanfaatkan media dan teknologi secara adaptif dalam proses pembelajaran. Upaya pengintegrasian media dan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mendukung guru dalam usaha transformasi dan penyampaian pengetahuan, penanaman nilai, dan penguasaan keterampilan. Upaya transformasi proses pembelajaran dengan dukungan teknologi termanivestasi secara konkrit maka pemerintah harus messupport ragam kegiatan dalam menumbuh kembangkan pemahaman guru terhadap teknologi dan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.³ dan teknologi atau

media pembelajaran di Indonesia yang dimulai sejak era pertengahan 1970-an. Kehadirannya ditandai dengan pertumbuhan program studi (prodi) Teknologi Pendidikan.⁴ Media audio visual mudah digunakan sehingga membantu dan mendukung dalam proses pembelajaran tematik di kelas.⁵ Peranan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology). media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hampir semua

³ Konsep teknologi pendidikan memerlukan sejumlah nilai-nilai profesional, etika, dan moral. Sentralitas nilai bahkan lebih jelas ketika melihat teknologi pendidikan sebagai bidang atau profesi. Kode etik, yang menggabungkan nilai-nilai inti kelompok, secara universal dianggap sebagai atribut penting dari profesi. Di luar dimensi moral dan etika, nilai-nilai pernyataan juga memiliki kegunaan praktis: organisasi dengan komitmen untuk nilai-nilai inti tertentu yang lebih efektif. Penelitian menunjukkan bahwa mereka

cenderung untuk mengungguli organisasi tanpa nilai-nilai eksplisit. Lihat (Waterman, 1992; Collins & Porras, 1994).

⁴ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Kharisma Putra Utama, 2012), hlm. 147.

⁵ Rista Karisma, Mudzanatun, dan Prasena Arisyanto, "Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3. no. 3 (2019): 216-222.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Dampak dari era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan adalah terbukti semakin banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan pengajar menyampaikan materi bahkan tidak harus dengan tatap muka. Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Ada beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media tersebut antara lain media audio, media visual, dan media audio visual. Media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan dalam semua materi yang ada, selain itu, dapat diimplementasikan di dalam semua jenjang pendidikan, tentunya pengajar dituntut untuk terus berinovasi dengan media pembelajaran yang akan digunakan.⁶

Respon yuridis terkait teknologi pendidikan itu tertuang dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VII Pasal 27 Ayat (2), tenaga kependidikan meliputi antara lain tenaga pendidik, peneliti, dan pengembang di bidang pendidikan dan teknisi sumber belajar. Sesuai dengan tuntutan kemajuan dan diferensiasi peranan dalam penyelenggaraan pendidikan, maka tenaga kependidikan dengan keahlian Teknologi Pendidikan, termasuk dalam kategori tenaga penelitian dan pengembang di bidang pendidikan, sedangkan yang berketerampilan dalam bidang Teknologi Pendidikan merupakan teknisi sumber belajar.⁷

Kontribusi teknologi pendidikan memiliki banyak fungsi, kekhawatiran, dan nilai-nilai dengan bidang lainnya. Misalnya, ilmu kognitif dan psikologi pendidikan juga prihatin dengan memfasilitasi pembelajaran; teknologi kinerja memiliki

⁶ Fifit Firmadani, "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2. no. 1 (2020): 93-97.

⁷ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, hlm. 149.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



pusat perhatian untuk meningkatkan kinerja di tempat kerja; dan pekerjaan guru pasti melibatkan menciptakan, menggunakan, dan mengelola berbagai proses yang berbeda dan sumber daya. Kontribusi teknologi pendidikan tidak hanya keprihatinan dengan bidang lain, tetapi juga nilai-nilai. Seiring dengan pendidik lainnya, mereka nilai teknologi pendidikan pentingnya belajar dan mereka mendukung belajar sepanjang hayat; mereka mempromosikan kesempatan yang sama untuk belajar bagi semua peserta didik dan bertujuan untuk memberikan peserta didik akses yang adil terhadap sumber belajar.⁸

Pemanfaatan ragam sumber belajar merupakan langkah positif yang telah banyak dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di tanah air yang tentu harus mempertimbangkan aspek etika⁹ atau kepantasan dan

pertimbangan *efisiensi*.¹⁰ Pemanfaatan berbagai sumber belajar sering kali dilakukan secara responsif terhadap tuntutan kualitas pendidikan saat ini. Teknologi Pendidikan salah satu sumber belajar (*learning resource*) yang sekaligus berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran (*learning tool*) adalah media pembelajaran baik media elektronik maupun nonelektronik. Tidak hanya itu, upaya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran (*learning media*) oleh guru sering kali asimetris dengan masalah.

Salah satu permasalahan adalah terkait dengan keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran menyebabkan peserta didik sulit menyerap materi sehingga mereka mudah bosan bahkan dapat menyebabkan kurangnya motivasi dalam belajar. Padahal menurut Arsyad yang

⁸Nuzli Muhammad, *Nilai Values Teknologi Pendidikan* didownload pada tanggal 22 Maret 2016 <http://nuzlimuhammad.blogspot.co.id>. hlm, 1.

⁹Baca Lori Brown, Linda Lohr, James Gall, and Anna Ursyn, *Educational Media and Technology Yearbook: Where is the Design in Instructional Design? The Role of Visual Aesthetics in the Field* (University of Northern Colorado , Greeley , CO , USA). Mengeksplorasi eksistensi urgensi etika dalam desain instruksional. Mereka menemukan bahwa pertimbangan etika

dalam medesain pembelajaran berujung pada aspek keefektifan dalam atmosfir pembelajaran.

¹⁰ Definisi sebelumnya terbaru AECT yang menyatakan bahwa teknologi pembelajaran, sebagai komunitas profesional, cenderung konsep nilai seperti: peniruan instruksi, individualisasi, efisiensi, generalisasi proses di seluruh wilayah konten, perencanaan rinci, analisis dan spesifikasi, kekuatan visual, dan manfaat dari instruksi dimediasi (Seels & Richey, 1994).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



dikutip oleh Risky Ilyasa, ia menyatakan sejatinya media pembelajaran segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.¹¹

Mengacu pada alas pikir di atas, tulisan ini akan melihat urgensi dan media visual dalam teknologi pembelajaran dan varian yang melingkupinya maka dideskripsikan dan dirumuskan suatu pertanyaan berikut yang urgen untuk dicarikan jawaban solutif-implementatif, yaitu: Bagaimana media visual dalam pendidikan? Bagaimana urgensi media visual? dan Bagaimana mengurai makna dan membuat visual?

B. METODE

Penelitian ini merupakan pengkajian dan penyelidikan yang memanfaatkan metode studi literatur. Studi literatur adalah kegiatan yang

berkaitan dengan metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi, data kepustakaan, membaca maupun mencatat dan mengelola bahan penelitian.¹² Penelitian yang menggunakan *Library Research* informasi data diperoleh dari beragam sumber seperti buku, artikel jurnal yang bertemali dengan masalah yang akan dibahas. Peneliti mengumpulkan data pustaka, informasi yang pernah didokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, catatan, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian yang bertemali dengan teknologi visual dalam pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif.

C. PEMBAHASAN

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran, dan diyakini dapat dapat lebih menggairahkan animo peserta didik dan mahasiswa dalam proses pembelajaran atau perkuliahan (*learning process*) adalah media audio

¹¹ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16. no. 1 (2018): 98-107.

¹² Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Yayasan Obor Indonesia, 2008).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



visual. Media audio-visual juga merupakan salah satu infrastuktur alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. Audio-visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana sekaligus sebagai infrastruktur alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, disebabkan beberapa aspek antara lain: mudah didesain dalam proses pembelajaran, aspek daya tarik lebih dalam sebuah proses pembelajaran, dan dapat diubah serta diperbaiki setiap saat. Pemanfaatan teknologi komputer diharapkan bahwa audio-visual pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik, termasuk visualisasi materi bahan ajar, sehingga lebih menarik di kalangan peserta didik dan mahasiswa. Dengan menggunakan audio-visual pembelajaran diyakini dapat lebih interaktif dan lebih memungkinkan terjadinya *two way traffic* dalam proses pembelajaran.¹³

Pariartha dkk sebagaimana dikutip oleh Naidin Syamsuddin dalam sebuah penelitiannya menemukan beberapa manfaat dalam menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berdasarkan hasil uji di lapangan yaitu: materi mudah dipahami karena konsep yang dipresentasikan dibuat untuk mempermudah peserta didik dan sistematis, penggunaan audio visual dalam pembelajaran memberi kesempatan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing individu, proses pembelajaran lebih cepat dan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi, adanya kesempatan dalam menjawab soal pada waktu tes jika jawaban dianggap salah dengan tujuan agar peserta didik dapat mengerti materi yang telah dipelajari, pemanfaatan audio visual dalam proses pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alternatif media

¹³ Sapto Haryoko, "Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran." *Jurnal Edukasi Elektro* 5. no. 1 (2009): 1-10.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



pembelajaran secara konvensional maupun individual, mengatasi jarak dan waktu, serta mampu mendeskripsikan ragam peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat, dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik, mengembangkan imajinasi, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis, mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas untuk didiskusikan di dalam kelas.¹⁴

Media visual dalam pendidikan

Perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Ragam infrastruktur pendidikan yang mutakhir sangat berkontribusi dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi

khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak memajukan serta memberi berbagai kemudahan-kemudahan dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses presentasi berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Selain dari pada itu, perkembangan teknologi juga sangat dimungkinkan perubahan paradigma (*shifting paradigm*) dari filosofi pembelajaran berpusat kepada guru/dosen (*teachers centered*) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa/mahasiswa (*student centered*).¹⁵ Penyajian atau presentasi materi pembelajaran dengan media visual salah alternatif untuk mengoptimalkan daya tarik proses pembelajaran

Jenis-jenis visual yang dimanfaatkan setiap hari untuk tujuan komunikasi penting, seperti kartu informasi darurat di pesawat terbang.

¹⁴ Naidin Syamsuddin, "Pengembangan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Konsepsi* 10. no. 4 (2022): 414-420.

¹⁵ Sapto Haryoko, "Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran." *Jurnal Edukasi Elektro* 5. no. 1 (2009): 1-10.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



Atau rambu-rambu jalan yang memperingatkan mengenai perempatan atau belokan yang berbahaya. Walaupun istilah literasi pernah digunakan untuk merujuk pada membaca dan menulis informasi verbal, saat ini juga digunakan istilah *literasi visual* untuk merujuk pada kemampuan untuk menafsirkan pesan visual secara akurat dan untuk menciptakan pesan.¹⁶

Kebutuhan atas penggunaan pada literasi visual telah berkembang sampai ke wilayah minat profesional. Asosiasi Literasi Visual Internasional (IVLA) yang menyelenggarakan pertemuan formal dan menerbitkan jurnal berkala, merupakan organisasi yang didirikan untuk para profesional yang terlibat dalam literasi visual.

Lebih dari seabad yang lampau John Dewey (1897), yang mungkin adalah filsuf pendidikan Amerika paling berpengaruh, menyadari peran penting visual dalam pendidikan:

“Saya meyakini bahwa banyak waktu dan perhatian yang sekarang dicurahkan untuk penyiapan dan penyajian mata pelajaran mungkin akan lebih bijak dan menguntungkan jika dihabiskan dalam melatih daya imaji siswa sehingga ia terus-menerus menciptakan imaji yang definitif, cerah, dan berkembang terhadap berbagai subjek yang dengannya ia melakukan kontak dalam pengalamannya”

Literasi visual bisa dikembangkan melalui dua pendekatan utama: *pertama*, strategi input. Membantu para pemelajar untuk *memahami*, atau membaca, visual secara fasih dengan menerapkan kemampuan analisis visual (misalnya, melalui analisis gambar dan diskusi multimedia dan program video). *kedua*, trategi output. Membantu para pemelajar untuk *menyandikan* atau menulis visual untuk menyatakan diri mereka sendiri dan berkomunikasi dengan orang lain

¹⁶ Sharon E. Smaldino dkk, *Instructional Technology & Media for Learning* (Kencana, 2014), hlm. 68.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



(misalnya, melalui perencanaan dan produksi presentasi visual).

Pemanfaatan visual menjadi sangat penting dan mendesak karena mampu mendorong kemampuan peserta didik dan mahasiswa untuk membaca, mengerti, menciptakan, dan menganalisis. Penelitian mutakhir telah mempertegas manfaat dari menggunakan dan menciptakan visual sebagai piranti belajar. Perancangan, pengembangan, dan produksi media visual; penciptaan digital; dan perancangan dan pengembangan web, semuanya memanfaatkan kemampuan berpikir kritis dan bisa meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar, mempertunjukkan hasil belajar, bekerja dan meraih sukses dalam dunia visual yang selalu berkembang.¹⁷

Nashiruddin dkk yang dikutip oleh A. Jusmiana dan Herianto mengatakan bahwa media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita.

Pesan yang disajikan bisa berupa fakta maupun fiktif, edukatif maupun instruksional serta pesan yang bersifat informatif. Secara psikologis media visual memiliki banyak kelebihan, diantaranya dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya. Melalui alat perekam pita video pula, sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.¹⁸

Pengembangan dan improvisasi literasi visual telah diintegrasikan dengan program pendidikan di seluruh negeri Paman Sam dan bahkan di banyak negara lainnya untuk memperkenalkan pada siswa pada konsep dan kemampuan yang berhubungan dengan penafsiran visual dan berkomunikasi secara visual. Dalam program-program tersebut, para guru didorong untuk berpikir secara visual dan memfokuskan perhatian para siswa pada aspek visual dari material cetakan dan materi yang tersedia secara digital, termasuk buku teks dan buku cerita.

¹⁷ Sharon E. Smaldino dkk, *Instructional Technology & Media for Learning*, hlm. 91.

¹⁸ Andi Jusmiana, Herianto Herianto, and Rabiatal Awalia. "Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap

hasil belajar matematika siswa smp di era pandemi covid-19." *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 5. no. 2 (2020): 1-11.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



Literasi visual sekarang telah diterima dengan baik sebagai aspek penting dari kurikulum di seluruh tingkatan pendidikan.

Media pembelajaran saat ini mengalami pengembangan yang sangat drastis. Berawal dari penggunaan media berbasis manusia hingga berkembang sampai media yang sangat kompleks yang digunakan dalam proses pembelajaran. Semua pengembangan itu, tak lain yaitu untuk memajukan pendidikan yang ada saat ini. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan harus disesuaikan dengan materi ajar agar tetap proporsional. Media pembelajaran yang mengalami pengembangan yang sangat pesat. Berawal dari penggunaan media berbasis manusia hingga berkembang sampai media yang sangat kompleks yang digunakan dalam proses pembelajaran. Semua pengembangan itu, tak lain yaitu untuk memajukan pendidikan yang ada saat ini. Dalam proses belajar mengajar, kehadiran alat/media mempunyai arti

yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Namun, meskipun begitu pentingnya alat/media bagi tercapainya tujuan pendidikan, masih banyak dijumpai lembaga-lembaga pendidikan yang kurang mementingkan suatu alat/media tersebut.¹⁹ Pengembangan Pendidikan melalui pemanfaatan teknologi visual salah satu ragam jenis media pembelajar dalam aspek teknologis.

Peranan media dalam proses pembelajaran menurut Gerlac dan Ely yang dikutip oleh Lasia Agustina, ia menegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang terdapat dalam media pembelajaran antara lain, yaitu: media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara

¹⁹ Ernanida dan Rizki Al Yusra. "Media audio visual dalam pembelajaran PAI." *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2. no. 1 (2019): 101-112.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



disesuaikan dengan keperluan, dan media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.²⁰ Salah satunya adalah teknologi visual.

Teknologi pembelajaran melalui visual bertujuan untuk memacu dan memicu proses pembelajaran. Melalui sumber yang tepat, teknologi pembelajaran memacu proses pembelajaran seseorang menjadi lebih cepat, lebih ringkas serta mudah diakses.²¹ Urgensi pemanfaatan media dalam proses pembelajaran juga secara tegas dikatakan Kartini sebagaimana dikutip Naidin Syamsuddin, ia melihat bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Lebih lanjut dikatakan bahwa media pembelajaran begitu penting dalam meningkatkan daya tarik peserta didik.²²

Seorang guru harus dapat mendesain suatu pembelajaran yang menarik agar peserta didiknya tertarik dan termotivasi. Dengan perkembangan teknologi dan informasi (TIK), suatu pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dengan menggunakan multimedia. Multimedia dapat berbentuk macam-macam, antara lain slide presentasi, film, video animasi, dan game. Namun sistem pembelajaran dan hasil belajar siswa masih perlu perbaikan.²³ Pembelajaran masih kurang optimal, sering kali pembelajaran hanya menggunakan ceramah dan kurang mengoptimalkan pembelajaran. Pemanfaatan media melalui teknologi sejauh ini sangat berkontribusi dalam mengoptimalkan dan mampu meningkatkan capaian pembelajaran.

Mengurai Makna: Menafsirkan Visual

Melihat sebuah visual tidak otomatis menjamin bahwa seseorang

²⁰Lasia Agustina, "Pengaruh penggunaan media visual dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 1. no. 3 (2015): 236-246.

²¹Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, hlm. 48.

²²Naidin Syamsuddin, "Pengembangan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Konsepsi* 10. no. 4 (2022): 414-420.

²³Ilham Rizki Fauzi Eka Putra, Patmi Kasih, dan Umi Mahdiyah. "Aplikasi game visual novel sebagai media pembelajaran dalam pengenalan teknologi komputer menggunakan aplikasi Ren'py." *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*. 5. no. 1. 2021.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



akan belajar darinya. Para pemelajar harus dipandu menuju penguraian makna (*decoding*) visual yang tepat. Salah satu aspek dari literasi visual adalah kemampuan menafsirkan dan menciptakan makna dari rangsangan (stimuli). Menurut Munadi, media visual adalah media yang melibatkan indera pengelihatan. Bentuk visual dapat berupa gambar presentasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda. Bentuk visual dapat juga berbentuk diagram yang melukiskan hubungan – hubungan konsep, organisasi, dan struktur materia. Bentuk lain dari media visual adalah peta yang menunjukkan hubungan antara unsur-unsur dalam isi materi, grafik pun masuk dalam kategori media visual.²⁴

Efek perkembangan

DeLoache mengatakan bahwa banyak variabel mempengaruhi bagaimana seorang pemelajar menguraikan makna visual. Sebelum

mencapai usia 12 tahun, siswa cenderung menafsirkan visual bagian perbagian ketimbang secara keseluruhan. Dalam menyampaikan apa yang mereka lihat dalam sebuah gambar, mereka mungkin memisahkan unsur-unsur spesifik kelihatan. Namun siswa diatas 12 tahun cenderung merangkum pemandangan secara keseluruhan dan menyampaikan kesimpulan tentang makna dari gambar.²⁵ Karena simbol abstrak atau serangkaian gambar diam yang hubungannya tidak begitu gamblang mungkin akan gagal ditangkap maknanya oleh siswa yang lebih muda usia.

Efek budaya

Dalam mengajar, kita harus menyadari bahwa tindakan menguraikan makna visual mungkin dipengaruhi oleh latar belakang budaya siswa. Kelompok-kelompok budaya yang berbeda mungkin memahami bahan-bahan visual dalam cara-cara yang berbeda. Sebagai misal, sebuah instruksi yang menyertakan visual yang menggambarkan

²⁴ Yuhdi Munadi, "Media pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru", (Jakarta: Referensi GP Press Group, 2013).

²⁵ Lihat Sharon E. Smaldino dkk, *Instructional Technology & Media for Learning*, hlm. 96.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



pemandangan khas dari kehidupan di rumah dan jalanan dari anak/siswa perkotaan. Hampir pasti bahwa para siswa yang tinggal di kawasan tersebut akan mengurai makna visual-visual tersebut secara berbeda daripada para siswa yang latar belakang budayanya tidak meliputi pengetahuan langsung tentang kehidupan perkotaan.

Preferensi visual

Menurut Hamdani sebagaimana dikutip oleh Fifit Firmadani, ia mengatakan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapatkan diproyeksikan (non projected visual) dan media yang dapat di proyeksikan (project visual).²⁶

Dalam memilih visual, para guru harus membuat keputusan yang tepat di antara beragam visual yang lebih disukai

dengan visual yang paling efektif. Orang-orang tidak selalu mendapat manfaat belajar dari jenis-jenis gambar yang mereka lebih suka melihatnya. Pada umumnya peralatan atau sumber belajar media visual dapat dibagi menjadi beberapa kelompok utama, yaitu: filmstrip projector, slide projector, overhead projector, transparansi, film projector, dan lain sebagainya.²⁷ Media visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar).

Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Selanjutnya media audio-visual dibagi dua yaitu: a) Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film bingkai suara, dan cetak suara; b) audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan Video cassette. Pembagian

²⁶ Fifit Firmadani, "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2. no.1 (2020): 93-97.

²⁷ Fred Percival & Henry Ellington, *A Handbook of Educational Technology* yang diterjemahkan Sudjarwo, *Teknologi Pendidikan* (Penerbit Erlangga, 1988), hlm. 59.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



lain dari media audio-visual adalah: a) audio-visual murni, yaitu baik unsur suara maupun gambar berasal dari satu sumber seperti film video cassette; b) audio-visual tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya dari slide proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder.

Sebagian besar pemelajar lebih suka pada visual yang berwarna visual hitam-putih. Tetapi tidak ada perbedaan signifikan dalam jumlah belajar kecuali ketika warna dikaitkan dengan konten yang akan dipelajari. Misalnya, ketika para pekerja harus belajar merakit komponen-komponen listrik dengan kabel-kabel yang berwarna berbeda, adanya warna sangat penting. Sebagian siswa lebih suka pada fotografi ketimbang coretan-coretan garis, meskipun dalam banyak situasi coretan-coretan garis mungkin menyampaikan makna lebih baik.

Materi yang ditampilkan secara visual dalam video sangat efektif dalam membantu guru menyampaikan materi yang sifatnya dinamis seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu. Materi tersebut memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal tertentu sehingga akan lebih efektif apabila disajikan melalui pemanfaatan teknologi video.²⁸

Menyandikan: Membuat visual

Aspek lain dari literasi visual adalah pembuatan presentasi visual. Seperti halnya menulis yang dapat memacu membaca, memproduksi visual dapat menjadi cara yang sangat efektif dalam memahami visual. Untuk mendorong siswa untuk menyajikan laporan di depan kelas dengan secara cerman memilih sekumpulan gambar dari beberapa sumber yang akan membantu mereka dalam mengembangkan bakat estetisnya. Perekam video adalah alat yang mudah

²⁸ S Adliani dan W. S. A. Wahab, "Pemanfaatan Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah

Dasar". In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia II Vol. 2, pp. (2019), 141-145.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



digunakan siswa untuk mempraktekkan penciptaan dan penyajian gagasan dan peristiwa dalam bentuk gambar. Memindai foto atau gambar ke dalam presentasi buatan komputer menggunakan piranti lunak presentasi seperti *power point*.

Jenis-jenis visual

Menurut Clark & Lyons jenis visual yang dipilih untuk situasus tertentu sebaiknya bergantung pada tugas belajar. Visual bisa dibagi menjadi enam kategori:²⁹ *Realistik*, visual menampilkan objek sebenarnya yang sedang dipelajari. Misalnya, foto berwarna dari sebuah kereta tertutup merupakan visual yang realistik. Menggunakan warna-warna alamiah bisa meningkatkan derajat realisme. Tentunya tidak ada representasi yang benar-benar realistik. Benda atau kejadian yang sebenarnya akan selalu memiliki aspek yang tidak bisa diperoleh melalui gambar, bahkan dalam gambar tiga dimensi yang bergerak dan berwarna sekalipun.

Dalam sebuah riset menunjukkan bahwa dalam keadaan tertentu, realisme sebenarnya bisa mengacaukan komunikasi dan belajar. Dwyer menyimpulkan bahwa alih-alih sekedar menjadi isu ya atau tidak yang remeh, jumlah dari realisme yang diinginkan memiliki hubungan kurvaliner yang baik dengan belajar: terlalu banyak atau terlalu sedikit realisme mungkin berpengaruh buruk terhadap presentasi.

Analogis, visual *analogis* menyampaikan sebuah konsep atau topik dengan menampilkan sesuatu lainnya dan menyiratkan kemiripan. Mengajarkan aliran listrik dengan menampilkan aliran air dalam pipa berangkai seri dan paralel merupakan salah satu contoh penggunaan visual analogis. Sebuah analogi untuk sel darah putih yang memerangi infeksi bisa berupa sepasukan tentara yang menyerang benteng. Sebuah penelitian oleh Newby, Ertmer, dan Stepich memperlihatkan bahwa para siswa yang

²⁹ Sharon E. Smaldino dkk, *Instructional Technology & Media for Learning*, h. 75-78.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



belajar konsep biologi diuntungkan dari penggunaan analogi-analogi visual.

Organisasional, visual organisasional menampilkan hubungan kualitatif di antara berbagai elemen. Contoh-contoh yang umum meliputi diagram klasifikasi, *time lines*, diagram alur, dan peta. Dalam hal ini, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai, melukiskan gambar hidup dan suara, menyajikan informasi, memaparkan proses dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit. Selain itu, tampilan video juga mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap sehingga siswa akan merasa sedang berada dalam kondisi yang ditampilkan dalam video.³⁰

Relasional, visual *relasional* mengkomunikasikan hubungan kuantitatif. Contoh-contohnya meliputi; diagram batang, grafik bergambar, diagram kue, dan grafik garis.

Transformasional, visual *transformasional* menggambarkan pergerakan atau perubahan sesuai dengan waktu dan tempat. Contohnya adalah diagram beranimasi tentang bagaimana menjalankan sebuah prosedur seperti mengikat tali sepatu atau membuat baja, dan coretan garis dengan indikator gerakan. *Interpretif*, desain Komunikasi Visual mengandung pesan visual dari sebuah sumber (source) yang disampaikan secara visual agar dapat dimengerti dan dan diperhatikan oleh target. Sumber pesan visual disini dapat berupa institusi atau perorangan. Sedangkan target penerima pesan adalah target audiens atau siswa. Desain komunikasi visual berperan sangat besar dalam promosi sebuah produk, baik itu yang bersumber dari guru, institusi ataupun dari individu.³¹ Visual interpretif menggambarkan hubungan teoretis atau abstrak. Contohnya; diagram skematik dari sebuah sirkuit listrik. visual interpretif membantu para pembelajar

³⁰ Dea Elvina Damitri, "Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 6. no. 2 (2020): 1-7.

³¹ Agung Zainal Muttakin Raden, "Metode Analisa Penjejakan Mata Dalam Kajian Tampilan Iklan Visual XI Versi Nggas Usah Mikir." *Jurnal Desain* 1. no. 03 (2014): 163-172.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



membangun model mental dari kejadian atau proses yang tak terlihat, abstrak, atau keduanya.

Panduan perancangan Visual

Merancang sebuah visual dimulai dengan pengumpulan atau pembuatan gambaran individual dan unsur-unsur teks yang ingin digunakan. Asumsinya adalah telah ditentukan kebutuhan dan minat para siswa yang terkait dengan topik dan memutuskan tujuan apa yang akan dicapai melalui visual yang sedang direncanakan. Terdapat dua aspek fundamental bagi perancangan visual, apakah itu merancang sesuatu sebesar papan buletin atau sekecil layar komputer. Mereka adalah unsur-unsur visual (foto, gambar, diagram, dan grafik) dan unsur-unsur teks (huruf-huruf).

Urgensi media visual

Digitalisasi teknologi dalam pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendesak untuk dipenuhi. Dengan semakin cepatnya arus informasi melalui teknologi digital diharapkan mampu

meningkatkan mutu kualitas pembelajaran saat ini. Pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran salah satunya adalah pengembangan multimedia pembelajaran. Multimedia merupakan pembuatan dan penggabungan teks, grafik, audio, gambar bergerak, serta link atau tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, kreasi dan berkomunikasi.³² Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, guru, mahasiswa kependidikan, tenaga kependidikan, perancang media, dan praktisi pendidikan perlu memahami konsep teknologi dalam teknologi pembelajaran agar upaya memecahkan technology (keputusan-keputusan pedagogis) dapat dilakukan dengan baik. Proses pembelajaran abad XXI akan banyak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti web base learning, e-learning, multimedia

³² Siti Nurul Hasana dan Elva Riezky Maharany. "Pengembangan multimedia menggunakan Visual Basic for Application (VBA) untuk meningkatkan profesionalisme guru

matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika* 3. no. 2 (2017): 30-40.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



interaktif, hypermedia, virtual reality, dan sebagainya.³³

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual³⁴ dapat memperlancar pemahaman (misalnya, melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visualisasi dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.³⁵

Penerapan atau penggunaan media teknologi visual selain meningkatkan aktivitas dalam proses

pembelajaran³⁶ demikian juga dengan hasil belajar peserta didik.³⁷ serta Menurut Hermawan sebagaimana dikutip Novika Dian, ia menyatakan bahwa dengan pemanfaatan media sebagai infrastruktur dalam proses pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.³⁸

Bentuk visual bisa berupa: (a) *gambar representasi* seperti gambar,

³³Pujririyanto, *Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran*. (UNY Press.Yogyakarta, 2021).

³⁴Dalam dunia pendidikan istilah media pendidikan mulai berkembang pada awal tahun 1940-an, konsep pendidikan audiovisual itu sendiri merupakan hasil perkembangan dari istilah pendidikan visual. Dan menjadi sangat populer hingga saat ini dengan terma Teknologi Pendidikan. Lihat Rita C. Richey, *Encyclopedia of Terminology for Educational Communications and Technology* (Wayne State University Detroit, MI, USA), hlm. 101.

³⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (RajaGrafindo Persada, 2015), hlm. 89.

³⁶Nur Ajjizatul Mufidah dan Mohammad Faizal Amir, "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Dakonmatika Berbasis Teknologi Visual." *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 4. no. 2 (2021): 99-107.

³⁷Anggi Aris Rinaldi, Daryati Daryati, dan Riyan Arthur. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan." *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 6. no. 1 (2017): 1-7.

³⁸Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2. no. 1 (2021): 104-113.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) *peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) *grafik* seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina mengatakan bahwa *sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata*.³⁹ Beberapa kelebihan media gambar/foto, yaitu; a) sifatnya konkrit dan lebih realistis daripada media verbal, b) gambar/foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu (semua benda, objek, dan peristiwa dapat dibawah ke kelas), c)

media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dan lain-lain.

Ada beberapa prinsip umum yang diperlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:

Pertama, usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian peserta didik untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan. *Kedua*, visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. *Ketiga*, gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.

³⁹Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 29.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



Keempat, ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci. *Kelima*, gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan secara berdampingan.

Keenam, hindari visual yang tak berimbang. *Ketujuh*, tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual. *Kedelapan*, visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca. *Kesembilan*, visual khususnya diagram, sangat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks. *Kesepuluh*,

visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila:⁴⁰ a) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, b) jumlah aksi terpisah yang penting yang pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan c) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.

Kesebelas, unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi. *Keduabelas*, caption (keterangan gambar) harus disisipkan terutama untuk: a) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain, b) memberi nama orang, tempat, atau objek, c) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan d) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang,

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 90.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



kerjakan, atau katakan. *Ketigabelas*, warna harus digunakan secara realistik. Dan *keempatbelas*, warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Penggunaan media yang berlebihan dalam suatu kegiatan pembelajaran akan mengaburkan tujuan dan isi pembelajaran.⁴¹ Pada umumnya alat visual dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu; filmstrip, transparencies, microprojection, papan tulis, bulletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster⁴², peta dan globe.

Media audio visual salah satu media pembelajaran yang dianggap tepat untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaan antara media visual (lembar jobsheet) dengan media audio visual yang

dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Dimana desain, bentuk, warna dan gambar yang dihasilkan tidak begitu menarik dan gambar yang dihasilkan tidak begitu akurat dan didalam melaksanakan proses pembelajaran waktu yang dibutuhkan terbuang banyak untuk menjelaskan dan menggambarkan di papan tulis sehingga gurulah yang lebih aktif dalam pembelajaran. Sedangkan media audio visual mempunyai pemrograman yang begitu mudah dan didalamnya dapat menggabungkan unsur-unsur media lainnya.⁴³

Media berbasis visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart⁴⁴, dan gabungan dari

⁴¹ Muh. Safei, *Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan, dan Pengertiannya* (Alauddin University Press, 2011), hlm. 23-24.

⁴² Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Seperti poster keluarga berencana dan poster tentang kebersihan. Baca Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm. 162.

⁴³ Aldini dan Nono Sebayang. "Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Gambar Konstruksi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2016/2017." *Educational Building Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil* 3. no. 1 (2017): 1-8.

⁴⁴ Bagan atau chart adalah media grafis untuk menyajikan pesan dengan mengkombinasikan unsur tulisan, gambar dan foto menjadi kesatuan yang bermakna dengan maksud untuk menyederhanakan bahan pelajaran yang kompleks agar mudah dipahami. Melalui bagan dapat

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Sementara itu, *grafik* merupakan representasi simbolis dan artistik sesuatu objek atau situasi. Dalam konteks media pembelajaran, media grafis adalah media yang dapat mengkomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata. Dalam konsep ini ada dua hal yang harus dipahami.

Pertama, ditinjau dari tujuannya, media grafis bertujuan untuk mengkomunikasikan tentang data dan fakta atau mengkomunikasikan ide dan gagasan, misalnya; mengkomunikasikan pertumbuhan penduduk dari tahun ke tahun, pertumbuhan penerimaan pajak dan lain sebagainya atau mungkin berupa ajakan untuk melakukan sesuatu. *Kedua*, dalam media grafis tidak hanya berisi gambar atau kata-kata saja akan tetapi bisa keduanya.⁴⁵

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi. Meskipun perancang media pembelajaran bukan seorang pelukis dengan latar belakang profesional, ia sebaiknya mengetahui beberapa prinsip dasar dan penuntun dalam rangka memenuhi kebutuhan penggunaan media berbasis visual.⁴⁶ Senada dengan apa yang dikatakan Ristawati sebagaimana dikutip oleh Fifit Firmadani, ia mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang

ditunjukkan hubungan keterkaitan, perkembangan, proses tertentu dari satu jenis bahan ajar. Lihat Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, hlm. 159.

⁴⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, hlm. 157-158.

⁴⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 102-103.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



inovatif dan beragam dalam penyajian materi.⁴⁷

Jika mengamati bahan-bahan grafis, gambar, dan lain-lain yang ada di sekitar kita, seperti; majalah, iklan-iklan, papan informasi, kita menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan. Tetaan elemen-elemen itu harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya.

Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.

Kesederhanaan, secara umum *kesederhanaan* itu mengacu kepada

jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya; antara 15 sampai dengan 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh

⁴⁷ Fift Firmadani, "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri

4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2. no. 1 (2020): 93-97.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

Penekanan⁴⁸ Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan *penekanan* terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi *keseimbangan* meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu, keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaliknya, keseimbangan informal tidak keseluruhannya simetris memberikan

kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.

D. KESIMPULAN

Visual bisa dibagi menjadi enam kategori : Visual *realistik* menampilkan objek sebenarnya yang sedang dipelajari, Visual *analogis* menyampaikan sebuah konsep atau topik dengan menampilkan sesuatu lainnya dan menyiratkan kemiripan, Visual organisasional menampilkan hubungan kualitatif di antara berbagai elemen, Visual *relasional* mengkomunikasikan hubungan kuantitatif, Visual *transformasional* menggambarkan pergerakan atau perubahan sesuai dengan waktu dan tempat, dan Visual interpretif menggambarkan hubungan teoretis atau abstrak.

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya,

⁴⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 105-107.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visualisasi dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Adiyana. "Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam* 3. no. 1 (2023): 13-23.
- Adliani, S., & Wahab, W. S. A. "Pemanfaatan Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar". In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia II Vol. 2*, pp. (2019). 141-145.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16. no. 1 (2018): 98-107.
- Agustina, Lasia. "Pengaruh penggunaan media visual dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 1. no. 3 (2015): 236-246.
- Aldini dan Nono Sebayang. "Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Gambar Konstruksi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2016/2017." *Educational Building Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil* 3. no. 1 (2017): 1-8.
- Arief, S. Sadiman. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* Cet. XVII; Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran* Cet. XVIII; Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015.
- Brown, Lori, Linda Lohr, James Gall, and Anna Ursyn. *Educational Media and Technology Yearbook: Where is the Design in Instructional Design? The Role of Visual Aesthetics in the Field* University of Northern Colorado, Greeley, CO, USA.
- Damitri, Dea Elvina. "Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 6. no. 2 (2020): 1-7.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



- Ernanida dan Rizki Al Yusra. "Media audio visual dalam pembelajaran PAI." *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2. no. 1 (2019): 101-112.
- Firmadani, Fifit. "Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2. no. 1 (2020): 93-97.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2. no. 1 (2021): 104-113.
- Haryoko, Sapto. "Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran." *Jurnal Edukasi Elektro* 5. no. 1 (2012): 1-10.
- Hasana, Siti Nurul, and Elva Riezky Maharany. "Pengembangan multimedia menggunakan Visual Basic for Application (VBA) untuk meningkatkan profesionalisme guru matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika* 3. no. 2 (2017): 30-40.
- Jusmiana, Andi, Herianto Herianto, dan Rabiatal Awalia. "Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa smp di era pandemi covid-19." *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 5. no. 2 (2020): 1-11.
- Karisma, Rista, Mudzanatun Mudzanatun, and Prasena Arisyanto. "Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3. no. 3 (2019): 216-222.
- Mahbuddin, Ahmad Nur Ghofir. "Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran PAI." *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 3. no. 2 (2020): 183-196.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* Cet. VI; Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2013.
- Mufidah, Nur Ajizatul dan Mohammad Faizal Amir. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Dakonmatika Berbasis Teknologi Visual." *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 4. no. 2 (2021): 99-107.
- Muhammad, Nuzli. *Nilai Values Teknologi Pendidikan* di download pada tanggal 22 Maret 2016 <http://nuzlimuhammad.blogspot.co.id>.
- Munadi, Yuhdi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta : Referensi GP Press Group, 2013.
- Percival, Fred & Henry Ellington. *A Handbook of Educational Technology* yang diterjemahkan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



- Sudjarwo, *Teknologi Pendidikan* Jakarta: Penerbit Erlangga, 1988.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Wawasan Teknologi Pendidikan* Cet. I; Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2012.
- Putra, Ilham Rizki Fauzi Eka, Patmi Kasih, dan Umi Mahdiyah. "Aplikasi game visual novel sebagai media pembelajaran dalam pengenalan teknologi komputer menggunakan aplikasi Ren'py." *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*. 5. no. 1. (2021): 77-84.
- Raden, Agung Zainal Muttakin. "Metode Analisa Penjejakan Mata Dalam Kajian Tampilan Iklan Visual XI Versi Nggak Usah Mikir." *Jurnal Desain* 1. no. 03 (2014): 163-172.
- Richey, Rita C. *Encyclopedia of Terminology for Educational Communications and Technology* Wayne State University Detroit, MI, USA.
- Rinaldi, Anggi Aris, Daryati Daryati, and Riyan Arthur. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan." *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 6. no. 1 (2017): 1-7.
- Safei, Muh. *Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan, dan Pertiannya* Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran* Cet. II; Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Smaldino, Sharon E. Dkk. *Instructional Technology & Media for Learning* Cet. III; Jakarta: Kencana, 2014.
- Syamsuddin, Naidin. "Pengembangan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Konsepsi* 10. no. 4 (2022): 414-420.
- Yuanta, Friendha. "Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar." *IBRIEZ* 2. no. 2 (2017): 59-70.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

DOI : <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Received: 12-06-2024 ; Accepted: 04-07-2024; Published: 06-07-2024



Copyright (c) 2023 syarifuddin Idris, Bunga Lili Syam Lambogo

HOW TO CITE : Idris, syarifuddin, & Lambogo, B. L. (2024). LITERASI TEORETIK TEKNOLOGI VISUAL DALAM PEMBELAJARAN. MEDIOVA: Journal of Islamic Media Studies, 4(1), 52 - 80. <https://doi.org/10.32923/medio.v4i1.4601>

Mediova is managed by :

The Islamic Journalism study program of the Islamic Da'wah and Communication Faculty, IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia.

Address : Jl. Petaling Raya KM 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka (33173), Indonesia

Email : jurnalmediova@gmail.com