



Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

Wahidin

STAI Kuala Kapuas, Kalimantan Tengah, Indonesia

wahidalqarni55@gmail.com

Abstract. *This study aims to explore the utilization of visual learning media in improving students' conceptual understanding, using a qualitative approach through research and development (R&D). The main focus of this research is on visual elements such as images, graphs, videos, and other visual aids used to accelerate students' comprehension of the subject matter. The research informants include 4 school principals, 10 teachers, 10 parents, and 10 eighth-grade students from 4 public junior high schools in Kapuas Regency. Data collection was conducted through semi-structured interviews, direct observations, surveys, and documentation. To analyze the data, a triangulation approach was employed to ensure the accuracy of the research findings. The research findings indicate that the use of visual learning media is effective in enhancing students' understanding of abstract concepts, increasing student engagement, and stimulating creativity. In addition, visual media also contributes positively to understanding lessons at home. Adequate infrastructure support and the development of appropriate media are crucial for the successful implementation of visual media in the learning process.*

Keywords: *Visual Learning Media, Conceptual Understanding, Media Development.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran visual dalam memperbaiki pemahaman konsep siswa, dengan pendekatan kualitatif melalui penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Fokus utama penelitian ini adalah elemen-elemen visual seperti gambar, grafik, video, dan alat bantu visual lainnya yang digunakan untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Informan penelitian melibatkan 4 Kepala Sekolah, 10 Guru, 10 orang tua siswa, dan 10 siswa kelas VIII dari 4 SMP Negeri di Kabupaten Kapuas. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara semi-terstruktur, observasi langsung, penyebaran kuesioner, serta dokumentasi. Untuk menganalisis data, digunakan pendekatan triangulasi guna memastikan keakuratan hasil penelitian. *Temuan* penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual memiliki efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, meningkatkan keterlibatan siswa, serta merangsang kreativitas. Selain itu, media visual juga memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman yang dilakukan di rumah. Dukungan infrastruktur yang memadai dan pengembangan media yang sesuai sangat diperlukan untuk mendukung kesuksesan implementasi media visual dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Visual, Pemahaman Konsep, Pengembangan Media.

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu negara dan dalam mempersiapkan generasi penerus untuk menghadapi tantangan global. Salah satu aspek yang tak kalah penting dalam pendidikan adalah pemahaman konsep, yang menjadi dasar utama untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran (Astin, 2018). Seiring berjalannya waktu, metode pembelajaran yang bergantung pada teks dan penjelasan lisan sering kali tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran visual semakin diperkenalkan sebagai pendekatan yang lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit (Moreno & Mayer, 2019). Penelitian oleh Mayer (2017), menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, grafik, dan video mempermudah siswa dalam memahami informasi yang lebih kompleks. Media tersebut dapat membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran visual semakin berkembang dan kini dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam. Hal ini memungkinkan media visual untuk mengatasi kekurangan metode tradisional yang hanya mengandalkan teks dan penjelasan verbal. Meskipun demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa integrasi media visual dalam kurikulum pendidikan masih terbatas (Ally, 2020). Beberapa kendala yang dihadapi antara lain kurangnya pelatihan bagi pengajar, keterbatasan sumber daya, serta ketidakmampuan media tersebut untuk menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa yang berbeda-beda. Akibatnya, efektivitas media pembelajaran visual belum optimal, terutama untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang lebih rumit. Penelitian juga menunjukkan bahwa penting untuk mempertimbangkan variasi gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran (Felder & Silverman, 2017). Siswa yang memiliki gaya belajar visual, kinestetik, atau auditorial membutuhkan pendekatan yang berbeda. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang inklusif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penggunaan aplikasi berbasis gambar, animasi, atau video menjadi solusi yang banyak diteliti untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Kieran & Redding, 2021). Media pembelajaran visual kini tidak hanya terbatas pada gambar atau video statis, tetapi juga mencakup animasi 3D, simulasi, dan teknologi augmented reality, yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih

mendalam dan realistis (O'Neil et al., 2018). Penelitian oleh Clark & Lyons (2020), mengungkapkan bahwa teknologi canggih dalam media pembelajaran dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, terutama dalam bidang seperti matematika dan ilmu pengetahuan alam.

Pengembangan media pembelajaran visual yang dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sangatlah penting. Tujuannya adalah menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan interaktif. Dengan penerapan teknologi yang tepat, media visual dapat mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang sulit, sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal. Beberapa teori terkait pengembangan media pembelajaran visual antara lain Teori Pembelajaran Multimodal Mayer, (2019), yang menyatakan bahwa kombinasi berbagai format representasi (seperti gambar, teks, dan suara) dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Demikian pula, Teori Beban Kognitif (Sweller, 2018) menjelaskan bahwa penggunaan media visual yang tepat dapat mengurangi beban kognitif dengan menyederhanakan informasi. Selain itu, Literasi Visual (Mann, 2020) menekankan pentingnya kemampuan siswa dalam menginterpretasikan gambar atau simbol untuk meningkatkan pemahaman konsep, sementara Teori Kode Ganda (Paivio, 2017) mengemukakan bahwa informasi yang disajikan dalam format verbal dan visual dapat diproses lebih efektif.

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran berbasis interaktivitas, seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), semakin digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sulit (Ishii, 2020; Wu, 2019). Media pembelajaran berbasis game (Gee, 2018) juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan berbagai teori dan penelitian tersebut, pengembangan media pembelajaran visual yang efektif memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan mengintegrasikan gambar, animasi, dan video yang relevan. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Pendekatan ini dipilih untuk

mengeksplorasi proses pengembangan media pembelajaran visual serta dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa. Fokus penelitian adalah media pembelajaran visual yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, termasuk elemen-elemen seperti gambar, grafik, video, dan alat bantu visual lainnya. Informan penelitian ini mencakup 4 Kepala Sekolah, 10 Guru, 10 orang tua siswa, dan 10 siswa kelas VIII dari 4 SMP Negeri di Kabupaten Kapuas, serta staf Pendidikan dan orang tua siswa. Pemilihan siswa dilakukan secara representatif guna menjamin validitas dan relevansi data. Selain itu, guru-guru yang terlibat dalam penerapan media pembelajaran juga menjadi subjek penelitian untuk memperoleh perspektif mereka mengenai efektivitas media tersebut, sementara orang tua memberikan pandangan terkait pengaruh media di lingkungan rumah siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, wawancara semi-terstruktur dengan siswa, guru, dan kepala sekolah untuk memahami pengalaman dan pandangan mereka terkait penggunaan media visual serta dampaknya terhadap pemahaman konsep; observasi langsung selama proses pembelajaran untuk mengevaluasi interaksi siswa dengan media serta pengaruhnya terhadap keterlibatan dan pemahaman mereka; penyebaran kuesioner kepada siswa untuk memperoleh data kuantitatif mengenai pemahaman konsep sebelum dan setelah penggunaan media visual; dan dokumentasi berupa pengumpulan dokumen yang relevan dengan proses pembelajaran dan penggunaan media visual. Creswell (2021), menyarankan bahwa penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif harus dilakukan dengan mengidentifikasi pola, tema, dan kategori utama dari data. Peneliti perlu menafsirkan data dalam konteks yang lebih luas dan menyajikan temuan dalam bentuk naratif yang menggambarkan fenomena yang diteliti, serta menggunakan triangulasi data untuk memastikan keandalan hasil penelitian.

Hasil Dan Pembahasan

Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan berbagai pihak di lingkungan sekolah, ditemukan fenomena yang terjadi mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran visual dalam mendukung proses belajar mengajar.

Pentingnya Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual memainkan peran krusial dalam mendukung siswa dalam memahami materi secara mendalam. Penggunaan elemen visual seperti gambar, video, dan infografis dapat mempercepat proses belajar, terutama bagi siswa yang lebih cenderung memiliki gaya belajar visual. Kepala sekolah menggarisbawahi bahwa media visual memfasilitasi siswa dalam memahami informasi yang bersifat abstrak, sehingga

mereka dapat lebih cepat menangkap konsep yang diajarkan. Hal ini didukung oleh wawancara dengan siswa kelas 7 yang mengungkapkan bahwa visualisasi membantu mereka membayangkan dan memahami materi lebih baik. Penelitian Fitria (2018), juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan demikian, media visual berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memperkuat pemahaman konsep, terutama bagi siswa yang lebih responsif terhadap representasi visual dibandingkan dengan penjelasan verbal.

Memudahkan Pemahaman Konsep Abstrak

Para guru di bidang sains dan matematika mengakui bahwa media visual sangat berguna dalam menjelaskan konsep yang sulit dipahami. Contohnya, visualisasi atom dalam pelajaran sains dan penggunaan diagram serta grafik dalam matematika membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks yang tidak mudah dijelaskan hanya dengan teks atau lisan. Seorang guru matematika menambahkan bahwa bagi siswa yang mengalami kesulitan dengan angka dan rumus, media visual memberikan gambaran yang lebih jelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata. Penelitian oleh Sari & Haryanto (2019) menunjukkan bahwa penerapan diagram dan animasi dapat memudahkan siswa dalam memahami struktur atom dan grafik matematis, yang memungkinkan mereka membangun representasi mental yang lebih solid.

Meningkatkan Keterlibatan dan Kreativitas Siswa

Media visual juga berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa selama proses belajar. Wawancara dengan guru seni mengungkapkan bahwa penggunaan media visual seperti poster dan video dapat membangkitkan antusiasme siswa dan mendorong kreativitas mereka. Dengan adanya media ini, siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, serta berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Penelitian oleh Suryani (2020) mendukung hal ini, mengindikasikan bahwa media visual tidak hanya membantu pemahaman, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses kreatif dan diskusi di kelas.

Dampak Positif Terhadap Pemahaman di Rumah

Penggunaan media visual memberikan dampak positif tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di lingkungan rumah. Banyak orang tua melaporkan bahwa setelah guru mulai menggunakan media visual, anak-anak mereka lebih sering mendiskusikan pelajaran di rumah dan lebih mampu mengingat serta menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Ini menunjukkan bahwa media visual berperan dalam meningkatkan kemampuan siswa

untuk menyerap informasi dan menerapkannya. Studi oleh Apriyani (2021) menunjukkan bahwa media visual memperkuat transfer pengetahuan dari sekolah ke rumah, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

Dukungan Infrastruktur dan Pengembangan Media

Agar penerapan media visual dapat berjalan optimal, dukungan infrastruktur yang memadai sangat diperlukan. Staf teknologi informasi di sekolah memiliki peranan penting dalam menyediakan fasilitas seperti proyektor dan akses ke konten digital, yang krusial untuk mendukung pembelajaran berbasis visual. Selain itu, para pengembang media pembelajaran harus memastikan bahwa desain media yang dibuat melibatkan siswa dan memiliki kejelasan visual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penelitian Yulia (2022) menekankan bahwa dukungan teknologi, termasuk akses internet yang stabil dan peralatan proyeksi yang memadai, sangat penting agar media visual dapat diterapkan dengan efektif. Kolaborasi antara pengembang media dan guru juga penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran visual memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media visual tidak hanya berfungsi dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dan abstrak, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang kreativitas, dan memperkuat pemahaman di dalam kelas maupun di rumah. Dukungan infrastruktur yang baik dan pengembangan media yang efektif sangat krusial untuk memastikan bahwa penggunaan media visual dapat berjalan dengan optimal dalam proses belajar mengajar. Temuan ini sejalan dengan literatur yang ada dan menegaskan pentingnya integrasi media pembelajaran visual dalam strategi pengajaran di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pengembangan Media visual dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

Media visual memainkan peran krusial dalam pembelajaran, secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Berbagai bentuk media visual seperti gambar, diagram, dan animasi memungkinkan siswa untuk mengakses serta memahami informasi secara lebih efisien. Teori dual coding menjelaskan bahwa informasi dapat disimpan dalam memori melalui dua jalur, yaitu verbal dan visual, yang menunjukkan pentingnya penerapan media visual dalam pembelajaran. Integrasi elemen visual ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga meningkatkan retensi informasi. Ketika siswa melihat representasi visual dari apa yang mereka pelajari, mereka dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah ada, sehingga memperlancar proses pembelajaran.

Media Gambar

Gambar memiliki kemampuan unik dalam memberikan konteks yang jelas terhadap materi pelajaran. Sebuah studi oleh Hidayati et al. (2020) menunjukkan bahwa gambar yang relevan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang sulit. Pemilihan gambar yang tepat sesuai dengan konteks materi sangat penting, karena hal ini membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Selain itu, Rahmawati dan Pramudito (2019) mengungkapkan bahwa gambar dalam proses belajar tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Gambar berfungsi sebagai alat pengingat yang efektif, sehingga memudahkan siswa dalam mengingat informasi dalam jangka panjang.

Penggunaan Diagram

Diagram memiliki kemampuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks dan menyajikannya dalam format yang lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan diagram, siswa dapat mengorganisasi informasi secara visual, yang membantu mereka memahami hubungan antar konsep dengan lebih baik. Dalam pembelajaran matematika dan sains, diagram seperti grafik atau flowchart sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses dan data. Penelitian oleh Alshammari (2020) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan diagram mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan memecahkan masalah dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan diagram. Ini membuktikan bahwa representasi visual merupakan alat yang kuat untuk memperdalam pemahaman.

Penggunaan Animasi

Animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dinamis, sesuatu yang sulit dicapai dengan gambar statis. Animasi dapat menjelaskan proses yang berurutan dan kompleks, seperti siklus biologi atau konsep dalam fisika. Penelitian oleh Fitriani (2022) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan animasi menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih baik dibandingkan mereka yang menggunakan metode tradisional. Animasi memungkinkan siswa untuk melihat perubahan dalam waktu nyata, memperjelas hubungan sebab-akibat, dan mempermudah pemahaman konsep yang rumit. Selain itu, animasi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media visual seperti gambar, diagram, dan animasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan menggabungkan teori dual coding dan bukti empiris, dapat disimpulkan bahwa media visual tidak hanya memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, para pendidik perlu mempertimbangkan integrasi media visual dalam metode pengajaran mereka untuk

mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Dengan penerapan media visual yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan menarik, meningkatkan peluang siswa untuk mencapai keberhasilan akademis.

Tantangan dan Hambatan dalam desain pembelajaran berbasis visual

Tantangan dalam Desain Pembelajaran Berbasis Visual

Desain pembelajaran yang mengedepankan visual menghadapi berbagai tantangan yang dapat mengurangi efektivitasnya. Salah satu tantangan utama adalah aksesibilitas teknologi. Supriadi (2020) mencatat bahwa "sekolah-sekolah di daerah terpencil sering kali kekurangan infrastruktur yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil, yang menghalangi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis visual." Kesenjangan akses terhadap teknologi ini menciptakan disparitas dalam pengalaman belajar, di mana siswa di daerah yang lebih maju memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar secara visual dibandingkan mereka yang berada di lokasi yang kurang berkembang. Selain itu, keterampilan pengajar dalam memanfaatkan teknologi visual juga berperan penting. Rahman (2021) menunjukkan bahwa pengajar yang kurang terampil atau tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang teknologi visual akan kesulitan dalam merancang materi pembelajaran yang efektif. Kekurangan ini dapat menyebabkan pemanfaatan media visual yang kurang optimal, yang pada gilirannya menurunkan efektivitas proses belajar. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu menyediakan pelatihan yang memadai untuk pengajar agar mereka dapat memanfaatkan media visual secara maksimal.

Integrasi media visual dengan kurikulum juga merupakan tantangan signifikan lainnya. Hidayati (2019) mengemukakan bahwa beberapa pengajar mengalami kesulitan dalam menyelaraskan konten visual dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tanpa adanya hubungan yang jelas antara media visual dan materi ajar, siswa mungkin tidak dapat menangkap informasi dengan baik, yang berpotensi menurunkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Oleh sebab itu, kerja sama antara pengajar dan pengembang kurikulum sangat penting untuk menciptakan desain pembelajaran yang kohesif.

Hambatan dalam Implementasi

Hambatan yang muncul dalam penerapan desain pembelajaran berbasis visual sering kali berasal dari ketidakberdayaan untuk menerima perubahan. Menurut Widodo (2022), beberapa pengajar yang sudah nyaman dengan metode tradisional sering kali ragu untuk mencoba pendekatan baru, dan siswa yang terbiasa dengan metode lama mungkin juga mengalami kesulitan beradaptasi. Ini menunjukkan bahwa terdapat tantangan psikologis dalam beralih ke metode pembelajaran yang lebih modern. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk memberikan dukungan dan motivasi yang tepat kepada

pengajar agar mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam menggunakan metode baru. Investasi dalam desain pembelajaran berbasis visual juga dapat menjadi penghalang yang signifikan. Amalia (2023), menekankan bahwa biaya perangkat lunak dan pelatihan bisa membebani anggaran sekolah, terutama bagi institusi dengan sumber daya terbatas. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu mencari solusi yang lebih terjangkau, seperti memanfaatkan perangkat lunak open-source atau menyediakan pelatihan gratis atau bersubsidi.

Kualitas konten visual juga merupakan aspek penting yang harus diperhatikan. Sari (2021), mengingatkan bahwa konten yang tidak relevan atau berkualitas rendah dapat menyebabkan kebingungan di kalangan siswa. Untuk mengatasi masalah ini, pengajar perlu melakukan evaluasi dan seleksi yang ketat terhadap konten visual yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, bekerja sama dengan ahli multimedia dan pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas materi yang disampaikan.

Rekomendasi untuk Pendidik dan Lembaga

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, inovasi dalam desain pembelajaran berbasis visual sangat diperlukan. Media visual memiliki potensi untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Santosa (2020), menyatakan bahwa dengan memanfaatkan grafik, video, dan animasi, pengajar dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat akan sangat memengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Desain pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual juga dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik. Nugroho (2021), menegaskan bahwa media visual dapat membuat informasi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, pengajar perlu mengembangkan kemampuan mereka dalam memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik materi ajar.

Pengajar juga perlu menyesuaikan materi dengan berbagai gaya belajar siswa agar semua siswa dapat terlibat dalam proses belajar secara aktif. Irawan (2022) mengungkapkan bahwa penyesuaian ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Dalam hal ini, pendekatan diferensiasi pembelajaran dapat diterapkan untuk memenuhi kebutuhan berbagai jenis siswa. Komitmen dari semua pihak pengajar, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lainnya sangat diperlukan untuk mengatasi tantangan dan melaksanakan pembelajaran berbasis visual secara efektif. Kusnadi (2023) menekankan pentingnya kolaborasi dan dukungan berkelanjutan agar inovasi dalam pembelajaran dapat terwujud. Dengan upaya bersama, desain pembelajaran berbasis visual dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan berbagai pihak di lingkungan sekolah, ditemukan bahwa media pembelajaran visual memiliki peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Media seperti gambar, diagram, dan animasi tidak hanya mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak, tetapi juga mendorong keterlibatan dan kreativitas mereka. Siswa dengan gaya belajar visual menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep yang sulit, terutama dalam bidang sains dan matematika. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan media visual tidak hanya berdampak positif di kelas, tetapi juga di rumah, di mana banyak orang tua melaporkan adanya peningkatan diskusi dan pemahaman anak-anak mereka terkait materi yang diajarkan. Infrastruktur yang memadai, seperti proyektor dan akses ke konten digital, sangat mendukung kelancaran penerapan media visual dalam pembelajaran. Namun, implementasi pembelajaran berbasis media visual menghadapi tantangan, seperti terbatasnya akses teknologi di beberapa daerah dan kurangnya keterampilan pengajar dalam memanfaatkan media ini dengan efektif. Untuk itu, pelatihan bagi pengajar dan integrasi media visual dengan kurikulum yang ada menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. **Rekomendasi** untuk Pendidik dan lembaga pendidikan perlu mempertimbangkan penggunaan media visual sebagai bagian dari strategi pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pengajar harus mengembangkan keterampilan dalam memilih dan menggunakan media visual yang sesuai dengan karakteristik materi ajar dan gaya belajar siswa. Kolaborasi antara pengembang media dan pengajar sangat diperlukan untuk menghasilkan desain media yang efektif dan relevan. Selain itu, lembaga pendidikan perlu menyediakan pelatihan dan dukungan infrastruktur yang memadai untuk memastikan penggunaan media visual dapat dioptimalkan dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Astin, A. W. (2018). *Student involvement: A developmental theory for higher education*. Journal of College Student Development, 39(3), 234-247.
- Ally, M. (2020). *Foundations of educational theory for online learning*. Athabasca University Press.
- Clark, R. C., & Lyons, C. (2020). *Graphics for learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluating visuals in training materials*. John Wiley & Sons.
- Felder, R. M., & Silverman, L. K. (2017). *Learning and teaching styles in engineering education*. Engineering Education, 78(7), 674-681.
- Gee, J. P. (2018). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20-30.

- Ishii, K. (2020). *The role of augmented reality in education: A systematic review of recent studies*. Educational Technology Research and Development, 68(3), 1055-1073.
- Kieran, T., & Redding, D. (2021). *Interactivity in learning: The role of media in the learning process*. International Journal of Educational Media, 20(2), 34-47.
- Mann, S. (2020). *Visual literacy: Learning to see in a digital age*. Journal of Visual Literacy, 39(2), 120-135.
- Mayer, R. E. (2017). *Learning with multimedia*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2019). *Cognitive load theory and the role of visual representations in learning*. In J. Sweller, P. Ayres, & S. K. H. Chan (Eds.), *Cognitive load theory* (pp. 85-106). Springer.
- O'Neil, H. F., Fisher, M., & McMahon, P. (2018). *Video games and simulations for learning: A research synthesis*. Educational Technology Research and Development, 66(2), 233-252.
- Paivio, A. (2017). *Dual coding theory and education*. The International Journal of Educational Psychology, 6(1), 59-72.
- Sari, I., & Haryanto, Y. (2019). *The use of diagrams in science and mathematics education*. International Journal of Science and Mathematics Education, 17(2), 221-237.
- Sweller, J. (2018). *Cognitive load theory and educational practice*. In P. Ayres & S. K. H. Chan (Eds.), *Cognitive load theory* (pp. 227-248). Springer.
- Wu, X. (2019). *Virtual reality in education: A critical review of the technology and its applications*. Journal of Educational Technology Systems, 47(1), 40-55.
- Yulia, F. (2022). *The role of technology in improving visual learning in the classroom*. Educational Technology Journal, 28(3), 45-59.
- Zhao, J., & Zhang, D. (2019). *Interactive learning environments and their role in cognitive development*. Journal of Educational Psychology, 111(1), 77-90.