



## **Analisa Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Untuk Anak Madrasah Ibtidaiyah**

**Khalid Afif<sup>1</sup>, Hosraini<sup>2</sup>, Hamim<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Informatika, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

<sup>2</sup>Jurusan Fisika, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

<sup>3</sup> Fakultas Psikologi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[200605110059@student.uin-malang.ac.id](mailto:200605110059@student.uin-malang.ac.id), [200604110032@student.uin-malang.ac.id](mailto:200604110032@student.uin-malang.ac.id),

[hamym.muchsini@uin-malang.ac.id](mailto:hamym.muchsini@uin-malang.ac.id)

### **ABSTRACT**

The most exciting and dynamic aspect of today's world is education, including the use of learning media. The rapid pace of development requires education to be equally rapid. Various digital media facilitate learning. This educational technology facilitates and engages students when used appropriately.

In this journal, we present a brief observation of a fourth-grade class at MI Al-Hidayat Bunutwetan. We examine how learning technology can benefit both students and educators. This institution requires facilities and infrastructure, one example of which is effective, efficient, and accountable learning media so that its benefits can truly be felt.

**Keywords:** Educational Technology, Visual Media

### **ABSTRAK**

Hal yang paling menarik dan di namis pada perkembangan dunia sekarang ini adalah pendidikan. Termasuk di dalamnya penggunaan media pembelajaran. Zaman yang begitu pesat menyebabkan pendidikan juga harus pesat. Berbagai media digital memudahkan pembelajaran. Teknologi pendidikan ini memudahkan dan membuat peserta didik aktif apabila digunakan pada kesempatan yang tepat.

Di jurnal kali ini kami sampaikan sedikit observasi pada kelas 4 di MI Al-Hidayat Bunutwetan. Bagaimana teknologi pembelajaran dapat bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik. Lembaga ini membutuhkan sarana dan prasarana adalah salah satu contoh yaitu media pembelajaran yang bersifat efektif, efisien dan akuntabilitas sehingga manfaatnya benar-benar dapat dirasakan.

**Kata-Kata Kunci:** Teknologi Pendidikan, Media visual

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai subyek maupun obyek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator (Sumiati, 2007). Oleh karena itu, guru harus dapat memanfaatkan berbagai sumber atau alat belajar, agar bisa lebih baik untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan, misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna dapat diberikan media dengan warna yang menarik, begitu juga dengan media-media yang lainnya. Sama juga dengan media teknologi, seperti halnya komputer yang banyak berisi tentang pembelajaran yang dikemas sangat menyenangkan buat siswa, sehingga siswa sangat tertarik dengan belajar melalui media.

Aspek penting lainnya, penggunaan media dapat membantu memperjelas pesan pembelajaran (Rudi Susilana, 2008). Karena informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dapat dipahami oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Maka di sinilah peran media sebagai alat bantu sangat memperjelas pesan pembelajaran. Sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

Keberhasilan penggunaan media tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa, meningkatkan motivasi dan prestasi belajar tentu tidak dapat berlangsung secara spontanitas. Namun, diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi minat atau motivasi siswa untuk belajar, sehingga hasil pembelajaran yang optimal akan dapat dicapai sesuai dengan yang dicita-citakan.

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dan aktual sepanjang zaman, sebab dengan pendidikan orang menjadi maju. Di samping itu pendidikan merupakan salah satu wahana dan sarana untuk membangun dan mencerdaskan suatu bangsa, sehingga bangsa tersebut mampu menyesuaikan diri dalam menghadapi kemajuan saat ini. Dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan, maka orang akan mampu mengelolah alam serta isinya yang telah dikaruniakan oleh Allah SWT. Hal ini akan membawa pengaruh yang cukup besar terhadap perubahan sosial yang menyangkut berbagai bidang kehidupan yang sangat luas, tidak hanya perubahan pada tuntutan dan kebutuhan hidup, ekonomi dan komunikasi tetapi juga dalam bidang sosial budaya khususnya dalam bidang pendidikan.

## KAJIAN LITERATUR

### 1. Media Visual

Referensi Media Visual merupakan semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata. Media visual ( image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata ( Daryanto, 1993, 27 )

Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual ( image ) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan demikian media visual dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pelajaran.

Media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan dukungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi ( Djamarah dkk, 2002, 144). Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran yang meliputi :

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- 3) Seluk-beluk proses belajar
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan ( Arsyad, 2005, 02 ).

### 2. Media visual yang digunakan

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media LCD proyektor . Media LCD proyektor merupakan sebuah alat yang bisa digunakan untuk presentasi. Media LCD Proyektor sangat cocok digunakan untuk para guru/dosen yang mengajar, atau bagi yang ingin membuat presentasi.

Liquid Crystal Display (LCD) adalah perangkat alat bantu yang sering digunakan untuk media persentasi, karena mampu menampilkan gambar dengan ukuran besar. LCD Proyektor merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar,

atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar. Proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari computer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dsb.

LCD saat ini banyak dipakai sebagai layar komputer maupun Note Book atau Laptop. Laptop yang dipadukan dengan proyektor dapat dijadikan media pembelajaran yang cukup menarik. Tampilan yang dihasilkan pada layar yang cukup lebar antara  $2 \times 2$  meter, sangat cocok digunakan untuk kelompok besar atau kelas yang muridnya banyak. Perpaduan antara laptop dengan LCD Proyektor dapat menyajikan pesan atau materi pengajaran atau materi pembelajaran sesuai desain/rancangan yang telah disiapkan. Desain pesan dapat berwujud: Audio, Visual Diam, Visual Gerak, atau Audio Visual Gerak. Dengan tampilan penuh warna (Full Colour) sangat menarik minat dan perhatian siswa-siswi dalam mengikuti proses pembelajaran. LCD Proyektor dapat bekerja dengan dilengkapi peralatan tambahan yaitu:

- 1) Kabel Data Kabel data digunakan untuk menghubungkan antara LCD Proyektor dengan komputer. Dua jenis kabel data yang sering digunakan dalam LCD Proyektor yaitu : USB (universal Serial Bus) atau parallel.
- 2) Power Supply Menghubungkan LCD Proyektor dengan sumber listrik terdiri dari adaptor dan kabel penghubung tegangan ke LCD Proyektor.

Cara Pemanfaatan Media LCD Proyektor Tata Cara Operasional LCD Proyektor adalah sebagai berikut:

- 1) Sambungkan kabel konektor data dari LCD ke PC/ Laptop yang akan digunakan.
- 2) Tekan tombol ON/OFF untuk menyalakan LCD Proyektor, kemudian tekan tombol ON/STANDBY.
- 3) Bila LCD Proyektor tidak otomatis mendeteksi input tampilan (bila dihubungkan dengan laptop/PC) maka perlu diatur secara manual input tampilan yang dikehendaki dengan menekan tombol input di LCD Proyektor.
- 4) Atur lensa untuk mengatur focus dan zooming gambar yang baik.
- 5) Bila telah selesai pemakaian, tekan tombol ON/STANDBY untuk mematikan LCD.
- 6) Tunggu beberapa saat (kipas pendingin akan berjalan beberapa saat untuk mendinginkan LCD Proyektor, indikator FAN akan tetap menyala) hingga posisi STANDBY.

Dalam proses belajar mengajar penggunaan media sangat berpengaruh besar dalam pencapaian hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah digariskan. Untuk itu seorang guru tidak hanya dituntut menguasai bahan pelajaran tetapi juga terampil menggunakan media dalam proses belajar mengajar tersebut. Salah satu alasan penggunaan media pembelajaran adalah terkait dengan manfaat media pembelajaran bagi keberhasilan belajar mengajar di kelas. Media yang dipergunakan tentunya disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran itu sendiri, sebab tidak semua media cocok untuk setiap jenis materi pelajaran. Penggunaan LCD Proyektor saat ini merupakan hal yang sudah biasa, mengingat tuntutan pendidikan yang harus lebih canggih dari waktu ke waktu. Tidak hanya berkutat pada papan tulis dan kapur, serta penyajian materi yang monoton. Manusia harus lebih kreatif untuk memanfaatkan teknologi yang sudah ada, termasuk LCD Proyektor ini.

### 3. Fungsi dan Kegunaan Pembelajaran Media Visual

Metode mengajar termasuk salah satu unsur dalam suatu proses belajar mengajar. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru ( Azhar Arsyad, 2013, 19 ). Media pendidikan memiliki kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - b. Gambar yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
  - c. Kejadian yang atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi.
- 3) Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik seperti meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kreativitas, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

- 4) Dengan sifat yang unik dan pengalaman yang berbeda yang dimiliki pada setiap siswa, tentu guru mengalami kesulitan bila mana semuanya harus diatasi sendiri. Oleh karena itu masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan seperti memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama (Arief S. Sadiman, dkk, 2010, 17-18 )

Manfaat/kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut:1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran,3) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya ( Azhar Arsyad, 2013, 28).

Berdasarkan teori yang telah disampaikan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembawa pesan/ informasi dari pengirim (guru) ke penerima pesan (siswa). Sedangkan kegunaan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu untuk memberikan gambaran kepada siswa sehingga dapat mempermudah siswa pada saat praktik. Media pembelajaran berguna sebagai alat bantu yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru tersebut.

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Fungsi media visual diantaranya yaitu:

- 1) fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks isi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran visual terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali (Suwardi, 2007, 77).

Pemakaian media pembelajara dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran yang akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan memadatkan informasi ( Djamarah dkk, 2002, 136).

**Tabel 1. Judul Keterangan**

| No. | Bentuk Media Visual                             | Kegunaanya   |
|-----|---|--|
| 1   | Gambar representatif,<br>(gambar,Lukisan/ foto) | Media yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda                             |
| 2   | Diagram   | Media yang menunjukkan hubunganhubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi. |
| 3   | Peta  | Media yang menunjukkan hubunganhubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi. |
| 4   | Grafik<br>(tabel, chart (bagan)                 | Media yang menyajikan gambaran ataukecenderungan                                   |

Adapun gambaran beberapa konsep penggunaan media visual efektif yaitu, bentuk media visual dibuat yang sesederhana mungkin agar mudah dipahami, penggunaan media visual untuk menjelaskan informasi yang terdapat teks, berikan pengulangan sajian visual dan libatkan peserta didik di dalamnya, gunakan gambar untuk membedakan dua konsep yang berbeda, keterangan gambar harus dicantumkan secara garis besar, dan penggunaan warna harus realistis.

Banyak hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media visual dalam menopang proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Pertimbangan-pertimbangan mulai dari fungsi ekonomis, kepraktisan, dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan media visual dijadikan pertimbangan bagi seorang guru pendidikan jasmani terutama untuk memudahkan dalam fungsi utamanya sebagai seorang pendidik dan pengajar.

Pengoptimalan media visual memberikan dampak psikologis bagi guru, karena ia akan lebih memiliki rasa percaya diri dalam menyampaikan materi atau pesan kepada peserta didik. Jika dilihat lebih lanjut sebenarnya media visual ini sudah tidak asing lagi bagi para guru pendidikan jasmani. Sebab, sejak di bangku kuliah mereka sudah diberikan pengetahuan dan keterampilan dasar pemanfaatan media pembelajaran sehingga, dalam situasi mengajar yang sesungguhnya guru tinggal mengembangkan atau menciptakan media-media visual baru yang lebih kreatif dan inovatif.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010, 5-6)

Penggunaan media yang tepat akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dalam hal ini, media yang dianggap paling mampu meningkatkan hasil belajar yang sering digunakan adalah media visual.

Penggunaan media pembelajaran khususnya media visual bukanlah sekedar upaya untuk membantu pengajar, namun juga membantu siswa dalam belajar karena dengan menggunakan media pikiran siswa akan lebih terfokus pada upaya yang disampaikan oleh pendidik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media visual ini harus sesuai dengan tujuan pengajaran. Kesesuaian media visual yang digunakan guru dengan situasi saat jam pelajaran berlangsung, dalam penelitian ini diukur dari: 1) Media visual digunakan jika pada saat jam pelajaran berlangsung terdapat siswa yang mengantuk, bosan dan malas. 2) Media visual digunakan pada saat materi yang dijelaskan oleh guru kurang bias dipahami siswa. 3) Media visual digunakan untuk mengatasi terbatasnya sumber belajar. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas bahan-bahan visual itu sendiri.

Hal ini 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 sebaliknya mengetahui beberapa prinsip dasar dan penuntun dalam rangka memenuhi kebutuhan penggunaan media berbasis visual (Arsyad, Azhar, 2009, 21)

#### **4. Pengaruh Penggunaan Media Visual**

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dengan kata lain, minat merupakan suatu rasa lebih senang dalam diri seseorang dalam memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tertentu. Ketika manusia melihat sesuatu akan mendatangkan keuntungan atau manfaat berupa kepuasan dan kenikmatan, maka ketertarikan itu muncul. Ketertarikan itu akan memompa semangatnya untuk meraih kepuasan dan kenikmatan tersebut (Slameto, 2003, 180).

Secara bahasa minat berarti "kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. minat adalah resultan dari proses eksplorasi dan manipulasi yang dilakukan oleh seseorang terhadap sesuatu. minat sebagai moment dari kecenderungan-kecenderungan yang terarah secara intensif kepada satu objek yang dianggap penting. Minat menampilkan sikap dari sebuah pribadi, yang muncul langsung dari "aku"-nya seseorang. Pada minat ini terdapat unsur pengenalan (kognitif), emosi-emosi atau unsur efektif, dan kemauan atau unsur volutif/kognitif untuk mencapai suatu objek.

Dengan demikian, setiap minat yang muncul akan memuaskan beberapa kebutuhan manusia baik berupa kepuasan atau pun kenikmatan itu sendiri. Semakin besar kebutuhan seseorang, maka semakin kuat minat orang tersebut. Demikian pula semakin sering minat diekspresikan dalam aktivitas sehari-hari, makin kuat pula minat tersebut.

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

Media visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik, untuk mengajikan pesan-pesan visual. Jadi pengajaran melalui media visual adalah penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Adapun kelebihan dan kekurangan media visual adalah:

### 1) Kelebihan Media Visual

- a. Media visual membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual.
- b. Media visual memperlancar proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pelajaran
- c. Media visual membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan
- d. Media visual dapat dibaca berkali-kali dengan menyiapkan atau mengelipingnya.
- e. Media visual membantu peserta didik berfikir tajam dan spesifik.
- f. Media visual membantu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
- g. Media visual memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
- h. Media visual membantuk penanaman konsep yang baru mengenai suatu informasi
- i. Media visual membentuk, membangkitkan keinginan dan minat baru para peserta didik

### 2) Kekurangan Media Visual

- a. Media visual terkadang tampil lambat dan kurang praktis
- b. Media visual tidak diikuti oleh audio
- c. Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas
- d. Media visual khususnya berbentuk cetak memerlukan biaya produksi yang cukup mahal karena media cetak harus mencetak terlebih dahulu
- e. Media visual memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media visual banyak memiliki kelebihan di penggunaannya dibanding kekurangannya jika diterapkan dalam pembelajaran. Media yang berperan dalam membantu pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan atau yang disajikan oleh guru melalui media yang dipakai, maka penting bagi guru untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media yang akan dipakai sebagai alat bantu khususnya media visual, sehingga dalam mengajar guru dapat memberikan penjelasan secara maksimal kepada peserta didik (Widia Nengsih, 2018, 14-15).

## METODE

Analisis pemanfaatan media visual, studi ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui Focus Group Discussion (FGD) dengan 6 mahasiswa dan 32 siswa kelas IV MI Al-Hidayat Bunutwetan. Kebutuhan data sekunder dilakukan dengan studi kepustakaan (library research). Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi, penarikan kesimpulan, dan penyajian data. Sedangkan, teknik analisis konten yaitu memanfaatkan prosedur studi kepustakaan untuk menarik kesimpulan. Kemudian melakukan analisis induktif dengan memahami konten dari sumber yang sudah didapatkan untuk selanjutnya dilakukan deksriptif analitik.

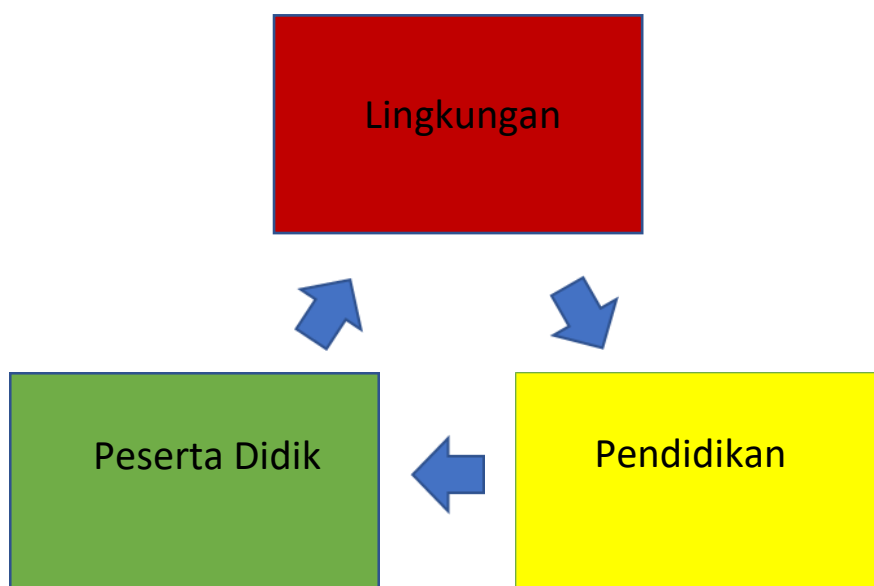
Jenis penelitian ini adalah penelitian studi lapangan. Penelitian studi lapangan mengharuskan peneliti hadir ke lapangan penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data kualitatif menggunakan koleksi data, dan reduksi data.

## HASIL

Permasalahan yang dihadapi oleh guru pada kelas 4 MI Al Hidayat Bunutwetan yang berjumlah 34 siswa perkelas, saat percobaan dalam pelajaran Matematika menghafal Perkalian dan tidak sepenuhnya siswa dapat menyimak dan menangkap materi dengan baik. Penulis telah melakukan beberapa analisis dilapangan terkait faktor-faktor yang mempengaruhi secara umum dapat kita lihat dalam tabel berikut :

| No | Identifikasi Masalah                                   |
|----|--|
| 1  | Siswa merasa jenuh mengikuti pelajaran di kelas        |
| 2  | Kondisi kelas kurang kondusif                          |
| 3  | Kondisi kelas kurang kondusif                          |
| 4  | Kurang lengkapnya sarana dan prasarana                 |
| 5  | Kemampuan siswa tidak sama                             |
| 6  | Tidak semua siswa menyimak penjelasan guru dengan baik |

Sementara itu dari tabel diatas penulis mencoba untuk mengklasifikasikan permasalahan yang ada menjadi tiga point penting yaitu:



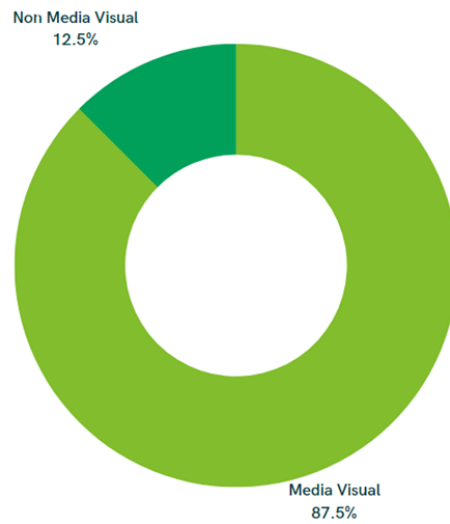
Permasalahan yang di temui dikelas 4 diatas menurut penulis dapat teratasi dengan baik salah satunya adalah dengan memanfaatkan media visual sebagai media pembelajaran dikelas. Hal ini telah dicoba oleh pendidik di MI Al Hidayat Bunutwetan ketika menyampaikan materi Matematika dengan kondisi sarana dan prasarana yang seadanya.

Hal ini tidak sesuai dengan prinsip efektifitas, efisiensi dan akuntabilitas. Dimana Efektifitas berarti membawa efek atau pengaruh terhadap pembelajaran. efisiensi artinya menjalankan tugas dengan baik dan tepat, dengan kata lain tidak membuang waktu, tenaga dan biaya dalam menjalankan tugas sebagai pendidik.

Dari hasil pemakaian media visual anak-anak cenderung berhasil pada penggunaan media visual karena cara media visual mereka bisa melihat Rumus dan diperlihatkan tutorial cara cepat dari Youtube pada media visual tersebut. Beberapa hal positif yang dapat kita ambil dalam pemanfaatan media visual di MI Al Hidayat Bunutwetan antara lain :

1. Pendidik bisa mengkondisikan siswa secara maksimal
2. Siswa dapat mengembangkan kemampuan melihat, mendengar, memahami, dan menelaah materi
3. Siswa tidak mengalami kejenuhan
4. Guru mampu menyampaikan materi dalam bentuk video
5. Siswa memiliki sikap yang kritis atas materi yang diterima melalui video yang sudah di dilihat dan didengar secara langsung
6. Menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien dan akuntabel
7. Hemat waktu, tenaga dan biaya

Adapun hasil pada diagram pun menunjuk bahwa penggunaan media visual lebih dominan ketimbang individu dan klasikal tanpa menggunakan media visual.



kurangnya kegiatan pembelajaran yang menggunakan media visual di MI Al Hidayat Bunutwetan menjadikan suasana belajar di kelas pun kurang menarik . Sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih monoton pada sebuah metode yang cenderung sama dan diulang-ulang. Tidak dapat di pungkiri bahwa siswa menjadi cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang ada.

Hal ini menjadi tidak efektif apabila guru tetap menggunakan media media yang membosankan. Dikarenakan minimnya bahan ajar yang seharusnya lebih efektif membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat kita simpulkan bawa media visual merupakan media alternatif untuk menarik minat, memotivasi dan mengembangkan daya nalar siswa terhadap pembelajaran. Sehingga pembelajaran dengan memanfaatkan media visual dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas 4 MI Al Hidayat Bunutwetan dapat dikatakan memiliki manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengikuti proses pembelajarn dikelas.

Solusi dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar di tingkat Sekolah Dasar,guru diharapkan untuk memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima (acceptable) untuk menggairahkan minat belajar siswa. Kondisi interaksi yang ideal antara guru dan murid apabila guru dengansadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Menciptakan sebuah alat bantu tidak selalu sulit, hal-hal kecil di sekitar kita dapat menjadi inspirasi dalam membuat sebuah media pembelajaran. Pihak Sekolah Dasar diharapkan bisa memberikan partisipasi lebih banyak dalam rangka mendukung kegiatan guru dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar.Partisipasi tersebut dapat berupa penyelenggaraan pelatihan-pelatihan mengenai peningkatan kualitas belajar mengajar serta bantuan dana bagi guru yang membuat media pembelajaran baru yang efektif dan kreatif.

## SIMPULAN

Menuliskan Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa;

1. Secara umum media pembelajaran berbasis visual merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai post test siswa setelah menggunakan media pembelajaran.
2. Minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis visual sangat baik, hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa pada saat menggunakan media pembelajaran ini. Ketika siswa belajar dalam kondisi menyenangkan, maka siswa bisa menyerap dan mengingat lebih banyak materi yang disampaikan.
3. Dalam perspektif guru, media pembelajaran ini kurang menguntungkan apabila tidak terdapat guru pendamping tambahan untuk mengawasi dan membimbing siswa pada saat menggunakan media pembelajaran, sedangkan pada umumnya guru pendamping bidang studi hanya berjumlah satu di setiap kelas.

## REFERENSI

- Abdul Manab, *Manajemen Kurikulum Pembelajaran di Madrasah: Pemetaan Pengajaran*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), halaman 94.
- Abdurrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), halaman 42.
- Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), halaman 315.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- Arief S. Sadiman, dkk. 2010, *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran, cetakan kelima*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), halaman 47.
- Azhar Arsyad, 2013 *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Badruzaman, A., Nurdin, S., & Apriliya, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peta. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 118-128.
- Bahak Udin By Arifin, M., Rais, P., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), halaman 9.
- Daryanto. 1993. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Halawati, F. (2021). Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Audio Visual Pada Masa Pandemi Covid-19. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 254–261. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.10268>
- Kustandi, C., Wargahadibrata, H., Fadhillah, D. N., & Suprayekti, K. I. N. (2020). Flipped classroom for improving self-regulated learning of pre-service teachers. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(9), 110–127. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i09.11858>
- Masani, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Menggunakan Media Visual Otentik untuk Siswa Kelas VII/1 SMP N 4 Mataram. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 110–114.
- Misbah, M., Pratama, W. A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2018). Pengembangan E-Learning Berbasis

- Schoology pada Materi Impuls dan Momentum untuk Melatihkan Literasi Digital. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.24905/psej.v3i2.1067>
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), halaman 20.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) halaman 25.
- Novantara, P. (2017). Implementasi Dan Efektifitas Mobile Learning Dengan Menggunakan Metode Synchronous Dan Asynchronous Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Universitas Kuningan Berbasis Android. *Buffer Informatika*, 3(1), 22–27. <https://doi.org/10.25134/buffer.v3i1.932>
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.3.
- Nurindah, & Kasman. (2021). Implementasi Media Pembelajaran berbasis Android terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1–12.
- Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125.
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(01), 94–101.
- Raming, X. S., Tulenan, V., & B.N. Najoran, X. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16976>
- Riyana Cepi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), halaman 11.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008).
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). Interaksi Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Akademika*, 9(2), 43–52. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta.
- Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima 2007).
- Sunarni, T., & Budiarto, D. (2014). Persepsi Efektivitas Pengajaran Bermedia Virtual Reality (VR). *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan (SEMANTIK) November*, 179–184.
- Suwardi, 2007, *Manajemen Pembelajaran*, Surabaya: Temprina Media Grafika.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), halaman 20.
- Syamsul Arifin, Adi Kusrianto, 2008. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*, Surabaya: Grasindo, halaman 56
- Tim pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung: IMPIMA, 2009, halaman 213.
- Widia Nengsih, (2018) *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN Sawah Lama Bandar Lampung*, Skripsi, Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bandar Lampung.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), halaman 52.
- Yulita Pujilestari dan Afni Susila, *Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi Vol. 19 No. 2, 2020), halaman 41.