

**Penggunaan Media Visual  
dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa**



**Dosen pengampuh  
Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd**

**Disusun Oleh :**

**Mar'atusSholihah (172071200049)**  
**HidayatulBahiroh (172071200047)**  
**Mohammad SahalHadi (172071200032)**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

**2019**

## **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 makalah kali ini kami sampaikan sedikit observasi pada kelas 5 di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu. Bagaimana teknologi pembelajaran dapat bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik .dilembaga ini membutuhkan sarana dan prasarana adalah salah satu contoh yaitu media pembelajaran yang bersifat efektif, efisien dan akuntabilitas sehingga manfaatnya benar-benar dapat dapat dirasakan.

Kata kunci: teknologi pendidikan, media visual

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkembang sekarang menuntut agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat dan stakeholder.<sup>1,2</sup> Tujuan tersebut tidak lain didasarkan pada Undang Undang Dasar 45 terlebih pada Undang Undang pada Nomor. 20 Tahun 2003 didadarkan kepada penanaman nilai karakter peserta didik, perubahan jaman, penyesuaian IPTEKS dan berkembangnya budaya Indonesia.<sup>3</sup>

Pengembangan IPTEKS dalam pendidikan menjadi salah satu sorotan dalam menata masa depan sebuah negara dan menjadi indikator negara tersebut maju atau tidak.<sup>4</sup> Nurdyansyah menyampaikan: *“Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture”*.<sup>5</sup> Dipertegas oleh Duschl yang menyatakan Pendidikan dan perkembangan IPTEKS merupakan sebuah rekayasa sosial yang membentuk unsur-unsur budaya dalam negara tersebut.<sup>6</sup>

Perkembangan IPTEKS dan pendidikan yang sangat pesat menjadi permasalahan lain dalam berbagai krisis multidimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di

---

<sup>1</sup>Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

<sup>2</sup>Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35-49.

<sup>3</sup>Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).Terbitan 2, 929-930.

<sup>4</sup>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, 95.

<sup>5</sup>Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125

<sup>6</sup>Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 173, 258.

masyarakat khususnya bagi para peserta didik.<sup>7</sup>Perkembangan teknologi merupakan sesuatu keniscayaan dalam kehidupan saat ini.<sup>8,9</sup>

Persoalan yang muncul diatas diidentifikasi dari beberapa faktor eksternal yang berasal dari eksternal maupun internal peserta didik.<sup>10</sup>

Nurdyansyah menyatakan bahwa dunia pendidikan harus berinovasi secara cepat dan terintegratif.<sup>11</sup> Oleh karenanya proses pembelajaran harus dijalankan dengan inspiratif, inovatif, menantang, interaktif, membahagiakan, terukur, dan memiliki karakter dan kemandirian sesuai minat dan bakat peserta didik.<sup>12</sup> Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya tujuan belajar.<sup>13</sup> Hakikat belajar adalah proses untuk tercapaian tujuan yang telah ditentukan.<sup>14</sup>

Tujuan pembelajaran akan mudah apabila dibantu oleh media dan bahan ajar yang digunakan agar aktifitas belajar berjalan secara tepat.<sup>15</sup> Pengalaman belajar tersebut membutuhkan standarisasi penilaian hasil belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.<sup>16</sup>

---

<sup>7</sup>Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

<sup>8</sup>Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

<sup>9</sup>Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

<sup>10</sup>Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.3.

<sup>11</sup>Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

<sup>12</sup>Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

<sup>13</sup>Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

<sup>14</sup>Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

<sup>15</sup>Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

<sup>16</sup>Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*.(Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 103.

## 1. Latar Belakang

Penggunaan dan pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan media visual, dapat mempermudah pendidik pada proses belajar mengajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media visual pada tingkat sekolah dasar sangat berpengaruh pada proses pembelajaran.

Pada kenyataannya yang sering ditemukan di sekolah-sekolah, penggunaan dan pemanfaatan media visual belum maksimal. Dalam hal ini pendidik wajib bersikap profesional, baik dari segi kemampuan maupun ketrampilan. Sehingga pendidik dapat memberikan materi dengan tepat kepada siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

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.

Adapun Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran sangatlah penting bagi siswa, karena siswa harus dapat mencapai tujuan belajarnya yaitu untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, Maka dari itu dalam makalah ini kami membahas tentang salah satu media pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2. Rumusan Masalah**

- a. Apa pengertian media visual?
- b. Apa saja fungsi dan manfaat media visual?
- c. Bagaimana pengaruh media visual dalam pembelajaran?

## **3. Manfaat dan Tujuan penulisan**

- a) Manfaat penulisan Artikel ini diantaranya adalah :
  - 1) Memberikan masukan bagi pengembangan pendidikan berbasis IT
  - 2) Memberikan masukan terhadap pengembangan media pembelajaran pada SD/MI
  - 3) Memberikan gambaran pemanfaatan dan manfaatnya dalam proses belajar mengajar di SD/MI
- b) Tujuan penulisan artikel ini antara lain :
  - 1) Mengetahui maksud media visual
  - 2) .Untuk dapat menjelaskan fungsi dan manfaat media visual
  - 3) .Dapat menganalisa tentang pengaruh media visual pada pembelajaran.

## **B. KAJIAN TEORI**

Media yang dirancang dengan baik dalam batas tertentu dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal dalam diri siswa yang belajar. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan sumber pesan atau guru. Media berhasil membawakan pesan belajar bila kemudian terjadi perubahan kualitas dalam diri siswa.

Fungsi atau peranan media dalam proses belajar mengajar antara lain : 1)Dapat menghindari terjadinya verbalisme, 2)Membangkitkan minat atau motivasi, 3)Menarik perhatian, 4)Mengatasi keterbatasan ruang,

waktu dan ukuran, 5)Mengaktifkan siswa dalam belajar, dan 6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.<sup>17</sup>

Dari pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang berupa grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik.

Suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan 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.<sup>18</sup>

## C. PEMBAHASAN

### 1. Pengertian Media Visual

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.<sup>19</sup>

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.

---

<sup>17</sup>Ibrahim, 1982. Media Instruksional. Malang : FIP IKIP Malang.12

<sup>18</sup>Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta.180

<sup>19</sup>Daryanto.1993. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media. 27

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.<sup>20</sup>

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.<sup>21</sup>

## 2. 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.<sup>22</sup>

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:
  - Objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.

---

<sup>20</sup>Djamarah, Syaiful Bahri. dan Zain, Aswan.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :Rineka Cipta.144

<sup>21</sup>Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran, cetakan kelima*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, 2013, *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 19



- Gambar yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
  - 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.<sup>23</sup>

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)iswa lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.<sup>24</sup>

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

---

<sup>23</sup> Arief S. Sadiman, dkk.2010, *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 17-18.

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, 2013 *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 28.

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.<sup>25</sup>

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.

---

<sup>25</sup> Suwardi, 2007, *Manajemen Pembelajaran*, Surabaya: Temprina Media Grafika, 77

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.<sup>26</sup>

Bentuk visual bisa berupa:

No	Bentuk Media Visual	Kegunaannya
1	Gambar representatif, (gambar, Lukisan/ foto)	Media yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.
2	Diagram	Media yang menunjukkan hubungan hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
3	Peta	Media yang menunjukkan hubungan hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
4	Grafik (tabel, chart (bagan))	Media yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

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

<sup>26</sup>Djamarah, Syaiful Bahri. dan Zain, Aswan.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.136

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.<sup>27</sup>

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

---

<sup>27</sup>Daryanto.2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media. 5-6.

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.<sup>28</sup>

### **3. Pengaruh Penggunaan Media Visual**

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan 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.<sup>29</sup>

Secara bahasa minat berarti "kecenderungan hatiyang 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

---

<sup>28</sup>Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.21

<sup>29</sup>Slameto. 2003. *BelajardanFaktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta.180

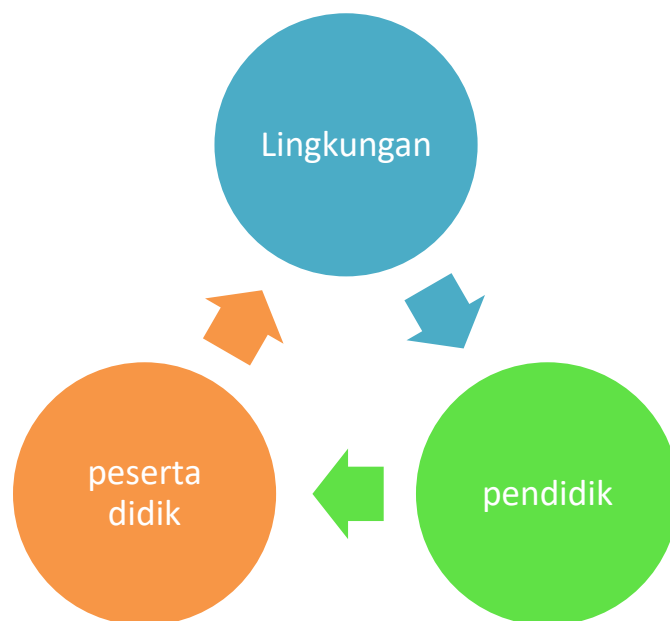
orang tersebut. Demikian pula semakin sering minat diekspresikan dalam aktivitas sehari-hari, makin kuat pula minat tersebut.

#### D. KENYATAAN PADA LAPANGAN

Permasalahan yang dihadapi oleh guru padadi kelas 5 MI Muhammadiyah 3 penatarsewu yang berjumlah 33 siswa perkelas, saat percobaan dalam pelajaran bahasa arab menghafal kosa kata 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	Penyampaian materi yang membosankan
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 mengklisifikasikan permasalahan yang ada menjadi tiga point penting yaitu:



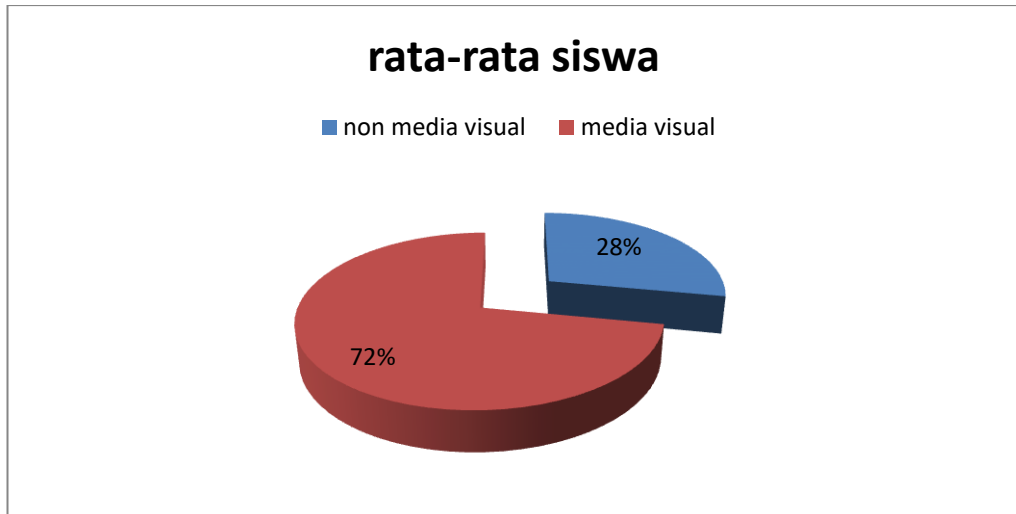
Permasalahan yang di temui dikelas 5 diatas menurut penulis dapat teratasi dengan baik salah satunya adalah dengan memanfaatkan media visual sebagai media pembelajaran dikelas. Hal ini telah dicoba oleh pendidik di MI Muhammadiyah 3 penatarsewu ketika menyampaikan materi bahasa arab dengan kondisi sarana 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 kosa kata pada media visual tersebut. Beberapa hal positif yang dapat kita ambil dalam pemanfaatan media visual di MI Muhammadiyah 3 penatarsewu 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.

## Rata-rata siswa menghafal kosa kata bahasa arab



kurangnya kegiatan pembelajaran yang menggunakan media visual di MI Muhammadiyah 3 penatarsewu 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 dipungkiri 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 bahwa media visual merupakan media alternatif untuk menarik minat, memotivasi dan mengembangkan daya nalar siswa terhadap pembelajaran. Sehingga pembelajaran dengan memanfaatkan media visual dalam pembelajaran bahasa arab pada siswa kelas 5 MI Muhammadiyah 3 penatarsewu dapat dikatakan memiliki manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas

## E. 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.

## **F. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, makadapat ditarik kesimpulan bahwa;

- a) Secara umum media pembelajaran berbasis visual merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpaperantara media. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai post test siswa setelah menggunakan media pembelajaran.
- b) 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
- c) 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.

## References

Arief S. Sadiman, dkk.2010, *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.

Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran, cetakan kelima*. Jakarta : Raja GrafindoPersada.

Azhar Arsyad, 2013 *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

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

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.

Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.
- Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.3.
- Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35-49.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.
- Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 173, 258.
- Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*.(Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 103.
- 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.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta.
- Suwardi, 2007, *Manajemen Pembelajaran*, Surabaya: Temprina Media Grafika.