

Penerapan Media Visual terhadap Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar

Fauzia Novita Sari^{1*}, Hamda Khairul Ikhwan², Nur Azmi Alwi³, Salmainsyafitri Syam⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

*Corresponding email: fauzianovitasari0@gmail.com¹; hamdakhairuliwan@gmail.com²; nurazmialwi@fip.unp.ac.id³; salmainsyafitri@fip.unp.ac.id⁴

*Corresponding email: fauzianovitasari0@gmail.com

Abstrak – Media visual diartikan sebagai media yang hanya mengaitkan indra penglihatan. Tipe-tipe media ini terdiri dari media cetak grafis, media cetak visual non-cetak, dan media verbal. Pertama, media visual verbal yaitu media yang menyampaikan pesan dalam wujud tulisan. Kedua, media visual non-verbal grafis menyajikan pesan non-verbal melalui bentuk-bentuk visual atau elemen grafis, seperti diagram, gambar (termasuk lukisan, foto, serta sketsa), grafik, bagan, diagram dan peta. Ketiga, media visual non-verbal tiga dimensi adalah media yang memiliki tiga dimensi, seperti model-model miniatur, mock-up, spesimen, dan diorama. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis keefektifan penggunaan media visual dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelusuran literatur, salah satunya adalah database elektronik yaitu Google Scholar. Penelitian ini didasarkan pada kajian dari 19 artikel klinis dan penelitian yang diterbitkan antara tahun 2015 hingga 2025. Berdasarkan lima artikel jurnal yang dianalisis, menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam proses pembelajaran efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. bagi peneliti selanjutnya, kajian ini bisa diterapkan dengan lebih memfokuskan instrumen atau konteks tertentu hingga hasil yang diperoleh dapat lebih terfokus. Bagi seorang guru, dapat menggunakan media visual dalam pembelajaran nantinya, untuk meningkatkan keaktifan serta menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik, dengan memperhatikan media visual apa yang digunakan berdasarkan karakteristik siswa, lingkungan sekolah, dan latar belakang siswa itu sendiri.

Kata kunci: Media Visual, Literature Review

Abstract - Visual media is defined as media that only connects the sense of sight. These types of media consist of graphic print media, non-print visual print media, and verbal media. First, verbal visual media is media that conveys messages in written form. Second, non-verbal graphic visual media presents non-verbal messages through visual forms or graphic elements, such as diagrams, pictures (including paintings, photos, and sketches), graphs, charts, diagrams and maps. Third, three-dimensional non-verbal visual media is media that has three dimensions, such as miniature models, mock-ups, specimens, and dioramas. The purpose of this study was to analyze the effectiveness of using visual media in learning at the elementary school level. The method applied in this study was literature search, one of which was an electronic database, namely Google Scholar. This study is based on a study of 19 clinical and research articles published between 2015 and 2025. Based on the five journal articles analyzed, it shows that the use of visual media in the learning process is effective and can improve student learning outcomes and make learning more interesting and interactive. for further researchers, this study can be applied by focusing more on certain instruments or contexts so that the results obtained can be more focused. For a teacher, they can use visual media in learning later, to increase activity and make the teaching and learning process more interesting, by paying attention to what visual media is used based on the characteristics of the students, the school environment, and the background of the students themselves.

Keywords: Visual Media, Literature Review

Pendahuluan

Pendidikan sebagai sarana belajar adalah sebuah cara yang dirancang untuk memodifikasi perilaku dan sikap seseorang maupun kelompok, sehingga dapat membentuk karakter dan kemampuan melalui pembelajaran yang sesuai dengan prosedur pendidikan. Dengan pendidikan, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan berbagai aspek, termasuk sikap (afektif), keterampilan (psikomotor), dan pengetahuan (kognitif). (Nur Azmi Alwi & Putri Lestari Agustia, 2024). Pendidikan adalah sarana yang krusial dalam memajukan potensi diri, karena berperan sebagai fondasi utama yang memengaruhi stabilitas dan kemajuan suatu bangsa.

Pembelajaran itu sendiri merupakan interaksi dinamis antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang kondusif, dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses ini dapat dipahami sebagai penyampaian informasi dari tenaga pendidik kepada peserta didik, yang berorientasi untuk memberikan pengetahuan baru yang sebelumnya mungkin tidak mereka ketahui. (Khairiyah et al., 2025). Pembelajaran adalah suatu bentuk interaksi, integrasi, dan interkoneksi antara pendidik dan peserta didik, yang dilakukan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk menciptakan perubahan yang berdampak baik pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan demikian, hasil dari proses pembelajaran ini akan menghasilkan beberapa manfaat, baik secara sosiologis maupun sosiologis. (Ramdani et al., 2023). Manfaat media pembelajaran menurut Derek Rowntree dalam (Nurdyansyah, 2019); (Rudi Susilana, 2017); (Basuki, 2019) adalah meningkatkan semangat belajar, memperkuat ingatan materi yang dipelajari, memberikan dorongan belajar, memunculkan reaksi dari siswa, menyediakan tanggapan, dan memberikan perintah yang sesuai. (Azmi Alwi, 2023)

Dalam dunia pendidikan saat ini, peran teknologi tidak dapat dipisahkan. Teknologi telah menjadi bagian yang tak terelakkan dalam setiap aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pendidikan dan teknologi seperti dua sisi yang terkait dalam penggunaannya (Evi, 2017:24). Berbagai teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, seperti media-media yang terintegrasi dengan teknologi itu sendiri. Contohnya termasuk media audio, media audiovisual, dan berbagai jenis media lainnya (Maswan dan Muslimin, 2017:14). (Maulani et al., 2021) Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat dalam dunia pendidikan, para guru sekarang tidak lagi bergantung pada metode ceramah atau pembelajaran yang tunggal. Saat sekarang, sebagian besar pendidik yang telah mengadopsi media pembelajaran yang imajinatif dan inovatif, yang dirancang untuk membuat cara

belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berbagai jenis media pembelajaran juga telah digunakan oleh para guru untuk mendukung proses belajar mengajar. (Nurfadhillah et al., 2021) Dalam dunia pendidikan saat ini, peran teknologi tidak dapat dipisahkan. Teknologi telah menjadi bagian yang tak terelakkan dalam setiap aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Berbagai teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, seperti media-media yang terintegrasi dengan teknologi itu sendiri. Contohnya termasuk media audio, media audiovisual, dan berbagai jenis media lainnya (Maswan dan Muslimin, 2017:14). (Dalam et al., 2024)

Menurut Ulfah (2019), media visual memiliki pengertian sebagai media yang cuma melibatkan indera penglihatan. Jenis-jenis media ini meliputi media cetak grafis, media cetak verbal, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual verbal merupakan media yang menyajikan pesan dalam bentuk tulisan. Kedua, media visual non-verbal grafis menampilkan pesan non-verbal melalui simbol-simbol visual atau elemen grafis, seperti bagan, diagram, grafik, peta, dan gambar (termasuk lukisan, sketsa, dan foto). Ketiga, media 3D non-verbal adalah media yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi, seperti bentuk-bentuk mock-up, specimen, diorama dan miniatur.

Seperti halnya media pembelajaran lainnya, media visual berfungsi sebagai perantara yang memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran visual, khususnya, dapat menyajikan apa yang dimaksudkan dan memberikan gambaran real dari fenomena-fenomena yang sedang dipelajari. Menurut Ulfah (2020), dengan menggunakan media pembelajaran visual, peserta didik tidak hanya bisa membayangkan fenomena-fenomena tersebut, tetapi guru juga akan lebih mudah dalam menjelaskan apa yang dimaksud dan ingin disampaikan. Hal ini menjadi salah satu keunggulan media visual yang efektif dalam pembelajaran jika digunakan dengan tepat. (Mayasari et al., 2021)

Kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan media visual adalah ketika objek yang digunakan oleh pendidik kurang inovatif, sulit dimengerti oleh siswa, atau tampak tidak menarik. Untuk peserta didik SD, sangat penting untuk menyajikan macam media yang berwarna dan menarik supaya mereka tidak merasa jenuh dan tetap terfokus.

Di sisi lain, manfaat dari media visual sangatlah signifikan. Media ini dapat memperluas pengalaman siswa. Selain itu, media visual memungkinkan komunikasi dua arah langsung antara peserta didik dan tempat sekitar mereka. Dengan demikian, media ini mampu menerapkan konsep-

konsep dasar yang aktual dan realistis. Melalui media visual, dapat mengalami perubahan yang efektif dalam aspek kemampuan berfikir dan keterampilan fisik, serta mendorong daya tarik dan konsentrasi mereka selama pembelajaran. (Nurfadhillah et al., 2021)

Metode

Model ini diterapkan pada penelitian yaitu kajian literatur atau tinjauan pustaka. Kajian literatur ialah proses pencarian sumber-sumber pustaka, yang dilakukan melalui pembacaan dan analisis bermacam buku, jurnal, serta sumber referensi tambahan relevan dengan tema. Tujuan dari kegiatan ini adalah menciptakan karya tulis tentang tema atau isu tertentu (Marzali, 2016).

Metode ini mengadopsi pendekatan SPIDER, ini dijelaskan oleh Methley (2014) sebagai metode yang bisa diterapkan dalam penelitian kualitatif maupun dalam pendekatan kombinasi. SPIDER merupakan akronim yang terdiri dari Design, Sample, Phenomenon of Interest, Evaluasi, dan Research type. (Pratiwi et al., 2020)

SPIDER yang dipakai mencakup beberapa jenis Sample (S) yang merupakan siswa dan guru di sekolah dasar yang menggunakan media visual dalam proses belajar mengajar, Phenomenon of interest (PI) berupa bagaimana media visual, atau infografis digunakan dalam pembelajaran, Design (D) yakni desain deskriptif yang bersifat kuantitatif atau kualitatif, Evaluation (E) yaitu menilai sejauh mana efektivitas media visual dalam meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan siswa, serta kualitas interaksi dalam pembelajaran, Research type (R) adalah penelitian kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang selama periode tahun 2020 sampai 2025.

Hasil dan Pembahasan

Sesudah melaksanakan pencarian artikel ilmiah melewati saluran Google Scholar ditemukan 5 jurnal artikel yang dimanfaatkan untuk analisis ini dengan metode literatur review, yang diterbitkan dari tahun 2020 sampai 2025, diantaranya.

Tabel 1. Ciri - ciri jurnal Artikel yang Ditelaah

Author	G. Dasar, P. Guru, S. Dasar et al.	H. Nurhayati, N. , Langlang Handayani	D. Sinaga, E. Sinaga, U. Marbun et al.	R. Bahtiar, Supriyano	K. Pranata, A. Yulianti
Tahun	2022	2020	2025	2020	2021

Negara	Indonesia	Indonesia	Indonesia	Indonesia	Indonesia
Tujuan penelitian	Mengembangkan media pembelajaran visual berupa flashcard untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, serta mengevaluasi kualitas produk flashcard yang dihasilkan agar sesuai dan pantas digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.	Hal yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu mengidentifikasi pengaruh media audio visual ANIMAKER dalam perolehan nilai peserta didik kelas V di SDN Pulo Gebang 05, Jakarta Timur pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).	Menganalisis penggunaan media visual dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa SD mengenai konsep bilangan rasional dan irasional.	Hal yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kegiatan guru dan peserta didik dalam aktivitas belajar mengajar mengenai tema lingkungan melalui pemanfaatan media visual. Penelitian ini juga berfokus untuk menganalisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media visual tersebut.	Menganalisis dampak media audio visual pada pembelajaran daring terhadap hasil akademik siswa kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri Pinang Ranti 01 Pagi pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021.
Partisipan	Peneliti melaksanakan uji coba produk di 3 sekolah yang lain. Uji coba ini melibatkan 81 individu dari masing-masing sekolah, antara lain Sekolah Dasar Putradarma Islamic School Bekasi, Sekolah Dasar Negeri Bendungan Hilir 01 Jakarta, dan Sekolah Dasar Negeri Mekarsari	Semua siswa tingkat V di Sekolah Dasar Negeri Pulo Gebang V terdiri dari tiga lokal dengan total jumlah siswa sebanyak 93 orang.	Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas V dan VI, serta guru Matematika, dengan fokus pada proses pembelajaran yang memanfaatkan media visual. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN 112271 Saimporik.	Siswa kelas II SDN Wiyung 1 Surabaya terdiri dari 35 siswa, yang terdiri dari 19 laki-laki dan 16 perempuan.	Sebanyak 31 siswa dari kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Pinang Ranti 01 Pagi mengikuti pembelajaran pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021.

	08 Bekasi.				
Desain dan metode pengambilan data	Metode penelitian yang digunakan dalam survei ini mengadaptasi model ADDIE, yang merupakan sebuah pendekatan pengembangan meliputi 5 langkah, ya ini Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. (Nurhalimah et al. , 2017)	Penelitian tersebut memakai desain quasi eksperimen melalui pendekatan Nonequivalent Control Group Design.	Metodologi dicoba pada penelitian tersebut yaitu metodologi kualitatif deskriptif, yang mencakup pengumpulan data melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi.	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dikerrjakan menggunakan empat proses yang saling berulang, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan pembelajaran, pengamatan atau observasi, serta refleksi.	Desain penelitian pre experimental dengan satu kelompok yang melibatkan pre-test dan post-test adalah jenis penelitian yang dilakukan hanya pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding lainnya.
Temuan	Media Flashcard bahwa pengembangan ini efektif untuk mendorong prestasi siswa. Terdapat peningkatan signifikan antara hasil pretest dan post-test setelah penggunaan media ini. Proses validasi media menunjukkan hasil keseluruhan sebesar 88%, yang masuk dalam kategori Sangat Valid. Sementara itu, untuk validasi	Animaker sebagai media pembelajaran terbukti memiliki dampak positif pada proses pembelajaran pada Sekolah Dasar Negeri Pulo Gebang 05, Jakarta Timur.	Penggunaan media visual dalam pengajaran bilangan rasional dan irasional memberikan pengaruh yang positif terhadap pemahaman siswa.	Penggunaan media visual pada tema lingkungan untuk kelas II terdapat perbedaan mencolok pada periode 1 dan 2	Keefektifan penerapan media audiovisual pada proses belajar mengajar online pada hasil pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan mengenai penyakit infeksi dan non-infeksi di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Pinang Ranti

	oleh ahli materi, diperoleh hasil keseluruhan sebesar 76%, dengan status valid, media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti efektif dalam penggunaan nya				01 Pagi.
Implikasi	Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan media visual, seperti flashcard, yang dapat menarik perhatian siswa kelas I yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Selain itu, guru juga dapat mengadopsi media serupa. Penelitian ini mendorong para pendidik untuk mengembangkan atau menerapkan media berbasis digital yang kreatif dalam pengajaran awal membaca dan mengenal kata.	Pemakaian media Animakaer terbukti baik pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pulo Gebang V, Jakarta Timur	Penggunaan media visual mampu menunjang pengetahuan peserta didik dalam memahami pelajaran bilangan rasional dan irasional. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif, dan percaya diri saat mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media visual juga memperkuat partisipasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Secara keseluruhan, media visual terbukti berhasil memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep yang kompleks terhadap pelajaran matematika,	Pemakaian media Visual dalam proses belajar mengajar terbukti berhasil pada meningkatnya hasil belajar siswa. Dari hasil yang diperoleh, sebanyak 93,33% siswa mencapai ketuntasan, sementara hanya 6,67% yang tidak tuntas. Secara keseluruhan, jumlah siswa yang mengikuti tes ini adalah 30 orang.	Peserta didik menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang tinggi saat mengikuti pembelajaran. Mereka juga tampak sangat memahami materi yang disampaikan melalui media audio visual, terbukti dengan kemampuan mereka menjawab pertanyaan evaluasi dan peningkatan nilai poster yang signifikan



			khususnya mengenai bilangan rasional dan irasional, selaras dengan strategi pembelajaran Kurikulum Merdeka.		
--	--	--	---	--	--

Menurut hasil telaah literatur yang dibuat oleh peneliti, berdasarkan sebagian besar penggunaan media visual memiliki dampak yang signifikan terhadap gaya belajar dengan meningkatnya keaktifan serta antusiasme yang tinggi saat mengikuti pembelajaran.

Dimana Media Flashcard yang dirancang berdampak baik terhadap capaian pembelajaran peserta didik, yang dapat menarik minat siswa kelas I yang umumnya memiliki gaya belajar visual dan kinestetik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.(Dasar et al., 2022) Flashcard merupakan media yang konvensional akan tetapi, amat berguna untuk mempresentasikan gambar beserta deskripsinya. Dirancang dengan warna yang menarik, flashcard memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan. Pemanfaatan media ini dalam kegiatan mengajar bisa meningkatkan perhatian siswa, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar. Dengan flashcard, makna materi pelajaran menjadi lebih jelas, membuat pemahaman siswa menjadi lebih baik. Selain itu, cara pengajaran yang beragam membuat peserta didik tidak merasa jenuh. Mereka dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan melakukan observasi tidak hanya pasif mendengarkan guru tetapi juga melakukan, praktik, serta mengajukan pertanyaan.(FEBRIANTO et al., 2020)Selanjutnya, penggunaan media Animaker terbukti sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Pulo Gebang 05, Jakarta Timur terhadap capaian akademik Ilmu Pengetahuan Sosial.(Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) Animaker merupakan platform yang merupakan Solusi pembelajaran video animasi yang inovatif dan masih relatif baru di kalangan pendidik dan pelajar. Meskipun hadir di dunia teknologi setelah powtoon, Animaker menawarkan fitur dan kualitas animasi yang tidak kalah menarik dibandingkan powtoon yang dirilis tiga tahun lebih awal.(Fajarwati & Irianto, 2021)

Selain itu, penggunaan media visual dalam pengajaran bilangan rasional dan irasional memberikan pengaruh baik pada pemahaman siswa..(Sinaga et al., 2025) Menurut Sanjaya



(2008:211), media visual merupakan bentuk media Cuma bisa tampak dan tidak memiliki bagian suara . Contoh dari media visual meliputi lukisan, film slide, foto, transparansi, gambar, serta alat cetak seperti media cetak. Media visual memiliki berbagai unsur, seperti warna, bentuk, garis, dan tekstur, yang memainkan peran penting dalam penyajiannya.(Sari & Lestari, 2018). Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang melibatkan pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Kajian deskriptif kualitatif mampu menyajikan gambaran yang jelas tentang data penelitian yang bersumber dari fakta yang ada di lapangan.(Maulani et al., 2021)

Dan juga, penggunaan media visual dengan tema lingkungan pada kelas II menunjukkan peningkatan yang signifikan antara siklus I dan II.(Bahtiar & Supriyono, 2020) Bentuk visual dapat berupa I) Gambar representasi, yang mencakup ilustrasi, lukisan, atau foto yang memperlihatkan penampakan suatu objek. II) Diagram yang menggambarkan keterkaitan antara struktur, organisasi, dan konsep dari isi materi. III) Peta yang menunjukkan hubungan ruang antar unsur-unsur dalam materi. IV) Grafik, seperti tabel, bagan, dan grafik, yang menyampaikan visualisasi atau tren data serta relasi antar kumpulan gambar atau angka (Arsyad, 2013:89).(Sari & Lestari, 2018)

Terakhir ada efektivitas penggunaan media audiovisual pada proses belajar mengajar online berpengaruh pada capaian pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, khususnya mengenai penyakit infeksi dan non-infeksi di Tingkat 5 Sekolah Dasar Negeri Pinang Ranti 01 Pagi.(Pranata & Yulianti, 2021) Media audio-visual merupakan bahan mempersentasikan pemberitahuan yang menyatukan elemen gambar dan suara. Jenis sarana tersebut memiliki keunggulan yang lebih dibandingkan media lainnya, karena mampu menyampaikan pesan secara lebih komprehensif melalui kedua karakteristik tersebut.(Asiva Noor Rachmayani, 2015)

Lankow, Ritchie, Crooks, dan Ross (2014) menyatakan infografis sebagai alat komunikasi visual memiliki kelebihan menyajikan informasi secara efektif, seperti menggantikan penjelasan panjang dan table kompleks dengan visualisasi gambar yang lebih mudah dipahami, serta meningkatkan interaksi positif melalui kombinasi elemen visual dan audio yang kreatif.(Khotimah et al., 2019)

Begitu halnya dengan media visual yang diteliti oleh peneliti sebelumnya, di mana peneliti memperoleh fakta dari jurnal yang diteliti yaitu menemukan beberapa keuntungan media visual antara lain pengembangan Media Flashcard telah terbukti dapat menunjang hasil belajar siswa secara signifikan, dan penggunaan media visual bisa meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi

bilangan rasional dan irasional. Siswa menunjukkan semangat yang tinggi, lebih aktif, dan percaya diri saat mengikuti proses belajar mengajar.

Kajian literatur ini memiliki sejumlah kelebihan, salah satunya adalah analisis yang mendalam mengenai konseppemanfaatan sarana visual proses belajar mengajar pada tingkatan SD. Kajian ini didukung oleh referensi yang kredibel yang bisa digunakan acuan dalam kajian sejenis. Peneliti sudah berupaya semaksimal mungkin dalam menyusun kajian ini. Namun, terdapat beberapa kekurangan yang tidak bisa diabaikan, yaitu keterbatasan peneliti dalam mengakses jurnal-jurnal yang lebih sesuai dengan kriteria dan variabel yang diteliti. Akibatnya, kajian ini belum sepenuhnya memenuhi semua kebutuhan referensi yang diharapkan. (Pratiwi et al., 2020)

Kesimpulan

Berdasarkan kajian dari beberapa artikel jurnal yang relevan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media visualisasi dalam proses belajar mengajar memberikan dampak positif yang signifikan terhadap capaian pembelajaran. Media visual memberikan kontribusi lebih dari sekadar meningkatkan kualitas belajar, namun bisa menjadikan kegiatan pembelajaran lebih hidup dan menarik. Hal ini menunjukkan kalau penggunaan media visual dapat menjadi bentuk strategi pembelajaran yang efektif guna meningkatkan kualitas pendidikan. Bagi peneliti berikutnya, kajian literatur dapat dilaksanakan dengan lebih memfokuskan dalam kerangka tertentu. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dapat ditingkatkan terarah dan mendalam, oleh karena itu dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap peningkatan teori dan praktik proses belajar mengajar. Selain itu, peneliti juga dapat mengeksplorasi lebih lanjut mengenai peran media visual pada capaian belajar siswa dalam berbagai konteks dan mata pelajaran. Bagi seorang guru, pemanfaatan media visual dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran semakin menarik. Namun, guru perlu memperhatikan beberapa hal, seperti karakteristik siswa, lingkungan sekolah, dan latar belakang siswa itu sendiri, dalam memilih media visual yang sesuai. Dengan demikian, media visual dapat digunakan secara efektif guna mencapai pembelajaran yang diharapkan. Pada praktiknya, pendidik dapat memanfaatkan berbagai jenis sarana visual, seperti animasi, video, dan gambar guna meningkatkan partisipasi siswa. Di samping itu, pendidik juga dapat menggunakan teknologi digital, contohnya aplikasi edukasi daring bisa juga multimedia partisipasi, untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, melalui

lingkungan belajar guru dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Referensi

- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. 6.
- Azmi Alwi, N. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(1), 143–152. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6836>
- Bahtiar, R. S., & Supriyono. (2020). Penggunaan media visual untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 121–125.
- Dalam, E., Minat, M., & Kelas, B. (2024). 1, 2 1, 2. 5, 257–261.
- Dasar, G. S., Guru, P., Dasar, S., Guru, P., & Dasar, S. (2022). *Pengembangan Media Visual Flashcard Berbasis Adobe*. 9(1), 28–39.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- FEBRIANTO, K., YUSTITIA, V., & IRIANTO, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>
- Khairiyah, N., Rahmi, A. F., & Syam, S. S. (2025). *Peran Media Audio-Visual dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 3(April).
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>
- Maulani, Y., Alwi, N. A., Marthinopa, L., & Syaidah, N. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2), 28–37. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.92>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 227. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.iii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pranata, K., & Yulianti, A. (2021). Efektivitas Media Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Penjaskes Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Adiraga*, 7(2), 63–76. <https://doi.org/10.36456/adiraga.v7i2.4570>
- Pratiwi, B., Budiharto, I., & Fauzan, S. (2020). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kenakalan



Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)

e-ISSN: 2963-3176 Page. 59-70

Vol. 04 No. 03 (2025): Juni 2025

DOI: <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2140>

Received: 18 April. Revised: 28 April. Published: 1 Juni.

Available online at : <https://jupetra.org/index.php/jpt/issue/archive>



- Remaja pada Remaja Madya: Literature Review. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*, 2(2). <https://doi.org/10.26418/tjnpe.v2i2.46145>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Sinaga, D. Y., Sinaga, E., Marbun, U. S., & Rezeki, P. (2025). *Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Bilangan Rasional dan Irasional pada Siswa SD untuk Mempermudah Pemahaman Konsep*. 4.

