

Pengaruh Media Visualisasi Dalam Memberikan Pemahaman Pada Mahasiswa

Amanda Cantika Samha, Muhammada Noer Pasha Radandi

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Corresponding email: amandacantika2303@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords

Visualization

Visual

Understanding

Kata kunci

Visualisasi

Visual

Pemahaman

ABSTRACT

The learning process cannot be separated from the assistance of teachers as educators in the student learning process. Educators are expected to be able to develop innovation and creativity through tools that can help a more effective learning process. However, it cannot be denied that there are still many obstacles faced by educators in implementing effective learning. Through visualization media, students can understand the material delivered by educators. This study aims to evaluate the effectiveness of the visualization method in providing materials to adolescents using a single group posttest only research design. These findings indicate that the visualization method is effective in increasing material understanding in adolescents. The implication of this research is the importance of considering the use of visualization methods in adolescent education to improve the effectiveness of learning.

ABSTRAK

Proses belajar tidak akan bisa terlepas dari bantuan guru sebagai pendidik dalam proses belajar siswa. Pendidik diharapkan mampu mengembangkan inovasi dan kreativitas melalui alat-alat yang mampu membantu proses belajar yang lebih efektif. Namun, tidak dapat dipungkiri masih banyak hambatan yang dihadapi pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang efektif. Melalui media visualisasi, peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode visualisasi dalam memberikan materi kepada remaja menggunakan desain penelitian single group posttest only. Temuan ini menunjukkan bahwa metode visualisasi efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pada remaja. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mempertimbangkan penggunaan metode visualisasi dalam pendidikan remaja untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pendahuluan

Dalam menjalani kehidupan dunia ini, kita tidak akan bisa terlepas dari yang namanya belajar. Menurut Raudhah et al., (2018), belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan disadari oleh seseorang untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru. Aktivitas belajar bertujuan untuk membentuk perubahan dalam diri individu, baik dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar maupun individu lain. Dengan

belajar individu akan mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, yang kemudian potensi tersebut dapat diaplikasikan di kehidupan nyata.

Proses belajar tidak akan bisa terlepas dari bantuan guru sebagai pendidik dalam proses belajar siswa. Pendidik diharapkan mampu mengembangkan inovasi dan kreativitas melalui alat-alat yang mampu membantu proses belajar yang lebih efektif. Namun, tidak dapat dipungkiri masih banyak hambatan yang dihadapi pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang efektif. Salah satu hambatan yang dapat dirasakan adalah dalam penggunaan media pembelajaran, terkadang pendidik kurang menguasai metode pengajaran yang lebih berinovasi (Hulu et al., 2022).

Menurut Rohmadi (2023), terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat pembelajaran siswa, diantaranya terdapat faktor internal dan Faktor eksternal. Faktor internal yang meliputi faktor kesehatan, faktor kelelahan dan faktor psikologis yang mencakup inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan. Sedangkan, faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan. Faktor keluarga memegang peranan yang sangat dominan dalam belajar anak karena keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan terpenting. Lebih lanjut, pengaruh faktor sekolah meliputi metode pembelajaran, kurikulum, hubungan antara pendidik dan peserta didik dan disiplin sekolah. Metode pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting bagi pendidik untuk dapat membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan.

Pendidik cenderung melaksanakan pembelajaran hanya dengan menggunakan media buku sebagai salah satu bahan ajar, sehingga peserta didik cenderung menjadi pasif dan berujung peserta didik tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, para pendidik membutuhkan media pembelajaran yang lebih berinovasi, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada, seperti metode visualisasi (Hulu et al., 2022).

Melalui media visualisasi, peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media visualisasi juga dapat dijadikan sebagai acuan belajar dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif lagi. Menurut Wati (2016), media visualisasi adalah media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visualiasasi yang dapat disajikan oleh pendidik dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai pembelajaran materi. Namun, media visualisasi hanya sebagai perantara dalam membantu peserta didik untuk memahami bahan ajaran, dengan demikian hal ini tetap bergantung pada pendidik sebagai pengajar (N. E. Sari et al., 2019).

Menurut Ardiansyah (2022), media visualisasi dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi peserta didik. Melalui metode ini, peserta didik akan menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran karena adanya gambar yang dapat mewakili teks dalam materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media visualisasi menjadi salah satu hal yang penting dalam

proses belajar, hal ini dikarenakan penggunaan media yang tidak bervariasi cenderung membuat peserta didik bosan, kurang paham dan tidak bersemangat dalam belajar.

Metode

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2024), metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menguji hipotesis yang ditetapkan sebelumnya. Dengan kata lain, penelitian ini menggunakan data numerik dan analisis statistik untuk memberikan gambaran serta mengevaluasi kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan di awal penelitian. Sedangkan, menurut Aqsa (2021), penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penelitian penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Lebih lanjut, pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2024), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment atau perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi terkontrol.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah objek atau subjek yang memiliki kuantifikasi dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Amin et al., (2023), populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Jadi pada prinsipnya populasi mengacu pada keseluruhan objek, baik itu manusia, hewan, peristiwa atau benda dalam satu wilayah atau lingkup tertentu dan menjadi sasaran utama dan menjadi sasaran utama dari sebuah penelitian. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan peneliti adalah Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.

2. Sampel

Sampel dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang merupakan sumber data sebenarnya untuk penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari suatu populasi yang mewakili keseluruhan populasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sampel pada Mahasiswa Fakultas Psikologi.

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, ciri, atau nilai seseorang, objek, atau aktivitas yang ditentukan oleh peneliti dan mempunyai variasi tertentu tergantung pada kesimpulan

yang diambil darinya. Peneliti menguji variabel “metode visualiasi” sebagai variabel bebas atau mempengaruhi dan “pemahaman materi” sebagai variabel terikat atau dipengaruhi.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian mengasumsikan adanya masalah yang bersifat kuantitatif dan membatasi masalah pada rumusan masalah. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian single-group posttest only adalah metode penelitian di mana hanya satu kelompok subjek yang diberi perlakuan atau intervensi, dan pengukuran hasil dilakukan hanya setelah perlakuan atau intervensi tersebut diberikan (Purwanto, 2020). Tujuan utama dari desain single-group posttest only adalah untuk mengevaluasi efek atau dampak dari suatu perlakuan atau intervensi pada satu kelompok subjek. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas intervensi atau perlakuan yang diberikan kepada kelompok subjek tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang dipilih yang tentunya harus sesuai dengan sifat dan karakteristik penelitian yang dilakukan.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu kegiatan yang berkaitan dengan suatu proses atau objek yang bertujuan untuk merasakan dan memahami suatu fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang diketahui guna memperoleh informasi yang diperlukan untuk melanjutkan penelitian. Diperlukan. Observasi sebagai metode pengumpulan data mempunyai ciri khas jika dibandingkan dengan metode lainnya yaitu wawancara dan angket. Saat berkomunikasi dengan orang melalui wawancara dan kuisisioner, objek pengamatannya tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga objek alam.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mencatat data yang ada. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan penelitian yang dilakukan, dokumen-dokumen tersebut antara lain berupa angket, gambar, data guru dan siswa, serta kegiatan yang dilakukan peneliti selama penelitian. Dokumen ini dibuat dari dokumen Word dan terdiri dari elemen tertulis.

3. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data di mana menyajikan kepada responden serangkaian pertanyaan atau dokumen yang memerlukan jawaban (Sugiyono, 2016).

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dan angket kepada mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. Dalam penelitian ini subjek yang di gunakan adalah mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang Fakultas Psikologi, yang berjumlah 10

orang, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media visual berupa proyektor yang menampilkan gambar untuk memberikan pemahaman materi yang berjudul “apa itu psikologi”. Didalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu kelompok saja sebagai sample yang diteliti dan diberikan kuesioner.

Partisipan dari penelitian ini dikategorikan berdasarkan rentan usia. Rentan usia dalam penelitian ini adalah mahasiswa berusia 17-22 tahun. Sebanyak 80% atau 8 orang yang menjadi partisipan berusia 17-19 tahun dan sebanyak 20% atau 2 orang yang menjadi partisipan berusia 20-22 tahun. Dapat dilihat bahwa responden pada penelitian ini, mayoritas berusia 17-19 tahun.

Selanjutnya partisipan dari penelitian ini kemudian dikategorikan berdasarkan jenis kelamin. Sampel dikategorikan menurut jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Berikut adalah tabel karakteristik responden berdasarkan jenis kelaminnya.

Tabel 1
Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah (Orang)	Persentase
Laki-Laki	2	20%
Perempuan	8	80%

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa partisipan pada penelitian ini mayoritas berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 80% atau 8 orang yang bersedia menjadi partisipan pada penelitian ini adalah perempuan.

Lebih lanjut, sebelum melakukan pembelajaran, peneliti melakukan pengenalan dan pendekatan kepada mahasiswa yang bertujuan agar pada saat peneliti melakukan pembelajaran, mahasiswa yang bersangkutan tidak merasa canggung, setelah melakukan pembelajaran peneliti sedikit bertanya dan membahas tentang metode visualisasi kepada mahasiswa. Setelah melakukan pembelajaran peneliti meminta mahasiswa untuk mengisi kuesioner berupa angket yang berjumlah 10 pernyataan. Pernyataan dari mahasiswa akan diolah menjadi data, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari satu sampel yang berarti data yang diperoleh berasal dari satu populasi.

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas kolmogorov-smirnov digunakan untuk memverifikasi apakah sebaran data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji kolmogorov-smirnov merupakan salah satu metode statistik nonparametrik yang digunakan untuk menguji apakah sampel data berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal (Suciptawati, 2016). Berdasarkan nilai yang diperoleh dari pengujian diketahui bahwa nilai kolmogorov-smirnovnya sebesar 0,200 ($>0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan apakah hipotesis dalam penelitian diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan

menggunakan prpgram Uji One-Sample Test SPSS 25. Berikut tabel uji hipotesis menggunakan program SPSS 25:

Tabel 2
Hasil Uji One-Sampel Test
One-Sample Test

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Total	50.429	9	.000	35.300	33.72	36.88

Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan program SPSS didapat hasil bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media visual terhadap pemahaman pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode visualisasi dapat mempengaruhi pemahaman pembelajaran Mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti bahwa uji hipotesis menunjukan hasil signifikan $0,000 < 0,05$ maka dengan kata lain media visualisasi berpengaruh terhadap pemahaman pembelajaran. Karena pada dasarnya media visualisasi akan memberikan manfaat pada mahasiswa untuk memperkuat daya ingat, meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran yang diberikan. Hal ini membuktikan bahwa media visualisasi akan memberikan dampak pada pemahaman Mahasiswa. Penggunaan media visual dapat membantu mengatasi kendala terkait waktu, ruang, dan lokasi dalam proses pembelajaran, namun tetap mampu menyajikan gambaran yang jelas dan nyata bagi peserta didik (Kustandi et al., 2021).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah (2022), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian lain juga telah dilakukan oleh (D. I. Sari, 2013), yang menyatakan bahwa gaya belajar visual merupakan salah satu gaya belajar yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena dengan media visual siswa akan menjadi tertarik untuk memperhatikan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Melalui berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya akan memperkuat hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa media visualisasi akan mempengaruhi pemahaman belajar Mahasiswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dan dianalisis menggunakan SPSS 25 yang meliputi uji normalitas dan uji hipotesis, dapat diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media visualisasi terhadap pemahaman. Hal ini dapat terbukti dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, melalui media visualisasi mahasiswa akan lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik atau dosen.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti mengemukakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media visualisasi terhadap pemahaman pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa metode visualisasi dapat meningkatkan dan memudahkan seseorang dalam memahami materi pembelajaran, hal ini dapat di buktikan Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan program SPSS didapat hasil bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode visualisasi terhadap pemahaman pembelajaran pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.

Referensi

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *PILAR*, 14(1), 15–31.
- Ardiansyah, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar PAI Kelas IV SDN 40 Kabupaten Kaur*. UIN Fatmahwati Sukarno.
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., & Bety, C. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2580–2586.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 291–299.
- Purwanto, E. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pustaka Belajar.
- Raudhah, J., Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). *Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*. 06 (01), 2338–2163.
- Rohmadi, S. (2023). *Memahami Hambatan Belajar Siswa*. <https://www.beritamagelang.id/kolom/memahami-hambatan-belajar-siswa>.
- Sari, D. I. (2013). Pengaruh Pembelajaran Media Visual Terhadap Meningkatnya Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Sari, N. E., Oktapia, R., Marliana, I., & Hardiyanto, A. (2019). Penggunaan Strategi Visualisasi Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Berbasis Karakter Pada Siswa SMP. *SEMNASFIP*.
- Suciptawati, N. L. P. (2016). Penuntun Pratikum Statistika Non Parametrik Dengan Spss 21. *Penuntun Pratikum Statistika Non Parametrik Dengan SPSS*, 21.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiwayami, Ed.; Edisi ke-3). Alfabeta.