

Penerapan Prinsip Dasar Desain dalam Pembuatan Media Visual Fisika SMA

Arief Rachman Hakim^{1*}, Ridha Hidayani²

SMA Tunas Unggul
J.I. Pasir Impun no. 94, Kota Bandung

*e-mail: rachmanhakim91@gmail.com

ABSTRAK

Belajar merupakan proses perubahan perilaku manusia. Dalam kegiatan pembelajaran selama pandemi ini kegiatan belajar mengajar secara tatap muka digantikan oleh pembelajaran jarak jauh secara daring. Pada pelaksanaannya pembelajaran jarak jauh banyak mengalami kendala, salah satunya adalah koneksi internet. Kendala ini memberikan dampak buruk pada komunikasi antara peserta didik dan guru. Kegiatan pembelajaran fisika di SMA yang berkaitan dengan pemahaman konsep dan analisis menjadi terkendala. Mendesain media pembelajaran dengan cara yang tepat merupakan salah satu solusinya. Dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam desain, media visual dapat menjadi alternatif media yang mampu menarik minat belajar peserta didik. Karena elemen visual dapat diproses 60.000 kali lebih cepat dibandingkan dengan teks. Media yang menarik dapat memberikan dampak komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kuantitatif dengan menyebarkan angket terkait diterapkannya prinsip-prinsip dasar dalam desain. Dari angket menunjukkan 50% peserta didik menyatakan media visual yang digunakan dapat dengan baik membantu pemahaman peserta didik. Selanjutnya dalam segi ketertarikan peserta didik didapat 42,3% menyatakan media visual yang digunakan dapat dengan baik menarik perhatian peserta didik. Dari segi keingintahuan peserta didik didapat 46,2% menyatakan media visual yang digunakan dapat dengan baik meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media visual yang dibuat dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar desain dapat dengan baik membantu kegiatan belajar peserta didik dari segi tingkat pemahaman konsep, ketertarikan, dan keingintahuan.

Kata kunci : Media Visual, Prinsip Dasar Desain

ABSTRACT

Learning is a process of changing human behavior. In learning activities during this pandemic face-to-face teaching and learning activities were replaced by online learning. In its implementation, distance learning experiences many problems, one of those is an internet connection. These constraints have a negative impact on communication between students and teachers. Learning activities of physics in high school related to understanding concepts and analysis become constrained. Designing instructional media in the right way is one of the solutions. By applying basic principles in design, visual media can be an alternative media that is able to attract students' interest in learning physics. Because visual elements can be processed 60,000 times faster than text. Interesting media can have an impact on good communication between teachers and students. The research method used in this research is a quantitative study by distributing questionnaires related to the application of basic principles in design. From the questionnaire, it shows that 50% of students stated that the visual media used can help students understand well. Furthermore, in terms of student interest, it was found that 42.3% stated that the visual media used could attract the attention of students well. In terms of students' curiosity, it was found that 46.2% stated that the visual media used could increase the students' curiosity well. From the results of the research conducted, it shows that visual media created by applying the basic principles of design can well assist students' learning activities in terms of the level of conceptual understanding, interest, and curiosity.

Keywords : standard design, media in physics learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran Jarak Jauh yang dikenal dengan PJJ dimulai pada pertengahan Maret 2020, awalnya hanya diberlakukan selama tiga pekan sampai awal April 2020. Selama selang waktu tersebut banyak pihak, baik guru, orang tua, ataupun peserta didik, mengeluhkan hal terkait keefektifan pembelajaran yang dilakukan. Kemudian pada tanggal 13 April 2020 Presiden Joko Widodo melalui penerbitan Keputusan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 menetapkan bahwa bencana non-alam yang diakibatkan oleh penyebaran Covid-19 sebagai bencana nasional, pandemi. Hal ini mengharuskan kegiatan PJJ diperpanjang sampai waktu yang tidak ditentukan.

Pihak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) pun terus berupaya untuk meningkatkan tingkat keefektifan kegiatan pembelajaran jarak jauh ini. Meskipun di satu sisi, baik guru dan peserta didik, memiliki perangkat yang mendukung untuk kegiatan tetapi masih ada banyak hal yang harus dibenahi. Sejalan dengan hal tersebut, banyak kendala yang dialami oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh ini. Kenadala yang dialami adalah tidak dapat memantau perkembangan PJJ dengan mudah, tidak dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudah juga tidak dapat mempelajari materi dengan mudah (Napitupulu: 2020). Menurutnya 65,6% informan merasa kesulitan dalam mendapatkan materi selama kegiatan pembelajaran jarak jauh berlangsung. Selain itu didapatkan pula sebanyak 83,6% informan menjawab bahwa tidak mudah dalam mempelajari materi dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Dari hal tersebut didapat bahwa kegiatan pembelajaran jarak jauh masih sulit untuk diikuti oleh informan sehingga diperlukan sebuah metode dan media pembelajaran yang menarik.

Kegiatan pembelajaran jarak jauh merupakan tantangan yang harus dijawab dengan baik oleh guru, bukan hanya di Indonesia tetapi juga oleh dunia. Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa tantangan dalam pembelajaran jarak jauh ini salah satunya adalah kendala koneksi dan boros akan penggunaan data internet. Sebanyak 80% mahasiswa menyatakan susah mendapatkan sinyal dan boros penggunaan paket data (Astini:2020). Dalam jenjang perguruan tinggi respon terhadap kesulitan dalam mendapatkan

sinyal dan penggunaan data memiliki persentase yang tinggi. Hal ini dapat kita jadikan acuan bahwa kebutuhan penggunaan data internet dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh termasuk besar. Sehingga akan menjadi kendala pula pada peserta didik yang memiliki keterbatasan kuota internet.

Pembelajaran yang banyak ditawarkan pada kegiatan pembelajaran ini adalah dengan menggunakan media belajar berbasis multimedia. Seperti bahan pembelajaran dengan multimedia e-book 3D yang dikembangkan dengan menggunakan Kavisoft Flip Book Maker 4 Pro. Penggunaan media seperti multimedia e-book 3D ini dinilai memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran. Penilaian yang didapat berdasarkan hasil validasi ahli media adalah sebesar 64,71% menyatakan sangat baik sehingga layak untuk digunakan. Selain itu hasil penilaian dari pengguna didapatkan persentase sebesar 58,49% dengan kategori baik sehingga disebutkan multimedia 3D berbasis mobile learning sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Alwan:2018).

Media pembelajaran lain yang ditawarkan adalah pembelajaran berbasis video. Dewasa ini masyarakat dengan mudah mengakses video secara daring, video streaming. Salah satu situs penyedia video yang sedang banyak diminati adalah YouTube. Situs ini memiliki banyak sekali video dengan topik yang berbeda, salah satu topiknya yaitu tentang pendidikan. Video yang dibuat dan diunggah dalam situs ini juga tersedia dalam berbagai bahasa, bahkan di dalam menunya terdapat fitur penerjemah otomatis, sehingga akan memudahkan penggunaannya, peserta didik, dalam memahami materi. Selain itu tampilan video yang beraneka ragam, video nyata dan video animasi, membuat penggunaannya juga akan sulit untuk beranjak. Oleh karena itu media pembelajaran ini lebih banyak diminati oleh peserta didik untuk belajar karena dapat diputar ulang Kembali dengan penjelasan yang sama. Menariknya tampilan video ini juga menentukan tingkat ketertarikan peserta didik dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut ternyata media video dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Wuryanti dan Kartowagiran:2016).

Penggunaan aplikasi saat kegiatan pembelajaran jarak jauh juga harus dipertimbangkan. Hal ini mengingat pada keterbatasan kapasitas gawai yang digunakan.

Pada gawai sendiri terdapat spesifikasi khusus dalam memasang suatu aplikasi. Aplikasi yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah google classroom, whatsapp, dan zoom. Google Classroom yang merupakan salah satu aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan Google merupakan aplikasi yang banyak digemari oleh guru. Selain terintegrasi dengan semua aplikasi dan akun google, pengguna dapat memberikan pembelajaran, evaluasi, proyek, ataupun survey. Selain itu aplikasi ini memungkinkan untuk bisa terhubung lebih luas karena dapat terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, hanya saja terbatas dalam pengiriman pesan. Pada versi premium dari aplikasi ini memungkinkan pengguna melakukan interaksi secara tatap maya menggunakan aplikasi tambahan, Google Meet. Google Classroom sendiri dinilai cukup memberikan pengaruh akan efektivitas pembelajaran sebesar 40,7% (Faadhilah:2020).

Fisika merupakan mata pelajaran yang didasarkan pada pemahaman konsep yang kemudian diterapkan dalam kegiatan sehari-hari. Contohnya adalah dalam pembelajaran fluida statis pada bagian hukum Bernoulli. Konsep dalam hukum ini diterapkan di berbagai bidang salah satunya adalah dalam bidang penerbangan. Dengan mengetahui konsep ini peserta didik dapat menganalisis berapa jumlah maksimal beban yang dapat diangkat sebuah pesawat. Oleh karena itu perlu adanya sebuah aplikasi yang memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung. Karena dalam masa pandemi, kegiatan sekolah dipindahkan dengan pembelajaran jarak jauh maka interaksi ini pun harus terjadi dengan baik. Aplikasi yang memungkinkan untuk terjadinya interaksi secara maya dalam keadaan pandemi adalah aplikasi Whatsapp dan Zoom. Aplikasi Zoom terbukti lebih efektif dibandingkan dengan Whatsapp dalam peningkatan hasil belajar matematika (Kusuma dan Hamidah:2020).

Pembelajaran jarak jauh pada awalnya merupakan hal yang sulit dilakukan. Mengingat keterbatasan guru dan kurangnya persiapan dalam penyediaan bahan materi ajar. Walaupun begitu guru-guru di Indonesia dapat beradaptasi dengan cepat dengan perubahan ini. Kegiatan pembelajaran jarak jauh ini pun tidak terlepas dari kerja sama antara guru, orang tua, dan peserta didik. Dengan adanya komunikasi yang baik maka kegiatan pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan efektif. Selain dari sisi guru, peserta didik juga

dapat beradaptasi dengan baik, tidak perlu waktu lama dalam mempelajari suatu aplikasi. Hal ini dibuktikan bahwa pembelajaran daring memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar (Sadikin dan Hamidah:2020). Sejalan dengan hal di atas pembelajaran jarak jauh bersifat fleksibel tetapi tidak mampu membangun motivasi belajar siswa karena keterbatasan komunikasi dua arah (Hidayat dan Noeraida:2020).

Untuk membangun keutuhan pembelajaran diperlukan alur pembelajaran yang sistematis. Hal ini berdasarkan pada kebutuhan peserta didik dalam menyelesaikan seluruh indikator yang ditentukan oleh guru. Alur pembelajaran yang digunakan layaknya sebuah alur cerita, dapat Menyusun sebuah cerita secara utuh. Dengan alur pembelajaran yang terstruktur akan memungkinkan pula analisis yang lebih mendalam ketika peserta didik menyelesaikan suatu soal. Alur pembelajaran ini dapat dibuat oleh guru dengan disesuaikan pada kebutuhan peserta didiknya masing-masing. Semakin baik pembuatan alur pembelajaran oleh guru maka akan semakin baik pula tingkat pemahaman peserta didik. Sama halnya dengan media pembelajaran yang digunakan, guru dengan terstruktur untuk membuat alur pembelajaran serta dapat menghindarkan peserta didik memiliki kebiasaan buruk dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pengembangan model pembelajaran melalui video dokumenter yang valid, praktis, dan efektif dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan lingkungan dan dapat menghindarkan dari perilaku buruk (Asri, Junaid, dan Saputra:2020).

Dalam penyusunannya, media pembelajaran sebaiknya dibuat mandiri oleh guru. Mengingat kebutuhan yang berbeda pada kelompok peserta didik di tempat tertentu. Hal ini didasarkan pada latar belakang kehidupan bermasyarakat yang bisa jadi berbeda sehingga kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran pun dapat disesuaikan. Pada kegiatan pembelajaran jarak jauh dibutuhkan media yang mumpuni untuk peserta didik dapat mencapai indikator yang ditentukan oleh guru sebelumnya. Media berbasis pembelajaran multimedia merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan contohnya adalah dengan menggunakan video dan buku digital. Pembelajaran dengan media video dan buku

digital dari bahasan sebelumnya terbukti memiliki fleksibilitas yang baik tetapi memiliki kelemahan berupa keterbatasan dalam interaksi antara guru dan peserta didik sehingga dibutuhkan media yang memungkinkan guru dan peserta didik dapat berinteraksi seperti di kelas pada umumnya.

Pembuatan media berbasis multimedia tersebut pada dasarnya adalah penggunaan media visual. Pembuatan media visual yang tepat dapat memberikan dampak yang baik, dalam segi pengetahuan dan sikap. Semua peserta didik bersikap positif terhadap penggunaan media visual dalam proses pembelajaran karena mereka dapat memahami materi dengan lebih baik dan tidak bosan selama proses pembelajaran (Syandri:2015). Media berbasis visual juga merupakan media yang sekarang banyak digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu dalam pembuatan media pembelajaran visual diperlukan pemahaman prinsip dasar desain agar media yang digunakan dapat berdampak pada pembelajaran. Desain slide yang menarik akan meningkatkan kesediaan audiens untuk memusatkan perhatian mereka pada konten presentasi (Priambudi, 2018:7). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterbantuan pemahaman materi, tingkat keterarikan, dan tingkat rasa keingintahuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan diterapkannya prinsip dasar desain dalam pembuatan media visual.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode survey. Subjek penelitian merupakan peserta didik jurusan IPA di SMA Tunas Unggul tahun pembelajaran 2020-2021. Dari data yang terkumpul didapatkan 26 responden dari kelas

X sampai kelas XII. Pengumpulan data dilakukan melalui tautan dari google formulir secara digital dan dibagikan dalam grup whatsapp di masing-masing kelas. Angket diisi dengan memilih angka dari satu sampai lima dengan keterangan semakin tinggi angkanya maka penilaiannya akan semakin baik. Aspek-aspek pertanyaan yang diajukan dalam angket yang digunakan adalah: (1) tingkat pemahaman materi yang diajarkan saat guru menerapkan prinsip dasar desain dalam membuat media pembelajaran; (2) ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran saat guru menerapkan prinsip dasar desain dalam membuat media pembelajaran; (3) peningkatan rasa keingintahuan dalam kegiatan pembelajaran saat guru menerapkan prinsip dasar desain dalam membuat media pembelajaran. Pengolahan data yang digunakan adalah pembuatan persentase dari skala yang diberikan dalam formulir yang disebar. Hasil penelitian yang dilakukan akan menjadi bahan evaluasi pengembangan pembuatan media pembelajaran berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang dibuat dalam pembelajaran dalam pembahasan artikel ini digunakan dengan mempertimbangkan prinsip dasar dalam desain. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media ini adalah dari penggunaan template warna, gambar, jenis huruf, dan tata letak. Media yang digunakan merupakan hal pendukung dalam pembelajaran karena guru merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran.

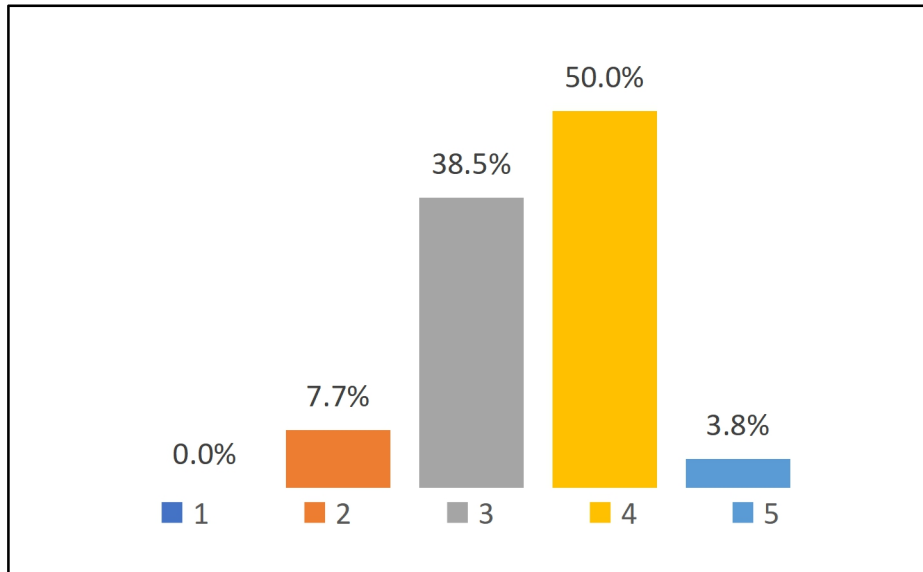
The slide features a blue background with a white grid pattern. At the top, there is a technical diagram of an aircraft wing with various parts labeled. Below the diagram, the text is organized as follows:

- Sub-Judul:** Derain Sayap
- JUDUL:** PESAWAT
- Konten:** Sebuah pesawat personal memiliki luas penampang sayap 40 m^2 yang sedang diterbangkan di udara dengan massa jenis udara bernilai $1,2 \text{ kg/m}^3$. Jika pada saat ketinggian tertentu kecepatan aliran udara di bagian atas dan bawah masing-masing bernilai 300 m/s dan 200 m/s . Berapa gaya angkat pesawat pada kondisi tersebut?
- Footer:** LEAGUE SPARTAN and Montserrat

Gambar 1. Contoh Media Pembelajaran

Hasil dari angket yang dibagikan kepada responden untuk aspek pertama terkait tingkat pemahaman materi yang diajarkan saat guru menerapkan prinsip dasar desain dalam membuat media pembelajaran didapatkan data sebanyak 7,7% responden menjawab dengan skala 2; sebanyak 38,5% responden menjawab dengan skala 3; sebanyak 50% responden menjawab dengan skala 4; dan sebanyak 3,8%

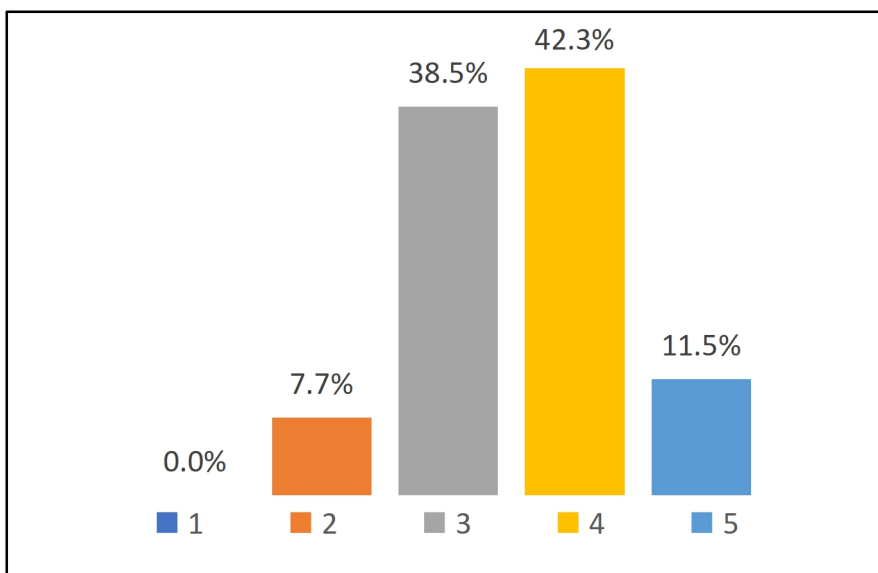
menjawab dengan skala 5. Dengan demikian menurut peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran secara dominan memilih skala 4 dengan deskripsi baik. Hal ini menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menerapkan prinsip dasar media pembelajaran dapat dengan baik membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.



Gambar 2. Perolehan Persentase dari Aspek Pemahaman

Pada aspek pertanyaan kedua yaitu ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran saat guru menerapkan prinsip dasar desain dalam membuat media pembelajaran didapatkan data sebanyak 7,7% responden menjawab dengan skala 2; sebanyak 38,5% responden menjawab dengan skala 3; sebanyak 42,3% responden menjawab dengan skala 4; dan sebanyak 11,5% menjawab

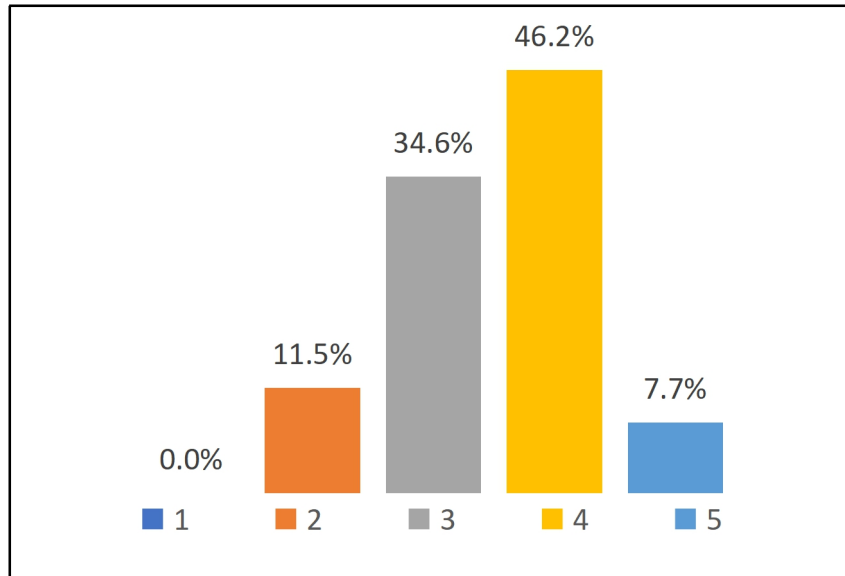
dengan skala 5. Dengan demikian menurut peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran secara dominan memilih skala 4 dengan deskripsi baik. Hal ini menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menerapkan prinsip dasar media pembelajaran dapat dengan baik menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 3. Perolehan Persentase dari Aspek Ketertarikan

Untuk pertanyaan pada aspek ketiga yaitu peningkatan rasa keingintahuan dalam kegiatan pembelajaran saat guru menerapkan prinsip dasar desain dalam membuat media pembelajaran didapatkan data sebanyak 11,5% responden menjawab dengan skala 2; sebanyak 34,6% responden menjawab dengan skala 3; sebanyak 46,2% responden menjawab dengan skala 4; dan sebanyak 7,7%

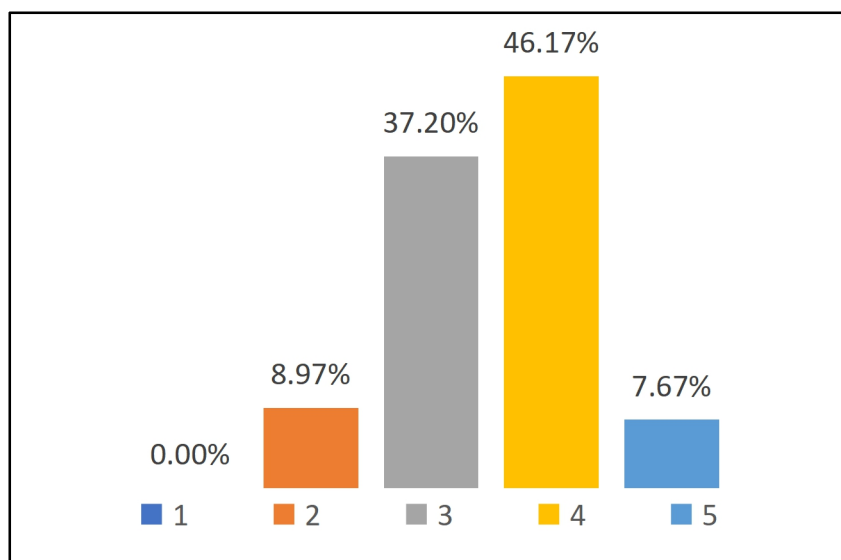
menjawab dengan skala 5. Dengan demikian menurut peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran secara dominan memilih skala 4 dengan deskripsi baik. Hal ini menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menerapkan prinsip dasar media pembelajaran dapat dengan baik meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 4. Perolehan Persentase dari Aspek Keingintahuan

Dari ketiga aspek pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik, didapatkan kategori yang dominan dari ketiganya adalah dengan deskripsi baik. Dalam grafik nilai rata-rata responden memiliki peringkat tertinggi dengan persentase sebesar 46,17% responden. Selain itu kategori dengan deskripsi cukup memiliki persentase sebesar 37,20% responden. Sedangkan pada kategori kurang dan sangat baik memiliki persentase masing-masing sebesar 8,97% responden dan 7,67%

responden. Dari persentase rata-rata ketiga aspek ini dapat dijadikan acuan bahwa media pembelajaran berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Pandemi yang sudah berlangsung selama ini tidak menyurutkan semangat guru untuk membuat inovasi dalam media pembelajaran. Selain itu konsistensi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran jarak jauh juga merupakan hal yang patut diberikan apresiasi, mengingat kemampuan adaptasi mereka yang cepat.



Gambar 5. Perolehan Rata-Rata Persentase Ketiga Aspek

Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa pembuatan media pembelajaran dengan menerapkan prinsip dasar desain dapat menunjang kegiatan pembelajaran, terutama saat diterapkan pembelajaran jarak jauh. Media visual merupakan salah satu alternatif yang dapat dikembangkan oleh tiap guru. Guru yang memiliki peran penting dalam membuat media pembelajaran, sebaiknya mempertimbangkan prinsip dasar desain tersebut. Hal yang perlu diperhatikan adalah dalam hal pemilihan template warna, gambar, jenis huruf, dan tata letak. Karena inti dari pembuatan sebuah media visual adalah tujuan yang tersampaikan dari guru kepada peserta didik. Menurut Firmansyah (2016:20) bahwa inti dari presentasi adalah penyampaian tujuan.

Template warna yang digunakan haruslah bersifat kontras. Template warna merupakan komponen warna yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran. Pembuatan template warna ini bertujuan untuk mengkonsistensikan warna agar peserta didik dapat warna yang kontras akan memudahkan peserta didik dalam membaca dan memahami pembelajaran yang diterangkan oleh guru. Kontras juga berarti membuat perbedaan antarelemen yang ada dalam slide (Priambudi, 2018:46). Template warna ini pula digunakan dalam pembuatan infografis dengan tujuan memberikan pola warna agar perhatian peserta didik tidak terfokus pada warna yang digunakan. Pola warna akan menjadi pattern dasar yang konsisten dari awal hingga akhir visualisasi infografis begitupun dalam slide presentasi (Firmansyah, 2017:72).

Hal kedua dari prinsip dasar desain yaitu gambar. Gambar disini bukan hanya terbatas pada gambar yang nyata atau hasil foto tetapi juga gambar hasil olah digital. Sebuah gambar dapat berarti ribuan kata yang bertujuan untuk memuaskan visual dari audiens, peserta didik (Firmansyah, 2016:57). Selain itu Walter dan Gioglo (dalam Priambudi, 2018:13)

menjelaskan bahwa elemen visual dapat diproses 60.000 kali lebih cepat daripada teks. Sejalan dengan hal tersebut dalam pembuatan media visual maka guru harus dapat memilih gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran yang dilakukan. Dengan pemilihan gambar yang tepat maka akan memudahkan ketersampaian pesan atau komunikasi yang baik dari guru kepada peserta didik.

Menurut Priambudi (2018:78) font atau jenis huruf merupakan salah satu faktor penting agar pesan dalam slide mudah tersampaikan kepada audiens dan sebagai faktor pembeda dengan slide orang lain. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan jenis huruf dalam pembuatan media visual. Dengan pemilihan jenis huruf yang tepat kita dapat meningkatkan persentase penyampaian materi dengan baik. Selain pemilihan jenis huruf kita juga harus memerhatikan penggunaan tipografi. Menurut Priambudi (2018:83) tipografi adalah Teknik mengatur jenis huruf secara sengaja agar teks dapat dibaca dan tampak menarik. Tipografi yang dimaksudkan bukan hanya tentang jenis huruf tetapi juga ukuran dan susunan kata atau kalimat dalam media visual yang dibuat.

Menurut Priambudi (2018:45) walaupun kita sudah memiliki gambar, jenis font, dan warna yang bagus tetapi jika elemen-elemen tersebut diletakkan sembarangan maka belum memenuhi prinsip harmoni dalam pembuatan media visual. Tata letak merupakan dasar dari desain yang tujuannya sama seperti menata sebuah ruangan. Dengan penataan ruangan yang baik maka kita akan merasa nyaman dan menikmati keberadaan di ruangan tersebut. Hal ini pula akan terjadi apabila guru dapat memberikan tata letak yang baik dalam media visualnya. Dengan tata letak yang baik maka akan memudahkan peserta didik untuk memahami alur komunikasi yang disampaikan guru dalam media pembelajaran yang diberikan.

PENUTUP

Dari data yang didapatkan dalam penelitian ini dari ketiga aspek yang ditanyakan, ketiganya didominasi oleh kategori baik dengan rerata 46,17% responden. Pada aspek didapatkan sebanyak 50% responden menyatakan bahwa penggunaan media visual dengan menerapkan prinsip dasar desain dapat dengan baik membantu pemahaman peserta didik. Sedangkan pada aspek kedua sebanyak 42,3% responden menyatakan bahwa penggunaan media visual dengan menerapkan prinsip dasar desain dapat dengan baik dapat membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran. Pada aspek ketiga sebanyak 46,2% responden menyatakan bahwa penggunaan media visual dengan menerapkan prinsip dasar desain dapat dengan baik meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik.

Pembuatan media visual secara mandiri merupakan suatu hal yang perlu dilakukan oleh guru. Dengan mendesain media visual secara mandiri guru dapat menentukan alur pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang baik kepada peserta didik dalam masa pandemi saat ini. Dalam pembuatan media visual ini sebaiknya dilakukan dengan berkonsultasi dengan ahli agar dapat memaksimalkan tampilan. Selain itu perlu juga dilkakukan diskusi dengan guru bidang yang serumpun agar mendapatkan penilaian terkait konten yang akan disampaikan. Media visual yang digunakan akan menjadi efektif apabila dibarengi juga dengan kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerrang*. Volume 1 No 2 Tahun 2018.
- [2] Asri, Junaid, R., dan Saputra, S. (2020). THE DEVELOPMENT OF LEARNING MODEL THROUGH VIDEO DOCUMENTARY TO IMPROVE ENVIRONMENTAL KNOWLEDGE OF

- COASTAL RESIDENTS OF PALOPO CITY, INDONESIA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. JPPI 9 (3) (2020) 396-407.
- [3] Astini, N. K. S. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jayapangus Press. Vol. 3 No. 2, Tahun 2020, Hal. 241-255.
- [4] Faadhilah, K. H. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING GOOGLE CLASSROOM TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN (Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020-2021 di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung).
- [5] Firmansyah, Dhony. 2016. *Amazing Slide Presentation Membuat Desain Slide yang Bisa Berbicara (Edisi Revisi)*. Sidoarjo: Slide-ex.
- [6] Firmansyah, Dhony. 2017. *Amazing Slide Infographic 3 Langkah Visualisasi Data Slide Presentasi*. Sidoarjo: Slide-ex.
- [7] Hidayat, D. dan Noeraida (2020). PENGALAMAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK MELAKUKAN KELAS ONLINE SELAMA PENDMI COVID-19. *Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*. Volume 3 Nomor 2, Januari-Juni 2020 (172-182).
- [8] Kusuma, J. W., dan Hamidah (2020). PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PENGGUNAAN PLATFORM WHATSAPP GROUP DAN WEBINAR ZOOM DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMIK COVID 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Volume 5 Nomor 1, Tahun 2020, Hal. 97-106.
- [9] Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *IPTPI. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 7, Nomor 1, April, Tahun 2020, Hal. 23-33.
- [10] Priambudi, Panji. 2018. *Street Smart Slide Tips Praktis Mendesain Slide*

Presentasi Kelas Dunia. Malang: PT Litera Mediatama.

- [11] Sadikin, A., dan Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. Volume 6, Nomor 02, Tahun 2020, Hal. 214-224.
- [12] Syandri. G. (2015). A Case Study on the Used of Visual Media in English Instructional Process at State Islamic Secondary School 1 Malang. IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME). e-ISSN: 2320-7388, p-ISSN: 2320-737X Volume 5, Issue 4 Ver. I (Jul - Aug. 2015), PP 46-56..