

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Visual Art Dalam Meningkatkan Literasi Visual Mahasiswa Program Studi PGSD

Puji Winarti¹, Ridha Sarwono²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI

E-mail: [1pujiwinartirulian@gmail.com](mailto:pujiwinartirulian@gmail.com), [2ridhoundaris@gmail.com](mailto:ridhoundaris@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berbasis *Visual Art* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi visual mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas dua validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, serta 30 mahasiswa PGSD sebagai pengguna produk. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase validitas, kepraktisan, dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh tingkat validitas sebesar 92,00% dari ahli materi dan 93,60% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Respons mahasiswa terhadap media mencapai 92,73% dengan kategori sangat praktis. Penggunaan media juga meningkatkan kemampuan literasi visual mahasiswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 68,40 pada pretest menjadi 86,70 pada posttest dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,58 (kategori sedang). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis *Visual Art* layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam mendukung peningkatan literasi visual mahasiswa PGSD.

Kata kunci: media pembelajaran, IPAS, visual art, literasi visual, ADDIE, PGSD

Abstract

This study aims to develop a valid, practical, and effective Visual Art-based Natural and Social Sciences (IPAS) learning media in improving visual literacy of Elementary School Teacher Education (PGSD) students. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of two expert validators, namely material experts and media experts, and 30 PGSD students as product users. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. Data analysis was carried out descriptively quantitatively using the percentage of validity, practicality, and N-Gain calculations. The results of the study showed that the learning media obtained a validity level of 92.00% from material experts and 93.60% from media experts with a very valid category. Student responses to the media reached 92.73% with a very practical category. The use of media also improved students' visual literacy skills, as demonstrated by an increase in the average score from 68.40 in the pretest to 86.70 in the posttest, with an N-Gain of 0.58 (moderate category). The results of this study indicate that visual art-based social studies learning media is suitable for use as an innovative learning tool to support the improvement of visual literacy in elementary school teacher education students.

Keywords: learning media, social studies, visual art, visual literacy, ADDIE, elementary school teacher education

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran di perguruan tinggi dari pembelajaran yang berpusat pada dosen (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Transformasi tersebut menuntut dosen untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi aktivitas belajar yang lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan bermakna. Selain penguasaan materi, mahasiswa juga dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital sebagai kompetensi utama abad ke-21 (Zubaidah, 2021; Mayer, 2021).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu meningkatkan

perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Arsyad, 2019; Hasan et al., 2021). Penggunaan media yang tepat dapat mengurangi tingkat keabstrakan materi sehingga konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami melalui representasi visual, audio, maupun multimedia (Smaldino et al., 2019).

Mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) merupakan mata kuliah yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial secara kontekstual. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, pemecahan masalah, dan penguatan literasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang autentik (Kemdikbudristek, 2022). Oleh karena itu, calon guru sekolah dasar perlu dibekali kemampuan merancang media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif dan menarik secara visual.

Hasil observasi awal pada mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS) menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan presentasi berbasis teks dan ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak serta kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Rendahnya pemanfaatan media visual juga berdampak pada belum optimalnya kemampuan literasi visual mahasiswa dalam menginterpretasikan maupun menghasilkan representasi visual sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Visual Art. Visual Art memanfaatkan ilustrasi, infografik, tipografi, warna, ikon, dan prinsip-prinsip desain komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu mahasiswa memahami hubungan antarkonsep melalui representasi visual yang sistematis (Kress & van Leeuwen, 2021; Freedman, 2019). Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Visual Art mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, kreativitas, serta kemampuan berpikir visual.

Literasi visual merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan, memahami, menginterpretasikan, mengevaluasi, serta menghasilkan informasi dalam bentuk visual. Dalam pendidikan tinggi, literasi visual dipandang sebagai kompetensi multidimensi yang mencakup kemampuan membaca, menciptakan, dan mengkritisi informasi visual sehingga menjadi salah satu keterampilan penting pada era digital. Kajian sistematis terbaru menunjukkan bahwa literasi visual tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami gambar, tetapi juga kemampuan mengomunikasikan pengetahuan melalui media visual secara efektif.

Secara teoretis, efektivitas media Visual Art didukung oleh Dual Coding Theory yang dikemukakan Paivio (1991). Teori tersebut menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang. Pendapat tersebut diperkuat oleh Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, warna, dan ilustrasi mampu meningkatkan pemahaman konsep karena mengurangi beban kognitif mahasiswa (Mayer, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Handayani dan Suryani (2022) melaporkan bahwa media berbasis Canva meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Nurhayati dan Wulandari (2023) menemukan bahwa infografik meningkatkan pemahaman konsep IPAS, sedangkan Sari dan Putri (2024) menunjukkan bahwa media berbasis Visual Art mampu meningkatkan literasi visual mahasiswa PGSD. Selain itu, studi terbaru mengenai media visual pada pembelajaran IPAS juga menunjukkan bahwa visualisasi melalui infografik, ilustrasi, dan simulasi membantu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan peserta didik.

Meskipun demikian, telaah pustaka menunjukkan bahwa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art yang secara khusus

ditujukan untuk meningkatkan literasi visual mahasiswa PGSD masih terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada media digital secara umum atau pengembangan infografik tanpa mengintegrasikan prinsip-prinsip seni rupa dan desain komunikasi visual secara komprehensif. Dengan demikian, terdapat research gap yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan literasi visual mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman (UNDARIS). Subjek penelitian terdiri atas dua validator, yaitu ahli materi IPAS dan ahli media pembelajaran, serta 30 mahasiswa PGSD semester IV sebagai pengguna media. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons mahasiswa, serta tes literasi visual. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media. Efektivitas media dianalisis melalui peningkatan hasil pretest dan posttest menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan metode ceramah dan media presentasi berbasis teks. Sebagian besar mahasiswa menyatakan membutuhkan media yang lebih menarik, komunikatif, dan kaya visual. Hasil angket kebutuhan menunjukkan rata-rata persentase sebesar **92,00%**, yang mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis Visual Art. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu memfasilitasi pemahaman konsep melalui ilustrasi, infografik, dan representasi visual lainnya.

2. Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran

Media dikembangkan menggunakan model ADDIE dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai **92,00%** dari ahli materi dan **93,60%** dari ahli media dengan kategori **sangat valid**. Respons mahasiswa terhadap penggunaan media memperoleh skor rata-rata **92,73%** dengan kategori **sangat praktis**. Mahasiswa menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik secara visual, serta membantu memahami materi IPAS secara lebih efektif.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memenuhi aspek kelayakan isi, desain, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran.

3. Efektivitas Media terhadap Literasi Visual Mahasiswa

Efektivitas media dianalisis melalui hasil pretest dan posttest kemampuan literasi visual mahasiswa. Nilai rata-rata pretest sebesar **68,40**, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi **86,70** dengan nilai **N-Gain sebesar 0,58** yang termasuk kategori sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Visual Art mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami informasi visual, menginterpretasikan ilustrasi, menyusun infografik sederhana, serta mengomunikasikan konsep IPAS melalui media visual. Temuan ini mendukung teori *Dual Coding* dari Paivio dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer yang menjelaskan bahwa kombinasi informasi verbal dan visual mampu meningkatkan proses belajar.

4. Implikasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Art

Pengembangan media pembelajaran berbasis Visual Art memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran IPAS di Program Studi PGSD. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta kemampuan literasi visual mahasiswa. Selain itu, media ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Produk yang dihasilkan juga dapat dijadikan contoh bagi mahasiswa dalam merancang media pembelajaran ketika melaksanakan praktik mengajar di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi unsur seni rupa dalam media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus memperkuat kompetensi profesional calon guru sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut. Media pembelajaran IPAS berbasis Visual Art yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi visual mahasiswa Program Studi PGSD. Validasi ahli materi memperoleh nilai 92,00%, sedangkan validasi ahli media mencapai 93,60%. Respons mahasiswa terhadap media sebesar 92,73% menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan menarik. Penggunaan media juga meningkatkan kemampuan literasi visual mahasiswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai pretest dan posttest dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,58.

Media pembelajaran berbasis Visual Art direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif pada mata kuliah IPAS serta dapat dikembangkan lebih lanjut pada mata kuliah lain di lingkungan Program Studi PGSD.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Freedman, K. (2019). *Teaching visual culture: Curriculum, aesthetics, and the social life of art*. Teachers College Press.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Handayani, R., & Suryani, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 189–201.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design* (3rd ed.). Routledge.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2022). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nurhayati, S., & Wulandari, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis infografik pada mata kuliah IPAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 233–246.
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology*, 45(3), 255–287.

- Pribadi, B. A. (2020). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi*. Kencana.
- Sari, M., & Putri, A. (2024). *Development of visual art-based learning media to improve visual literacy in elementary teacher education students*. *International Journal of Instruction*, 17(2), 327–344.
- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Alfabeta.
- Susanto, A. (2022). *Pembelajaran IPAS di sekolah dasar*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2021). *Perencanaan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Zubaidah, S. (2021). Keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 7(1), 1–10.