

PENGELOLAAN KARAKTER PESAN VISUAL DALAM PEMBELAJARAN

Nurul Malikhah*

Abstract: *Making a mistake in the learning happened to all student. It's did because students have been understanding about information of knowledge differently so that maked understanding divergence. The mistakes of information receiving can be minimalized by message visualitation was medium. The medium can explaine a many information's overlapping. Thus, the teacher must select focusing information to the key of problem. Eventually, student who was suspicions , that, medium was tool of learning which help them to realize the information of knowledge in their comprehension. Involvement of medium would carry a exsition student for meaningfull learning to realize the consept and evidence relevation. Learning by self motivation was attitude to minimize dependence on served information by teacher. And than, the students ability interpreate served information in the medium getting the learning creativity and the arranging of consept mapping improvement of become better memori carefully.*

Keywords: *Karakter, Pesan Visual, Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Efektivitas belajar adalah menemukan korelasi kesempatan belajar dan hasil belajar yang mangacu terhadap subtansi belajar. Kesempatan belajar berlanjut pada peminimalisiran struktur dan pemahaman aspek kognitif yang bersifat verbalis. Penekanan verbal terhadap seluruh penyajian materi meningkatkan tingginya kesalahan penempatan saluran informasi yang berakibat terhadap kesalahan penerimaan informasi sehingga target informasi memiliki berbagai ragam makna. Hal ini diprediksi sebagai salah satu kesalahan yang dilakukan peserta didik dalam menguasai berbagai materi atau disebut overload atau kelebihan muatan dalam penerimaan informasi. Kelebihan muatan ini berdampak reaksi negatif dalam penerimaan informasi komunikasi sehingga dalam pembelajaran peserta didik kesulitan menetapkan perhatian terhadap tema yang dipelajari.

Kesulitannya beradaptasi ini menyebabkan peserta didik mengalihkan perhatiannya ke hal-hal yang di anggapnya dapat menyamankan diri dengan melakukan reaksi yang dianggap oleh gurunya menyimpang dari seharusnya. Miller menjelaskan tujuh reaksi tentang perilaku menyimpang karena kelebihan informasi diantaranya adalah:

* Adalah Dosen Tetap Fakultas Tarbiyah NSURI Ponorogo

1. Gagal dalam memperhitungkan informasinya artinya banyaknya informasi menyebabkan dia gagal menghitung jumlah info yang harus diserapnya.
2. Banyaknya instruksi informasi yang diterima sehingga acapkali kesalahan yang diperbuat lam pekerjaannya. Peserta didik yang masih kesulitan dengan materi sebelumnya sehingga hadir lagi materi selanjutnya dapat menimbulkan kesalahan dalam menerima instuksi dari materi terakhir.
3. Penundaan pekerjaan berakhir pada penumpukan pekerjaannya.
4. Penyaringan data yang ditajamkan atau datang disaring, dihilangkan, diabaikan karena beban informasi terlalu besar sehingga tidak adany prioritas terhadap hal hal/ materi yang cenderung sama.
5. Kecenderangan dan kebiasaan menerima informasi pada garis besarnya saja, keterangan yang memerinci tidak menarik perhatinya.
6. Melemparkan tugas atau bebannya kepada orang lain dalam menghadapi tugas.
7. Sengaja menghindari informasi yang datang kemudian¹

Struktur jadwal pembelajaran yang direncanakan dan telah dilaksanakan guru dalam pembelajaran agaknya telah mengindikasikan munculnya permasalahan belajar diantaranya adalah penataan dan penyajian materi yang overload / tumpah ruah yang secara komunikasi menimbulkan keinginan belajar terhambat karena keragaman materi pelajaran yang harus ditempuh dengan karakter materi yang beranekaragam dan tuntutan penyerapan akan materi yang diinformasikan cukup tinggissementara tidak ada upaya mengkompromikan sekaligus memberikan pencerahan yang seharusnya dilakukan peserta dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Maka dari itulah, peserta didik dalam penerapan informasi/materi pelajaran tidak keseluruhannya terserap dan terkoding dalam struktur informai yang baik dalam sensor register memori akan tetapi hanya terseleksi (skala prioritas) yang memenuhi keinginan dan sesuai dengan kesukaannya, padahal, materi pelajaran sebagai informasi yang harus diadopsi diadaptasikan dan dipersepsikan atas seleksi lingkungan terhadap stimuli yang hadir pada diri pesert didik sehingga menjadi kompetensi yang di performance kan dalam menyongsong abad kreatif.

PEMBAHASAN

¹ Miftah toha, *Perilaku Organisasi Konsep dan Aplikasinya* (Jakarta: Raja Grafindo, 2010), 172.

1. Persepsi Pembelajaran

Materi adalah tema perbincangan yang melibatkan posisi guru sebagai sender dan siswa sebagai receiver dalam keadaan yang menyenangkan karena penataan bangunan interaksi sosial kelas dapat menarik perhatian semaksimal mungkin. Hanya saja keragaman karakter materi menjadi salah satu hambatan yang perlu ada perhatian maka identifikasi khusus diupayakan sebelum peserta didik menganggap materi adalah momok yang harus dihindari. Sebagaimana hal ini terjadi karena ketidakseimbangan anak dalam menerima persepsi visual dalam penerimaan materi matematika². Pelajaran yang dipersepsikan membosankan atau tidak relevan dengan keinginan murid dapat memprovokasi perilaku buruk lebih mudah sementara guru atau pihak sekolah yang otoritarian atau terlalu longgar dalam disiplin lebih berkemungkinan menghadapi perilaku buruk dari murid – muridnya³. Upaya yang dilakukan adalah penghindaran kesalahan persepsi dari peserta didik terhadap objek yang dihadapi apapun bentuknya. Oleh karenanya, setiap pihak penerima persepsi hingga tingkatan tertentu bila dianalogkan sebagai pelukis, yang dapat melukis gambar dunia, yang mengekspresikan pandangan individualnya tentang kenyataan karena persepsi berhubungan dengan pencapaian khusus tentang objek pada saat tertentu yang timbul apabila stimuli mengaktifasi indra⁴.

Pesepsi adalah proses penggunaan pengetahuan yang telah dimiliki (yang tersimpan dalam ingatan) untuk mendeteksi atau memperoleh dan menginterpretasikan rangsangan yang diterima oleh alat indra seperti melalui mata, hidung dan telinga⁵. Persepsi merupakan proses menginterpretasikan data sensorik yang sampai pada indra manusia digunakan dalam proses kompleks yang melibatkan pengaruh rangsangan fisik yang dapat memvisualisasikan keabstraknnya lingkungan menjadi hal yang kongkrit dengan menjelaskan relevansi – relevansi materi dengan dunia nyata sehingga gambar dapat menghantarkan pesan lebih tepat sasaran. Gambar dapat digunakan untuk menyusun argumentasi halus dan rumit⁶. Materi yang disajikan dalam bentuk visual dapat memiliki dampak terhadap penangkapan persepsi yang

²Samuel A dan Gallanger James, *Jeducational Exceptional Children* (Boston: Houghton Mifflin, 1963), 109.

³ Daniel Muijs dan david reynolds, *Effective Teaching* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 131.

⁴ J winardi, *Managemen Prilaku Organisasi* (Jakarta: Prenada Media, 2004), 204.

⁵ Suharnan, *Psikologi Kognitif* (Surabaya: Srikandi, 2005), 23.

⁶ Werner J Saverin–James W Tankkard, *Teori Komunikasi*(Jakarta: Prenada Media, 2004), 101.

beragam. Persepsi visual adalah kemampuan berpikir melalui gambar, mengimajinasikan sesuatu⁷. Dengan memahami unsur-unsur persepsi visual dapat menjadi arah dan pedoman pembelajaran bagi siswa yang diantaranya adalah sebagai berikut ; *pertama*, **Garis (line)**, Garis merupakan unsur mendasar dan unsur penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Perwujudan karya seni rupa pada umumnya diawali dengan coretan garis sebagai rancangannya. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya. Garis dapat terjadi karena titik yang bergerak dan membekaskan jejaknya pada sebuah permukaan benda; *kedua*, **Raut (Bidang dan Bentuk)**, Raut merupakan tampak, potongan atau bentuk dari suatu objek. Raut dapat terbentuk dari garis yang mencakup ukuran luas tertentu yang membentuk bidang. Raut juga dapat berarti perwujudan dari sebuah objek atau sering disebut bidang. Raut dalam pengertian yang luas dapat berarti bidang atau bangun. Walaupun demikian ada pula yang mencoba membedakan kedua pengertian tersebut dengan menyebutkan bidang untuk menunjuk bentuk yang cenderung pipih atau datar sedangkan bangun lebih menunjukkan kepada bentuk benda yang memiliki volume .

Ketiga, **Ruang** merupakan keruangan dari sebuah karya seni rupa menunjukkan dimensi dari karya seni rupa tersebut. Ruang dua dimensi hanya menunjukkan ukuran (dimensi) panjang dan lebar sedangkan ruang pada karya seni rupa tiga dimensi terbentuk karena adanya volume yang memberikan kesan kedalaman. Walaupun demikian, seniman lukis atau grafis yang membuat karya dua dimensi dapat juga menghadirkan kesan tiga dimensi atau kesan ruang pada karyanya dengan pengolahan unsur-unsur kerupaan lainnya seperti perbedaan intensitas warna, terang-gelap, atau menggunakan teknik menggambar perspektif untuk menciptakan ruang semu (khayal); *keempat*, **Tekstur**, Unsur tekstur atau barik adalah kualitas taktil dari suatu permukaan. Taktil artinya dapat diraba atau yang berkaitan dengan indra peraba. Disamping itu, tekstur juga dapat dimaknai sebagai penggambaran struktur permukaan suatu objek baik halus maupun kasar. Berdasarkan wujudnya, tekstur dapat dibedakan atas tekstur asli dan tekstur buatan. Tekstur asli adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba, sedangkan tekstur buatan adalah kesan permukaan objek yang timbul pada suatu benda karena pengolahan garis, warna, ruang, terang-gelap dsb; *kelima*, **Warna**, pada dasarnya merupakan kesan yang ditimbulkan akibat pantulan cahaya

⁷ Hamzah Uno, et all, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 55.

yang mengenai permukaan suatu benda. Pada karya seni rupa, warna dapat berwujud garis, bidang, ruang dan nada gelap terang. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru. Pencampuran dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder dan bila dua warna sekunder digabungkan akan menghasilkan warna tersier; *keenam*, **Gelap-Terang**, Unsur gelap terang timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya tingkat nada warna (*value*) yang berbeda. Perbedaan unsur nada gelap terang memberikan kesan permukaan yang sempit, lebar, arah dan efek keruangan. Ruang yang gelap seringkali memberikan kesan sempit dan berat sedangkan ruang yang terang memberikan kesan ringan, luas dan lapang.⁸

Perlu cara untuk memastikan kelancaran persepsi yang beragam agar tidak menimbulkan perilaku yang menyimpang atas keberagaman makna materi yang ditimbulkan maka hal yang harus dihindari adalah:

1. *Dangle* yaitu kegiatan yang terjadi ketika guru mulai mengerjakan tugasnya tetapi menghentikannya di tengah jalan dan membiarkan menggantung.
2. *Flip flop* adalah kegiatan yang telah dimulai akan tetapi berpindah kepada kegiatan lain sebelum menyelesaikan kegiatan yang sedang berlangsung dan berpindah lagi kepada kegiatan awal.
3. *Overdwelling* adalah guru menjelaskan instruksi secara terus menerus materi yang dipahami siswa setelah siswa benar – benar menangkap apa yang harus mereka kerjakan.
4. *Fragmentation* adalah guru memecah berbagai kegiatan menjadi berbagai langkah yang jumlahnya terlalu banyak. Jika seorang guru menggunakan instruksi yang bervariasi tanpa melihat kesulitan yang dihadapi peserta didik.

Dalam menghindari keadaan diatas diantaranya yang dilakukannya adalah kemampuan komunikasi visual dimana terdapat keterkaitan erat antara proses informasi yang dikorelasikan dengan proses kognitif dalam memahami lingkungannya melalui indra penglihatan yang dikondisikan dalam menafsirkan situasi lingkungan yang ada. Hasil penafsiran ini di realisasikan dalam bentuk imajinasi. (Imajinasi berperan) Walau tidak dapat dilihat secara kasat mata, imajinasi ternyata memiliki manfaat-

⁸ Sahman Humar, *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 1993)

manfaat yang berguna dalam kehidupan manusia. Dengan mengasah kemampuan pikiran kita untuk bebas berimajinasi, kita dapat: (1) *membayangkan dan membuat sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya*. Dimulai dari hal-hal kecil yang terkesan remeh seperti membuat mainan dari barang-barang bekas. Dibutuhkan kreativitas, imajinasi, pikiran, dan pertimbangan untuk menciptakan sesuatu menggunakan bahan-bahan yang tidak terpakai; (2) *membantu menyelesaikan permasalahan*. Ketika seseorang memiliki suatu masalah dan membutuhkan penyelesaian yang tepat, imajinasi dapat membantu menemukan penyelesaian dengan membiarkan mata pikiran mengolah masalah yang dihadapi tersebut untuk menemukan penyelesaian yang tepat. Pemecahan yang didapat tergantung dari bagaimana orang tersebut berpikir. Jika seseorang berpikir secara cerdas, pemecahan yang didapatkan bisa lebih dari satu pemecahan melalui pemikiran divergen. Namun dalam sistem pendidikan, siswa biasanya hanya dididik untuk menemukan satu pemecahan saja dengan pemikiran konvergen dan harus patuh pada aturan yang menyebabkan kreativitasnya justru dibatasi. Dengan menemukan pemecahan yang tepat, permasalahan yang sedang dihadapi dapat segera teratasi, karena cara terbaik untuk melarikan diri dari masalah adalah dengan menyelesaikannya; (3) *alat untuk memerangi penyakit*. Kekebalan dan penyakit kita ternyata sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kejiwaan. Keadaan pikiran kita dapat mempengaruhi sistem kekebalan tubuh kita dengan memerangi virus, bakteri, serta sel-sel berbahaya yang menggerogoti sistem kekebalan tubuh kita; (4) *ketika menghadapi operasi*. Dengan imajinasi ini kita tidak hanya dapat memvisualisasikan pemandangan yang menyenangkan untuk relaksasi dan mengurangi kepanikan menjelang operasi, tetapi kita bahkan dapat mengimajinasikan respon-respon terhadap rasa sakit dan tertekan tersebut; dan berpikir kita dapat mengatasinya dengan bersikap tenang dan rileks; (5) *menghafalkan dan menirukan rangkaian gerakan* seperti yang dilakukan oleh para atlet senam. Semakin baik kemampuan imajinasi mereka, semakin baik pula kemampuan mereka untuk menirukan sebuah gerakan setelah pengamatan yang singkat. Sehingga, biasanya para atlet terbaik tidak hanya mahir dalam dunia fisik, melainkan juga juara dalam simulasi mata pikiran; (6) *meningkatkan daya ingat*. Orang yang mempunyai daya imajinasi tinggi, biasanya dapat mengingat peristiwa yang telah terjadi bertahun-tahun lalu dengan lebih jelas. Seperti Presiden Amerika Serikat saat ini, Barack Obama yang mampu mengingat masa kecilnya ketika masih tinggal di Indonesia dengan jelas sangat jelas, seolah-olah baru kemarin saja terjadi.⁹

⁹ Freeman, J. & Utami Munandar, *Cerdas dan Cemerlang* (Jakarta: PT.

Dijelaskan bahwa peserta didik dengan mudah menghubungkan kata benda dengan imajinasi baik pengalaman imajinasi secara verbal atau visual, hanya pengalaman imajinasi secara visual yang memiliki korelasi interaksi tinggi bila dibanding dengan imajinasi verbal karena visual mewakili hal yang bersifat kongkrit sedangkan verbal mewakili hal bersifat abstrak, misal setiap orang akan mengimajinasikan ada hubungan heyna dengan darah daripada menghubungkan demorasi dengan dengan kepercayaan, bukan hanya kepercayaan yang muncul bisa menghargai pendapat atau penegakan hukum atau kata lain yang terdekat dengan demokrasi¹⁰. Hal inilah yang disebut dengan visual kode. Diman setiap peserta memilki pemaknaan yang bervariasi atas kode - kode yang ditawarkan. Hal disebabkan persepsi merupakan proses kognitif yang kompleks dan menghasilkan gambar yang unik tentang kenyataan yang mungkin sangat berbeda dengan kenyataan.

Agar pencapaian hasil dan proses pembelajaran yang direncanakan selaras dengan tujuan pembelajaran sehingga tidak menimbulkan perilaku buruk bagi peserta didik maka upaya membangun teknik komunikasi non verbal adalah hal yang mutlak. Tujuannya adalah agar peserta didik mengikuti dengan baik ketika gurunya selama kegiatan pembelajaran menggunakan ekspresi wajah, gerak gerik atau gesture maupun gera fisik. Kemampuan komunikasi merupakan perpaduan dari ekspresi non verbal dan gerak tubuh untuk memperdalam pemaknaan. Guru mengkorelasika isyarat dan bahasa tubuh untuk menimbulkan gerak. Dengan cara ini guru dapat mengendalikan pemahaman makna dan mengendalikan perhatian peserta didik¹¹. Untuk memfokuskan persepsi yang erat kaitannya dengan kemampuan kognitif harus memperhatikan aspek – aspeknya diantaranya adalah:

1. Pencatatan indera, merupakan penangkapan informasi kasar belum terproses, prakategorik / ukuran ruang dalam menyimpan informasi yang tertangkap reseptor, dalam waktu pendek, yang diantangkap oleh reseptor alat indra yaitu mata, telinga, hidung, lidah dan kulit tubuh yang dapat merespon energi fisik dari lingkungan. Terdapat dua jenis sensor
2. Pengenalan pola (pattern rekognitive) adalah proses transformasi dan mengorganisasikan informasi kasar untuk memiliki arti tertentu

Gramedia Pustaka Utama, 1996), 265-266.

¹⁰ Stephen B Klein, *Principle and Application Larning* (New York: Mcgrowhill, 1996), 456.

¹¹ Peter G Cole, *Teaching Principle and Practice* (New Jersey: Prentice Hall, 1994), 60.

melalui identifikasi dan membandingkan stimulus indra yang akan disimpan dalam ingatan jangka panjang.

3. Perhatian yaitu pemusatan aktivitas mental pada tugas tertentu dengan mengabaikan pesan yang mengganggu dengan demikian perhatian menyeleksi banyak objek yang hadir yang akhirnya hanya memilah satu objek dan mengabaikan objek lainnya¹².

Walau demikian peran kognitif terhadap penerjemahan pembelajaran visual menawarkan pembelajaran efektif yang membahas tentang bagaimana memusatkan perhatian tanpa meninggalkan perilaku lainnya karena penguatan terhadap lingkungan dan benda-benda sekitar. Oleh karena itulah, peningkatan pesan visual mengalami perkembangan terhadap peserta didik dalam mengekspresikan benda-benda disekelilingnya menjadi hasil benda baru yang bernilai kerja kreativitas sehingga dapat menimbulkan kepuasan belajar atas pengalaman baru dalam visual. Realisme visual adalah tahap perkembangan terakhir dalam perkembangan kreativitas dimana peserta didik menyadari perannya dalam lingkungan sosial sehingga dapat mengekspresikan gambar sebagai hasratnya dalam belajar kelompok tanpa intervensi dari kelompok lain ataupun orang tua¹³.

Kemandirian dalam belajar diindikasikan sebagai performa pemimpin yang mampu mempersepsikan dirinya terhadap lingkungannya. Kecakapan untuk memahami perasaan dan sikap dan kebutuhan dalam kelompok itu disebut persepsi sosial¹⁴. Dari persepsi yang beragam terhadap belajar visual karena heterogenitas peserta didik yang menunjukkan hasil kemampuan visual yang tidak sama maka ada pengelolaan sebagai upaya identifikasi perbedaan ciri-ciri visual yang ditempuh ditunjukkan oleh peserta didik selama kegiatan belajar dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Kemampuan visual dengan memvisualisasikan pesan verbal, melukiskan isi pesan visual dan menyederhanakan makna dalam bentuk visualisasi¹⁵. Hasil identifikasi ditujukan sebagai pedoman dalam membimbing peserta didik yang memiliki kecerdasan visual. Kecerdasan yang dikelola secara visual atas informasi visual memiliki prinsip terhadap gambar yang dicontohkan diantaranya adalah :

¹² Suharnan, 24.

¹³ Florence beetlestone, kreatif learning (bandung, nusa media, 2011) hal 101

¹⁴ W A gerungan, psikologi sosial (bandung, aditama, 2004) Hal 146

¹⁵ Dr nana sudjana, media pengajaran (bandung, sinar baru algensindo, 2010) Hal 11

1. Prinsip kedekatan (Proximity), yaitu objek yang terletak berdekatan atau tampil dalam waktu bersamaan cenderung dipersepsikan sebagai satu kesatuan.
2. Prinsip kesamaan (Similarity), objek visual yang memiliki struktur sama atau mirip cenderung dipersepsikan satu kelompok. Misalnya dalam pembelajaran tematik yang temanya dianggap sama akan tetapi unsur dan aspek yang dimaksud berbeda.
3. Prinsip searah (Direction), objek visual cenderung dipersepsikan dalam kesatuan jika berada dalam satu arah pandangan, contohnya jalan pintas atau trik lain dalam menyelesaikan tugas.
4. Prinsip ketertutupan (Closers), yaitu kecenderungan untuk melengkapi atau menghilangkan visual yang kurang atau kelebihan. Artinya melengkapi informasi yang tidak lengkap. Dalam informasi akan menambahi informasi yang cenderung / melebihi, bahkan mengedit atau mengurangi visual. Hal ini akan berpengaruh terhadap pesersi seseorang terhadap pesan yang diterima.
5. Prinsip Pragnan adalah tata letak dan kekurangberaturan visual berpengaruh terhadap persepsi dan makna visual¹⁶.

Dengan memperhatikan prinsip tersebut, menjadi parameter membentuk atau mengelola kemampuan visual secara bertahap dapat menimbulkan ketrampilan dan memberikan makna terhadap persepsi visual sehingga perilaku ini dapat menumbuhkan kreatifitas visual. Hal inilah yang memerlukan perhatian dalam pengelolaan tumbuhnya kreatifitas. Melalui gambar, bentuk dan warna merupakan realisasi visual yang dikreasikan menciptakan kemampuan meterjemahkan makna makna visual sehingga peserta didik memiliki pengalaman beragam dalam pola penyerapan informasi. Keberagaman pengalaman yang melibatkan kemampuan indrawi yang bervariasi mengantisipasi kegagalan penerimaan informasi atas keberagaman peserta didik. Untuk itulah, harus ada pengelolaan dalam menumbuhkan kreatifitas visual pembelajaran sebagai salah satu alternatif pemrosesan informasi yang beragam dalam jumlah yang tak tertentu. Tujuannya meminimalisir kesalahan pemrosesan informasi yang diterima pesert didik.

2. Karakter Kreatifitas Visual

¹⁶ Suharnan, *Psikologi*, 29.

Hukum gestalt yang disampaikan oleh Wertheimir bahwa dalam pembelajaran melibatkan perasaan dimana sulit untuk dilupakan dan perlu ditranfer kedalam situasi yang baru yang disebut dengan pembelajaran melibatkan wawasan(insight), di mana ada reorganisasi perceptual yang menghubungkan persepsi atau hubungan logis atas korelasi sarana (media) dan tujuan pembelajaran¹⁷. Hubungan pengetahuan yang diperoleh antara dunia luar kelas dan dunia dalam kelas menciptakan pengalaman dan pengetahuan yang tersimpan rapi sebagai hasil dari persepsi. Munculnya persepsi yang dipengaruhi adanya beberapa faktor diantaranya adalah:

- a. Familiaritas adalah obyek yang sudah dikenal akrab akan lebih mudah dipersepsikan daripada benda benda yang baru dikenal atau asing. Peserta didik lebih mudah menjelaskan air mengalir dari atas ke bawah daripada menjelaskan hukum pascal.
- b. Ukuran adalah ojekt yang ditampilkan berukuran besar akan lebih mudah dipersepsikan dikenali daripada benda yang berukuran kecil.
- c. Intensitas adalah objek yang memiliki warna tajam atau mencolok akan lebih mudah dikenali daripada objek objek yang memiliki warna tipis atau kurang tajam. Misalkan noda putih yang menempel pada kain hitam akan lebih jelas dikenali atau dalam realitas sosial tokoh negarawan yang membela kepentingan rakyat akan lebih mendapat simpati masyarakat daripada yang tidak membela kepentingan rakyat. Dalam hal ini ada dua prinsip konsekuensi adalah:
 - 1) Jika seseorang atau suatu subjek agar lebih mudah dikenali maka orang atau objek itu hendaknya memiliki penampilan yang berbeda atau kontras dengan lingkungan sekitar. Peserta didik yang sering terlambat akan mendapatkan hukuman dari gurunya.
 - 2) Sebaliknya jika seseorang atau subjek lebih sulit dikenali hendaknya berperilaku mirip dengan lingkungan sekitar. Barang barang palsu yang beredar sulit dikenali diantara barang barang yang asli maka harus ada trik untuk mengenali subjek yang sama dengan lingkungan.
- d. Gerak adalah objek yang cenderung bergerak lebih mudah dipersepsikan daripada objek diam. Objek yang bergerak hendaknya dirangkai dalam suatu aktivitas atau peristiwa tertentu sehingga

¹⁷ Winfred F Hill, *Theories Learning* (Bandung: Nusa Media, 2011), 137.

terkesab hidup. Peserta didik lebih menyukai gambar bergerak daripada bahan diam¹⁸.

Dugaan logis tentang media sebagai sarana menjembatani informasi dalam bentuk visual atau gambar dengan konsep disebut mnemonic yaitu teknik yang memfasilitasi penyerapan dan pengingatan informasi dengan melatih intelegensi visual sehingga proses ini juga memfasilitasi kemampuan untuk bekerja dengan gambaran imajiner yang merupakan ciri pemikir kreatif¹⁹. Terdapat beberapa yang menjadi sumber kreatifitas imaginasi peserta didik diantaranya adalah:

1. Sediakan sudut yang tenang dimana pasangan peserta didik dapat berpikir, berimajinasi, berkreasi dan berdiskusi.
2. Biarkan anak-anak menginterpretasikan ide-ide mereka sendiri dengan memberikan mereka materi untuk digunakan tanpa memberikan mereka materi untuk digunakan tanpa memberikan ide-ide terbentuk terlebih dahulu.



Gambar 1 lebih jelas daripada gambar 2

3. Gunakan materi yang memungkinkan pemanfaatan imajinatif – tanahliat, kayu, kardus atau karton bekas, sisa-sisa kain.

¹⁸ Suharnan, *Psikologi*, 56.

¹⁹ Linda Chambell et all, *Metode Praktis Pembelajaran* (Jakarta: Intuisi Press, 2004), 125.

4. Sediakan kesempatan yang luas untuk menciptakan berbagai macam konstruksi dan juga permainan dunia kecil [misalnya dunia hewan, kendaraan, orang-orang tertentu].
5. Doronglah anak-anak untuk mendramatisasikan ide-ide dan memainkan adegan dengan berbagai macam boneka dan permainan peran.
6. Gunakan peralatan panggung – topi, potongan kain, artefak-untuk mengusulkan pemanfaatan-pemanfaatan baru ketimbang menggunakan peralatan atau bahan yang terlalu spesifik, misalnya sebuah kotak kardus besar dapat menjadi sebuah rumah, mobil atau pesawat.

Sumber kreatifitas mereka dibangun untuk menciptakan benda benda baru yang direalisasikan dengan model yang lain yang juga berbeda dengan yang lainnya. Hasilnya dapat menginspirasi terhadap model baru dengan mengabungkan ide dan kenyataan yang menekankan pada hubungan interkoneksi. Hal ini dapat terwujud bagi peserta didik yang memiliki ketrampilan visual. Yaitu Kemampuan menerima pesan visual adalah menyampaikan pesan visual yang mencakup membaca visual secara tepat, memahami yang terkandung didalamnya, menghubungkan unsur isi pesan visual dengan pesan verbal atau sebaliknya, serta mampu menghayati nilai keindahan visual²⁰. Keterbacaan visual dapat membangun interkoneksi detail yang dapat menyimpan data verbal dengan informasi lebih banyak yang diwujudkan dalam data nyata atau riil sehingga dapat memfokuskan perhatian siswa dalam bentuk riil melalui analog. Adapun cara untuk mengembangkan perhatian terhadap pesan visual diantaranya adalah:

1. Belajar melihat, mengenali wajah, benda, bentuk dan warna secara detail. Misal peserta didik segera akrab dengan temannya di awal masuk sekolah. Persiapan yang dilakukan guru adalah mempersiapkan media gambar yang berbentuk dan berpola. Keteraturan pola yang ada diarahkan pada benda benda yang familiar yang mudah dikenali menuju benda yang asing yang sulit ditemui. Warna dipersiapkan untuk pembeda bentuk dan pola yang ada.
2. Mengarahkan dirinya pada benda secara efektif terhadap ruangan. Peserta didik senang mengelilingi ruangan kelas barunya. Pengenalan terhadap lingkungan baru adalah tahap awal menciptakan *chemistry* dalam membentuk hubungan perasaan yang

²⁰ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 1.

timbul dengan benda benda disekelilingnya. Peserta didik mulai menyentuh dengan mengamati benda benda yang ada secara detail. Menyentuh benda berarti merasakan arah detail awal

3. Merasakan dan menghasilkan bayangan mental, berpikir dalam gambar dan memvisualisasikan detail. Menggunakan gambaran visual sebagai alat bantu dalam mengingat informasi.
4. Dapat membaca grafik, peta, dan diagram.
5. Menikmati gambar yang tidak beraturan
6. Secara mental dapat merubah bentuk dari sebah objek
7. Dapat melihat benda dengan cara berbeda atau dengan pesepsi baru.
8. Dapat merasakan pola yang rumit
9. Dapat menciptakan gambar nyata atau visual dari informasi.
10. Mendesaian gambar abstrak yang representatif
11. Menciptakan bentuk baru dalam bentuk media visual ²¹.

Teknik efektif dalam membimbing dan menuntun keterbacaan pesan visual untuk meningkatkan perhatian peserta didik melalui tiga tahap diantaranya adalah, fase differensiasi yaitu pada awalnya siswa mengamati , mengidentifikasi dan menganalisis terlebih dahulu unsur unsur unit pengajaran dalam bentuk pesan visual kemudian dilanjutkan, fase integrasi yaitu siswa menempatkan unsur visual secara serempak , menghubungkan keseluruhan pesan visual kepada pengalaman pengalamannya dan kesimpulan penggambaran visualisasi untuk kemudian menciptakan konseptualisasi baru dari sesuatu yang telah mereka pelajari sebelumnya²². Proses ini bertujuan memperoleh keseimbangan pemahaman verbal terhadap bentuk visual sehingga pemaknaan dari verbal ke bentuk visual tidak mengalami hambatan, paling tidak dapat meminimalisir kesalahan pemahaman visual. Untuk itu harus memperhatikan karakter visual yang akan dibangun peserta didik terhadap kecenderungan tipe belajarnya dalam upaya memperbaiki kesulitan belajar dari karakter informasi yang akan dikembangkan. Ciri - ciri karakter visual yang dibangun adalah:

1. Membaca (menyukai , menikmati bacaan), menonton televisi, film, mengisi teka teki, lebih suka memperhatikan ekspresi wajah orang lain.
2. Mengingat wajah orang lain, mengingat kata yang di eja tetapi lama menyusun kata bila tidak disebutkan awalnya (prompting)

²¹ Chambell et all, *Metode Praktis*, 111.

²² Nana Sudjana, *Media*, 12.

3. Kalau memberi atau menerima pesan atau informasi lebih suka menggunakan peta.
4. Berpakaian harus terkoordinasi warnanya.
5. Menyatakan emosi dengan ekspresi muka.
6. Menggunakan kata dan ungkapan menonton, melihat, sudut pandang, perspektif, bagiku, meneropong, ibarat, bersemangat suka pamer dan pendek akal.
7. Aktivitas kreatif, seperti halnya menggambar, melukis dan merancang.
8. Menangani proyek yang direncanakan sebelumnya, meneliti gambaran menyeluruh, mengorganisasikan rencana permainan dengan menghimpun daftar terlebih dahulu yang berorientasi detail.
9. Cenderung bicara cepat dan mungkin cukup pendiam
10. Berhubungan dengan orang melalui ekspresi wajah dan kontak mata.
11. Saya diam suka melamun dan melihat angkasa.
12. Punya ingatan visual bagus.
13. Merespon lebih bagus jika ditunjukkan sesuatu daripada di beri cerita²³

Tugas belajar yang berbeda menuntut metode belajar tidak sama agar pembelajaran lebih fleksibel yang menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Sebagai peserta didik tidak punya pilihan bagaimana memproses informasi yang disampaikan seorang guru sehingga peserta didik menerima informasi tergantung dari penyajian guru menyampaikan informasi. Ketika guru mengajar sesuai kebutuhan guru tanpa mempertimbangkan karakter peserta didik dalam penyerapan informasi, besar kemungkinan kesalahan memaknai informasi tersebut yang juga berdampak pada kondisi membosankan bagi peserta didik. Dalam pesan visual dikembangkan strategi yang dapat mewakili kegiatan keragaman belajar sehingga peserta didik dapat menyimpan informasi dengan cara mereka sendiri dan kebutuhan mereka sendiri. Diantara strategi tersebut adalah :

1. Peta konsep adalah teknik visual yang menggambarkan hubungan antara konsep yang dibangun agar memperoleh kejelasan dan pemahaman. Peta konsep adalah ide-ide, penggambaran hal-hal atau

²³ Colin Rose, Malcolm J Nicoll, *Accelerate Learning* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2006), 135.

benda-benda ataupun gejala sosial, yang dinyatakan dalam istilah (Malo et al, 1985: 46). Cara – cara membuat peta konsep adalah:

- a. Dalam menciptakan peta konsep peserta didik mendengarkan sebuah penjelasan dan mengidentifikasi konsep kunci yang disampaikan.
 - b. Siswa menyusun daftar konsep utama dari yang paling umum sampai yang paling khusus. Penyusunan berdasarkan informasi agar dapat membantu peserta didik membaca pemaknaan yang bersifat linear dan berurutan.
 - c. Antar konsep dihubungkan dengan garis dari konsep pertama sampai ke konsep selanjutnya. Garis penghubung ini diberi label kata kerja untuk menguatkan arti hubungan. Hubungan konsep sampai pada ide yang paling penting dan detail serta hubungan silang juga dapat ditambahkan antar hubungan antar konsep dengan konsep lainnya. Baik guru dan siswa dapat menemukan peta konsep supaya dapat mengidentifikasi konsep yang menonjol dan hubungan konsep dalam muatan akademis.
2. Pemetaan Pikiran adalah dideskripsikan sebagai cabang informasi yang menunjukkan konsep kunci dalam hubungan – hubungannya yang berawal dari ide pokok sehingga siswa dengan cepat dapat menciptakan gambar besar dari topik bahasan mereka. Peta ini bertujuan membantu pengaturan dan pengingatan informasi verbal. Unsur yang harus dipenuhi dalam membuat peta pikiran ada di bawah ini, yaitu: 1)Pastikan tema utama terletak di tengah-tengah; 2) Dari tema utama, akan muncul tema-tema turunan yang masih berkaitan dengan tema utama;3)Cari hubungan antara setiap tema dan tandai dengan garis, warna atau simbol; 4)Gunakan huruf besar; 5) Buat peta pikiran di kertas polos dan hilangkan proses edit; 6) Sisakan ruangan untuk penambahan tema. Peta pikiran yang bermanfaat biasanya adalah yang telah dilakukan penambahan tema dan modifikasi berulang kali selama beberapa waktu. Setelah menggambar peta pikiran versi pertama, biasanya kita akan menambahkan informasi, menulis pertanyaan atau menandai unsur-unsur penting. Karenanya selalu sisakan ruang di kertas peta pikiran untuk penambahan tema.Cara membuat peta pikiran adalah:
- a. Menulis pertanyaan essay atau pembuatan catatan visual dari pertemuan yang sedang berlangsung.

- b. Peta pikiran menjaga alur pertemuan karena ada catatan diskusi, menjaga alur pertemuan, menghilangkan redundansi (informasi berlebihan) dan membantu mengembangkan ide.
- c. Warna dan grafik adalah dominansi dalam peta pikiran dampaknya siswa yang berbakat visual dapat menciptakan simbol atau gambar dengan warna tajam selain memperindah pekerjaan juga dapat mengkaitkan detail yang diatur dalam kategori atau bagian – baginnya. Pengelompokan adalah dorongan pemikiran untuk tugas penulisan kreatif , artikel, laporan dan paper ujian karena tujuan dari pengelompokan ini adalah penulisan kreatif dan tematik. Pembelajaran tematik merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh dalam suatu fokus tertentu dengan pemahaman holistik dalam berbagai sudut pandang.²⁴
- d. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Jadi pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pertemuan. Cara untuk mengembangkan kelompok ini adalah :
- 1) Tentukan konsep utama dan lingkari konsep tersebut.
 - 2) Hal ini adalah titik awal, cepat dan bebas sehingga sehingga siswa dapat mengumpulkan ide sebanyak mungkin.
 - 3) Ide yang muncul dihubungkan dengan konsep utama sehingga mungkin muncul kata – kata yang tidak relevan dengan konsep utama, justru ketidakberaturan ini akan memunculkan penulisan yang kreatif dengan tema – tema yang lainnya²⁵.

²⁴Gorys Keraf, *Komposis* (Ende-Flores: Nusa Indah, 2001), 107.

²⁵ Linda chambell et all., *Metode Praktis*, 122.

PENUTUP

Pengelolaan pesan visual yang dikondisikan oleh guru adalah upaya untuk menghindari kesalahan peserta didik dalam mengungkap informasi yang disampaikan oleh guru. Guru adalah seseorang motivator yang dapat mengubah cara memperoleh informasi dengan cara yang tidak sama antar peserta didik. Dinamika metode belajar yang dikondisikan bertujuan meningkatkan persepsi yang dibangun siswa karena kondisi yang diciptakan bervariasi. Persepsi yang muncul harus memperhatikan karakter pesan visual dimana keselarasan dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam menajamkan berpikir sehingga muncul kegiatan kreatif yang berpotensi dalam meningkatkan pengembangan materi.

Visual dalam bentuk gambar yang didetailkan melalui hubungan garis dan warna adalah permainan untuk menajamkan hubungan konsep sehingga siswa dapat menikmati yang seharusnya di pahami dan mengerti hal – hal yang seharusnya dimengerti. Hal ini adalah satu alternatif seorang guru dapat bersaing (untuk menanamkan materi lebih lama kepada siswa) dengan informasi yang bersifat intertainaer yang tidak bermuatan akademik. Artinya siswa dapat memperoleh informasi akademik yang menyenangkan sebagaimana informasi yang ditawarkan diluar pembelajaran non akademik sehingga siswa akan mendapatkan kondisi dan keadaan psikis yang seimbang dalam perolehan informasi antara materi dalam kelas dan materi di luar kelas. Visual yang menarik perhatian siswa secara otomatis dapat meningkatkan daya ingat sehingga siswa dapat menanamkan ingatan ingatannya melalui sebuah gambar. Gambar yang sistematis meningkatkan semangat belajar yang menghindarkan terhadap hala hal yang rumit dan tidak beraturan. Gambar yang berwarna mempermudah siswa menentukan konsep konsep yang diklasifikasikan berbeda dan beda ragamnya. Kemudahan visual dikendalikan dengan kepiawaian guru memilih metode, media dengan karakter materi. Kelemahannya visual tergantung pada kepiawaian guru dalam memvisualisasikan konsep dalam kebutuhan belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Colin Rose, Malcolm J Nicoll. *Accelerate Learning*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2006.
- Daniel dan David Reynolds. *Effective Teaching*, Terj. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Florence. *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media, 2011.
- Hamzah Uno , et all. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- J Winardi. *Managemen Prilaku Organisasi*. Jakarta: Prenada Media, 2004.
- Linda Chambell ,et all. *Metode Praktis Pembelajaran*. Jakarta: Intuisi Press, 2004.
- Miftah Thoha. *Perilaku Organisasi Konsep Dan Aplikasinya*. Jakarta: Raja Grafindo, 2010.
- Nana Sudjana. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.
- Peter G Cole. *Teaching Principle And Practice*. New Jersey: Prentice Hall, 1994.
- Samuel A Kirk, Gallanger James J. *Educational Exceptional Children* Boston: Hougton, 1963.
- Stephen B Klein. *Principle And Aplication Learning*. New York: Mc Grow hill, 1996.
- Suharnan. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi, 2005.
- W A Gerungan. *Psikologi Sosial*. Bandung: Aditama, 2004.
- Werner JSaverin. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media, 2004.
- Winfred Hill. *Theories Learning*. Bandung: Nusa Media, 2011.