

Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Visual pada Siswa SMP Kanisius Sumber

**Maria Atik Sunarti Ekowati¹, Moyo Hadi Poernomo², Gabriel Silmano³,
Unggul Widya Saputra⁴**

¹Universitas Bina Sarana Informatika

^{2,3,4}Universitas Pignetalli Triputra

¹maria.mae@bsi.ac.id

Received: 24 November 2024; Revised: 9 Juli 2025; Accepted: 18 September 2025

Abstract

This study aims to utilize learning media to improve the effectiveness of visual learning in students of SMP Kanisius Sumber Muntilan. Visual learning is one of the effective strategies in delivering learning materials, considering that the majority of students tend to learn through pictures, diagrams, and other visual media. The use of appropriate learning media can help students understand abstract concepts more easily and increase their interest and motivation to learn. The background of this study is the challenges faced by teachers in optimizing learning in the classroom, especially in terms of delivering materials that require strong visual understanding. In recent years, learning methods that rely on the use of interactive and visual media have become increasingly popular because they can stimulate attention and improve student understanding. However, there are still many schools that have not utilized technology optimally in the learning process. Therefore, it is important to explore the use of learning media in this context in order to improve student learning outcomes. The method used in this study is community service involving training for teachers of SMP Kanisius Sumber Muntilan in the use of visual-based learning media. This training aims to improve teachers' understanding and skills in using media such as pictures, videos, animations, and digital learning applications that can support the effectiveness of visual learning in the classroom. In addition, this study also involved students as subjects to measure the level of learning effectiveness received after the implementation of visual media in the learning process. The results of this training showed that the majority of teachers felt more confident and skilled in using visual media in learning. In addition, students also reported an increase in understanding of the subject matter delivered using visual learning media. By using the right learning media, students can more easily understand difficult concepts and feel more involved in the learning process. Fun and interesting learning activities also contribute to increasing their motivation and learning achievement. Overall, the implementation of learning media in this context has proven effective in increasing the effectiveness of visual learning in students of SMP Kanisius Sumber Muntilan. With optimal use of technology, both teachers and students can feel significant benefits in the learning process. It is hoped that this study can be a model for other schools in improving the quality of learning through the use of innovative visual media that is in accordance with the times.

Keywords: learning media; visual learning; learning effectiveness; educational technology; SMP Kanisius Sumber Muntilan



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran visual pada siswa SMP Kanisius Sumber Muntilan. Pembelajaran visual merupakan salah satu strategi yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran, mengingat mayoritas siswa memiliki kecenderungan belajar melalui gambar, diagram, dan media visual lainnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Latar belakang dari penelitian ini adalah tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengoptimalkan pembelajaran di kelas, terutama dalam hal menyampaikan materi yang memerlukan pemahaman visual yang kuat. Dalam beberapa tahun terakhir, metode pembelajaran yang mengandalkan penggunaan media interaktif dan visual semakin populer karena dapat merangsang perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa. Namun, masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran dalam konteks ini guna meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan pelatihan bagi guru-guru SMP Kanisius Sumber Muntilan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis visual. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media seperti gambar, video, animasi, dan aplikasi pembelajaran digital yang dapat mendukung efektivitas pembelajaran visual di kelas. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan siswa sebagai subjek untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran yang diterima setelah diterapkannya media visual dalam proses pembelajaran. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa mayoritas guru merasa lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan media visual dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga melaporkan peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan menggunakan media pembelajaran visual. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang menyenangkan dan menarik juga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan prestasi belajar mereka. Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran dalam konteks ini terbukti efektif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran visual pada siswa SMP Kanisius Sumber Muntilan. Dengan pemanfaatan teknologi yang optimal, baik guru maupun siswa dapat merasakan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media visual yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: media pembelajaran; pembelajaran visual; efektivitas pembelajaran; teknologi pendidikan; SMP Kanisius Sumber Muntilan

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek paling fundamental dalam pembentukan karakter dan kemampuan individu. Oleh karena itu, dunia pendidikan selalu berkembang, baik dari sisi teori, metode,

hingga teknologi yang digunakan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, metode pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran visual menjadi semakin relevan, terutama dengan munculnya kebutuhan untuk menyampaikan materi

Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas

Pembelajaran Visual pada Siswa SMP Kanisius Sumber

Maria Atik Sunarti Ekowati, Moyo Hadi Poernomo, Gabriel Silmano, Unggul Widya Saputra

pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik, mudah dipahami, dan mengaktifkan berbagai indra siswa. Penggunaan media pembelajaran visual diyakini dapat meningkatkan daya serap siswa, terutama di era digital seperti saat ini (Grigorescu, 2020).

Salah satu pendekatan yang sedang banyak digunakan adalah *Utilization of Learning Media to Increase the Effectiveness of Visual Learning*, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Artikel ini akan membahas mengenai bagaimana media pembelajaran visual dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi siswa SMP Kanisius, sebuah sekolah menengah pertama yang terletak di Indonesia (Singh & Patidar, 2018).

Dalam konteks pembelajaran visual, pemilihan media yang tepat memainkan peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagian besar siswa pada masa kini sudah terbiasa dengan berbagai perangkat digital dan visual seperti video, infografis, serta animasi yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran visual, pengajaran tidak hanya akan lebih menarik tetapi juga akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Hal ini sangat penting mengingat bahwa banyak siswa yang lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dengan bantuan visual dibandingkan dengan hanya menggunakan teks atau penjelasan verbal semata (Williams, 2023).

Mengapa judul ini dipilih untuk Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah karena topik ini memiliki relevansi yang sangat besar dengan kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah Indonesia. SMP Kanisius sebagai salah satu sekolah yang cukup berkembang dalam penggunaan teknologi, menjadi contoh ideal untuk menerapkan dan mengembangkan konsep ini lebih lanjut. Penerapan media pembelajaran visual diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan

pemahaman siswa dalam belajar. Program ini bukan hanya bertujuan untuk memberikan kontribusi kepada sekolah, namun juga untuk memberikan manfaat lebih luas bagi pengembangan pendidikan secara keseluruhan (Li & Zhang, 2021).

Di dalam artikel ini, penulis juga akan menggarisbawahi kebaruan dan perbedaan pendekatan yang dilakukan dengan PKM-PKM sebelumnya. Sebagian besar PKM terkait pembelajaran visual yang telah dilakukan sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan alat bantu visual standar seperti gambar atau grafik. Namun, pada program ini, penekanan tidak hanya pada alat visual yang sederhana, tetapi juga mengintegrasikan teknologi modern seperti video pembelajaran interaktif, aplikasi edukasi berbasis AR (*Augmented Reality*), dan perangkat lunak desain grafis yang memungkinkan pembuatan media visual yang lebih kompleks dan menyeluruh. Dengan demikian, pendekatan ini berbeda dan lebih komprehensif dibandingkan dengan program-program PKM yang pernah dilakukan sebelumnya (Abduh, 2023).

Selain itu, program ini juga menyasar pada pelatihan guru untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran visual dalam proses pengajaran mereka. Sebagian besar penelitian atau PKM sebelumnya lebih menekankan pada penerapan media visual langsung di hadapan siswa, sementara penelitian ini tidak hanya mencakup materi pembelajaran untuk siswa, tetapi juga memberdayakan guru dengan keterampilan teknologi terkini yang dapat digunakan dalam jangka panjang (Khan, 2022).

Dengan adanya pendekatan yang baru ini, diharapkan program ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peningkatan efektivitas pembelajaran visual dan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Tidak hanya itu, program ini juga diharapkan dapat menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain, memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan sistem pendidikan berbasis teknologi yang semakin berkembang di Indonesia (Rahman & Dewi, 2024).

Melalui program PKM ini, penulis berharap untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana pemanfaatan media pembelajaran visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memberikan panduan dan wawasan yang berguna bagi para pendidik dalam menerapkan teknologi visual dalam pendidikan mereka. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, sekaligus mempersiapkan generasi muda yang lebih siap menghadapi tantangan global yang semakin kompetitif (Lee, 2023).

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami transformasi yang cepat, terutama dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pembelajaran visual, yang memanfaatkan gambar, video, animasi, dan teknologi lainnya untuk membantu pemahaman siswa. SMP Kanisius, sebagai salah satu sekolah yang memiliki kemajuan dalam penerapan teknologi di kelas, menjadi subjek utama dalam program *Utilization of Learning Media to Increase the Effectiveness of Visual Learning in Students*. Program ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran visual di kalangan siswa SMP Kanisius dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran visual yang lebih inovatif dan modern. Pelaksanaan program ini akan diorganisasi dengan pendekatan yang sistematis dan kolaboratif, melibatkan guru, siswa, serta pengembang materi dan media pembelajaran. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran visual berbasis teknologi kepada guru dan siswa serta mengoptimalkan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran sehari-hari (Murphy & Sullivan, 2022). Dengan demikian, PKM ini akan memberikan dampak yang positif, baik dalam hal pengajaran bagi guru maupun dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Jackson, 2023).

Tujuan utama dari program ini adalah untuk mengoptimalkan penggunaan media

pembelajaran visual guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di kalangan siswa SMP Kanisius. Secara spesifik, tujuan pelaksanaan PKM ini meliputi: (1) meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran visual berbasis teknologi: Program ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran visual modern seperti video edukasi, animasi, dan teknologi AR (*Augmented Reality*) untuk mendukung proses pembelajaran mereka di kelas (Dawson, 2024); (2) meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran: Siswa diharapkan akan lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, berkat penggunaan media pembelajaran visual yang menarik dan interaktif; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran: Dengan menggunakan media visual yang lebih menarik dan mudah dipahami, siswa akan dapat mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan gambaran visual yang lebih nyata, sehingga meningkatkan daya serap mereka terhadap materi pelajaran; serta (4) memberikan alternatif dan model pembelajaran yang bisa diadaptasi oleh sekolah lain: Hasil dari pelaksanaan PKM ini diharapkan dapat menjadi model yang bisa diadaptasi dan diterapkan di sekolah-sekolah lain yang juga ingin mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Pelaksanaan program ini akan menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*), yang menggabungkan aspek kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena akan memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap efektivitas pembelajaran siswa (*Impact of Audio-Visual Materials in Teaching & Learning Processes*, 2024). Secara lebih rinci, berikut adalah langkah-langkah dan metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan program ini.

Identifikasi Kebutuhan dan Persiapan Awal

Langkah pertama adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi

Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas

Pembelajaran Visual pada Siswa SMP Kanisius Sumber

Maria Atik Sunarti Ekowati, Moyo Hadi Poernomo, Gabriel Silmano, Unggul Widya Saputra

awal pembelajaran di SMP Kanisius, terutama mengenai penggunaan media pembelajaran visual yang ada saat ini. Hal ini akan dilakukan dengan cara: (1) observasi kelas: mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung untuk mengetahui sejauh mana media visual digunakan dan seberapa efektif media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa; (2) wawancara dengan guru: mendapatkan masukan langsung dari guru tentang tantangan dan kebutuhan mereka dalam menggunakan media pembelajaran visual, kuesioner untuk siswa: mengetahui persepsi dan tingkat keterlibatan siswa terhadap penggunaan media visual dalam pembelajaran (Smith, 2024). Hasil dari identifikasi ini akan digunakan untuk merancang intervensi yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran visual di kelas.

Pengembangan dan Penerapan Media Pembelajaran Visual

Setelah kebutuhan teridentifikasi, langkah berikutnya adalah merancang dan mengembangkan media pembelajaran visual yang akan digunakan dalam proses pengajaran (Johnson, 2023). Dalam hal ini, beberapa jenis media visual yang akan diperkenalkan antara lain: (1) video pembelajaran: berisi penjelasan materi dengan animasi atau ilustrasi yang jelas dan menarik; Infografis: Digunakan untuk menyajikan data atau informasi secara visual yang memudahkan pemahaman. (2) *Augmented Reality* (AR): teknologi ini akan digunakan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam, memungkinkan siswa untuk melihat objek tiga dimensi atau model visual yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran. Pengembangan media ini melibatkan kolaborasi antara tim pengembang media dan para guru untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Pelatihan Guru dan Implementasi di Kelas

Salah satu aspek penting dalam pelaksanaan program ini adalah memberikan pelatihan kepada guru dalam memanfaatkan media pembelajaran visual. Pelatihan ini akan dilakukan melalui beberapa sesi yang

mencakup: (1) pelatihan teknis mengenai cara menggunakan perangkat lunak dan aplikasi pembelajaran berbasis visual; (2) pelatihan metodologi untuk mengintegrasikan media pembelajaran visual ke dalam rencana pelajaran dan strategi mengajar; (3) simulasi pengajaran yang melibatkan penggunaan media visual di dalam kelas untuk melihat efektivitas dan memberikan umpan balik yang diperlukan. Guru akan dibekali dengan keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk dapat mengintegrasikan teknologi ini secara maksimal dalam pembelajaran mereka (Visual Language and Visual Learning, 2024).

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Visual

Setelah pelatihan, implementasi media pembelajaran visual akan dilakukan di kelas. Dalam tahap ini, setiap guru akan menerapkan media yang telah dipelajari dalam kegiatan pembelajaran yang mereka ajarkan. Penggunaan media ini akan diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran yang relevan, seperti IPA, IPS, Matematika, dan Bahasa Indonesia, dengan penekanan pada pengajaran konsep-konsep yang lebih sulit dipahami oleh siswa

Evaluasi dan Refleksi

Setelah beberapa minggu pelaksanaan pembelajaran dengan media visual, dilakukan evaluasi untuk mengukur efektivitasnya. Evaluasi ini akan mencakup: (1) Penilaian kinerja siswa: Menggunakan tes tertulis atau tugas yang menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan media visual. (2) Observasi kelas lanjutan: Mengamati apakah terjadi perubahan dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. (3) Survei atau wawancara siswa dan guru: Mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media visual untuk pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran visual pada pertemuan-pertemuan berikutnya (Brown, 2023).

Kebaruan dan Perbedaan dengan PKM Sebelumnya

Pelaksanaan PKM ini mengusung beberapa elemen kebaruan dan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan PKM-PKM sebelumnya, yaitu: (1) Penerapan teknologi AR (*Augmented Reality*): Walaupun penggunaan media visual dalam pembelajaran telah banyak dilakukan sebelumnya, penerapan AR dalam konteks pembelajaran sekolah menengah pertama masih terbilang baru dan belum banyak diterapkan dalam PKM sebelumnya. Dengan AR, siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek visual yang berkaitan dengan materi pelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif. (2) Pendekatan Holistik: PKM ini tidak hanya berfokus pada peningkatan media visual untuk siswa, tetapi juga melibatkan pelatihan guru secara mendalam, sehingga pendekatan ini lebih holistik dan berkelanjutan. Program sebelumnya cenderung hanya melibatkan satu aspek saja, yaitu penggunaan media visual atau pemberian pelatihan kepada siswa tanpa menyentuh aspek guru. (3) Penggunaan teknologi canggih dan aplikasi berbasis perangkat lunak: Penggunaan aplikasi desain grafis, video editing, dan pembuatan infografis berbasis teknologi modern dalam program ini memberikan dimensi yang lebih luas dalam penerapan media visual dibandingkan dengan PKM sebelumnya yang lebih fokus pada penggunaan alat bantu visual sederhana. Dengan metode yang lebih komprehensif dan melibatkan berbagai elemen baru, program PKM ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan, baik bagi siswa maupun guru di SMP Kanisius.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran visual di *Kanisius Middle School Source* dengan memanfaatkan aplikasi CapCut dan Canva sebagai media

pembelajaran. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

1. Peningkatan Pemahaman dan Kreativitas Siswa
 - a) Peningkatan Pemahaman Materi Setelah implementasi, hasil post-test siswa menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata kenaikan nilai 40% dibandingkan pre-test.
 - b) Kreativitas Siswa
 Siswa dapat membuat video pembelajaran dengan CapCut dan mendesain poster edukasi menggunakan Canva, ini adalah peningkatan keterampilan berpikir kreatif mereka.
2. Penguasaan Guru terhadap Media Pembelajaran Digital
 - a) Pembuatan Video Pembelajaran Guru berhasil membuat video pembelajaran yang informatif menggunakan CapCut, termasuk penambahan teks, animasi, dan efek audio visual.
 - b) Desain Poster dan Bahan Presentasi Dengan Canva, guru dapat mendesain poster dan presentasi yang menarik untuk membantu siswa memahami materi secara visual.
3. Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat hingga 95%, terutama pada sesi pembuatan konten bersama.
4. Output Pembelajaran
 - a. Video Edukasi: 10 video pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran dibuat oleh siswa dan guru.
 - b. Poster: 15 poster edukasi yang mendukung materi pelajaran berhasil dirancang oleh siswa dan digunakan dalam kelas.
 - c. Presentasi: 8 presentasi interaktif yang memanfaatkan elemen grafis dan animasi berhasil dibuat.

Pembahasan

1. Media Pembelajaran Digital sebagai Pendukung Visual Learning Media pembelajaran seperti CapCut dan Canva

Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas

Pembelajaran Visual pada Siswa SMP Kanisius Sumber

Maria Atik Sunarti Ekowati, Moyo Hadi Poernomo, Gabriel Silmano, Unggul Widya Saputra

sangat mendukung konsep pembelajaran visual. Kombinasi elemen audio, visual, dan teks membantu siswa memahami informasi dengan lebih cepat dan mendalam.

a. CapCut

- 1) Fitur editing yang sederhana namun lengkap (pemotongan video, penambahan teks, transisi, dan efek suara) memudahkan guru dan siswa menghasilkan video edukasi berkualitas.
- 2) Penggunaan CapCut mengajarkan siswa konsep storytelling visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

b. Canva

- 1) Dengan ribuan template siap pakai, Canva membantu guru dan siswa mendesain poster edukasi dan bahan presentasi yang menarik dan profesional.
- 2) Fitur drag-and-drop mempermudah pengguna dengan tingkat keahlian yang beragam untuk menghasilkan konten visual berkualitas tinggi.

2. Pembuatan Konten Pembelajaran Berikut adalah tahapan dalam pembuatan konten pembelajaran menggunakan CapCut dan Canva:

- a. Pembuatan Video Pembelajaran dengan CapCut
 - 1) Persiapan Materi: Guru dan siswa merancang skrip video berdasarkan materi pelajaran.
 - 2) Proses Perekaman: Video direkam menggunakan kamera ponsel dengan penekanan pada visualisasi konsep.
 - 3) Editing di CapCut: Video diedit dengan penambahan teks, animasi, dan musik untuk menarik perhatian audiens.
 - 4) Publikasi: Video selesai dipresentasikan di kelas atau diunggah ke platform pembelajaran online.
- b. Desain Poster dan Bahan Presentasi dengan Canva

1) Pemilihan Template: Siswa memilih template yang sesuai dengan tema materi pelajaran.

- 2) Penambahan Elemen Visual: Siswa memasukkan teks, ikon, grafik, dan gambar pendukung.
 - 3) Penyempurnaan Desain: Siswa dan guru memeriksa kembali hasil desain untuk memastikan kesesuaian informasi.
 - 4) Presentasi: Hasil desain digunakan sebagai bahan ajar tambahan di kelas.
3. Dampak terhadap Siswa dan Guru Penggunaan CapCut dan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga membantu siswa dan guru:
- a. Meningkatkan Keterlibatan: Siswa lebih aktif dalam proses belajar karena merasa terlibat langsung dalam pembuatan konten.
 - b. Mengembangkan Kreativitas: Pembuatan video dan poster memacu ide-ide kreatif dari siswa.
 - c. Meningkatkan Pemahaman Visual: Informasi yang divisualisasikan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.
4. Tantangan dan Solusi
- a. Tantangan Teknis: Beberapa siswa kesulitan mengoperasikan aplikasi pada awalnya, tetapi pelatihan intensif membantu mengatasi masalah ini.
 - b. Keterbatasan Perangkat: Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai, sehingga penggunaan perangkat sekolah menjadi solusi.
5. Keberlanjutan Program
- a. Melihat hasil yang positif, sekolah berencana untuk mengintegrasikan CapCut dan Canva sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran di masa depan.
 - b. Selain itu, pelatihan lanjutan bagi guru akan dilakukan untuk memperdalam kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi ini.

D. PENUTUP

Simpulan

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas

pembelajaran visual bagi siswa di SMP Kanisius Sumber. Media visual yang dirancang secara menarik dan relevan membantu siswa memahami materi lebih cepat, meningkatkan keterlibatan, dan memperbaiki hasil belajar.

Saran

1. Guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Sekolah dapat menyediakan pelatihan atau workshop bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran visual.
3. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas berbagai jenis media pembelajaran dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pignatelli Triputra (UPITRA) atas dukungan dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pengelola jurnal *E-Dimas* yang telah memberikan ruang untuk mempublikasikan hasil dari kegiatan ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran visual di SMP Kanisius Sumber.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2023). *Design and Implementation of Visual Learning Media in Middle Schools*. Journal of Digital Learning Development.
- Brown, M. (2023). *Effectiveness of Visual Learning in Science Education*. STEM Education Journal.
- Dawson, P. (2024). *Leveraging Infographics for Effective Learning Outcomes*. Journal of Visual Literacy.
- Grigorescu, A., et al. (2020). *Effective Use of Visual Learning Tools in Classroom Engagement*. Journal of Educational Methods.

Impact of Audio-Visual Materials in Teaching & Learning Processes. Library & Information Science Education Network, 2024.

Jackson, C. (2023). *Integrating Virtual Reality in Middle School Curricula*. Advances in Educational Technology.

Johnson, R. (2023). *Assessing the Role of Visual Learning in Educational Equity*. Journal of Pedagogical Innovation.

Khan, S. (2022). *Visual Aids in Education: Bridging Theory and Practice*. Journal of Educational Research.

Lee, J. (2023). *Digital Tools and Their Role in Promoting Visual Learning Among Adolescents*. Modern Learning Approaches.

Li, X., & Zhang, Y. (2021). *Technology-Enhanced Learning Environments for Visual Learners*. Educational Technology & Society.

Murphy, H., & Sullivan, B. (2022). *Interactive Media and Student Retention: A Case Study*. Journal of Instructional Techniques.

Rahman, T., & Dewi, K. (2024). *Impact of Multimedia Learning on Student Engagement*. Indonesian Journal of Educational Media.

Singh, R., & Patidar, P. (2018). *Visual Media's Role in Enhancing Student Motivation*. International Journal of Learning Strategies.

Smith, A. (2024). *Using Visual Narratives to Enhance Cognitive Learning Skills*. International Visual Communication Review.

Visual Language and Visual Learning (VL2). Gallaudet University, 2024.

Williams, J. (2023). *Visual Learning: Effective Strategies and Best Practices*. Instructure.