

KESEDERHANAAN VISUAL PADA MEDIA PEMBELAJARAN: ANALISIS TEORI BEBAN KOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN FOKUS DAN PEMAHAMAN SISWA PAI

Rohmat Robi' Rozaqiy¹, M. Yunus Abu Bakar²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
robirozaqiy.04@gmail.com, elyunusy@uinsa.ac.id

Received: March 2026

Accepted: March 2026

Published: April 2026

Abstract :

The use of digital media in Islamic Religious Education (PAI) often falls into the trap of visually excessive design, which has the potential to fragment students' concentration. This article aims to examine the application of visual simplicity through the lens of Cognitive Load Theory to address issues of distraction and cognitive fatigue in students. This study employs a library research method with a qualitative approach. Data analysis draws from reputable journal literature using an interactive model encompassing data condensation, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that visually dense media interfaces tend to increase extraneous cognitive load on students' working memory. Conversely, the reduction of irrelevant decorative elements suggests a potential decrease in such load, allowing working memory capacity to be more optimally allocated for core material processing (germane load). In conclusion, simplified media design is not merely an aesthetic choice, but a pedagogical strategy with the potential to enhance students' attention, sustain focus, and facilitate meaningful learning. Practically, this article contributes by offering a cognitive principle-based media design framework as a guide for PAI teachers in developing instructional media that is more mentally efficient and conducive to the internalization of moral values.

Keywords : *Visual Simplicity; Cognitive Load Theory; Instructional Media; Islamic Education; Learning Focus*

Abstrak :

Penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sering kali terjebak pada desain yang berlebihan secara visual, sehingga berpotensi memecah konsentrasi siswa. Artikel ini bertujuan mengkaji penerapan konsep kesederhanaan visual melalui perspektif *Cognitive Load Theory* guna mengatasi masalah distraksi dan kelelahan kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Analisis data bersumber dari literatur jurnal bereputasi menggunakan model interaktif yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa antarmuka media yang padat secara visual cenderung meningkatkan *extraneous cognitive load* pada memori kerja siswa. Sebaliknya, reduksi elemen dekoratif yang tidak relevan mengindikasikan potensi penurunan beban tersebut, sehingga kapasitas memori kerja dapat dialokasikan lebih optimal untuk pemrosesan materi inti (*germane load*). Kesimpulannya, desain media yang sederhana bukan sekadar pilihan estetika, melainkan strategi pedagogis yang berpotensi meningkatkan atensi, ketahanan fokus, serta pemahaman bermakna siswa. Secara praktis, artikel ini berkontribusi dalam menawarkan kerangka desain media berbasis prinsip kognitif sebagai panduan bagi guru PAI dalam merancang media pembelajaran yang lebih efisien secara mental dan kondusif bagi internalisasi nilai-nilai akhlak.

Kata Kunci: *Kesederhanaan Visual; Cognitive Load Theory; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Fokus Belajar*

PENDAHULUAN

Di era pendidikan digital saat ini, pemanfaatan teknologi telah menjadi kebutuhan esensial dalam ekosistem pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru kini semakin masif mengintegrasikan berbagai perangkat dan platform media digital, seperti presentasi *PowerPoint*, desain visual interaktif melalui *Canva*, hingga video pembelajaran, guna memfasilitasi penyampaian materi (Susanti dkk., 2024). Secara konseptual, media-media ini dirancang untuk meningkatkan daya tarik dan mengkonkretkan nilai-nilai ajaran PAI yang kerap kali membutuhkan visualisasi agar mudah dicerna siswa. Namun, penelitian lapangan oleh Flanigan (2020) menunjukkan bahwa adopsi media digital yang mengabaikan prinsip desain instruksional justru memunculkan tantangan pedagogis baru. Bukannya mempermudah pemahaman, tingginya kompleksitas visual pada media seperti penumpukan teks, kombinasi warna yang tumpang tindih, atau elemen dekoratif yang tidak relevan sering kali menimbulkan distraksi belajar dan memecah fokus siswa (Flanigan & Titsworth, 2020).

Penelitian terbaru ini yang dilakukan oleh Shansan Chen dkk. membuktikan bahwa siswa sangat rentan mengalami penurunan fokus, kebingungan, hingga kesulitan dalam menyerap substansi materi ketika mendapatkan informasi dengan media digital yang kompleks (Chen dkk., 2022). Permasalahan ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Load Theory*, yang menyatakan bahwa memori kerja manusia memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi baru secara bersamaan (Sweller, van Merriënboer, dkk., 2019). Dalam konteks pembelajaran PAI, media yang dipenuhi elemen visual tidak esensial (seperti animasi berlebihan, teks yang padat, atau tata letak yang tidak terstruktur) cenderung membebani memori kerja siswa. Akibatnya, sumber daya kognitif lebih banyak tersita pada *extraneous cognitive load*, sehingga menghambat proses pemahaman makna dan mengonstruksi nilai-nilai materi PAI secara mendalam (Mutlu-Bayraktar dkk., 2019).

Arsitektur kognitif menunjukkan bahwa tata letak dan desain media pembelajaran berpengaruh kuat terhadap proses pemrosesan informasi siswa. (Castro-Alonso, Wong, dkk., 2021). Merujuk pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, khususnya pada Prinsip Koherensi (*Coherence Principle*) yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, penyertaan elemen visual, teks, atau fitur estetik yang tidak relevan dengan tujuan instruksional justru akan mendistorsi fokus belajar (Mayer, 2021). Elemen-elemen dekoratif dengan tujuan awal

memperindah desain yang biasa disebut sebagai *seductive details* ini terbukti secara empiris meningkatkan *extraneous cognitive load* secara drastis (Sundararajan & Adesope, 2020). Ketika sebuah slide presentasi atau video PAI dipenuhi dengan animasi yang tidak perlu atau warna yang saling bertabrakan, alokasi perhatian siswa akan terpecah antara memproses informasi esensial dan mengabaikan ornamen visual tersebut. Kondisi ini menegaskan bahwa desain media yang mengabaikan kapasitas kognitif akan memicu fenomena *split-attention effect*, di mana proses asimilasi pengetahuan baru ke dalam skema memori jangka panjang siswa menjadi terhambat (Anmarkrud dkk., 2019).

Sejauh ini, pemanfaatan ragam media digital dalam pembelajaran PAI sebenarnya sudah sangat banyak diteliti oleh para akademisi. Sebagai contoh, penelitian komprehensif dari (Selvia dkk., 2025) mengkaji secara umum tentang bagaimana penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa di dalam kelas. Selain itu, ada pula kajian dari Rohmatul Maghfiroh dkk. (2025) yang lebih memusatkan perhatian pada aspek filsafat pendidikan islam, yakni kesiapan SDM dalam mengadopsi teknologi digital secara masif di lingkungan sekolah (Maghfiroh dkk., 2025). Di sisi lain, riset yang lebih spesifik oleh Moh Mahfud dkk. (2023) turut menyoroti efektivitas platform desain populer seperti Canva, namun penelitian tersebut lebih banyak bertumpu pada pengukuran tingkat daya tarik visual secara kasat mata (Moh Mahfud dkk., 2023). Ketiga penelitian ini saling melengkapi dan membuktikan bahwa media digital memang relevan untuk diintegrasikan pada sistem pembelajaran saat ini. Akan tetapi, jika dicermati lebih kritis, ketiga riset tersebut maupun riset sejenis lainnya memiliki kesamaan pola, yakni berfokus pada evaluasi “penggunaan alat teknologinya”, “ketertarikan awal” siswa, atau kemudahan operasional aplikasinya saja. Kajian-kajian tersebut belum menyentuh apalagi membedah secara psikologis mengenai bagaimana tampilan desain media sesungguhnya memengaruhi beban memori dan mengintervensi cara kerja otak siswa secara riil.

Dari tinjauan beberapa penelitian terdahulu tersebut, terlihat jelas adanya *gap* penelitian yakni belum banyak yang mengkaji secara spesifik mengangkat konsep kesederhanaan visual sebagai sebuah strategi pedagogis murni untuk mengendalikan serta mengurangi beban mental siswa pada mata pelajaran PAI, yang umumnya memuat kajian-kajian esensial seperti ilmu tajwid, hafalan ayat, dan pelajaran sejarah yang sedari awal sudah menuntut tingkat pemikiran, perenungan, dan konsentrasi yang lebih dalam (Rahmaniah dkk., 2025). Jika

desain media yang digunakan dibiarkan rumit, semrawut, dan penuh dengan polusi visual, esensi pemahaman spiritual serta internalisasi nilai-nilai karakter PAI akan terus-menerus terhambat (Falcon dkk., 2023).

Berangkat dari kesenjangan literatur tersebut, artikel ini memiliki kebaruan yang spesifik yaitu mengintegrasikan *Cognitive Load Theory* secara langsung ke dalam kerangka desain media pembelajaran PAI, dengan menempatkan kesederhanaan visual bukan sekadar pilihan estetika, melainkan sebagai strategi pedagogis yang terukur untuk menekan *extraneous cognitive load* pada memori kerja siswa. Secara praktis, kajian ini menawarkan panduan preskriptif bagi guru PAI dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efisien secara kognitif dan kondusif bagi internalisasi nilai-nilai spiritual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) yang menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber primer yang digunakan adalah karya-karya fundamental dari John Sweller tentang *Cognitive Load Theory* (Teori Beban Kognitif) dan buku rujukan dari Richard E. Mayer mengenai *Multimedia Learning*. Sementara itu, sumber sekunder didapatkan dari meliputi buku referensi serta artikel jurnal bereputasi yang terindeks di Scopus dan SINTA dalam kurun waktu 2017-2026. Artikel yang dipilih secara khusus adalah yang membahas tentang desain media pembelajaran digital, masalah distraksi belajar, dan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Untuk memastikan keabsahan atau validitas data yang digunakan, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dengan cara membandingkan dan menyilangkan referensi utama dari John Sweller tentang CTL dengan temuan empiris dari artikel jurnal mutakhir. Selanjutnya, teknik analisis data yang digunakan mengacu pada model analisis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana (Miles dkk., 2019). Proses analisis ini dilakukan secara bertahap melalui tiga langkah secara sirkuler. Pertama, kondensasi data (*data condensation*), yaitu proses menyeleksi, menyederhanakan, dan membuang literatur yang tidak relevan dengan fokus desain media dan beban memori siswa. Kedua, penyajian data (*data display*), yaitu mengelompokkan temuan-temuan penting dari berbagai jurnal ke dalam narasi yang tersusun sistematis agar alur pikirnya mudah dipahami. Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*), yaitu merumuskan jawaban akhir tentang bagaimana penerapan desain media yang sederhana secara nyata mampu

menjaga fokus dan meningkatkan pemahaman siswa di kelas PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Realitas Ekologi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital

Di era di mana teknologi berkembang begitu pesat, penggunaan media digital di dalam ruang kelas Pendidikan Agama Islam (PAI) bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan yang mendesak. Para guru PAI saat ini semakin dituntut untuk kreatif dalam menerjemahkan materi-materi agama yang sering kali terasa abstrak seperti halnya konsep alam gaib, sejarah nabi, hingga aturan hukum fikih menjadi sajian yang lebih nyata dan mudah dibayangkan oleh siswa. Untuk menjembatani hal tersebut, penggunaan perangkat lunak presentasi seperti *PowerPoint*, platform desain *Canva*, hingga video animasi interaktif menjadi sangat populer. Pendekatan digital ini pada dasarnya bertujuan sangat baik, yaitu untuk menarik perhatian siswa generasi sekarang yang memang sudah sangat akrab dengan layar gawai (M. Chuluq Maushuli dkk., 2025). Penelitian dari Uswatun (2024) juga membuktikan bahwa ketika guru berhasil menyajikan materi agama melalui media visual yang tepat, rasa bosan siswa di kelas dapat ditekan secara drastis, dan mereka menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti jalannya pelajaran hingga akhir (Hasanah dkk., 2024). Untuk itu, langkah awal berupa digitalisasi media pembelajaran di sekolah dan madrasah ini patut diapresiasi sebagai bentuk adaptasi pendidikan Islam terhadap berkembangnya zaman.

Namun, di balik niat baik tersebut, muncul sebuah masalah baru di lapangan yang sering kali tidak disadari oleh para pendidik. Tergalur oleh banyaknya fitur desain yang ditawarkan oleh berbagai aplikasi pembuat media, banyak guru PAI yang akhirnya terjebak pada prinsip desain "semakin ramai semakin bagus". Mereka cenderung merancang tayangan presentasi atau video yang terlalu padat dan sesak oleh elemen visual. Layar presentasi sering kali dihiasi dengan warna latar belakang yang mencolok, teks materi yang disalin utuh dari buku paket sehingga menumpuk panjang, ditambah lagi dengan gambar-gambar animasi atau *GIF* yang bergerak tanpa henti di sudut layar. Niat awalnya mungkin untuk mempercantik tampilan agar siswa terhibur. Namun, penambahan detail-detail hiasan yang tidak relevan dengan inti pelajaran (*seductive details*) justru menjadi racun bagi proses belajar siswa (Sundararajan & Adesope, 2020). Bukannya membuat siswa paham, desain yang *over-designed* atau berlebihan ini justru membuat mata dan otak siswa bekerja terlalu keras hanya untuk melihat layarnya (Wang & Chen, 2026).

Dampak langsung dari desain media yang terlalu ramai ini adalah terjadinya fenomena distraksi visual atau gangguan penglihatan yang memecah konsentrasi. Bayangkan seorang siswa yang sedang berusaha membaca terjemahan ayat suci Al-Qur'an di layar, tetapi di saat yang bersamaan matanya dipaksa untuk melihat animasi kelap-kelip yang diletakkan guru di sebelah teks tersebut. Otak siswa akan mengalami kebingungan untuk menentukan mana informasi yang paling penting untuk diproses terlebih dahulu. Kondisi ini membuat perhatian siswa terbelah secara paksa (*split-attention*), yang berujung pada hilangnya fokus utama mereka terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan (Pouw dkk., 2019). Penelitian eksperimental secara gamblang menunjukkan bahwa lingkungan belajar digital yang dipenuhi oleh stimulus visual tak penting akan secara signifikan menurunkan kecepatan siswa dalam mencerna informasi (Chen dkk., 2022). Jika hal ini dibiarkan terus terjadi, pesan-pesan moral dan spiritual dari mata pelajaran PAI akan gagal masuk ke dalam pikiran siswa, karena konsentrasi mereka sudah habis pada elemen-elemen visual yang tidak berkaitan dengan materi.

Realitas yang terjadi di kelas-kelas ini memberikan kita sebuah teguran keras bahwa kompetensi guru PAI tidak boleh hanya berhenti pada kemampuan "mengoperasikan" teknologi saja. Jauh lebih penting dari itu, guru harus memiliki pemahaman dasar tentang psikologi desain. Membuat media pembelajaran bukanlah ajang pamer keahlian desain grafis, melainkan upaya sadar untuk mempermudah jalan masuknya ilmu ke dalam otak siswa. Pembersihan tampilan desain dari detail-detail yang mengganggu harus menjadi prioritas utama. Hal ini sejalan dengan prinsip fundamental dalam teori multimedia yang menegaskan bahwa siswa akan belajar jauh lebih baik ketika kata-kata dan gambar yang tidak perlu dihilangkan secara tegas dari layar (Mayer & Fiorella, 2021). Oleh karena itu, pergeseran pola pikir dari sekadar "desain yang estetik" menuju "desain yang ramah secara pedagogis dan psikologis" merupakan syarat mutlak agar tujuan mulia dari Pendidikan Agama Islam tidak dirusak oleh alat bantu sendiri.

***Cognitive Load Theory* dan Pemrosesan Informasi dalam Pembelajaran PAI**

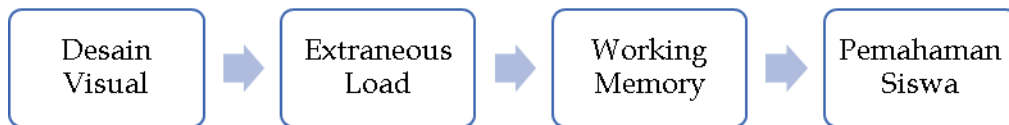
Untuk memahami mengapa tampilan media yang terlalu meriah justru merusak fokus belajar, kita harus membedah cara kerja otak siswa saat menerima informasi baru. Kajian ini berpijak pada landasan *Cognitive Load Theory* (Teori Beban Kognitif) yang dirumuskan oleh ahli psikologi pendidikan, John Sweller. Teori ini menjelaskan bahwa pusat pemrosesan informasi di dalam otak manusia

yang biasa disebut sebagai *working memory* diibaratkan pada sebuah meja yang ukurannya sangat kecil. Memori kerja ini hanya mampu menampung dan mengolah sedikit informasi dalam rentang waktu yang sangat singkat, sebelum akhirnya informasi tersebut dibuang atau dipindahkan ke dalam memori jangka panjang untuk diingat selamanya (Sweller, Merrienboer, dkk., 2019). Karena “meja” memori kerja ini sangat sempit, guru harus sangat berhati-hati dalam menaruh “barang” atau informasi di atasnya. Jika guru memberikan tayangan media yang terlalu rumit dan menumpuk, kapasitas memori kerja siswa akan langsung penuh, macet, dan gagal memproses intisari pelajaran (Skulmowski & Xu, 2022a).

Lebih dalam lagi, *Cognitive Load Theory* membagi total beban pikiran yang ditanggung siswa menjadi tiga jenis yang saling bersaing. Pertama adalah *Intrinsic Load* (beban bawaan), yaitu tingkat kesulitan asli dari materi itu sendiri. Dalam pelajaran PAI, beban bawaan ini tergolong tinggi karena siswa harus memahami hal-hal yang kompleks, seperti menghafal lafal bahasa Arab, mengerti hukum tajwid, hingga memahami urutan sejarah nabi (Syagif, 2024). Kedua adalah *Extraneous Load* (beban tambahan), yaitu beban pikiran yang tidak berguna yang muncul murni akibat cara guru menyajikan materi (misalnya desain *slide* yang semrawut). Ketiga adalah *Germane Load* (beban proses), yaitu upaya otak dalam mengolah informasi baru agar dapat terintegrasi ke dalam struktur pengetahuan yang sudah ada, dalam hal ini istilah *germane load* mempunyai beberapa perdebatan di kajian terbaru dan kadang diposisikan sebagai proses pembentukan skema, bukan beban tersendiri (Shahnabati dkk., 2025). Idealnya, dalam proses belajar, beban bawaan harus dikelola dengan baik, beban tambahan harus dibuang jauh-jauh, agar seluruh sisa memori kerja siswa bisa dipakai secara maksimal untuk beban proses pemahaman.

Sayangnya, ketika guru PAI menyajikan media pembelajaran digital yang dipenuhi oleh pernik-pernik visual, animasi berlebihan, dan teks yang bertabrakan, yang terjadi justru sebaliknya. Desain yang buruk ini secara otomatis memicu *Extraneous Load* (beban tambahan) di dalam otak siswa. Otak mereka dipaksa bekerja ekstra keras layaknya mesin yang *overheating* hanya untuk mengenali mana gambar yang penting dan mana teks yang harus dibaca di tengah kesemrawutan layar tersebut. Penelitian Annabel dan Phillip menunjukkan bahwa desain media yang buruk secara signifikan meningkatkan *extraneous cognitive load*, sehingga menguras kapasitas memori kerja siswa dan menghambat proses pembelajaran yang efektif (Pink & Newton, 2020). Ketika

extraneous cognitive load melampaui kapasitas memori kerja siswa, kondisi *cognitive overload* tidak dapat dihindari. Pada titik ini, kemampuan siswa untuk memproses dan mengintegrasikan informasi baru menurun drastis, sehingga keterlibatan kognitif yang bermakna dalam pembelajaran pun terganggu (Skulmowski, 2023).



Bagan 1. Skema Desain Visual dengan Pemrosesan Materi

Sebagaimana diilustrasikan pada bagan di atas, konsekuensi dari kelelahan otak ini sangatlah fatal, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. PAI bukanlah sekadar pelajaran tentang menghafal teks, melainkan tentang perenungan, pencarian makna spiritual, dan internalisasi nilai-nilai akhlak. Proses perenungan ini (yang masuk dalam kategori *Germane Load*) sangat membutuhkan ruang pikiran yang tenang dan jernih. Jika memori siswa sejak awal sudah dibuat lelah dan pusing oleh desain media presentasi yang norak dan bising, maka proses penanaman nilai karakter Islam tidak akan pernah terjadi (Tajuddin & Amaluddin, 2025). Siswa mungkin bisa melihat tayangan videonya sampai habis, namun mereka tidak akan mendapatkan pemahaman bermakna (*meaningful learning*) apa pun dari sana. Pada akhirnya, membersihkan media pembelajaran dari elemen yang tidak perlu bukan sekadar urusan seni desain, melainkan merupakan upaya perlindungan psikologis agar akal pikiran siswa tetap siap menerima ilmu agama dengan baik (Noetel dkk., 2022).

Kesederhanaan Visual dalam Desain Media Pembelajaran

Sebagai obat penawar dari masalah kelelahan otak akibat desain yang rumit, konsep kesederhanaan visual hadir menawarkan jalan keluar yang sangat rasional dan taktis. Penting untuk diluruskan sejak awal bahwa kesederhanaan visual di sini sama sekali bukan berarti membuat media pembelajaran PAI menjadi usang, membosankan, atau sekadar berwarna hitam putih layaknya koran lama. Sebaliknya, ini adalah sebuah strategi desain instruksional yang sangat cerdas untuk membuang semua hiasan yang tidak ada fungsinya, agar pesan utama dari pelajaran tersebut bisa tampil bersinar dan langsung ditangkap oleh mata. Pendekatan ini menuntut guru untuk memiliki keberanian dalam menyortir elemen yakni memisahkan mana yang sekadar kosmetik dan mana

yang benar-benar esensial bagi pemahaman siswa (Paul & Seniuk-Cicek, 2022). Dengan menyingkirkan kerumitan yang tak perlu, guru sesungguhnya sedang membangun sebuah ruang navigasi yang menjamin rasa aman secara psikologis bagi siswa saat mereka berinteraksi dengan materi di (Skulmowski, 2023).

Penerapan kesederhanaan visual di lapangan sebenarnya sangat praktis, masuk akal, dan bisa langsung dieksekusi oleh guru tanpa perlu keahlian desain yang profesional. Langkah pertama adalah melakukan “bersih-bersih” halaman presentasi dengan cara memotong teks yang terlalu panjang. Teks yang disalin utuh dari buku paket harus diubah menjadi poin-poin ringkas (*bullet points*) yang mudah dibaca, setidaknya terdapat 5-6 poin saja dalam satu *slide*. Langkah kedua adalah mengendalikan ego dalam menggunakan elemen bergerak. Guru harus menahan diri untuk tidak memakai animasi transisi yang berputar-putar atau gambar *GIF* yang berkedip tanpa henti di sudut layar, karena hal ini adalah pencuri perhatian nomor satu di dalam kelas (Li dkk., 2025). Gambar yang dimasukkan ke dalam *slide* haruslah gambar yang benar-benar relevan dan mampu menjelaskan isi teks, bukan sekadar tempelan untuk mengisi kekosongan (Mayer & Fiorella, 2021).

Lebih jauh lagi, arsitektur kesederhanaan visual ini sangat mengandalkan penggunaan ruang kosong (*white space*) dan teknik penandaan (*signaling*). Ruang kosong bukanlah sebuah area yang terbuang sia-sia, melainkan “ruang bernapas” bagi mata siswa. Teks Arab atau terjemahan yang dikelilingi oleh ruang kosong akan terlihat jauh lebih berwibawa dan mudah dibaca dibandingkan teks yang diimpit oleh berbagai ornamen bingkai (Syagif, 2024). Sementara itu, *signaling* adalah cara guru memberikan petunjuk visual secara halus, misalnya dengan menebalkan kata kunci (*bold*), memberi warna berbeda pada hukum tajwid tertentu, atau menggunakan tanda panah sederhana. Ketika guru mempraktikkan gaya desain yang bersih dan berpola ini, mereka secara aktif sedang menuntun arah pandangan mata siswa langkah demi langkah, sehingga siswa tidak kebingungan harus mulai membaca dari mana (Zhao & Todd, 2025).

Secara keilmuan, pendekatan desain yang bersih dan sederhana ini memiliki pijakan teori yang sangat kuat dan diakui secara global, yaitu Prinsip Koherensi (*Coherence Principle*). Prinsip ini merupakan fondasi utama dalam desain multimedia pendidikan, yang menegaskan bahwa siswa akan belajar lebih efektif ketika kata-kata, audio, dan elemen visual yang tidak relevan dieliminasi dari materi pembelajaran (Mayer & Fiorella, 2021). (Mayer & Fiorella,

2021). Dengan mereduksi *seductive details* tersebut, guru PAI secara langsung melindungi kapasitas memori kerja siswanya dari pemborosan sumber daya kognitif. Desain visual yang sederhana terbukti menekan *extraneous cognitive load* secara signifikan, sehingga energi mental siswa dapat dialokasikan secara optimal untuk proses pemahaman yang lebih dalam (Anmarkrud dkk., 2019). Ketika beban kognitif yang tidak esensial ini berkurang, kapasitas memori kerja siswa menjadi lebih tersedia untuk mengakomodasi pemrosesan informasi yang bermakna.

Kesederhanaan Visual dan Implikasinya terhadap Fokus Belajar Siswa

Dalam konteks kajian ini, fokus belajar didefinisikan secara operasional sebagai kemampuan siswa untuk mengarahkan dan mempertahankan perhatian kognitif secara selektif terhadap elemen pembelajaran yang relevan, sekaligus mengabaikan stimulus yang tidak berkaitan dengan tujuan instruksional. Definisi ini merujuk pada konsep *selective attention* dalam psikologi kognitif, di mana perhatian dipandang sebagai sumber daya mental yang terbatas dan harus dikelola secara efisien (Castro-Alonso, de Koning, dkk., 2021). Dengan demikian, fokus belajar dalam tulisan ini tidak sekadar merujuk pada kondisi diam atau tenang secara fisik, melainkan pada kualitas keterlibatan kognitif aktif siswa dalam memproses informasi yang disajikan melalui media pembelajaran

Dampak psikologis dan perilaku paling instan yang bisa dirasakan dari tampilan media yang sederhana adalah berpotensi untuk meningkatkan fokus belajar siswa. Hal ini terjadi karena desain yang minim distraksi sangat membantu otak dalam mengaktifkan mekanisme "atensi selektif" (*selective attention*). Atensi selektif adalah kemampuan alami, sekaligus tameng bagi manusia, untuk mengunci fokus pada satu target informasi yang penting sembari mengabaikan ribuan gangguan lain di sekitarnya. Saat seorang guru PAI menampilkan sebuah bagan silsilah nabi dengan latar belakang putih polos dan teks hitam yang tegas, mata siswa tidak akan memiliki alasan untuk mengembara ke sudut-sudut layar (Ginting & Harfiani, 2025). Sistem saraf visual mereka langsung dikomando untuk menyerap materi inti tersebut. Ketiadaan kebisingan visual ini memastikan bahwa daya tahan konsentrasi siswa menjadi jauh lebih persisten, awet, dan tidak mudah anjlok di pertengahan jam pelajaran (Flanigan & Titsworth, 2020).

Keberhasilan mengunci fokus ini secara langsung mencegah terjadinya musuh terbesar dalam pembelajaran digital, yakni efek perhatian yang terbelah (*split-attention effect*). Kondisi fatal ini biasanya terjadi ketika siswa harus

membaca teks penjelasan di sisi kiri layar, sementara di sisi kanan terdapat animasi mencolok yang tak ada hubungannya, sehingga bola mata dan pikiran siswa dipaksa melompat-lompat tak karuan (Noetel dkk., 2022). Loncatan mata yang terus-menerus ini sangat menguras energi sel-sel otak dan memicu stres kognitif tingkat rendah. Namun, berkat implementasi kesederhanaan visual, integrasi informasi di layar menjadi sangat rapi dan berpusat pada satu titik fokus. Siswa tidak perlu lagi membagi jatah konsentrasinya untuk mengurus elemen-elemen periferal. Hasilnya, efisiensi kerja otak meningkat drastis karena mata hanya memindai apa yang memang diwajibkan untuk dipindai (Skulmowski & Xu, 2022b).

Dalam kondisi fokus yang solid dan terjaga penuh ini, alur pencernaan informasi di dalam otak akan berjalan dengan sangat mulus dan cepat. Pintu masuk informasi dari indra penglihatan menuju memori jangka pendek terbuka lebar tanpa adanya sumbatan atau antrean data yang menumpuk. Siswa menjadi lebih tangkas dalam mengenali pola huruf, memahami makna ayat, dan menyinkronkan teks di layar dengan penjelasan lisan yang sedang diucapkan oleh guru (Sweller, Merrienboer, dkk., 2019). Pemrosesan kognitif yang mulus dan bebas hambatan ini menjamin bahwa tidak ada energi mental siswa yang bocor atau terbuang sia-sia akibat kelelahan menatap layar presentasi. Dengan kata lain, media pembelajaran yang didesain secara sederhana bertindak layaknya sebuah jalan tol bebas hambatan yang dapat mengantarkan pemahaman materi dari layar digital langsung menuju ke dalam pusat memori siswa dengan tingkat akurasi presisi (Nagarajan & Muniisvaran, 2025).

Implikasi Kesederhanaan Visual terhadap Pemahaman dan Internalisasi Nilai PAI

Pada akhirnya, penerapan kesederhanaan visual bermuara pada tujuan mendasar PAI, yaitu terwujudnya pemahaman bermakna (*meaningful learning*). Mekanismenya berjalan melalui rantai sebab-akibat yang terukur: desain media yang sederhana mereduksi *extraneous cognitive load*, yang kemudian meningkatkan durasi dan stabilitas fokus belajar siswa. Ketika fokus terpusat, kapasitas memori kerja menjadi lebih tersedia untuk memproses materi inti secara mendalam (Paas & van Merriënboer, 2020). Fondasi pemahaman kognitif yang terbentuk ini selanjutnya memberi siswa kapasitas mental yang lebih memadai untuk merefleksikan nilai-nilai ajaran agama ke dalam kehidupan mereka (Demir, 2025).

Dalam konteks pendidikan karakter, kapasitas kognitif yang terjaga

merupakan prasyarat penting bagi pembelajaran afektif. Merujuk pada taksonomi afektif Krathwohl, internalisasi nilai berlangsung secara bertahap mulai dari penerimaan (*receiving*), pemberian respons (*responding*), hingga peresapan makna (*valuing*) dan setiap tahap membutuhkan kondisi mental yang relatif bebas dari tekanan kognitif (Ramdani dkk., 2022). Siswa yang mengalami kelelahan kognitif akibat desain media yang terlalu kompleks cenderung kehilangan kapasitas untuk naik ke tahap refleksi nilai tersebut (Noetel dkk., 2022).

Meskipun demikian, perlu ditegaskan bahwa internalisasi nilai melalui kesederhanaan visual adalah implikasi yang bersifat potensial, bukan hasil yang terjadi secara otomatis. Kesederhanaan desain bekerja sebagai katalisator yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, bukan sebagai penentu tunggal perubahan karakter siswa. Dengan mengeliminasi gangguan visual yang tidak perlu, guru PAI memperbesar peluang terjadinya transmisi nilai keagamaan yang efektif, sekaligus memastikan bahwa hambatan kognitif awal telah diminimalkan sehingga proses pembelajaran afektif memiliki fondasi yang lebih optimal (Castro-Alonso, Wong, dkk., 2021).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan kesederhanaan visual dalam media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bukan sekadar urusan estetika minimalis, melainkan sebuah kebutuhan psikologis yang mendesak untuk menyelamatkan memori kerja siswa. Kebaruan (*novelty*) dari kajian ini terletak pada pergeseran paradigmanya, ketika mayoritas penelitian terdahulu masih terjebak pada euforia adopsi kecanggihan teknologi dan daya tarik visual yang meriah, artikel ini secara tegas menunjukkan bahwa tindakan "membuang" elemen desain yang berlebihan justru menjadi kunci utama keberhasilan pedagogis. Mengeliminasi ornamen yang tidak esensial mengindikasikan mampu menekan beban kognitif artifisial secara drastis, sekaligus menjadi solusi nyata atas masalah gagal fokus yang selama ini sering kali luput dari perhatian para pendidik.

Berkat pendekatan desain yang jernih dan bebas dari polusi visual ini, atensi siswa dapat terkunci secara utuh tanpa terpecah belah oleh gangguan di layar. Energi mental yang berhasil diselamatkan dari kelelahan visual tersebut kini dapat dialihkan sepenuhnya untuk meresapi makna spiritual dan menginternalisasi nilai-nilai akhlak, sehingga tujuan hakiki dari pendidikan Islam dapat tercapai secara maksimal. Namun penelitian ini masih sebatas kajian

konseptual saja perlu adanya tindak lanjut, peneliti merokemendasikan untuk melakukan studi eksperimental secara langsung di ruang kelas guna mengukur dampak empiris desain media minimalis terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa PAI secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Anmarkrud, O., Andresen, A., & Braten, I. (2019). Cognitive Load and Working Memory in Multimedia Learning: Conceptual and Measurement Issues. *Educational Psychologist*, 54(2), 61–83. <https://doi.org/10.1080/00461520.2018.1554484>
- Castro-Alonso, J. C., de Koning, B. B., Fiorella, L., & Paas, F. (2021). Five Strategies for Optimizing Instructional Materials: Instructor- and Learner-Managed Cognitive Load. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1379–1407. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09606-9>
- Castro-Alonso, J. C., Wong, R. M., Adesope, O. O., & Paas, F. (2021). Effectiveness of Multimedia Pedagogical Agents Predicted by Diverse Theories: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 33(3), 989–1015. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09587-1>
- Chen, S., Wu, X., & Li, Y. (2022). Exploring the Relationships between Distractibility and Website Layout of Virtual Classroom Design with Visual Saliency. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 38(14), 1291–1306. <https://doi.org/10.1080/10447318.2021.1994212>
- Demir, İ. (2025). Reason, Understanding and Cognition in Religious Education in The Context of The Educational Value of Cognitive Processes. *YAZIT Kültür Bilimleri Dergisi*, 5(2), 552–575. <https://doi.org/10.59902/yazit.1762758>
- Falcon, S., Admiraal, W., & Leon, J. (2023). Teachers' engaging messages and the relationship with students' performance and teachers' enthusiasm. *Learning and Instruction*, 86, 101750. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.101750>
- Flanigan, A. E., & Titsworth, S. (2020). The impact of digital distraction on lecture note taking and student learning. *Instructional Science*, 48(5), 495–524. <https://doi.org/10.1007/s11251-020-09517-2>
- Ginting, F. R. B., & Harfiani, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Non-Digital “Jadul” terhadap Konsentrasi Siswa saat Belajar Mata Pelajaran PAI. *Hikmah : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 18–30. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i3.1254>

- Hasanah, U., Sukari, S., & Sugiyat, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A Mts Negeri 2 Wonogiri Tahun Ajaran 2022/2023. *Al'ulum Jurnal Pendidikan Islam*, 92-99. <https://doi.org/10.54090/alulum.442>
- Li, H., Xing, W., Lyu, B., Zhu, W., Liu, Z., & Li, H. (2025). An Automated Aesthetic Assessment Framework of Mathematical Story Images Validated by Click Counts. *L@S - Proc. ACM Conf. Learn. @ Scale*, 202-206. <https://doi.org/10.1145/3698205.3733923>
- M. Chuluq Maushuli, Revalina Nur Hafidah, Muhammad Randy Wahyu Romadhon, & M. Yunus Abu Bakar. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 213-231. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38523>
- Maghfiroh, R., Bakar, M. Y. A., Nabila, S., & Indrajita, D. T. (2025). Membangun SDM Melek Teknologi dan Berintegritas dalam Bingkai Filsafat Pendidikan Islam di Era Digital. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 4(1), 164-178. <https://doi.org/10.61722/jssr.v4i1.7640>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (the 3rd edition)*. Cambridge University.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Ed.). (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3 ed.). Cambridge University Press. Cambridge Core. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Moh Mahfud, Nur Kholis, & M Yunus Abu Bakar. (2023). Canva Application For Fiqh Learning Subjects In Grade V At Sdi Matsaratul Huda Panempun Pamekasan. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4). <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v12i4.10040>
- Mutlu-Bayraktar, D., Cosgun, V., & Altan, T. (2019). Cognitive load in multimedia learning environments: A systematic review. *Computers & Education*, 141, 103618. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103618>
- Nagarajan, K., & Muniisvaran, K. (2025). Teaching Thirukkural to form 2 students through the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Journal of Valartamil*, 6(1), 15-20. <https://doi.org/10.37134/jvt.vol6.1.3.2025>
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Harris, N. R., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2022). Multimedia Design for Learning: An Overview of Reviews With Meta-Meta-Analysis. *Review of Educational*

- Research*, 92(3), 413–454. <https://doi.org/10.3102/00346543211052329>
- Paas, F., & van Merriënboer, J. J. G. (2020). Cognitive-Load Theory: Methods to Manage Working Memory Load in the Learning of Complex Tasks. *Current Directions in Psychological Science*, 29(4), 394–398. <https://doi.org/10.1177/0963721420922183>
- Paul, J., & Seniuk-Cicek, J. (2022). The Cognitive Science of PowerPoint Part II: The Power of Attention. *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association (CEEA)*. <https://doi.org/10.24908/pceea.vi.15834>
- Pink, A., & Newton, P. M. (2020). Decorative animations impair recall and are a source of extraneous cognitive load. *Advances in Physiology Education*, 44(3), 376–382. <https://doi.org/10.1152/ADVAN.00102.2019>
- Pouw, W., Rop, G., de Koning, B., & Paas, F. (2019). The cognitive basis for the split-attention effect. *Journal of Experimental Psychology: General*, 148(11), 2058–2075. <https://doi.org/10.1037/xge0000578>
- Rahmaniah, Ariqo, M. Kenzie Z., Alsalsabila, N. N., & Bakar, M. Y. A. (2025). Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi Dalam Filsafat Islam Sebagai Fondasi Pendidikan Moral. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 4(1), 179–192. <https://doi.org/10.61722/jssr.v4i1.7638>
- Ramdani, H., Fahmi, R., Nadya, A., & Indahsari, I. (2022, Juli 22). *Affective Domain (Taxonomy Krathwohl) and Interpersonal Communication of Students in e-Learning Activities*. Proceedings of the 1st International Conference on Social, Science, and Technology, ICSST 2021, 25 November 2021, Tangerang, Indonesia. <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.25-11-2021.2318828>
- Selvia, S., Jasiah, J., & Mahmudah, I. (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Xi Di Ma Darul Amin Palangka Raya. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(4), 664–681. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i4.2646>
- Shahnabati, F., Sabourifard, A., Amiri, S. H., Bosaghzadeh, A., & Ebrahimpour, R. (2025). Cognitive load and visual attention assessment using physiological eye tracking measures in multimedia learning. *PLOS ONE*, 20(12 December). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0337195>
- Skulmowski, A. (2023). The Cognitive Architecture of Digital Externalization. *Educational Psychology Review*, 35(4). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09818-1>

- Skulmowski, A., & Xu, K. M. (2022). Understanding Cognitive Load in Digital and Online Learning: A New Perspective on Extraneous Cognitive Load. *Educational Psychology Review*, 34(1), 171–196. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09624-7>
- Sundararajan, N., & Adesope, O. (2020). Keep it Coherent: A Meta-Analysis of the Seductive Details Effect. *Educational Psychology Review*, 32(3), 707–734. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09522-4>
- Susanti, S. S., Nursafitri, L., Hamzah, I., Zunarti, R., Darmanto, Fitriyah, Asy'arie, B. F., & As'ad, M. S. (2024). Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(1), 40–59. <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>
- Sweller, J., Merriënboer, J. J. G. van, & Paas, F. (2019). Cognitive Architecture and Instructional Design: 20 Years Later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261–292. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Syagif, A. (2024). Teori Beban Kognitif John Sweller Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Jenjang Pendidikan Dasar. *FASHLUNA*, 5(2), 93–105. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i2.883>
- Tajuddin, T., & Amaluddin, A. (2025). Pendidikan Agama Islam sebagai Media Penguatan Karakter dan Mental Spiritual. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(4), 61–71. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i4.194>
- Wang, C.-C., & Chen, M.-C. (2026). An eye-tracking study to investigate the impact of media multitasking behaviour on visual attention and learning performance in online learning. *Research Papers in Education*, 0(0), 1–32. <https://doi.org/10.1080/02671522.2026.2649157>
- Zhao, P., & Todd, R. W. (2025). Recontextualising PowerPoint in higher education: Teacher perceptions and pedagogical affordances. *Australasian Journal of Educational Technology*, 41(5), 89–102. <https://doi.org/10.14742/ajet.10719>