

MEDIA PEMBELAJARAN JENIS MEDIA VISUAL 1 (BAGAN/CHART, DIAGRAM, GRAFIK, POSTER, KARTUN)

Meri Ulina Br. Ginting¹, Tresia Lestari Irene Padang², Aryanatasya Damanik³, Ayu Safaina Br. Sembiring⁴, Rotua Sinaga⁵

^{1,2,3,4,5}STT Abdi Sabda Medan

meriulinaginting@sttabdisabda.ac.id¹, tresiapadang22@gmail.com²,
riadamanik.129@gmail.com³, ayusafaina366@gmail.com⁴, rotualubukdalam@gmail.com⁵

ABSTRACT; *The purpose of this study is to improve the mathematical comprehension ability of grade V students of SDN Mekarmukti 04 in the development of polyomic learning media. This study uses a type of R&D research with the ADDIE development model. The validation test was carried out by validators who produced 96.3% for the validation of media experts, 97.7% for the validation of linguists, and 87.6% for the validation of material experts. With the three validator scores, it produces an average of 96.7% which shows that the category is very valid to be tested. The results of the teacher's response of 98.1% prove that the media is very practical to use. The results of the small group trial resulted in 94.2% and the large group trial 95.8% proved that the media was very practical. The results of effectiveness resulted in 82.1% which showed very effective. Based on the results of the study, it can be concluded that polyomic learning media can improve students' mathematical comprehension skills.*

Keywords: *Learning Media, Polyominoes, Mathematical Understanding.*

ABSTRAK; Salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan aspek visual yang efektif dalam mendukung proses penyampaian materi secara jelas, konkret, dan menarik adalah Media Visual. Penggunaan media visual terbukti mampu meningkatkan perhatian, pengetahuan, dan retensi belajar. Dengan penyajian informasi berbasis gambar, simbol, serta representasi visual lainnya. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep media pembelajaran, fungsi media visual, serta jenis-jenisnya seperti bagan (grafik atau diagram), kartun, dan poster yang relevan dalam kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi. Metode kajian yang digunakan adalah studi literatur dengan memanfaatkan sumber-sumber ilmiah yang relevan sebagai dasar analisis terhadap teori, fungsi, dan praktik penggunaan media visual dalam pengajaran. Hasil analisis sumber menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dapat memperkuat interaksi belajar, mendorong partisipasi aktif mahasiswa, serta meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media visual penting

diintegrasikan secara optimal dalam desain pembelajaran inovatif pada pendidikan tinggi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Poliomino, Pemahaman Matematis.

PENDAHULUAN

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini tentunya sangat banyak membawa perubahan terkhususnya dalam bidang Pendidikan. Hal ini guru dapat menyesuaikan apalagi saat ini zaman sudah modern seorang guru itu diwajibkan mampu mengajar secara kreatif dan menarik. Salah satu caranya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran termasuk media visual agar materi pembelajaran mudah di mengerti dan pastinya suasana dalam belajarpun pasti lebih menyenangkan. Media visual adalah alat bantu yang memperkuat penyampaian materi karena informasi disajikan langsung melalui indera penglihatan. Dengan media ini, Siswa juga akan lebih mudah mengingat materi ketika melihat gambaran atau ilustrasinya serta mudah untuk dipahami.

Media visual ada banyak jenisnya namun saat ini ada beberapa saja yang ingin dibahas yaitu seperti bagan, diagram, grafik, poster, sampai kartun. Semua ini memiliki fungsi dan keunggulan dalam mendukung kegiatan belajar. Sebagai contoh dimana guru bisa menggunakan bagan atau grafik untuk menjelaskan suatu konsep ketika mengajar dimanapun termasuk di ruang kelas. di gereja, seorang pengkhotbah atau guru sekolah minggu juga bisa menggunakan poster atau gambar kartun agar jemaat maupun anak-anak lebih mudah memahami pesan firman Tuhan yang akan disampaikan. Melalui tulisan ini, akan dibahas lebih jauh apa itu media pembelajaran, termasuk media visual dan manfaatnya dalam proses belajar mengajar serta jenis-jenis media visual yang sering dipakai. Harapannya, ini bisa menjadi bekal bagi para calon pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami

TINJAUAN PUSTAKA

Media visual berasal dari kata “*visual*” yang artinya sesuatu hal yang dapat diketahui serta ditangkap oleh indera penglihatan serta memberikan makna melalui bentuk, warna,

serta tampilan grafis yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dan pengetahuan dalam bentuk gambar, ilustrasi, grafik, foto, simbol, sehingga informasi mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Menurut Levie dan Lentz, media visual memiliki beberapa fungsi yang penting dalam pembelajaran, yaitu fungsi untuk menarik perhatian peserta didik, fungsi untuk menumbuhkan ketertarikan belajar, fungsi untuk memperkuat pemahaman konsep, serta fungsi untuk membantu peserta didik yang kesulitan memahami teks verbal (Reza, 2024). Sementara itu, Sadiman menyatakan dengan tegas bahwa media visual berperan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan melalui penyajian bagan, grafik, diagram, poster, dan ilustrasi sehingga mempermudah penalaran. (Anggraini, 2023). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan segala bentuk media pembelajaran yang digunakan sebagai aspek penglihatan sebagai jalur utama penerimaan informasi pemahaman, serta retensi dalam belajar dan sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam keberlangsungan proses pembelajaran khususnya dalam dunia teknologisaat ini dengan harapan pendidikan yang semakin berkembang

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (library research). Sesuai dengan pendapat Milya Sari (2020), penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber tertulis seperti buku referensi, penelitian terdahulu, artikel, catatan, serta jurnal yang relevan dengan topik. Data yang diperoleh kemudian diseleksi dan disesuaikan dengan fokus penelitian penulis, sehingga dapat memberikan gambaran dan inspirasi bagi pembahasan dalam tulisan ini. Tema-tema yang diangkat disusun secara sistematis hingga diperoleh suatu kesimpulan. Melalui penelitian ini, penulis mengkaji media komunikasi dalam Alkitab sesuai dengan topik yang telah ditetapkan, menelaah peran media tersebut dalam pembelajaran berdasarkan konteksnya, serta mengembangkan bagaimana media-media itu dapat diterapkan dalam pembelajaran Kristen masa kini

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang bermakna “tengah”, “perantara”, atau “penghubung”. Secara umum, media dipahami sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima yang berada di antara dua pihak dan berfungsi menyampaikan atau menghubungkan pesan. Dalam konteks pembelajaran, media berarti alat atau sarana yang dipakai guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media tidak hanya menjadi penyampai pesan, tetapi juga berperan sebagai mediator yang membantu membangun hubungan yang efektif antara guru dan siswa selama proses belajar berlangsung.¹

Menurut Syadoih, media pembelajaran mencakup berbagai alat yang dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar. Alat-alat tersebut dapat berupa bahan cetak seperti buku atau majalah, media audiovisual seperti video dan slide presentasi, maupun media digital berupa aplikasi dan program komputer. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemudahan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga proses belajar berlangsung secara optimal efektif dan bermakna.²

Pengertian Media Visual

Media Visual merupakan sarana informasi yang disampaikan dalam bentuk gambar yang meliputi berbagai jenis seperti poster, grafik, bagan dan yang lainnya. Media visual sendiri sangat berpotensi nyata dalam memperlihatkan suatu gambar abstrak dan bermanfaat menjadi sumber pembelajaran yang mudah di pahami.³ Istilah *media* sering disamakan dengan *mediator*, yaitu sesuatu yang berfungsi sebagai perantara untuk menghubungkan dua pihak. Media visual sendiri merupakan media pembelajaran yang mengutamakan indera penglihatan. Media ini dibentuk dari unsur-unsur seperti garis, tekstur, bentuk, dan warna. Agar tampil menarik, media visual biasanya dirancang dengan kombinasi warna yang serasi, bentuk yang khas, atau tampilan yang menyerupai kondisi nyata sehingga informasi dapat

¹ Ztelia Rumawatine, *Media Pembelajaran Pendidikan* (Jawa Barat: CV Mega Press Nusantara, 2023), 1.

² Arifanisa, *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran* (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 27.

³ Shandy Juniantoro dkk, *Literasi Digital Dalam Tantangan Pendidikan Abad 21* (Pekalongan: NEM, 2021), 735.

tersampaikan dengan lebih jelas. Secara umum, media visual dibagi menjadi dua kelompok: **visual nonproyeksi** dan **visual proyeksi**. Visual nonproyeksi meliputi benda asli, model atau tiruan, serta berbagai bahan cetak seperti gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, bagan, peta, dan poster. Sementara itu, visual proyeksi mencakup foto, gambar digital, slide atau film bingkai, OHP, visual digital, dan LCD. Keseluruhan media visual berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang bertujuan meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan sekaligus menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran.⁴

Manfaat Dan Kelebihan Media Visual

Menurut Pranoto, media visual memiliki dua manfaat utama dalam pembelajaran. Pertama, media visual berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi. Tidak semua konsep dapat dipahami hanya melalui penjelasan lisan; beberapa materi membutuhkan dukungan gambar, diagram, atau ilustrasi agar lebih mudah ditangkap oleh siswa. Kedua, media visual juga dapat berfungsi sebagai sumber belajar. Sumber belajar mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh pengetahuan, seperti guru atau narasumber, buku, perpustakaan, media massa, lingkungan sekitar, dan berbagai media pendidikan lainnya. Media visual termasuk di dalamnya karena mampu menyajikan informasi secara jelas dan mudah dipahami melalui bentuk visual.⁵

Media visual memiliki sejumlah keunggulan dalam proses pembelajaran. Levie dan Lentz menjelaskan beberapa kelebihanannya sebagai berikut:

1. Gambar yang menarik dapat membangkitkan perhatian peserta didik. Ketika sebuah gambar yang memikat ditampilkan, peserta didik terdorong untuk mencari tahu alasan gambar tersebut digunakan. Penyertaan keterangan singkat di bawah gambar dapat semakin meningkatkan minat dan fokus mereka (atensi).
2. Gambar yang dijadikan topik utama kemudian diperkuat dengan suara atau penjelasan lisan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Bagi

⁴ Novelti, *Inovasi Pembelajaran Menulis* (Yogyakarta: Budi Utama, 2025), 47.

⁵ Iffaf Mustasyrifah, *Media Pembelajaran* (Aceh: Yayasan Muhammad Zaini, 2021), 16.

sebagian orang, kombinasi visual dan audio ini memberikan efek emosional positif (afektif).

3. Media yang digunakan dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan harus mampu mendukung pesan yang disampaikan melalui visual. Ketika media yang dipilih tepat, siswa akan lebih mudah memahami serta mengingat materi yang diberikan, sehingga aspek kognitif mereka dapat berkembang dengan lebih optimal.
4. Teks yang dimunculkan bersama gambar berfungsi sebagai rangsangan bagi ingatan peserta didik. Kata-kata yang ditampilkan dapat membantu anak mengasosiasikan materi visual dengan konsep tertentu (kompensatoris). Dalam konteks ini, media visual menjadi sarana yang efektif untuk membantu peserta didik memahami pelajaran dan menghubungkannya dengan situasi nyata di lingkungan mereka.⁶

Tahapan Penggunaan Media Visual

Dalam menggunakan media pembelajaran ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Persiapan. Guru perlu meluangkan waktu untuk menyiapkan media pembelajaran dengan baik. Sebelum dipakai di kelas, media sebaiknya dicek atau dicoba dulu supaya tidak ada masalah saat digunakan.
2. Aktivitas Peserta Didik. Media yang digunakan sebaiknya bisa membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Walaupun media membantu menjelaskan materi, peran guru tetap penting sebagai pengarah dan pembimbing, jadi pembelajaran tidak hanya bergantung pada media saja.
3. Alternatif Pengganti. Jika muncul kendala, misalnya listrik padam atau media tiba-tiba tidak berfungsi, guru perlu menyiapkan opsi media lain. Dengan adanya cadangan, kegiatan belajar tetap bisa berjalan tanpa gangguan.
4. Respon Peserta Didik. Guru perlu memperhatikan bagaimana reaksi siswa terhadap media yang digunakan. Media tersebut seharusnya membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membuat proses belajar lebih nyaman.

⁶ Iffaf Mustasyrifah, *Media Pembelajaran* (Aceh: Yayasan Muhammad Zaini, 2021), 16.

5. Evaluasi. Guru perlu melakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Penilaian ini bisa dilakukan saat proses belajar berlangsung maupun setelah kegiatan belajar berakhir⁷

Jenis-Jenis Media Visual 1

1. Bagan/Chart

Bagan atau chart merupakan cara penyajian data dalam bentuk visual seperti diagram atau gambar. Bagan digunakan untuk menampilkan informasi secara jelas, baik untuk membandingkan maupun menunjukkan perbedaan antar data. Sebagai media visual, bagan berfungsi membantu pembaca memahami informasi secara lebih terstruktur dan sederhana.⁸ Sebagai salah satu bentuk media visual, bagan memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara teratur dan mudah dipahami. Dalam penelitian akademik, bagan tidak hanya menjadi alat bantu saat presentasi, tetapi juga berfungsi membantu peneliti melihat pola, kecenderungan, atau hubungan antar data yang mungkin tidak terlihat jika hanya disajikan dalam bentuk angka. Dengan kata lain, bagan menjadi jembatan komunikasi antara peneliti dan pembaca, sehingga hasil penelitian dapat dipahami dengan lebih jelas.

Melalui visualisasi data, audiens dapat menangkap inti informasi yang rumit dengan lebih cepat, sehingga penyampaian ilmiah menjadi lebih efektif. Ada berbagai jenis bagan yang dapat digunakan sesuai dengan jenis data yang dianalisis, di antaranya:

1. Bagan batang (bar chart) digunakan untuk membandingkan nilai antar kategori, sehingga perbedaan antar kelompok data dapat terlihat dengan jelas
2. Bagan garis (line chart) lebih sesuai untuk memperlihatkan perubahan data berdasarkan waktu, sehingga memudahkan identifikasi tren atau pola temporal.
3. Bagan lingkaran (pie chart) efektif untuk menunjukkan proporsi atau persentase dari keseluruhan data, sehingga komposisi data dapat dilihat secara menyeluruh.

⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2009), 82-83.

⁸ M. Ilyas Ismael, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makasar: Cendikia Publisher, 2020), 49.

Pemilihan jenis bagan yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penyampaian pesan dan ketepatan interpretasi data.

Proses menginterpretasikan sebuah bagan membutuhkan pemahaman yang cukup mengenai konteks data serta metode penelitian yang digunakan. Analisis yang baik tidak hanya berhenti pada membaca angka atau tampilan visual, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap makna, pola, dan hubungan yang muncul dari data tersebut. Peneliti perlu memperhatikan hal-hal seperti skala pengukuran, rentang waktu, dan variabel kontrol yang dapat memengaruhi hasil interpretasi. Selain itu, potensi bias dan keterbatasan dalam bentuk visualisasi juga harus dipertimbangkan agar kesimpulan yang diambil tetap akurat.⁹

Penggunaan bagan biasanya dibagi menjadi dua jenis. **Pertama**, bagan yang menyampaikan informasi secara bertahap, seperti flipchart atau hidden chart. **Kedua**, bagan yang menampilkan seluruh informasi sekaligus dalam satu tampilan, misalnya bagan pohon (tree chart), bagan alir (flow chart), atau bagan garis waktu (timeline chart). Tujuan utama penggunaan bagan adalah menyederhanakan ide atau konsep yang rumit agar lebih mudah dipahami. Dengan memanfaatkan garis, simbol, gambar, dan kata-kata singkat, bagan dapat merangkum informasi secara ringkas. Biasanya, bagan digunakan untuk menunjukkan proses, perkembangan, atau hubungan penting antar unsur data.¹⁰ Selain itu, bagan alir dapat digunakan untuk menunjukkan urutan peristiwa, misalnya perjalanan bangsa Israel keluar dari Mesir. Demikian pula, garis waktu dapat membantu anak-anak memahami urutan kelahiran, pelayanan, wafat, hingga kebangkitan Yesus. Untuk membuat penyajian lebih menarik, bagan dapat dikombinasikan dengan gambar, foto, atau simbol sederhana. Pendekatan ini tidak hanya membuat siswa mendengar cerita, tetapi juga melihat visualisasi yang membantu mereka lebih cepat memahami inti pelajaran.¹¹

2. Diagram

Diagram merupakan representasi sederhana yang digunakan untuk menjelaskan hubungan, alur, atau struktur suatu konsep secara sistematis. Sementara itu, grafik lebih

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 156.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 156.

¹¹ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2018), 203.

menitikberatkan pada penyajian data, perbandingan, atau perubahan suatu kondisi melalui tampilan garis, batang, atau bentuk visual lain yang bersifat terukur. Dalam pembelajaran, keduanya memiliki peran penting untuk mempermudah pemahaman siswa. Diagram membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah divisualisasikan dan dikaitkan dengan kenyataan. Grafik menampilkan data atau perkembangan suatu fenomena secara visual, sehingga lebih cepat dipahami, mudah dianalisis, dan lebih mudah diingat. Dengan demikian, penggunaan diagram dan grafik bukan sekadar untuk mempercantik tampilan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat strategis untuk meningkatkan efektivitas komunikasi, memperjelas materi, dan mendorong siswa berpikir kritis serta analitis terhadap informasi yang disajikan.¹²

Secara umum, ada beberapa jenis diagram yang sering digunakan, yaitu:

- a. Diagram batang adalah cara menyajikan data menggunakan batang atau kotak. Tinggi atau panjang batang menunjukkan besarnya nilai data yang ditampilkan, sehingga memudahkan perbandingan antardata.
- b. Diagram garis menampilkan data dalam bentuk titik-titik yang dihubungkan oleh garis lurus. Diagram ini biasanya digunakan untuk menunjukkan perkembangan, perubahan, atau pertumbuhan suatu fenomena dari waktu ke waktu.
- c. **Diagram lingkaran** menyajikan data dalam bentuk sebuah lingkaran yang dibagi menjadi beberapa bagian. Setiap bagian menunjukkan persentase dari masing-masing kategori, sehingga memudahkan pembaca melihat perbandingan secara visual.
- d. Diagram Lambang atau Piktogram, yaitu penyajian data dengan menggunakan gambar atau simbol sederhana yang mewakili objek tertentu, sehingga tampak lebih menarik dan mudah dimengerti.

Dalam dunia Sekolah Minggu, diagram dapat menjadi media yang sangat membantu. Guru dapat menggunakan diagram batang untuk menunjukkan jumlah anak yang hadir setiap

¹² Ismail Kusmayadi, *Be Smart Bahasa Indonesia* (Grafindo Media Pratama, 2008), 26.

minggu sehingga anak-anak bisa melihat perkembangan kehadiran mereka. Diagram garis bisa dipakai untuk memperlihatkan pertumbuhan hafalan ayat dari bulan ke bulan, sehingga terlihat jelas peningkatan kemampuan mereka. Diagram lingkaran dapat digunakan untuk menunjukkan perbandingan jumlah anak di tiap kelas, misalnya kelas kecil, menengah, dan besar.¹³

3. Grafik

Grafik adalah salah satu bentuk penyajian data dalam wujud visual, baik berupa garis, batang, lingkaran, maupun gambar, yang dirancang untuk memudahkan pembaca memahami informasi secara cepat dan jelas dibandingkan hanya melalui angka atau teks. Visualisasi dalam grafik mampu merangkum data yang kompleks menjadi tampilan yang sederhana, sistematis, dan komunikatif. Dalam konteks pembelajaran, grafik berfungsi tidak hanya untuk menyederhanakan informasi, tetapi juga menarik perhatian siswa, memperjelas konsep yang abstrak, serta membantu peserta didik mengingat materi dalam jangka panjang. Selain itu, penggunaan grafik dapat melatih kemampuan analisis siswa, karena mereka diajak untuk membaca, menafsirkan, dan menghubungkan data yang ditampilkan. Dengan demikian, grafik tidak hanya berperan sebagai media visual, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami berbagai konsep. Melalui grafik, siswa dapat melihat pola, membandingkan data, serta menafsirkan informasi dengan lebih mudah. Hal ini sekaligus membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis dalam proses pembelajaran.¹⁴

4. Poster

Poster adalah media berupa desain grafis pada kertas berukuran besar yang memuat tulisan atau gambar untuk menyampaikan informasi, pengumuman, atau promosi kepada banyak orang. Biasanya poster dipajang di tempat umum agar mudah dilihat dan dibaca. Poster biasanya dirancang dengan tampilan yang menarik melalui penggunaan warna-warna yang kuat serta tulisan yang singkat dan mudah dibaca. Tujuan utamanya adalah

¹³ Husein Tampomas, *Sistem Persamaan Linear dan Statistika* (Indonesia: Grasindo), 53-61.

¹⁴ Idhoofiyatul Fatin, *New Edition Big Book* (Jakarta: CMedia, 2017), 73.

menyampaikan informasi secara cepat dan langsung, sekaligus berfungsi sebagai media peringatan, promosi, atau penyampai pesan penting lainnya.¹⁵ Menurut Ekokasih tahun 2017 menyatakan bahwa poster merupakan tulisan atau plakat yang dipasang di tempat umum dan berisi pesan atau imbauan yang ditujukan kepada masyarakat. Poster dibuat untuk menarik perhatian dan menyampaikan informasi secara cepat. Secara umum, terdapat beberapa jenis poster, yaitu:

1. Poster jenis ini berisi informasi tentang layanan yang diberikan kepada masyarakat, misalnya kesehatan, pendidikan, atau bantuan sosial, dengan tujuan agar masyarakat mengetahui dan memanfaatkan layanan tersebut.
2. **Poster niaga** merupakan poster yang berisi informasi untuk mempromosikan atau menawarkan suatu produk maupun jasa. Poster ini dibuat dengan tujuan menarik perhatian calon pembeli sehingga mereka tertarik untuk mengetahui atau membeli apa yang ditawarkan oleh perusahaan..
3. Poster pendidikan berisikan tentang memberi pengajaran dan lain sebagainya.¹⁶

4. **Kartun**

Kartun berasal dari istilah Italia *cartone* yang berarti “kertas”. Pada awalnya, istilah ini digunakan untuk menyebut sketsa yang dibuat di atas kertas tebal sebagai rancangan awal sebuah lukisan atau mozaik. Seiring waktu, kartun berkembang menjadi gambar sederhana yang memuat unsur humor, sindiran, atau pesan tertentu yang mudah dipahami oleh pembacanya. Kartun biasanya menggunakan simbol dan karakter yang mudah dikenal sehingga pesan dapat tersampaikan secara cepat dan ringkas. Sebagai bentuk komunikasi grafis, kartun tidak hanya menghibur tetapi juga mampu memengaruhi opini masyarakat. Kartun populer karena cara penyampaiannya sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Jenis-jenis kartun antara lain kartun gag yang bersifat lucu, kartun editorial yang berfungsi

¹⁵ Mustofa Hilmi, *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual* (Jawa Tengah: Nasya Expanding Management, 2022), 77-79.

¹⁶ Arrie Widhayani, *Mahir Menulis Kreatif Teks Iklan, Slogan Dan Poster* (Jawa Barat: HM Publisher, 2020), 50.

sebagai sindiran visual terhadap isu sosial, karikatur yang menonjolkan karakter seseorang melalui perubahan bentuk, serta kartun animasi yang dapat bergerak dan bersuara.¹⁷

Salah satu media visual yang memiliki daya tarik tersendiri adalah kartun. Haron menjelaskan bahwa kartun merupakan bahan visual yang sangat populer dan digemari oleh berbagai kalangan pembaca maupun penonton. Kartun pada dasarnya berupa gambar yang menampilkan bentuk atau karakter tertentu, baik dalam bentuk ilustrasi maupun karikatur, yang biasanya memuat humor, sindiran, atau pesan tertentu. Melalui penyajian yang sederhana namun kuat, kartun mampu menyampaikan pesan secara cepat dan menarik perhatian pembaca.¹⁸ Kartun merupakan gambar interpretatif yang memanfaatkan simbol atau ilustrasi untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas, sekaligus mengekspresikan sikap tertentu terhadap orang, situasi, atau peristiwa. Dalam pembelajaran, kartun sangat membantu karena dapat menjelaskan materi secara runtut dan mudah dipahami. Ciri-ciri kartun yang baik antara lain: menampilkan karikatur, menggunakan unsur sindiran atau penggambaran yang dilebih-lebihkan, menghadirkan humor yang tepat, serta berfokus hanya pada satu gagasan utama. Kartun memiliki beberapa kelebihan, seperti mampu menarik perhatian siswa, memengaruhi sikap dan perilaku, mempermudah pemahaman informasi, serta meninggalkan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan.¹⁹

A. Contoh Visual I (Diagram, Grafik Dan Poster)

1. Diagram



¹⁷ Syahroni dan Maya Nurfitriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD" *Jurnal Formatif* 7 (3): 262-271, 2017.

¹⁸ Anisa Trisiana, *Media Digital Kartun Nilai Keselamatan* (Jawa Barat: Anita Trisiani, 2020), 3.

¹⁹ Andi Kristanto, *Be Smart Bahasa Indonesia* (Grafindo Media Pratama, 2008), 46.

2. Grafik



3. Poster



KESIMPULAN

Perkembangan teknologi dan informasi memberikan pengaruh besar bagi dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran. guru dan peserta didik dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sumber belajar yang membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah.

Salah satu jenis media yang banyak digunakan adalah media visual. Media ini memiliki keunggulan karena mampu menyajikan pesan secara lebih jelas, konkret, dan mudah diingat. Melalui media visual, konsep yang rumit dapat disederhanakan sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, media visual mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, memperkuat ingatan siswa, serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif

DAFTAR PUSTAKA

- Arifanisa. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Fatin, Idhoofiyatul. *New Edition Big Book*. Jakarta: Cmedia, 2017.
- Juniantoro Shandy, *Literasi Digital Dalam Tantangan Pendidikan Abad 21* Pekalongan: NEM, 2021.
- Gandana, Gilar. *Literasi ICT & Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019.
- Kristanto, Andi. *Be Smart Bahasa Indonesia* (Grafindo Media Pratama, 2008), 46.
- Kusmayadi, Ismail. *Be Smart Bahasa Indonesia*. Grafindo Media Pratama, 2008.
- M. Ilyas, Ismael. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendikia Publisher, 2020.
- Mustof, Hilmi. *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jawa Tengah: Nasya Expanding Management, 2022.
- Novelti. *Inovasi Pembelajaran Menulis*. Yogyakarta: Budi Utama, 2025.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Riyana Cepi & Susilana Rudi, *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Rumawatine, Ztelia. *Media Pembelajaran Pendidikan*. Jawa Barat: CV Mega Press Nusantara, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Tampomas, Husein. *Sistem Persamaan Linear dan Statistika*. Indonesia: Grasindo, 2018.
- Trisiana, Anisa. *Media Digital Kartun Nilai Keselamatan*. Jawa Barat: Anita Trisiani, 2020.
- Wahyuni, Resty. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris*. Medan: IKAPI, 2023.

Widhayani, Arrie. *Mahir Menulis Kreatif Teks Iklan, Slogan Dan Poster*. Jawa Barat: HM Publisher, 2020.

Nurfitriyanti Maya, dan Syahroni Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer

Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD” Jurnal Formatif 7(3). 2017.