

MEDIA PEMBELAJARAN JENIS MEDIA VISUAL II (Komik, Peta, Globe, Papan Tulis, Papan Flanel)

Meri Ulina Br Ginting¹, Hanna Lica Br Parangin-angin², Lucky Pernando Barus³, Rico Ginting⁴, Yusdianman Damanik⁵

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

meriulinaginting@sttabdisabda.ac.id¹, hannalicaperanginanhin@gmail.com²,
baruslucky2@gmail.com³, maitingzzz18@gmail.com⁴, yusdiamandamanik@gmail.com⁵

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji peran berbagai media pembelajaran visual, seperti komik, peta, globe, papan tulis, dan papan flanel, dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Media visual berfungsi menyederhanakan konsep melalui penyajian informasi yang menggunakan gambar, warna, dan tata letak terstruktur yang membuat pemahaman lebih jelas. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis karakteristik, keunggulan, serta keterbatasan tiap jenis media untuk menentukan kontribusinya terhadap peningkatan perhatian, daya ingat, dan keterhubungan pendekatan deskriptif, analitis melalui telaah literature dan pengamatan terhadap praktik penggunaan media di lingkungan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik efektif dalam menstimulasi imajinasi dan memotivasi belajar. Demikian juga, Peta dan globe mampu mengembangkan kesadaran spasial, sedangkan papan tulis dan papan flanel mendukung penjelasan yang interaktif dan partisipatif. Secara keseluruhan, media visual terbukti meningkatkan fokus peserta didik, memperkuat ingatan, serta menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa meskipun perkembangan teknologi digital semakin pesat, media visual tradisional tetap relevan dan memiliki nilai pedagogis yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Visual, Komik, Peta, Globe, Papan Tulis, Papan Flanel.

ABSTRACT

This study examines the role of various visual learning mediasuch as comics, maps, globes, blackboards, and flannel boards in improving the effectiveness of classroom learning processes. Visual media function to simplify concepts through the presentation of information using images, colors, and structured layouts that make understanding clearer. The purpose of this study is to analyze the characteristics, strengths, and limitations of each type of media in order to determine their contribution to enhancing attention, memory retention, and the integration of descriptive and analytical approaches through a literature review and observation of media use practices in learning environments. The results show that comics are

effective in stimulating imagination and motivating learning. Similarly, maps and globes are able to develop spatial awareness, while blackboards and flannel boards support interactive and participatory explanations. Overall, visual media are proven to increase learners' focus, strengthen memory, and connect learning materials with real-life contexts. The conclusion of this study emphasizes that despite the rapid advancement of digital technology, traditional visual media remain relevant and possess significant pedagogical value in learning activities.

Keywords: *Visual Learning Media, Comics, Maps, Globes, Blackboards, Flannel Boards.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif menuntut adanya sarana yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan terarah. Dalam konteks tersebut, **media pembelajaran visual** menjadi unsur penting karena mampu menghadirkan informasi melalui bentuk-bentuk yang dapat langsung ditangkap oleh indera penglihatan. Penyajian materi melalui gambar, warna, simbol, dan ilustrasi memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih cepat sekaligus menjaga konsentrasi selama proses belajar berlangsung.

Di lingkungan pendidikan, berbagai jenis media visual telah digunakan untuk memperkuat penyampaian materi, seperti **komik, peta, globe, papan tulis, dan papan flanel**. Komik menawarkan pendekatan naratif yang memadukan teks dan gambar, sehingga membantu siswa melihat alur logis dari konsep yang dipelajari. Peta dan globe menjadi alat penting dalam memperkenalkan representasi ruang dan lokasi secara akurat. Adapun papan tulis dan papan flanel memberi kesempatan kepada guru untuk melakukan penjelasan yang bersifat langsung, fleksibel, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Walaupun teknologi digital berkembang pesat, media visual konvensional tetap memiliki daya guna yang kuat. Sifatnya yang sederhana, mudah dioperasikan, dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi membuat media tersebut tidak tergantikan dalam situasi tertentu. Oleh karena itu, kajian mengenai keunggulan, fungsi, dan relevansi media pembelajaran visual menjadi penting untuk memastikan proses pengajaran berlangsung lebih efektif dan berpusat pada pemahaman peserta didik.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Kustandi & Sutjipto menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai penyalur pesan agar materi dapat diterima peserta didik secara lebih jelas dan terarah. Media visual seperti, gambar,

grafik, komik, peta, hingga papan tulis berperan memperkuat pemahaman karena mengandalkan indra penglihatan sebagai jalur utama penerimaan informasi. Komik sebagai salah satu media visual dinilai efektif dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep melalui alur cerita serta visualisasi karakter. Sementara itu, peta dan globe memberikan gambaran nyata tentang permukaan bumi, lokasi, serta hubungan ruang, sehingga sangat membantu pembelajaran geografi. Media sederhana seperti papan tulis dan papan flanel tetap relevan karena mudah digunakan, fleksibel, dan memungkinkan guru menyesuaikan materi secara langsung. Berbagai penelitian menegaskan bahwa pemanfaatan media visual secara tepat dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta hasil belajar peserta didik.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (library research). Penelitian jenis ini mengandalkan berbagai sumber tertulis sebagai dasar pengumpulan data, seperti buku-buku akademik, artikel ilmiah, jurnal, dan dokumen relevan lainnya. Sebagaimana dijelaskan oleh Milya Sari (2020), penelitian kepustakaan merupakan proses pengumpulan informasi melalui berbagai referensi yang tersedia, baik berupa hasil penelitian sebelumnya, catatan ilmiah, maupun literatur yang membahas topik serupa.

Data yang dikumpulkan kemudian dipilih berdasarkan relevansinya dengan fokus kajian, sehingga dapat memberikan landasan teoritis dan inspirasi dalam mengembangkan pembahasan. Setiap informasi yang ditemukan selanjutnya diorganisir secara sistematis untuk mendukung pemaparan tema-tema dalam artikel ini. Setelah proses pengumpulan dan penyusunan data selesai, penulis melakukan analisis untuk menemukan keterkaitan antar konsep dan menarik kesimpulan. Penelitian ini dimulai dengan menelaah pengertian dan fungsi media pembelajaran visual berdasarkan sumber pustaka. Selanjutnya dikaji bagaimana jenis-jenis media visual, seperti komik, peta, globe, papan tulis, dan papan flanel digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap akhir, penulis membahas bagaimana penerapan media visual tersebut dapat diadaptasi dalam pembelajaran Kristen masa kini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis literatur dari berbagai sumber, ditemukan bahwa penggunaan media visual, terutama komik, peta, globe, papan tulis, dan papan flanel secara signifikan dapat

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media visual terbukti membantu memperjelas pesan, menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, serta meningkatkan retensi memori. Hasil ini sejalan dengan pernyataan Kustandi & Sutjipto (2011) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik serta meningkatkan efisiensi proses belajar (Kustandi & Sutjipto, 2011). Selain itu, Prawesti (2024) menegaskan bahwa media visual mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna (Prawesti, 2024).

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa setiap media visual memiliki karakteristik, fungsi, dan keunggulan masing-masing. Komik efektif untuk menarik minat dan membangun pemahaman naratif, peta dan globe untuk visualisasi spasial, papan tulis untuk interaksi langsung, dan papan flanel untuk manipulasi objek visual.

1. Media Pembelajaran dalam Perspektif Teoretis

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyalurkan pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik untuk belajar (Rumawatine, 2023). Media berperan sebagai penghubung antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini diperkuat oleh Arifanisa (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menyediakan stimulus visual dan verbal yang memperkuat proses kognitif peserta didik (Arifanisa, 2023). Dengan demikian, penggunaan media visual menjadi bagian integral dari proses pembelajaran abad ke-21.

2. Media Visual sebagai Pendukung Pembelajaran

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan dan menyajikan pesan melalui gambar, grafik, atau simbol visual (Cut Dea, 2023). Keunggulan utama media visual adalah kemampuannya menampilkan informasi secara konkret dan menarik, sehingga mempercepat pemahaman konsep abstrak. Pernyataan ini didukung oleh Junaldi (2023) yang menjelaskan bahwa media visual dapat membantu meningkatkan fokus belajar siswa serta memperkuat daya ingat karena informasi diterima melalui saluran visual yang lebih dominan (Junaldi, 2023). Dengan demikian, media visual sangat efektif dalam pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

3. Komik sebagai Media Pembelajaran

Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran visual yang mampu menyampaikan konsep melalui narasi dan ilustrasi (Trisiantari & Mudita, 2024). Komik mampu:

- 1) meningkatkan motivasi belajar,
- 2) mempermudah pemahaman alur,
- 3) mengkonkretkan informasi kompleks.

Penelitian Wulandari (2023) juga menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran tematik dan moral (Wulandari, 2023). Dengan visualisasi yang menarik, komik sangat efektif digunakan pada materi yang berkaitan dengan cerita, sejarah, moral, dan ilmu sosial.

4. Peta dan Globe dalam Pembelajaran Geografi

Peta adalah representasi permukaan bumi pada bidang datar dengan skala tertentu, sedangkan globe merupakan miniatur bumi dalam bentuk tiga dimensi (Munawir, 2006). Kedua media ini membantu siswa memahami:

- 1) lokasi relatif dan absolut
- 2) konsep ruang
- 3) bentuk permukaan bumi
- 4) fenomena geografi.

Munawir (2006) menegaskan bahwa peta dan globe mempermudah visualisasi konsep spasial yang tidak dapat diamati secara langsung (Munawir, 2006). Karenanya, peta dan globe sangat relevan dalam pembelajaran geografi dan juga berguna dalam mata pelajaran lain seperti sejarah dan kewarganegaraan.

5. Papan Tulis sebagai Media Tradisional yang Tetap Relevan

Walaupun bersifat tradisional, papan tulis dan whiteboard tetap menjadi media yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Kustandi & Sutjipto (2011), papan tulis memungkinkan guru menulis, menggambar, dan menjelaskan secara langsung sehingga mendukung interaksi aktif dengan peserta didik (Kustandi & Sutjipto, 2011).

Keunggulan papan tulis:

- 1) Fleksibel
- 2) mudah digunakan
- 3) hemat biaya
- 4) dapat digunakan untuk berbagai strategi pembelajaran

Papan tulis tetap relevan bahkan di era digital karena mendukung improvisasi pengajar dan interaksi real-time di kelas.

6. Papan Flanel sebagai Media Manipulatif Visual

Papan flanel merupakan media grafis dua dimensi yang memungkinkan gambar atau objek dipindah-pindahkan sesuai kebutuhan (Rumawatine, 2023). Media ini efektif untuk: pembelajaran tematik, cerita bergambar, klasifikasi objek, permainan edukatif. Menurut Wahab (2021), papan flanel dapat meningkatkan keaktifan siswa karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi (Wahab, 2021).

Kelebihan papan flanel: memusatkan perhatian siswa, mudah dibuat, membantu konkretisasi konsep. Namun, kelemahannya adalah gambar mudah jatuh jika tidak ditempel dengan baik.

7. Evaluasi Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran

Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana media visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Susilana & Riyana (2009) menegaskan bahwa evaluasi media penting dilakukan untuk memastikan keberhasilan proses belajar dan kualitas pemahaman siswa (Susilana & Riyana, 2009).

Tahapan evaluasi:

- 1) Relevansi media dengan kompetensi.
- 2) Keaktifan siswa dalam menggunakan media.
- 3) Pemahaman konsep setelah penggunaan media.
- 4) Respon siswa terhadap media.

Berdasarkan kajian teori, penggunaan media visual terbukti memberi dampak positif bagi hasil belajar, terutama dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi.

Implikasi dengan Pembelajaran Masa Kini

Penggunaan media visual dalam pembelajaran masa kini memberikan dampak besar karena membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Media visual membuat informasi yang sulit menjadi lebih jelas dan tidak membingungkan, sebagaimana dijelaskan bahwa media dapat memperjelas pesan yang disampaikan guru (Kustandi & Sutjipto, 2011). Komik pendidikan menjadi media yang menarik perhatian siswa karena menggabungkan gambar dan cerita. Cara ini membuat siswa lebih mudah mengikuti alur materi dan lebih tertarik belajar. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa komik mampu meningkatkan ketertarikan siswa melalui ilustrasi yang menarik (Trisiantari & Mudita, 2024).

Penggunaan peta dan globe juga penting karena membantu siswa memahami letak geografis dan hubungan antarwilayah. Media ini mempermudah siswa mempelajari konsep ruang, arah, dan fenomena bumi, seperti ditegaskan bahwa peta dan globe membantu siswa mengenali lokasi dengan lebih nyata (Munawir, 2006). Papan tulis dan papan flanel tetap relevan karena mendukung pembelajaran yang interaktif. Guru bisa menulis, menggambar, atau menempelkan gambar sehingga siswa lebih aktif. Media seperti ini terbukti membantu meningkatkan ingatan siswa karena melibatkan aktivitas langsung (Junaldi, 2023). Media visual juga sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut siswa kreatif dan kritis. Gambar, infografis, dan ilustrasi membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan terstruktur, sebagaimana diungkapkan bahwa visual dapat meningkatkan pemahaman konsep (Rumawatine, 2023).

Dengan demikian, guru masa kini perlu memilih media visual yang tepat agar pembelajaran lebih efektif. Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, sesuai pandangan bahwa pemilihan media harus mempertimbangkan materi dan kondisi peserta didik (Arifanisa, 2023). Secara umum, media visual membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan cara belajar siswa saat ini. Media visual juga membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna bagi peserta didik (Susilana & Riyana, 2009).

D. KESIMPULAN

Penggunaan media visual dalam pembelajaran masa kini memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media seperti komik, peta, globe, papan tulis, dan papan flanel mampu memperjelas materi, menarik perhatian, dan membantu siswa memproses informasi secara lebih terarah. Keberadaan media visual juga mendukung

kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut kreativitas, pemikiran kritis, serta kemampuan memahami informasi berbasis gambar. Keberhasilan penggunaan media visual sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, media visual tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi berperan sebagai elemen penting yang memperkuat proses belajar dan membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Faisal, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif pada Era Society 5.0*. Makassar: Tohar Media, 2022.
- Arifanisa. *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Cut, Dea. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: IKAPI, 2023.
- Iswan. *Inovasi Manajemen Pembelajaran Sekolah*. Yogyakarta: IKAPI, 2024.
- Junaldi. *Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Indramayu: Adanu Abimata, 2023.
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Munawir. *Cakrawala Geografi*. Bandung: Yulistira, 2006.
- Prawesti, Larasati Nur Indah, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeishak, 2024.
- Rumawatine, Ztelia. *Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Sumedang: CV Mega Press Nusantara, 2023.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Trisiantari, Ni Ketut Desia, dan Made Adi Mudita. *Pencegahan Perundungan Melalui Komik*. Bandung: IKAPI, 2024.
- Wahab, Abdul, dkk. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Wulandari, Nova Suci. *Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kreatif dan Inovatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.