

## **PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR KARTUN DARI KULIT JAGUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 8 SUBTEMA 3 KELAS II SDN 2 BADRAIN**

**Suci Purnaningsih<sup>1\*</sup>**,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, NTB;  
[sucipurnaningsih22@gmail.com](mailto:sucipurnaningsih22@gmail.com)

**Intan Dwi Hastuti<sup>2</sup>**,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, NTB;  
[intandwihastuti88@gmail.com](mailto:intandwihastuti88@gmail.com)

**Sukron Fujiaturrahman<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, NTB;  
[sukronfu27@gmail.com](mailto:sukronfu27@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yaitu media gambar kartun dari kulit jagung untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 8 subtema 3 kelas II SDN 2 Badrain yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Untuk tahap uji coba terbatas dilaksanakan di kelas II SDN 2 Badrain dan tahap uji coba lapangan dilaksanakan di kelas II SDN 1 Badrain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan media gambar kartun dari kulit jagung ini mendapat nilai rata-rata hasil validasi ahli media 0,77% (valid), ahli materi 0,84% (sangat valid). Adapun hasil dari uji coba terbatas mendapat nilai rata-rata 82,4% dikategorikan (praktis), sedangkan hasil dari uji coba lapangan memperoleh skor N-Gain 80,87% dan dikategorikan (sangat efektif). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar kartun dari kulit jagung untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif serta layak digunakan pada pembelajaran Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Gambar Kartun Dari Kulit Jagung, Hasil Belajar, *Research and Development (R&D)*.

**Abstract.** This study aims to produce a learning media, namely cartoon image media from corn husks to improve student learning outcomes theme 8 subtheme 3 grade II SDN 2 Badrain which is valid, practical, and effective. The type of research used in this study is the ADDIE development model, namely (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. The limited trial phase was carried out in class II of SDN 2 Badrain and the field trial stage was carried out in class II of SDN 1 Badrain. The results showed that this cartoon image media development product from corn husks received an

average value of 0.77% (valid) media expert validation results, 0.84% material experts (very valid). The results of the limited trials got an average score of 82.4% categorized (practical), while the results from the field trials obtained an N-Gain score of 80.87% and categorized (very effective). Based on the results of the study, it can be concluded that the development of cartoon image media from corn husks to improve student learning outcomes is declared valid, practical, and effective and suitable for use in elementary school learning.

**Keywords:** *Cartoon Image Media From Corn Husks, Learning Outcomes, Research and Development (R&D).*

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan masalah yang penting tidak hanya bagi individu, tetapi bagi bangsa, sehingga perlu mendapat perhatian lebih dan penanganan dari semua lapisan masyarakat terkhusus dari pemerintah. Pelaksanaan pendidikan memiliki bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik meliputi potensi efektif, kognitif, dan psikomotor, (Syawaluddin, 2018: 20).

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia yang berguna untuk membangun peradaban bangsa dan negara (Priatna & Setyarini, 2020). Pendidikan harus seimbang antara aspek kualitas dan kuantitas (Isnaini et al., 2020; Saddam et al., 2016; Setyowati et al., 2020), anatara integrasi nilai melalui kegiatan akademik maupun nonakademik (Saddam, 2019a, 2019b), juga anatara karakter dan literasi, hingga pembiasaan pada lingkungan Pendidikan (Gani & Saddam, 2020; Saddam et al., 2016; Sawaludin et al., 2019; Syudirman, 2021). Untuk meningkatkan pendidikan maka perlu meng-*upgrade* media, model serta metode dalam pembelajaran untuk menunjang kredibilitas pendidikan di Sekolah. Salah satu faktor penentunya adalah kemampuan guru dalam memahami pentingnya mendesain pembelajaran (Julaifah & Haifaturrahmah, 2019).

Model pembelajaran adalah pola atau acuan yang memuat prosedur sistematis dalam mengorganisasikan lingkungan pembelajaran dan sebagai panduan bagi guru guna merencanakan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Krisdayanti & Kusmaryanti, 2020: 15).

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam

pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014: 8). Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar (Umar, 2013: 17).

Penelitian ini dikuatkan oleh (Esa, 2015: Silberman, 2014). Media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga menstimulus ide, partisipasi serta minat dan juga keinginan siswa yang sedemikian rupa (Masniari, 2017: Nida,dkk, 2020). Dengan digunakannya media gambar kartun ini diharapkan dapat menstimulus motivasi siswa serta imajinasinya agar lebih berekspresi diri menjadi lebih kreatif dan terinovasi untuk melatih keterampilan kerajinan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan rasa minat belajar dimana para peserta didik akan lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang dipelajarinya (Safei, 2011).

Media Gambar Kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu (Ismawati, 2016: 338).

Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat (Sudjana, 2014: 24). Kalau kartun dapat diterima dengan baik, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat. Observasi yang dilakukan peneliti dari beberapa sekolah salah satunya di sekolah SDN 2 Badrain, masih belum melakukan inovasi yang baru sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak bisa meningkat, artinya sekolah harus mampu menciptakan media contohnya seperti Media Gambar Kartun Dari Kulit Jagung yang nantinya akan di kenalkan pada siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Alasan peneliti menggunakan media gambar kartun dari kulit jagung ini karena kulit jagung memiliki garis-garis dan juga mudah untuk dibentuk. Selain memanfaatkan warna asli dari kulit jagung, kita juga bisa mewarnainya agar lebih indah. Oleh karena itu peneliti mengambil

bahan dari kulit jagung sebagai bahan utama sebagai medianya untuk diterapkan ke siswa guna meningkatkan hasil belajar yang efektif. Sehingga peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Gambar Kartun Dari Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 8 Subtema 3 Kelas 2 SDN 2 Badrain”.

## B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau yang biasa disebut R&D. Menurut Sugiyono (2019: 396) Untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi butir-butir yang telah dibuat, proses penelitian dan pengembangan dapat dianggap ilmiah. Paradigma pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini, dengan tahapan sebagai berikut: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi merupakan paradigma sederhana yang dapat digunakan untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam suatu kurikulum. Peran ADDIE adalah membantu pengembangan alat dan infrastruktur pelatihan yang efektif dan dinamis yang mendukung keberhasilan pelatihan. Tujuan penerapan metode dan model ini untuk merancang suatu produk yang kemudian diuji kelayakannya guna mengidentifikasi keefektifan media pembelajaran gambar kartun dari kulit jagung untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tersebut. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDN 2 Badrain.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II sebanyak 13 siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II SDN 2 Badrain, Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dikhususkan pada materi tema 8 sub tema 3.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* yang dimana *pre-test* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media gambar kartun, dan *post-test* diberikan sesudah pembelajaran menggunakan media gambar kartun. Untuk mengukur keefektifan media yang digunakan, peneliti menggunakan test N-gain yaitu:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kategori untuk menghitung skor N-Gain dapat ditentukan menggunakan nilai N Gain dinyatakan dalam persentase (persen).

Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Nilai N-Gain	Kategori	Kualifikasi
$G > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < G < 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media gambar kartun dari kulit jagung yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 8 subtema 3 kelas II SDN 2 Badrain. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh data sebagai berikut:

Tes	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata
<i>Pretest</i>	55	40	46,75
<i>Posttest</i>	95	85	90

Berdasarkan N-Gain diperoleh rata-rata pretest 46,75 dan skor posttest 90 yang menunjukkan hasil belajar siswa kelas II SDN 1 Badrain meningkat, kemudian untuk N-Gain skor memperoleh 0,80 yang termasuk dalam kategori tinggi, kemudian di kalikan 100% sehingga menghasilkan 80,87% yang dimana apabila dimasukan kedalam data kualitatif termasuk kedalam kriteria "sangat efektif".

### 2. Pembahasan

Berdasarkan pembahasan analisis diatas, evaluasi berikutnya dapat diambil dari pendidik yang belum pernah menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku teks yang disediakan oleh perpustakaan sebagai sumber belajar. Namun prestasi belajar siswa dalam memahami pokok bahasan relatif rendah, permasalahan tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti mengembangkan

media gambar kartun dari kulit jagung untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah menganalisis masalah, langkah selanjutnya adalah merancang atau pembuatan media pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan persiapan alat dan bahan sesuai dengan penyusunan materi yang ada dalam tema 8 subtema 3 kelas II Sekolah Dasar. Mengembangkan media pembelajaran dapat menarik dan meningkatkan efek belajar dari siswa itu sendiri. Kemudian peneliti menggunakan media gambar kartun dari kulit jagung sebagai proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penyusunan kerangka dalam pembuatan media terdapat perencanaan penyajian materi dan perancangan instrumen. Penyajian materi harus berpedoman pada standar kemampuan dasar yang ditetapkan sekolah. Untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran menggunakan media gambar kartun dari kulit jagung untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai materi pembelajaran yang digunakan.

Rancangan instrument berdasarkan BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) yang terdiri dari instrument validasi ahli media, instrument ahli materi, dan instrument angket respon siswa untuk menguji daya tarik. Alat tersebut berupa formulir evaluasi yang berisi pernyataan-pernyataan yang ditujukan kepada para ahli dan peserta didik guna mengetahui tingkat kelayakan dan daya tarik media gambar kartun dari kulit jagung yang dibuat. Pernyataan ini diatur sesuai dengan aspek tujuan evaluasi terhadap para ahli dan respon siswa mencakup aspek-aspek seperti kualitas bahasa dan kesesuaian media. Selanjutnya pada ahli media berupa evaluasi kualitas isi, bahasa, tampilan, dan penggunaan media berdasarkan hasil ahli. Jika tingkat viabilitasnya rendah maka akan dilakukan perbaikan sehingga media gambar kartun dari kulit jagung layak atau dapat digunakan/diuji cobakan untuk siswa. Dan untuk peserta didik digunakan instrument berupa angket respon siswa untuk memahami daya tarik media gambar kartun dari kulit jagung.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, pada tahap ini produk yang dikembangkan diverifikasi oleh sejumlah ahli sebelum tahap implementasi. Verifikasi dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Maksud dari tahapan ini yaitu untuk berkonsultasi dengan para ahli untuk media pembelajaran yang dikembangkan. Pemverifikasi bertujuan untuk melengkapi formulir alat yang terkait dengan pakar, yang pertama adalah ahli verifikator materi yang terdiri dari 1 Dosen PGSD yaitu ibu Dr. Intan Dwi

Hastuti, M.Pd dan 1 Guru dari SDN 1 Badrain. Area yang akan dievaluasi terdiri dari 10 indikator aspek penilaian. Dari segi kualitas, verifikator produk ahli media dilakukan oleh ibu Yuni Mariyati, M.Pd selaku Dosen PGSD dan 1 Guru dari SDN 2 Badrain Narmada Lombok Barat.

Setelah melakukan perbaikan atau modifikasi berdasarkan saran dan kritik dari ahli media, langkah selanjutnya adalah verifikasi ahli media verifikator ahli 1, diperoleh data presentase yaitu 0,70% dalam kategori valid., validator ahli 2 diperoleh data presentase yaitu 0,84% dalam kategori valid. Selanjutnya analisis ahli materi validator 1 diperoleh presentase yaitu 0,84% dalam kategori sangat valid, validator ahli 2 diperoleh presentase yaitu 0,84% dalam kategori sangat valid.

Tahap selanjutnya adalah implementasi media gambar kartun dari kulit jagung yang telah dikembangkan melalui proses pengembangan dan telah mencapai hasil yang baik berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Tahap selanjutnya adalah pengujian produk pada uji terbatas dilakukan oleh siswa kelas II SDN 2 Badrain sebanyak 13 siswa dan uji lapangan dilakukan oleh siswa kelas II SDN 1 Badrain sebanyak 40 siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat daya tarik media, pelaksanaannya dilakukan oleh siswa dengan mengisi angket respon siswa.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari setiap langkah-langkah pengembangan sebelumnya. Dari hasil angket respon siswa dan observasi akan dievaluasi terhadap produk yang dikembangkan untuk diperbaiki apabila masih terdapat kekurangan-kekurangan pada media pembelajaran. Hasil evaluasi pembelajaran terhadap pengembangan media gambar kartun dari kulit jagung ini diharapkan layak untuk digunakan peserta didik maupun pendidik dalam kegiatan pembelajaran karena telah melalui prosedur penelitian pengembangan secara bertahap dan tepat. Hasil penelitian ini diperkuat Martono dan Wagiran (2016:108) mengatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil nilai angket respon siswa pada uji coba terbatas untuk melihat kepraktisan media gambar kartun dari kulit jagung yang dilakukan pada 13 siswa di kelas II SDN 2 Badrain diperoleh hasil 82,4%. Dengan demikian media gambar kartun dari kulit jagung dinyatakan praktis.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: 1) kedua dosen pembimbing yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, dan 2) kepala sekolah, dewan guru serta siswa di SDN 2 Badrain yang telah menerima serta diberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

### Daftar Pustaka

- Azhar Arsyad 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Gani, A. A., & Saddam, S (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36-42.
- Isnaini., I., Humaira, H., Muhamad, S., & Saddam, S. (2020). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar Dengan Metode Diskusi Kelompok. *IJTIMAIYA*, 4(1), 18-26.
- Julaifah, N., & Haifaturrahmah, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Carousel Feedback Terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Sekolah Dasar. *Journal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 44-48.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.
- Rosyid, M.Z, Sa'diyah, H. Septiana, N 2019 *Ragam Media Pembelajaran*, Sumedang Literasi Nusantara.
- Sugiyono, 2019: *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* Bandung: CV Alfabeta.
- Safei, M. (2011). *Media Pembelajaran*. Makassar: Alaudin University Press.
- Saddam, S. (2019a). Integrasi Nilai-Nilai Konservasi Habitiasi Kampus Melalui Kegiatan Nonakademik. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 20-28.
- Saddam, S. (2019b) Integrasi Nilai-Nilai Konservasi Habitiasi Kampus Universitas Negeri Semarang Melalui Kegiatan Akademik. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 27-34.
- Saddam, S., Setyowati, D.L., & Juhadi, J. (2016). Integrasi Nilai-Nilai Konservasi dalam Habitiasi Kampus Untuk Pembentukan Kepribadian Mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *Journal of education Social Studies*, 5(2), 128-135.

