

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR KARTUN DARI KULIT JAGUNG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 8
SUBTEMA 3 KELAS II SDN 2 BADRAIN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

SUCI PURNANINGSIH
NIM: 2019A1H095

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2022/2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

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

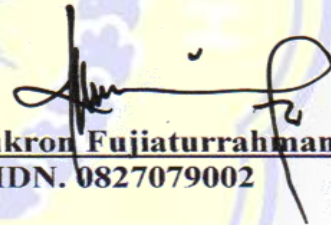
Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui
Pada Tanggal 26 Desember 2022

Dosen Pembimbing I



Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN. 0823078802

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

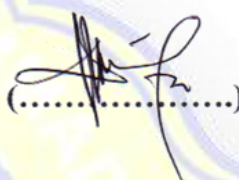
HALAMAN PENGESAHAN

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

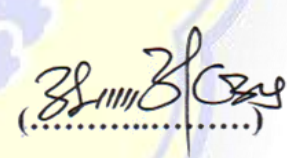
Skripsi atas nama Suci Purnaningsih telah dipertahankan didepan Dosen Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 4 Januari 2023

Dosen Penguji:

1. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Ketua Penguji) (.....) 
NIDN. 0827079002

2. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota Penguji I) (.....) 
NIDN. 0804048501

3. Arpan Islami Bilal, M.Pd (Anggota Penguji II) (.....) 
NIDN. 0806068101

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bahwa:

Nama : Suci Purnaningsih
NIM : 2019A1H095
Alamat : Jln. Pagesangan Indah Raya No.11 Kota Mataram
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gambar Kartun Dari Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Basil Belajar Siswa Tema 8 Subtema 3 Kelas II SDN 2 Badrain.

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 4 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Suci Purnaningsih

2019A1H095



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Purnaningsih
NIM : 2019111005
Tempat/Tgl Lahir : Dempu, 27 November 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp : 08533170597
Email : sucipurnaningsih22@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Gambar Kartun Dari Kulit Jagung Untuk
Meminimalkan Hasil Belajar Siswa Tema 3 Subtema 3 Kelas
II SDN 2 Badain Tahun Ajaran 2022 / 2023.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 100%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 24 Januari 2023
Penulis



Suci Purnaningsih
NIM. 2019111005

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A. 3
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Purnaningsih
 NIM : 200411003
 Tempat/Tgl Lahir : Dompur, 27 November 2000
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 No. Hp/Email : 08533210597 / suci.purnaningsih22@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Gambar Kartun Dari Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 8 Subtema 3 Kelas II SDN 2 Badran Tahun Ajaran 2022/2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 24 Januari.....2023

Penulis



Suci Purnaningsih
 NIM. 200411003

Mengetahui,
 Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

Selalu ada harapan bagi kita yang senantiasa berdoa, selalu ada jalan bagi kita yang senantiasa berusaha. Maka dari itu, jangan pernah berhenti berdoa dan berusaha, karena janji Allah SWT itu nyata adanya. Allah tidak berjanji bahwa langit akan selalu biru, tetapi Allah berjanji bersama kesulitan pasti ada kemudahan dan masa-masa sulit kita yang akan mengajarkan bagaimana supaya kita menjadi kuat, tabah, ikhlas, dan selalu berharap kepada Allah SWT. Jangan khawatir, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar dan pandai bersyukur. Tetaplah rendah hati dan tetaplah tersenyum manis dikala hati sedang tidak baik-baik saja, karena setelah hujan pasti ada pelangi yang indah.



PERSEMBAHAN

1. Terimakasih kepada Allah SWT atas Rahmat, KaruniaNya serta Nikmat sehat yang telah engkau berikan kepada Hamba-hambaNya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan penuh air mata dan perjuangan.
2. Terimakasih banyak saya ucapkan untuk kedua orangtua ku tercinta Papa Tasrif, S.Pd dan Mama Mariani yang telah mendoakan, mendidik, mensupport, dan menemani segala proses perjuangan anaknya sedari kecil sampai pada titik dimana saya akan menggapai cita-cita. Tanpa doa dan perjuangan dari kalian, anakmu bukan siapa-siapa sekarang. Doain lagi anakmu Ma, Pa agar kelak bisa membahagiakan serta bisa membanggakan kalian berdua.
3. Terimakasih banyak buat kakakku M. Anang Imansyah, A.Md.P dan adikku Rika Rifdal Julianti yang telah banyak memberikan motivasi, nasehat-nasehat terbaik, dukungan sserta perhatiannya. Untuk keluarga besar juga terimakasih banyak atas doa dan dukungannya.
4. Terimakasih buat semua Dosen PGSD serta Dosen-dosen lainnya.
5. Terimakasih buat sahabat-sahabat satu kelasku Sulas, Tri, dan Tazkiah yang dari semester 1 sampai sekarang masih berjuang bersama.
6. Terimakasih buat sahabatku Mita yang senantiasa tulus membantuku. Sahabatku Yuni, Novi dan Firda juga terimakasih telah meluangkan waktunya untuk membantuku.

7. Terimakasih buat sahabatku Sena yang selalu ada, bukan saudara tapi selalu bisa ngertiin bagaimana sifat dan perilaku ku. Terimakasih telah setia menemaniku yang dikit-dikit nangis ini, yang selalu jadi pendengar setia curhatanku dan yang paling bisa ngertiin moodku yang berubah-ubah setiap harinya.
8. Terimakasih buat teman-teman sekelasku 7C PGSD yang telah berjuang bersama-sama hingga kita semua sampai pada titik akhir ini.
9. Untuk almamater hijau tercinta.
10. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
11. Untuk semua pihak yang telah ikut memberikan dukungan dan motivasi.
12. Terimakasih buat sahabat kecilku Emi dan tetanggaku Putri atas supportnya.
13. Terimakasih juga buat teman-teman yang lain yang tidak bisa ku sebut satu-satu namanya
14. Dan tidak lupa saya ucapkan terimakasih banyak-banyak untuk diriku sendiri yang selalu berjuang walau dipenuhi dengan air mata sehingga bisa menyelesaikan studi dengan tepat waktu. Terimakasih diriku, kamu begitu kuat!

KATA PENGANTAR

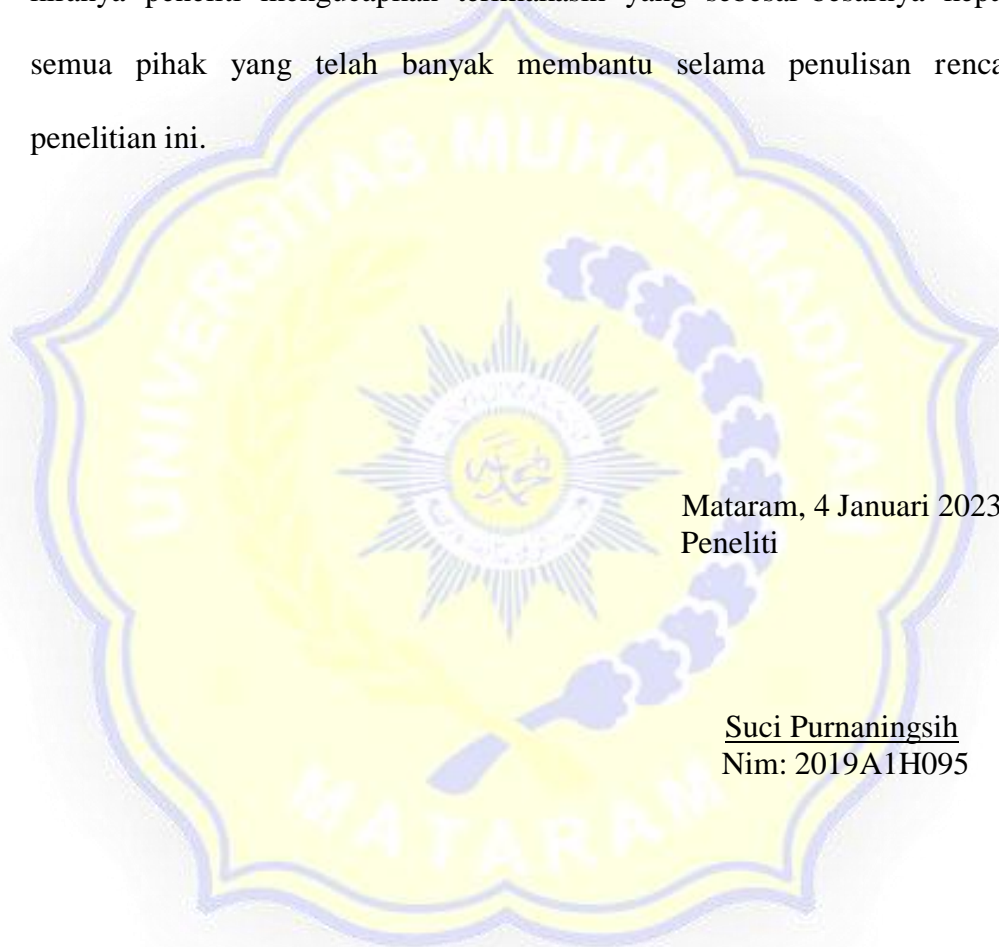
Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Gambar Kartun Dari Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 8 Subtema 3 Kelas II SDN 2 Badrain”**, sebagai salah satu persyaratan dalam memenuhi ujian skripsi dan sebagai syarat peneliti untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Ibu Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd sebagai pembimbing I
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd sebagai pembimbing II
6. Semua Dosen PGSD yang tak hentinya memberikan ilmu

7. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi, sehingga bisa sampai dititik terakhir ini
8. Serta teman-teman seperjuangan ku

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu selama penulisan rencana penelitian ini.



Mataram, 4 Januari 2023
Peneliti

Suci Purnaningsih
Nim: 2019A1H095

Suci Purnaningsih, 2023. **Pengembangan Media Gambar Kartun Dari Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 8 Subtema 3 Kelas II SDN 2 Badrain**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Pembimbing 2: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

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).

Suci Purnaningsih, 2023. Development of Cartoon Image Media from Corn Husks to Increase Student Learning Achievement Theme 8 Sub-theme 3 Class II SDN 2 Badrain. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Consultant 2: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to produce a learning media, namely cartoon image media from corn husks, to improve student learning outcomes in theme 8 sub-theme 3 class II SDN 2 Badrain, which are valid, practical, and effective. This research employed the ADDIE development approach for analysis, design, development, implementation, and evaluation. The field trial stage was conducted in class II at SDN 1 Badrain, and the limited trial phase was conducted there. The outcomes revealed that the product creation of cartoon picture media from maize husks received an average value of the validation results of media experts (valid) at 0.77% and material experts (valid) at 0.84%. (very valid). The results of the limited trials got an average score of 82.4% categorized (practical). The results of the field trials obtained an N-Gain score of 80.87% and were categorized (as very effective). Based on the study's findings, it can be said that using corn husk cartoon images to enhance student learning outcomes is legitimate, doable, and appropriate for use in elementary school instruction.

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

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6

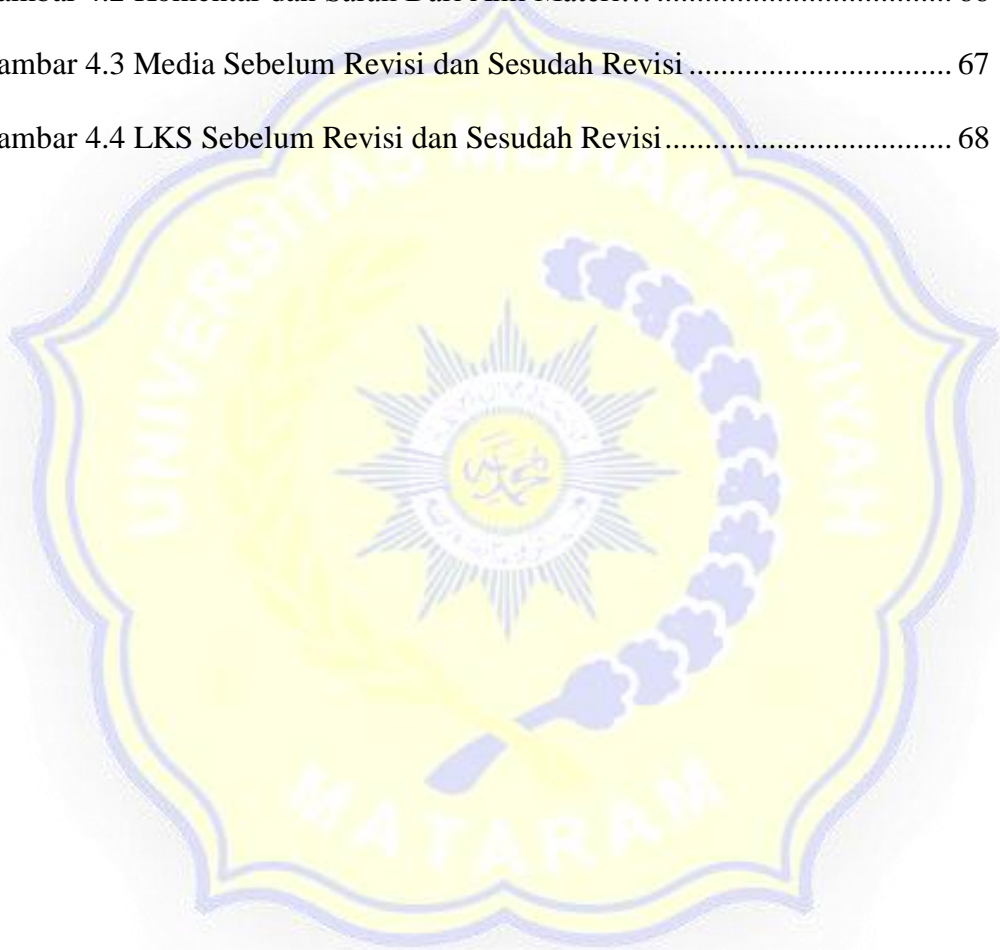
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian Yang Relevan	10
2.2 Kajian Pustaka.....	12
2.3 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN	28
3.1 Model Pengembangan	28
3.2 Prosedur Pengembangan	29
3.3 Uji Coba Produk.....	33
3.4 Subjek Uji Coba	32
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	32
3.6 Metode Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	43
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	43
4.2 Hasil Uji Coba Produk	47
4.3 Revisi Produk	65
4.4 Pembahasan.....	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1 Simpulan	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3.2 Instrumen Angket Validasi Ahli Media	36
Tabel 3.3 Instrumen Angket Respon Siswa... ..	37
Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk.....	39
Tabel 3.5 Kriteria Angket Respon Siswa	41
Tabel 3.6 Kriteria Gain Score Ternormalisasi	42
Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Media Oleh Dosen	48
Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Media Oleh Guru SDN 1 Badrain.....	49
Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Materi Oleh Dosen	51
Tabel 4.4 Data Validasi Ahli Materi Oleh Guru SDN 2 Badrain... ..	53
Tabel 4.5 Data Lembar Validasi RPP	54
Tabel 4.6 Lembar Angket Respon Siswa Untuk Uji Terbatas	55
Tabel 4.7 Lembar Angket Respon Siswa Untuk Uji Lapangan	56
Tabel 4.8 Data Hasil Uji Coba Terbatas	58
Table 4.9 Data Hasil Keefektifan Uji Coba Lapangan... ..	59
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 4.1 Komentar dan Saran Dari Ahli Media.....	65
Gambar 4.2 Komentar dan Saran Dari Ahli Materi.....	66
Gambar 4.3 Media Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi.....	67
Gambar 4.4 LKS Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Validasi Ahli Media	80
Lampiran 2: Lembar Validasi Ahli Media Guru SDN 1 Badrain	82
Lampiran 3: Lembar Validasi Ahli MAteri... ..	84
Lampiran 4: Lembar Validasi Ahli Materi Guru SDN 2 Badrain.....	86
Lampiran 5: Lembar Validasi RPP	88
Lampiran 6: Lembar Validasi RPP Guru SDN 2 Badrain	91
Lampiran 7: Lembar Validasi RPP Guru SDN 1 Badrain	94
Lampiran 8: Lembar Angket Respon Siswa Uji Terbatas	97
Lampiran 9: Lembar Angket Respon Siswa Uji Lapangan	99
Lampiran 10: Soal Pre Pre-Test dan Post-Test	101
Lampiran 11: Lembar RPP.....	109
Lampiran 12: Dokumentasi Peneliti.....	112
Lampiran 13: Surat Izin Penelitian Untuk SDN 2 Badrain.....	117
Lampiran 14: Surat Izin Penelitian Untuk SDN 1 Badrain.....	118
Lampiran 15: Surat Balasan Dari SDN 1 dan SDN 2 Badrain	119

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyebutkan : “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

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).

Menurut Rossi dan Breidle media pembelajaran adalah segala alat atau bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan lebih lanjut. Ini termasuk radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran yang sebenarnya sangatlah penting, namun seringkali guru mengabaikan hal ini dengan berbagai alasan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat oleh guru. Faktor-faktor tersebut antara lain terbatasnya waktu yang tersedia untuk perencanaan, sulitnya menemukan media yang tepat dan sesuai, dan kurangnya dana yang memadai. Namun demikian, diharapkan para guru dapat memperoleh manfaat dari kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan meningkatkan rasa minat siswa dalam belajar, membuat mereka lebih senang dan termotivasi untuk belajar, dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang apa yang mereka pelajari (Safei, 2011). Pengajaran difasilitasi oleh bahan ajar, yang merupakan kumpulan fakta, aturan prosedural, atau konsep bahan pembelajaran yang berkaitan dengan kurikulum dan konsep yang akan dipelajari. Guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Hendri

et al., 2021; Violdini & Mustika, 2021; Syahrial et al., 2019; dan Febriyanti Dyara Atmy & Ain, 2021. Karena penelitian Prastowo (Muchtar et al., 2021) menunjukkan bahwa banyak guru yang hanya menggunakan bahan ajar tradisional atau bahan ajar langsung yang disediakan oleh pemerintah, dan hanya sebagian kecil yang melengkapi bahan ajar minimal yang tersedia. Guru perlu memiliki dan mengembangkan keterampilan dalam menciptakan bahan ajar untuk proses pembelajaran, terutama yang sesuai dengan karakteristik siswa pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

Model pembelajaran adalah pola atau pedoman yang berisi prosedur sistematis untuk mengatur lingkungan belajar dan menjadi pedoman bagi guru ketika merencanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan (Krisdayanti & Kusmariyanti, 2020: 15).

Dalam dunia pendidikan, media merupakan alat yang sangat strategis untuk mengukur efektifitas proses belajar mengajar. terutama karena siswa dapat langsung mendapatkan keuntungan dari dinamikanya. Kata Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", dari sinilah kata "media pembelajaran" berasal. Perantara atau cara penyampaian pesan dalam bahasa Arab antara pengirim dan penerima yang dituju. Guru, buku teks, dan lingkungan belajar semuanya adalah media dalam pengertian ini. Istilah "media" dalam konteks proses belajar mengajar biasanya mengacu pada alat untuk merekam, mengolah, dan merekonstruksi informasi verbal dan visual. Proses belajar mengajar biasanya berlangsung di kelas dalam paradigma pembelajaran tradisional. Guru hadir di kelas, dan jadwal yang

ketat ditetapkan, yang membatasi kapan dan di mana proses belajar mengajar dapat terjadi. Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi dapat dianggap sebagai media pembelajaran (Falahudin, 2014: 8). Alat atau sumber yang digunakan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran secara keseluruhan berfungsi sebagai penyalur informasi dari sumber belajar (Umar, 2013:17).

Gambar kartun adalah gambar interpretatif yang menggunakan simbol untuk mengkomunikasikan pesan atau sikap dengan cepat dan jelas terhadap orang, situasi, atau peristiwa tertentu (Ismawati, 2016: 338). Kemampuan luar biasa untuk menarik perhatian orang dan membentuk sikap dan perilaku. Kartun biasanya hanya menangkap intisari pesan yang perlu dikomunikasikan dan menuangkannya ke dalam gambar yang lugas, tanpa detail dan menggunakan simbol dan karakter yang sederhana untuk dikenali dan dipahami dengan cepat (Sudjana, 2014: 24). Jika kartun diterima dengan baik, pesan-pesan penting dapat dikomunikasikan secara ringkas dan meninggalkan kesan mendalam.

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”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana 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?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah 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.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dimaksud yaitu memberikan gambaran awal mengenai karakteristik produk pada kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk pengembangan media gambar kartun dari kulit jagung yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media ini mencakup materi sesuai dengan KD dan indikator pada materi tema 8 (keselamatan dirumah dan diperjalanan) subtema 3 (aturan keselamatan diperjalanan) pembelajaran 2 kelas 2. Materi yang akan di kembangkan yaitu pada mata pelajaran SBdP.
2. Produk yang dihasilkan adalah media berbentuk gambar karya kerajinan tangan dari kulit jagung yang dibuat untuk sumber belajar di kelas untuk meningkatkan kreativitas siswa.
3. Media kerajinan dari kulit jagung yang dibuat berukuran 30 cm x 25 cm.
4. Media yang dibuat menggunakan alat dan bahan seperti kulit jagung yang telah kering, lem, kertas manila, pensil, gunting, penggaris, dan penghapus. Dengan menggambar pola tertentu sesuai keinginan pada kulit jagung tersebut, misalnya; gambar binatang, bunga atau gambar lainnya. Gunting pola yang telah digambar dengan rapi. Lalu tempelkan pola gambar yang telah digunting pada kertas karton dengan menggunakan lem, dan gambar telah siap untuk dipajang atau didinding kelas.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Berikut beberapa asumsi pengembangan media gambar berbentuk kerajinan tangan pada pembelajaran SBdP:

- a). Siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan.

b). Dengan adanya media kartun berbentuk kerajinan tangan ini siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Keterbatasan penelitian pengembangan

Keterbatasan produk pengembangan media gambar berbentuk kerajinan tangan pada pembelajaran SBdP, sebagai berikut:

- a). Kendala perbaikan dalam ujian ini adalah hanya membuat media gambar kartun dari kulit jagung..
- b). Media ini terbatas pada materi tema 8 subtema 3.
- c). Media ini dicobakan pada siswa kelas 2 di SDN 2 Badrain.

1.6 Batasan Operasional

a. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mengembangkan untuk menciptakan suatu produk pembelajaran, alat-alat pembelajaran, dan membuat model baru atau meningkatkan dan memperbaiki yang ada untuk mempermudah proses pembelajaran.

b. Media Pembelajaran

Salah satu metode atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar dan memastikan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang diinginkan, hal ini dilakukan untuk merangsang pola belajar.

c. Media Gambar Karton

Media gambar kartun dari kulit jagung terbuat dari kertas karton dengan menggunakan lem untuk menempelkan kulit jagung yang telah digunting dengan rapi sesuai pola yang digambar.

d. Hasil Belajar belajar

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Penilaian ini mengacu pada semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sehingga individu tersebut mendapatkan pengetahuan setelahnya. Ada keterampilan yang paling utama dalam penilain ini yaitu, membaca, belajar, mengingat, penalaran logis, dan memperhatikan.

Hasil belajar siswa peneliti lebih mengacu pada aspek penilaian afektif yang dapat disebut juga dengan penilain sikap yang diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk melakukan suatu respon dengan cara-cara tertentu terhadap dunia sekitarnya, baik berupa individu maupun objek-objek tertentu. Penilaian afektif juga mengarah pada kemampuan seseorang yang berkaitan dengan berbagai emosi atau perasaan didalam dirinya.

Hasil belajar psikomotorik ini peneliti lebih mengacu pada keterampilan dan kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotorik merupakan kelanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam

bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat. Penilaian hasil belajar psikomotor meliputi penggunaan alat dan sikap, kemampuan menganalisis tugas dan merencanakan langkah-langkah kerja, efisiensi penyelesaian tugas, kemampuan membaca gambar, dan keserasian gambar.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan ini pada dasarnya adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hubungan antara judul yang akan diteliti dengan peneliti sejenis yang pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya sehingga tidak diulangi kembali.

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Abdul Majid: 2014). Ketika siswa memahami apa yang mereka pelajari, model pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Melalui model ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang konsep-konsep yang relevan, tetapi juga secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran bagaimana mengubahnya menjadi sebuah pengalaman. Hasil belajar menekankan aspek afektif dan psikomotorik serta aspek kognitif.

Terdapat persamaan dari kedua penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Abdul Majid: 2014) dan peneliti yaitu sama sama menggunakan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu pada siswa yang di mana penelitian yang dilakukan oleh (Abdul Majid: 2014) adalah siswa kelas IV serta memiliki tingkat kemampuan yang tinggi dan penelitian yang dilakukan peneliti pada siswa kelas II yang dimana peneliti sendiri masih belum mampu berpikir kritis.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Agustiani, 2014; Hariri & Yayuk, 2018) ialah salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan pada

media gambar kartun dari kulit jagung. Pengalaman siswa sendiri menjadi guru terbaik mereka (D. F. Jayanti, 2013). Pengalaman adalah kumpulan tugas yang direncanakan oleh instruktur untuk membantu siswa dalam pencarian dan penyelidikan informasi baru.

Terdapat perbedaan menurut (Agustina, 2014; Hariri & Yayuk, 2018), menerapkan proses belajar mengajar aktif untuk mengembangkan pengetahuan juga keterampilan dari pengalamannya. Sedangkan peneliti tidak diharuskan untuk menerapkan siswa harus aktif, yang penting siswa dapat memahami apa yang disampaikan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Esa, 2015: Silberman, 2014). Memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima guna membangkitkan minat, partisipasi, dan kreativitas siswa serta gagasan dan keinginannya sendiri (Masniari, 2017: Nida, dkk., 2020). Diharapkan dengan media gambar kartun ini akan membangkitkan motivasi dan imajinasi siswa, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri dengan lebih kreatif dan kreatif sambil mengasah keterampilan kerajinan mereka.

Perbedaan menurut (Majid: 2014), melalui model ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, tetapi juga dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran untuk dijadikan suatu pengalaman. Menurut (Agustiani, 2014; Hariri & Yayuk, 2018), pembelajaran yang menerapkan proses belajar mengajar aktif untuk mengembangkan pengetahuan juga keterampilan dari pengalamannya. Sedangkan menurut

(Gustina & Pebriana, 2019; Y. Jayanti & Ariawan, 2018). Merupakan kegiatan pembelajaran dalam menciptakan pengetahuan dan keterampilan dari pengalaman siswa secara langsung.

Perbedaan dan persamaan dari kedua penelitian ini yaitu pada siswa yang di mana penelitian yang dilakukan oleh (Abdul Majid: 2014) adalah siswa kelas IV dan penelitian yang dilakukan peneliti pada siswa kelas II, dan sama-sama menggunakan proses belajar mengajar yang efektif dan dapat menciptakan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media kerajinan tangan dari kulit jagung tersebut.

2.2.Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Media yang melaluinya pesan disampaikan dari pengirim pesan ke penerima pesan dalam bahasa Arab. Menurut (Daryanto, 2013: 10–11), media merupakan bagian dari komunikasi, berfungsi sebagai penyampai pesan antara komunikator dan komunikan. Dalam situasi ini, dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses komunikasi. Secara khusus, komunikasi mengacu pada tindakan mengirim dan menerima pesan.

Segala sesuatu yang dapat mengalihkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi dapat dianggap sebagai

media pembelajaran (Falahudin, 2014: 8). Alat atau sumber yang digunakan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran secara keseluruhan berfungsi sebagai penyalur informasi dari sumber belajar (Umar, 2013:17).

Menurut (Jauhari, 2018:20), media pembelajaran yang bersifat pembantu adalah yang hanya berfungsi sebagai alat untuk mempercepat proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar siswa dalam jangka waktu yang cukup lama sehingga proses dan hasil belajar menjadi lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mengembangkan tujuan atau keterampilan dasar. Menurut jenisnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat kategori: audio, visual, audio-visual, dan alat bantu visual (manusia).

Menurut Rossi dan Breidle, yang membuat klaim tentang media pembelajaran ini (Muhardini et al., 2020), media pembelajaran adalah segala alat atau bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan lebih lanjut. Ini termasuk radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya (Haifaturrahmah, Fujiaturrahman, 623 Nanang Rahman, Muhardini, & Nurmiwati, 2020). Penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran yang sebenarnya sangatlah penting, namun seringkali

guru mengabaikan hal ini dengan berbagai alasan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat oleh guru.

Dalam kegiatan belajar mengajar dengan dapat berkomunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Oleh sebab itu, setiap orang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, guru kini dapat menggunakan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswanya. agar siswa mudah menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru. Nasution menyebutkan keuntungan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar, mengajar lebih banyak menarik siswa.
2. Materi pelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Siswa tidak bosan, dan guru tidak jemu karena metode pembelajaran bervariasi bukan hanya komunikasi verbal melalui kata-kata lisan guru.
4. Siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga mengikuti kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Dari beberapa pendapat maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Kelebihan media pembelajaran bagi guru antara lain: memberikan pedoman kepada guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis; membantu menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, khususnya: dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran..

2.2.3. Media Gambar Kartun Berbantuan Kerajinan Tangan Dari

Kulit Jagung

Media kartun adalah jenis media visual yang terdiri dari gambar-gambar yang menarik dengan narasi. Gambar-gambar yang akan ditampilkan adalah gambar-gambar yang lucu bagi siswa. Kartun adalah salah satu jenis komunikasi grafis yang menggunakan simbol untuk menyampaikan pesan atau sikap secara cepat dan jelas terhadap seseorang, situasi, atau peristiwa tertentu, seperti yang dikemukakan oleh Sadiman et al. (2019: 23).

Pada saat ini, sudah banyak pemanfaatan barang bekas yang menghasilkan barang baru dapat dijadikan media pembelajaran, seperti media dari kulit jagung. Pengelolaan barang bekas atau kulit jagung dapat menjadikan siswa berpikir kreatif, dan meningkatkan kreativitas untuk menghasilkan sesuatu (Azhar Arsyad, 2013: 27). Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir, individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya.

Jagung banyak sekali manfaatnya, apalagi kulitnya. Kulit jagung yang telah kering dapat dibuat karya kerajinan tangan. Kerajinan yang dibuat ialah menggambar hewan-hewan dan tumbuhan atau menggambar lingkungan disekitar seperti padamateri tema 8 subtema 3. Pada media dari kulit jagung ini

dapat dibuat dengan mudah sekali sehingga siswa tidak kebingungan dan dapat memahami dengan baik. Perhatikan gambar dibawah ini:



Apa pula kegunaan kulit jagung?

Kulit jagung dapat dibuat menjadi karya kerajinan. Kulit jagung yang dapat digunakan adalah kulit jagung yang telah kering. Perhatikan gambar berikut dengan teliti!



126 Buku Siswa SD/MI Kelas II



Menurut definisi yang diberikan di atas, “media” mengacu pada alat atau apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima selama proses pembelajaran.

2.2.4 Hasil Belajar Siswa

Inovasi dalam strategi pembelajaran, bahan ajar, dan media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran di sekolah dasar. Masalah hasil belajar yang kurang ideal adalah salah satu yang sering dihadapi guru. Nizaar, dkk. (2021) mengklaim bahwa ada tiga jenis hasil belajar: hasil kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tergantung pada sifat materi dan target pencapaiannya, tidak semua tiga hasil belajar ini dapat dicapai secara optimal pada setiap materi.

Hasil belajar dipahami sebagai perubahan yang dialami siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotoriknya. (Susanto, 2013: 5) sekali lagi menekankan hasil belajar ini. Menurut Susanto, hasil belajar dapat dipahami sebagai derajat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes untuk mengenali sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa hanyalah keterampilan yang diperoleh anak-anak sebagai hasil dari berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Karena belajar adalah suatu proses dimana seseorang berusaha mengubah tingkah lakunya dengan cara yang pada hakekatnya bersifat permanen.

Guru biasanya menetapkan tujuan pembelajaran untuk kegiatan instruksional atau kegiatan pembelajaran. anak yang berhasil menyelesaikan tujuan pendidikan atau pembelajarannya. Evaluasi dapat digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Menurut (Susanto 2013:5), evaluasi adalah proses penggunaan data untuk menilai seberapa baik suatu program telah memuaskan kebutuhan siswa. Selain itu, dengan melakukan evaluasi atau penilaian ini, dapat digunakan untuk memberikan umpan balik, memantau kemajuan, atau bahkan mengukur tingkat penguasaan siswa.

Pengukuran prestasi belajar siswa meliputi sikap dan keterampilan disamping tingkat penguasaan pengetahuan. Akibatnya, segala sesuatu yang dipelajari siswa di sekolah—termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajarinya—dimasukkan ke dalam penilaian hasil belajarnya. Menurut Suprihatiningrum (2013), hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya dan dapat dilihat dari kinerjanya sebagai pembelajar.

Hasil belajar menurut Sudjana (2014:22) adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menjalani pengalaman belajar. Purwanto (2014: 125) juga berpendapat bahwa hasil kegiatan pembelajaran ditandai dengan perbaikan perilaku peserta didik yang relatif bertahan lama. Menurut Mujtahidin (2014: 18), yang sependapat dengan

pandangan tersebut, seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika dapat menunjukkan perubahan pada dirinya sendiri. Penyesuaian ini dapat dilakukan dalam hal kemampuan berpikir seseorang, keterampilan seseorang, atau sikap seseorang terhadap suatu objek. Jika dicermati lebih dalam, hasil belajar dapat ditemukan dalam taksonomi Benyamin Bloom yang terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif yang merujuk pada kemampuan berpikir, ranah afektif yang merujuk pada sikap, dan ranah psikomotorik yang merujuk pada keterampilan.

Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom (dalam Sudjana, 2012: 7–12) digunakan dalam sistem pendidikan nasional untuk merumuskan tujuan pendidikan. Benyamin Bloom secara garis besar mengategorikan hasil belajar ke dalam tiga domain, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Domain kognitif berkaitan dengan kecerdasan seseorang. Siswa yang mencapai hasil belajar kognitif terlibat dalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

b. Ranah Afektif

Kemampuan yang terkait dengan sikap, nilai, perasaan, dan emosi berada di bawah domain afektif. Aspek ini memiliki tingkatan mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, termasuk penerimaan, reaksi terhadap kritik, organisasi, dan karakterisasi nilai.

c. Ranah Psikomotor

Keterampilan gerak otot berhubungan dengan ranah psikomotorik. Tingkatan aspek ini meliputi kemampuan gerak refleks berdasarkan kemampuan perseptual, kemampuan medan fisik, kemampuan gerak mulai dari kemampuan yang sederhana sampai yang kompleks, dan kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi nondiskursif seperti gerak ekspresif dan interpretatif.

Menurut beberapa definisi hasil belajar di atas, hasil belajar adalah keterampilan yang dikembangkan orang sebagai hasil dari proses belajar mengajar dan hasilnya berupa nilai, angka, atau modifikasi sikap dan perilaku. Pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap positif yang bermanfaat bagi siswa itu sendiri.

2.2.5 Materi Tema 8 subtema 3

Dalam materi tema 8 (keselamatan di rumah dan di perjalanan) dan subtema 3 (aturan keselamatan di perjalanan) kelas 2 SD ini membahas tentang bagaimana kita hidup dilingkungan sekitar serta saling menghargai antara satu sama lain. Materi ini mempelajari dan mengidentifikasi karya tiga dimensi yang dimana menggunakan bahan ajar yang sifatnya melengkapi rancangan pembelajaran dikelas.



Udin menceritakan pengalaman naik sepeda.
Ia juga menjelaskan aturan naik sepeda.
Tahukah kamu aturan naik sepeda?

Ayo Membaca



Bacalah teks berikut dengan lafal dan intonasi yang tepat!

Aturan Naik Sepeda

Hari Senin sore, Udin diminta ibu membeli jagung bakar. Jagung bakar dijual di perempatan tidak jauh dari rumah. Ibu berpesan agar Udin membeli jagung bakar Pak M. Bayu. Pak M. Bayu merupakan tetangga Udin. Jagung bakar Pak M. Bayu lebih enak di antara jagung bakar yang lain.

Udin menuju perempatan dengan menggunakan sepeda. Udin mematuhi aturan naik sepeda. Udin naik sepeda dengan hati-hati. Ia selalu memperhatikan suasana dan benda-benda di sekitar dengan baik. Udin juga memakai alas kaki ketika mengayuh pedal sepeda. Udin selalu

122 Buku Siswa SD/MI Kelas II

mengendarai sepedanya di sisi kiri jalan dan tidak lupa memperhatikan rambu-rambu lalu lintas. Udin menyadari arti pentingnya keselamatan.

Apa isi teks di atas?

Apa kesimpulanmu terhadap isi teks di atas?

Apa yang akan terjadi jika Udin tidak mematuhi aturan?

Ayo Mengamati



Masih ingatkah kamu dengan aturan penggunaan tanda titik?

Coba perhatikan kalimat berikut dengan teliti!

1. Hari Senin sore, Udin diminta ibu membeli jagung bakar.
2. Jagung bakar dijual di perempatan tidak jauh dari rumah.
3. Ibu berpesan agar Udin membeli jagung bakar Pak M. Bayu.
4. Pak M. Bayu merupakan tetangga Udin.
5. Jagung bakar Pak M. Bayu lebih enak di antara jagung bakar yang lain.

Subtema 3: Aturan Keselamatan di Perjalanan 123

Tanda titik (.) digunakan di setiap akhir kalimat.
Tanda titik (.) juga digunakan pada akhir singkatan nama orang.

Ayo Menulis



Perhatikan denah rumah Udin, Lani, Meli, Edo, Siti, dan Beni berikut!



Tuliskanlah alamat rumah Udin dan teman-teman berdasarkan denah yang kamu amat!
Perhatikan penggunaan tanda titik yang benar!
1. Rumah Siti terletak di jalan A. Hakim.

- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Sekarang, coba bacakan alamat yang telah kamu tulis dengan lafal dan intonasi yang tepat!

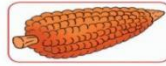
Ayo Mengamati



Masih ingatkah kamu apa yang diminta ibu untuk dibeli Udin?
Perhatikan gambar berikut dengan teliti!



Apa isi gambar yang kamu amati?
 Udin membeli jagung bakar, bukan?
 Tahukah kamu dengan jagung?
 Tahu jugakah kamu apa saja kegunaan jagung?
 Perhatikan gambar berikut dengan teliti!



Makanan apa saja yang dapat dibuat dari jagung?



Apa pula kegunaan kulit jagung?

Kulit jagung dapat dibuat menjadi karya kerajinan.
 Kulit jagung yang dapat digunakan adalah kulit jagung yang telah kering.
 Perhatikan gambar berikut dengan teliti!



126

Buku Siswa SD/MI Kelas II

Ayo Berkreasi



Buatlah karya kerajinan dari kulit jagung seperti gambar yang kamu amati!

Kerajinan Kulit Jagung

Bahan : (1) Kulit jagung yang telah kering.

(2) Lem

(3) Kertas karton

Alat : (1) Pensil

(2) Gunting

(3) Penggaris

(4) Penghapus

Langkah Kerja:

1. Siapkan alat dan bahan secukupnya!
2. Gambarlah pola tertentu sesuai keinginanmu pada kulit jagung, misalnya: gambar binatang, bunga, atau gambar lainnya!
3. Gunting pola yang telah kamu gambar dengan rapi!
4. Tempelkan pola gambar yang telah kamu gunting pada kertas karton dengan menggunakan lem!
5. Gambar kamu telah siap untuk dipajang.

Ayo Mengamati



Masih ingatkah kamu hari apa Udin membeli jagung bakar?

Masih ingatkah kamu berapa hari dalam 1 minggu?

Amatilah gambar di bawah ini dengan teliti!



Tahukah kamu?
1 minggu ada 7
hari.

Ayo Berlatih



Kerjakanlah soal-soal berikut dengan benar!

1. Beni dan keluarga berlibur ke Danau Toba selama 14 hari. Berapa minggukah Beni dan keluarga berlibur?

Jawab:

2. Ibu guru memberi tugas pengamatan selama 28 hari. Berapa minggukah tugas pengamatan yang diberikan ibu guru?

Jawab:

3. Udin dan teman-teman mengikuti lomba menyanyi setelah latihan selama 21 hari. Berapa minggukah Udin dan teman-teman latihan menyanyi?

Jawab:

4. Lani menjadi juara pada lomba menari setelah mengikuti latihan selama 42 hari. Berapa minggukah Lani mengikuti latihan menari?

Jawab:

5. Edo kembali bertemu dengan nenek 35 hari setelah liburan. Berapa minggukah lama Edo tidak bertemu dengan nenek?

Jawab:

Kegiatan Bersama Orang Tua



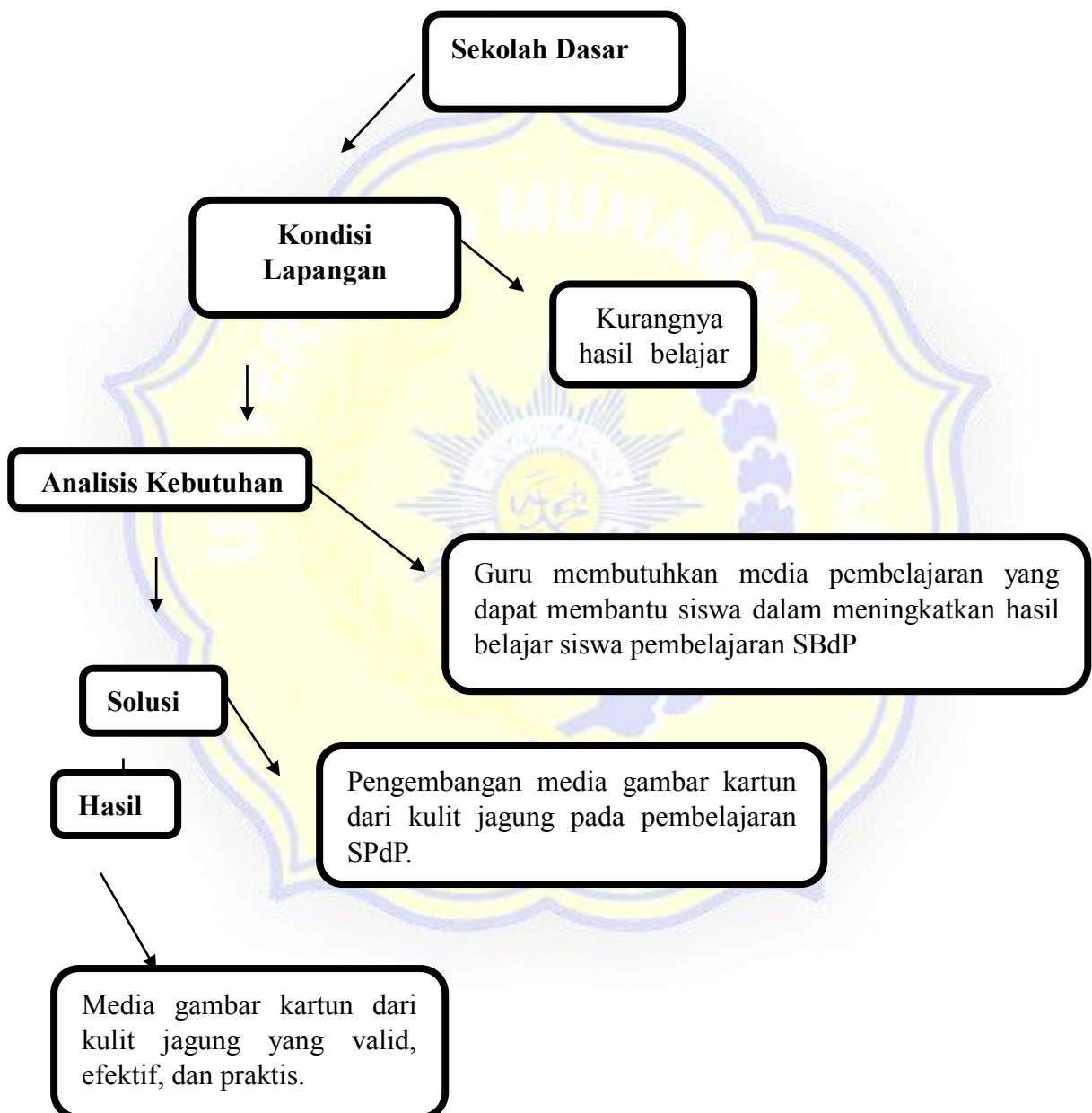
- Orang tua membimbing anak memahami aturan penggunaan tanda titik pada setiap awal singkatan nama orang.
- Orang tua membimbing anak menghitung lama kegiatan ke dalam satuan minggu yang diketahui banyak harinya.

2.3 Kerangka Berpikir

Masalah pembelajaran dalam sekolah ini merupakan kurangnya meningkatkan hasil belajar siswa yang masih kurang salah satunya pengembangan dalam media, sehingga dalam hal ini guru harus mampu mengembangkan inovasi yang baru untuk menciptakan suasana belajar yang

efektif. Hal ini dapat dibuktikan dari tempat penelitian yang hasilnya menunjukkan bahwa kurangnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dilihat dari kerangka berpikir yang ada digambar sebagai berikut :



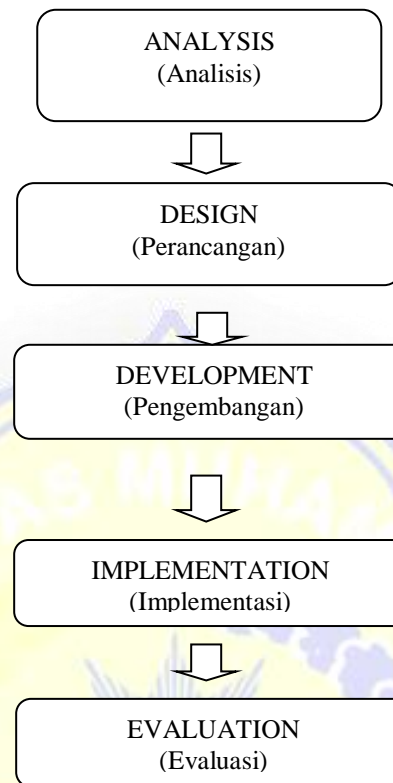
Gambar. 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019:396) Proses penelitian dan pengembangan dapat dikatakan ilmiah karena melibatkan penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian keabsahan dari hal-hal yang telah dibuat. Penelitian pengembangan, juga disebut sebagai R&D, adalah metodologi penelitian yang digunakan (Research and development). Penelitian ini menggunakan paradigma pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Paradigma sederhana seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dapat digunakan dalam kurikulum untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Tujuan ADDIE adalah untuk mendukung terciptanya alat dan infrastruktur pelatihan yang dinamis dan sukses. Tujuan dari penggunaan teknik dan model tersebut adalah untuk menghasilkan suatu produk yang kemudian dievaluasi kelayakannya guna mengetahui keefektifan media pembelajaran dengan menggunakan media kartun representasi kulit jagung. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDN 2 Badrain.



Gambar 3.1 Bagan Pengembangan ADDIE

3.2 Prosedur Pengembangan

Adapun tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut ini:

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi sebelum investigasi lapangan artinya peneliti terlebih dahulu melihat kondisi di lapangan, baik itu kondisi lapangan guru maupun siswa. Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya, analisis ini bertujuan untuk

mengetahui bagaimana kemampuan berfikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2. *Design* (Perancangan).

Tahapan desain beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

1. Penyusunan media gambar kartun dari kulit jagung dalam pembelajaran.
2. Merancang media gambar kartun dari kulit jagung yang akan digunakan dalam proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar yang akan diterapkan kepada siswa.
3. Pemilihan materi yang sesuai dengan media gambar kartun yang di buat dari kulit jagung untuk menerapkan kepada siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan ini berisi kegiatan relisasi rancangan produk dalam hal ini yaitu media gambar kartun. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi media gambar kartun dari kulit jagung, tahap membuat media ini yaitu di sesuaikan dengan materi tema 8 sub-tema 3 dalam hal ini tentunya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD. Berikut beberapa langkah yang peneliti lakukan selama proses pengembangan media: 1) Peneliti memutakhirkan setiap media yang dibuat sebelum diverifikasi. 2) Peneliti membuat angket validasi ahli media dan angket validasi ahli

materi setelah ahli media dan ahli materi memverifikasi media gambar kartun. Untuk keperluan nantinya digunakan sebagai bahan revisi media gambar kartun yang dibuat oleh peneliti, validasi oleh ahli media dan ahli materi dapat memberikan saran dan komentar.

4. *Implementation* (Implementasi)

Dalam penelitian ini, tahap implementasi mengacu pada proses penggunaan media yang direncanakan pada awalnya. Setelah tahap pengembangan selesai, peneliti melakukan berbagai kegiatan berupa validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, antara lain sebagai berikut: 1) Peneliti mengamati prosedur pembelajaran yang melibatkan media kartun dalam RPP (RPP), dan 2) peneliti membuat angket hasil belajar siswa tentang prosedur pembelajaran dengan media gambar kartun.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Sekarang kita beralih ke langkah evaluasi setelah menentukan dan mengukur apakah bahan ajar akhir layak untuk digunakan. Ada dua tahap dalam proses evaluasi: formatif dan summatis. Evaluasi sumatif terjadi setelah semua kegiatan selesai, sedangkan evaluasi formatif terjadi pada akhir setiap pertemuan tatap muka (mingguan) (semester).

Setelah keandalan media ditetapkan, tahap ini digunakan untuk menyempurnakan dan menyempurnakan temuan uji coba awal. Peneliti tidak perlu membuat produk jika media ditentukan valid;

Namun, jika media ditentukan tidak valid, peneliti harus menyempurnakan produk agar dapat digunakan secara efektif.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua kategori: uji coba terbatas dan uji coba lapangan. yaitu:

1. Uji Coba Terbatas

Tujuan dilakukannya quick test adalah untuk melihat seberapa praktis desain model yang dikembangkan. Eksperimen terbatas meliputi materi tema 8 subtema 3 dengan memanfaatkan media gambar kartun dari kulit jagung dengan jumlah siswa kelas II SDN 2 Badrain sebanyak 13 siswa.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keberhasilan media yang digunakan. Seluruh siswa kelas II di SDN 1 Badrain mengikuti eksperimen lapangan dengan belajar tentang materi tema 8 subtema 3 dan menggunakan media gambar kartun dari kulit jagung dengan jumlah siswa sebanyak satu kelas.

3.4 Subjek Uji Coba

Pada tahun 2022/2023, peserta didik dipilih dari kelas II di SDN 2 Badrain, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat, Propinsi Nusa Tenggara Barat.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Alat penelitian adalah prosedur atau peralatan yang digunakan dalam pengumpulan data untuk memastikan bahwa data tersebut akurat. Penelitian

ini menggunakan peralatan yang dikembangkan oleh peneliti untuk mengukur validitas, kelayakan, dan efektifitas perkembangan media gambar kartun.

Pengembangan ini menggunakan alat penelitian sebagai berikut:

1. Tes

Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posstes*. Konstruk yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan dan hasil belajar subjek penelitian ini diverifikasi oleh ahli materi. Lembar instrumen tes ini memuat daftar bahan-bahan yang digunakan dalam media pembelajaran. Tujuan tes ini adalah untuk mengukur seberapa baik siswa telah mempelajari materi penelitian.

2. Lembar Validasi

Lembar validasi ini adalah lembar yang dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada validator (dosen/guru) untuk memvalidasi perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Ada beberapa lembar yang akan divalidasi yaitu lembar angket validasi ahli materi dan lembar angket validasi ahli media, dari kedua lembar angket ini akan divalidasi oleh Ibu Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd dan Ibu Yuni Maryati, M.Pd selaku Dosen serta Ibu Yeni Susanti, S.Pd. SD dan Ibu Mahrani, S.Pd selaku guru SDN 2 Badrain dan SDN 1 Badrain. Kuesioner yaitu metode pengumpulan data yang menjanjikan responden untuk menjawab beberapa pertanyaan tertulis (Sugiyono 2016: 142). Dalam penelitian pengembangan media gambar kartun ini, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa untuk

mengetahui keefektifan dan kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Lembar kuesioner adalah alat pengumpulan data yang mencakup pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan dibidang ini. Adapun lembar kuesioner yang digunakan, antara lain:

a. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Tugas ahli materi adalah mengkaji isi materi dari media gambar kartun. Berikut kisi-kisi instrumen angket penilaian ahli materi:

Tabel 3.1 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Isi Materi	1. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.					
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku					
		3. Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas					
2.	Pembelajaran	4. Media membuat materi lebih mudah dipahami siswa					

		<p>5. Materi yang dikembangkan dalam media dapat meningkatkan hasil belajar siswa</p> <p>6. Materi yang disajikan mudah dipahami siswa</p> <p>7. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran</p> <p>8. Materi pada media sesuai dengan indikator yang dikembangkan</p> <p>9. Materi pada media sesuai dengan kompetensi inti (KI)</p> <p>10. Materi pada media sesuai dengan kompetensi dasar (KD)</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

Sumber: Kusuma (2018)

b. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Peran seorang ahli media adalah mempelajari media secara keseluruhan, yang meliputi analisis bentuk dan isi media. Revisi item media unggulan yang sedang dikembangkan akan mempertimbangkan umpan balik ahli berupa komentar, kritik,

dan gagasan. Berikut adalah gambar kotak instrumen angket penilaian profesional media yang meliputi:

Tabel 3.2 Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan (Desain)	1. Tampilan media gambar yang menarik					
		2. Kesusaian penggunaan media					
		3. Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indicator					
		4. Kualitas gambar bagus					
2.	Penyajian materi	5. Media yang digunakan sesuai dengan KD					
		6. Kebenaran isi/materi pada media					
		7. Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran					
3.	Format Penggunaan	8. Kemudahan penggunaan media					

	9.	Ketertiban siswa dalam penggunaan media					
	10.	Media praktis dan memungkinkan dibawa kemana-mana					

Sumber: Kusuma (2018)

c. Lembar Angket Respon Siswa

Data tentang bagaimana siswa berinteraksi dengan media yang dihasilkan serta survei untuk siswa yang menggunakan video animasi berbasis etnomatematika. Kisi formulir survei siswa disediakan di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 3.3 Intrumen Angket Respon Siswa

No	Variabel	Indikator	Kriteria				
			1	2	3	4	5
1.	Media	1. Media menarik perhatian siswa					
		2. Media gambar kartun membuat siswa lebih aktif					
		3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar					

2.	Manfaat media	4.	Memuda hkan siswa dalam pembelajaran					
		5.	Siswa bisa belajar dengan mandiri					
		6.	Siswa bisa belajar secara langsung					
		7.	Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran					
		8.	Pembelaj aran dengan media interaktif lebih menyenangkan					
3.	Cara penggunaan	9.	Mudah dalam mengoperasikan media					

Sumber: Kusuma (2018)

3.6 Metode Analisa Data

Metode analisis data penelitian ini adalah memperoleh media pembelajaran yang memenuhi syarat validitas dan efektifitas bila terpenuhi, kemudian memperoleh media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berkualitas tinggi. Analisis yang digunakan dalam studi pengembangan ini terdiri dari tiga metode:

1. Analisis Data Validasi Ahli

Mengukur kecukupan desain media berdasarkan tampilan dan kelengkapan media gambar kartun dan mengembangkan media tersebut berdasarkan keterampilan dasar indikator yang mengukur kecukupan bahan yang digunakan. Hasil survey validasi ahli menggunakan skala likert dan load score adalah 1-5. Skor yang dianalisis oleh peneliti ditampilkan. Menurut Sigiyono (2008:93), persentase rata-rata validasi ahli untuk setiap komponen dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

Y = Nilai uji validasi produk

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

$\sum x i$ = Nilai maximal

Hasil perhitungan penyajian ditentukan oleh tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Sugiyono (2008: 93) Kualifikasi yang memenuhi ketentuan berikut:

Tabel 3.4 Kategori Kevalidan Produk

Presentase	Kualifikasi
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid
68% < skor ≤ 84%	Valid
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid

$36% < \text{skor} \leq 52%$	Kurang Valid
$20% < \text{skor} \leq 36%$	Tidak valid

(Kusuma, 2018: 67)

2. Analisis Data Kepraktisan

Data dikumpulkan dari survei yang diberikan kepada siswa untuk mengevaluasi seberapa menarik produk media pembelajaran tersebut. Setelah menggunakan media kartun, penilaian dapat dilakukan dengan meminta siswa menanggapi temuan survei siswa. Saat menganalisis data dari tanggapan siswa, peneliti menggunakan skala Likert 1-5.

- a) Perhitungan persentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus:

$$xi = \frac{\text{jumlah skor respon siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = Respon siswa

- b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon siswa

$$P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Rata-rata respon siswa

Σx = Jumlah nilai respon siswa

n = Banyak siswa

Tingkat ketercapaian dan kesesuaian tanggapan siswa dinilai dalam skala lima kategori, seperti halnya Kuesioner Validasi Pakar dan Kuesioner Analisis Siswa. Kelima kategori tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Angket Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
84% < skor ≤ 100%	Sangat Praktis
68% < skor ≤ 84%	Praktis
52% < skor ≤ 68%	Cukup Praktis
36% < skor ≤ 52%	Kurang Praktis
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Kusuma (2018: 67)

Produk media pendidikan yang dipromosikan menerima umpan balik yang baik dari pengguna ketika persepsi pengguna seperti yang diungkapkan dalam umpan balik mereka digambarkan layak.

3. Analisis Keefektifan

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *gambar kartun* peneliti menggunakan tes N-Gain.

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

Sebelum menggunakan bahan ajar kartun, dilakukan uji N-Gain dengan menghitung selisih skor pretest dan posttest (setelah menggunakan media pembelajaran kartun).

Nilai N-Gain yang dinyatakan dalam persentase dapat digunakan untuk menentukan kategori untuk menghitung skor N-Gain (persen).

Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3.6 Kriteria Gain Score Ternormalisasi

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