



## Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kartun Pada Materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar

Siti Nur Komala Sari, Anggia Suci Pratiwi, Sunanih<sup>1</sup>

**Abstrak:** Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) masih mengalami permasalahan diantaranya yaitu, kurangnya pemahaman siswa pada materi siklus air, kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi siklus air, serta guru mengalami keterbatasan dan hambatan dalam pembuatan media yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku kartun yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi siklus air. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Brog and Gall yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, wawancara, angket, soal tes, validasi yang melibatkan para ahli, guru dan siswa. Validasi ahli media memperoleh skor akhir 3,83 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Validasi ahli materi memperoleh skor akhir 4,00 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Validasi ahli bahasa memperoleh skor akhir 4,00 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba lapangan awal memperoleh skor akhir 3,71 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata N-Gain sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, media kartun layak digunakan dalam pembelajaran IPA.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Buku Kartun, Materi Siklus Air (IPA), Anak SD

<sup>1</sup> Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, [sitinurkomalasari46@gmail.com](mailto:sitinurkomalasari46@gmail.com)

**Abstract:** Science learning in elementary schools (SD) still experiences problems, including students' lack of understanding of the water cycle material, lack of use of learning media on the water cycle material, and teachers experiencing limitations and obstacles in creating media related to the material that will be presented to students. Therefore, this research aims to develop cartoon book learning media that can be used in science learning on water cycle material. This research uses the Research and Development (R&D) method proposed by Brog and Gall, namely research and information gathering, planning, product development, initial field trials, product revisions, main field trials, and final product revisions. Data collection techniques use observation techniques, interviews, questionnaires, test questions, validation involving experts, teachers and students. Media expert validation obtained a final score of 3.83 which is included in the very good category. Material expert validation obtained a final score of 4.00 which is included in the very good category. Linguist validation obtained a final score of 4.00 which is included in the very good category. Initial field trials obtained a final score of 3.71 which is included in the very good category. The main field trial obtained an average N-Gain score of 0.76 which is included in the high category. Based on the results of these trials, cartoon media is suitable for use in science learning.

**Keywords:** Development of Cartoon Book Media, Water Cycle (IPA) Material, Elementary School Children

---

## A. Pendahuluan

Pendidikan adalah Upaya untuk membentuk karakter siswa agar menjadi pribadi yang lebih baik dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Dediknas No 20 Tahun 2003).

Pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan terus menerus, mengikuti kebutuhan dan kemajuan siswa. Tantangannya saat ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik dan harus praktis,

---

mendidik, dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (dalam Sadiman dkk, 2010:6). Menurut Yusufhadi Miarso (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Khadijah (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam proses pembelajaran, media telah dikenal sebagai alat bantu untuk mendukung terselenggaranya pembelajaran. Ada berbagai macam jenis media pembelajaran seperti media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer. Salah satu media hasil teknologi cetak adalah buku.

Buku dikatakan sebagai salah satu sarana yang efektif untuk mengedarkan gagasan. Buku adalah salah satu media yang dapat menjadi sumber belajar siswa karena buku membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari. Menurut Purwanto (1992: 35) saat ini banyak terdapat buku yang ditampilkan dalam bentuk gambar-gambar untuk menarik perhatian dan kesukaan membaca pada setiap orang, terutama anak-anak. Karena setiap orang pada umumnya lebih tertarik pada Bahasa penyampaian secara visual daripada Bahasa verbal. Namun, buku pelajaran yang beredar di masyarakat terutama buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tampilannya kurang menarik sehingga terkesan kaku. Tampilan buku hendaknya tidak hanya memuat kalimat-kalimat penjelasan tetapi memuat gambar yang menarik, salah satunya dengan memuat gambar kartun di dalamnya.

Kartun (*cartoon* dalam Bahasa Inggris) berasal dari Bahasa Itali, *cartone* yang berarti kertas. Menurut A.S Homby dalam Anjayudin (2014: 10) kartun adalah lukisan yang menyenangkan/menarik. Menurut Haron dalam Anjayudin (2014: 10) kartun merupakan "suatu bahan yang sangat populer dan digemari oleh segenap lapisan pembaca." Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang lain atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah di kenal dan dimengerti dengan sangat cepat.

Penggunaan kartun sebagai media pembelajaran Menurut Supriyadi dalam Bundhowi (2002: 1) memiliki peranan penting karena dalam tahap ini siswa sangat tanggap terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis. Kartun digemari oleh segenap lapisan masyarakat terutama golongan anak-anak. Sesuatu yang baik akan meninggalkan kesan yang baik kepada kita. Oleh sebab itu, jika bahan kartun digunakan dengan baik, proses pembelajaran dan pengajaran akan menjadi lebih menarik dan berkesan kepada pelajar.

Media kartun merupakan gambar yang mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Kartun sebagai media pembelajaran yang memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran IPA secara konkrit dan menarik tentu saja dapat memudahkan proses pembelajaran, sehingga dapat berjalan optimal. Keoptimalan proses pembelajaran juga tidak lepas dari peran guru.

Peran penting guru dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai fasilitator, model, perencana, peramal, pemimpin dalam membimbing siswa agar mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dengan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

---

Penelitian yang dilakukan oleh Sugeng Nugroho menyatakan bahwa: berdasarkan hasil analisis, yang menyebabkan rendahnya mutu Pendidikan salah satunya disebabkan oleh banyaknya guru yang kurang atau tidak melibatkan siswa secara aktif pada pembelajaran di kelas.

Salah satu mata pelajaran yang mendorong agar siswa aktif adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar (SD) menurut Nugraha (2020: 84) pada prinsipnya melibatkan tiga unsur yaitu subjek, objek dan konten. Subjek merupakan para pendidik yang terlibat dalam proses pembelajaran IPA di SD, peran subjek sangat vital dan keberhasilan pembelajaran IPA di SD tergantung dari subjek yang ada. Objek merupakan para peserta didik yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran IPA di SD, objek tidak dapat direkayasa karena bersifat abstrak, dalam hal ini objek dari masing-masing sekolah tentunya memiliki karakteristik yang berbeda baik itu latar belakangnya maupun kemampuannya di bidang akademik. Konten merupakan materi atau isi pembelajaran yang harus ditransfer oleh subjek kepada objek, dalam penerapannya konten bukan hanya materi namun juga berisi media, strategi, pendekatan, model, maupun metode pembelajaran yang digunakan oleh subjek untuk menggali karakteristik dari objek, subjek harus pandai memaksimalkan konten sehingga hasil yang didapat dari pembelajaran IPA disekolah dapat maksimal.

IPA terdiri dari berbagai materi dengan kesulitan yang berbeda-beda. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Karanganyar dengan Ibu Desy selaku guru kelas V terdapat kendala yang dialami guru selama menyampaikan materi pembelajaran IPA khususnya pada materi mengenai siklus air. Kendalanya yaitu, kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan guru pada materi siklus air agar mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai yang didapat peneliti saat melakukan observasi. Materi yang sulit dipahami mengakibatkan pencapaian nilai siswa dalam materi siklus air tidak maksimal karena kurangnya pemahaman siswa pada materi tersebut. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran di SDN Karanganyar dinilai sangat penting, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran adalah dengan

mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran adalah menggunakan media berbasis kartun. Media kartun ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang tidak membosankan, monoton, dan dapat menggantikan peran guru dalam kegiatan pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Kartun bukanlah hal yang asing bagi kita semua terutama para siswa pada usia sekolah dasar. Arief S. Sadiman (2008:45) berpendapat bahwa kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretative yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Menurut Supriyadi "Penggunaan kartun sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting karna dalam tahap ini peserta didik sangat tanggap terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis."

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan medi ayang dapat menyampaikan pesan secara efisien, penyajian menarik dan dapat memudahkan siswa memahami materi siklus air. Salah satu alternatifnya adalah mengembangkan media buku kartun pada materi siklus air.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 407). Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian yang dikemukakan oleh Brog & Gall dalam Sugiyono (2016: 298) yang mengatakan 10 tahap penelitian yaitu: *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision,*

---

*operational product testing, final product revision, operational product testing, dissemination and implementation.* Peneliti menyederhanakan tahapan-tahapan tersebut menjadi 7 tahapan yang akan dilakukan penelitian yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media buku kartun pada materi siklus air si kelas V SDN Karanganyar.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V di SDN Karanganyar. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V B SDN Karanganyar untuk menguji efektivitas media kelas tersebut dibagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas eksperimen sebanyak 12 siswa dan kelas control sebanyak 12 siswa dengan pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan di SDN Karanganyar yang berada di Kawalu, Kota Tasikmalaya pada bulan Juni 2023

Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Angket digunakan untuk menguji kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dan dinilai oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan siswa. Kemudian tes digunakan untuk menguji keefektifitasan media yang digunakan dalam pembelajaran materi siklus air.

### **C. Temuan dan Pembahasan**

Pada penelitian pengembangan ini, akan dijabarkan beberapa hasil, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir.

1. Pengumpulan informasi, peneliti melaksanakan studi Pustaka dan studi pendahuluan dengan melakukan observasi, wawancara dan mengumpulkan informasi tentang media pembelajaran.
2. Perencanaan, merupakan proses pembuatan media pembelajaran Buku Kartun dan desain awal meliputi pembuatan storyboard, membuat gambar-gambar media dengan bantuan *software* canva, ibis paint, dan proses pembuatan media pembelajaran Buku Kartun.

3. Pengembangan produk, dan melakukan pengujian kepada para ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Peneliti menggunakan angket untuk menguji media yang dibuat. Berikut adalah penilaian dari keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh tim ahli:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli

No	Pakar	Rata-rata Skor	Kategori	Pernyataan Penilaian
1	Ahli Media	3,83	Sangat Baik	Layak
2	Ahli Materi	4,00	Sangat Baik	Layak
3	Ahli Bahasa	4,00	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil validasi para ahli diatas dapat dilihat bahwa ahli media memberikan skor akhir 3,83 (95,75) termasuk kategori sangat baik dan layak, kemudian ahli materi memberikan skor akhir 4,00 (100%) dengan kategori sangat baik dan layak, dan ahli bahasa memberikan skor akhir 4,00 (100%) dengan kategori sangat baik dan layak digunakan.

4. Uji coba lapangan awal, bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Buku Kartun dalam membantu proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji pada kelompok siswa yang dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa dan kelompok besar yang terdiri dari 12 siswa. Uji kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,48 dengan kategori sangat baik dan uji kelompok besar memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik.
5. Revisi awal, dilakukan sesudah melakukan validasi terhadap media kepada para ahli dan siswa. Peneliti mendapat beberapa saran dari para ahli, yaitu ahli bahasa dan ahli media.
  - a. Ahli media: Menambahkan tokoh pada gambar cover, dan menambahkan gambar gunung sebagai latar belakang pada cover.  
Desain awal pada saat melakukan validasi kepada ahli media





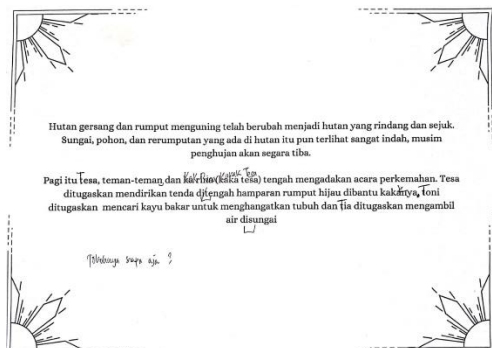
**Gambar 1.** Desain Awal

Setelah melakukan validasi kepada ahli media, peneliti mendapat beberapa saran dan masukan yaitu: menambahkan tokoh pada gambar cover, dan menambahkan gambar gunung sebagai latar belakang pada cover.



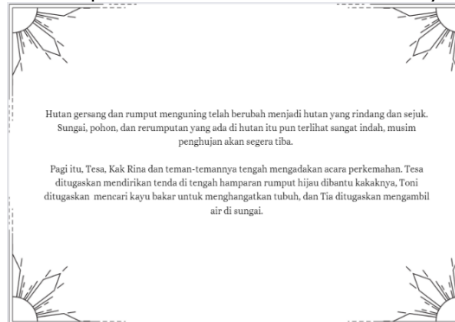
**Gambar 1.** Setelah Revisi

b. Ahli Bahasa: Memperbaiki ejaan dan penulisan.



**Gambar 1.** Cerita sebelum diperbaiki

Setelah melakukan validasi kepada ahli bahasa, peneliti mendapat beberapa saran dan masukan yaitu:



**Gambar 1.** Cerita setelah Revisi

6. Uji coba lapangan operasional, bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Buku Kartun pada saat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dilakukan pengujian untuk mengetahui efektivitas media Buku Kartun dengan menggunakan instrument tes sebanyak 10 soal pilihan ganda. Dilakukan tes berupa *pretest* dan *posttest* kepada dua kelas yang diujicobakan yaitu kelas eksperimen menggunakan media Buku Kartun dan kelas control tanpa menggunakan media.

- a. Hasil penelitian dari kelas eksperimen memperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,76 (76%)
  - b. Hasil penelitian dari kelas kontrol memperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,32 (32%)
7. Revisi akhir, pada tahap ini setelah melakukan uji lapangan utama peneliti tidak ada saran dan masukan pada media pembelajaran Buku Kartun maka tidak dilakukan revisi produk.

#### **D. Simpulan**

Pengembangan media Buku Kartun pada materi siklus air dikembangkan dengan menggunakan prosedur 10 tahap penelitian yaitu: *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, operational product testing, final product revision, operational product testing, dissemination and implementation*. Peneliti menyederhanakan tahapan-

---

tahapan tersebut menjadi 7 tahapan yang akan dilakukan penelitian yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir.

Pada tahap validasi media yang dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan hasil nilai akhir masing-masing sebagai berikut: ahli materi mendapat skor akhir 3,83 (95,75%) dengan kategori sangat baik dan layak, ahli materi mendapat skor akhir 4,00 (100%) dengan kategori sangat baik dan layak, ahli Bahasa mendapat skor akhir 4,00 (100%) dengan kategori sangat baik dan layak. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 3,48 dengan kategori sangat baik sedangkan uji coba kelompok besar mendapat skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat baik. Pada tahap keefektivaan media Buku Kartun yang dilakukan di SDN Karanganyar, diperoleh hasil pretest mendapat skor rata-rata 45, dan posttest mendapat skor rata-rata 80. Kemudian memperoleh rata-rata skor N-Gain 0,76 dengan kategori tinggi.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Jurnal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada: kedua orang tua yang telah senantiasa memberikan dukungan, ridho dan do'anya kepada penulis, Ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan, saran dan ilmunya kepada penulis, Ibu Sunanah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan masukan, saran dan ilmunya kepada penulis, H.Abdul Kodir, S.Pd. MSi. Selaku Kepala Sekolah SDN Karanganyar yang telah memberikan izin tempat dilaksanakannya penelitian, dan Seluruh Guru dan Staf yang berada di SDN Karanganyar, yang telah memberikan izin dan ikut berpartisipasi untuk melancarkan kegiatan penelitian yang dilakukan peneliti di lapangan.

## Daftar Pustaka

- Anjayudin. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Viii Smp Al-Amanah, Setu Tangerang Selatan*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arief S, Sadiman. (dkk) 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: raja grafindo persada.
- Arief S, Sadiman. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali
- Bundowi. 2002. *Teknik yang Menarik, Lucu, dan Praktis untuk Mengajar Bahasa dan Kepekaan Budaya yang Tinggi*. Makalah
- Dekdas. 2003. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. *Pers Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan. Perdana publishing.
- Miarso Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih teknologi Pendidikan*. Jakarta: kencana prenatal media group
- Nugraha, dkk. 2020. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publiser
- Purwanto, Ngalim. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Cetakan Ke-19*. Bandung: Alfabeta.