



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTUN EDUKASI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PENGUKURAN WAKTU KELAS II
SD NEGERI 060919 MEDAN
T.P 2024/2025**

***THE EFFECT OF USING EDUCATIONAL CARTOON MEDIA
ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN MATHEMATICS
SUBJECTS OF TIME MEASUREMENT GRADE II
SD NEGERI 060919 MEDAN 2024/2025
ACADEMIC YEAR***

Sri Riahna Tarigan⁽¹⁾, Hasni Suciawati⁽²⁾, Jainal Togatorop⁽³⁾, ⁽¹⁾²⁾³⁾ Universitas
Quality ⁽¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban
Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾riahnasri04@gmail.com, ⁽²⁾hasnisuciawati@gmail.com,
⁽³⁾jainaltogatorop@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dilakukan (1); untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan Media Kartun Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika di kelas II SD Negeri 060919 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 (2); untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar tanpa Media Kartun Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika di kelas II SD Negeri 060919 Medan 2024/2025 (3); untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara pelajaran dengan Media Kartun Edukasi Terhadap hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Matematika di kelas II SD Negeri 060919 Medan Pasar VIII Pelajaran 2024/2025. Masalah yang di alami di sekolah tersebut yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika. Sampel siswa kelas II sebanyak 2 kelas berjumlah 20 peserta didik kelas eksperimen dan 20 peserta didik di kelas kontrol. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan instrument penelitian adalah tes essay. sebanyak 5 soal dan dokumentasi. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata tes Akhir Peserta didik diperoleh 80 di kelas eksperimen dan rata-rata pada kelas kontrol 72,5. Maka dapat di simpulkan bahawa terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan Media kartun edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran MATEMATIKA Materi Pengukuran waktu Kelas II SD Negeri 060919 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Media Kartun Edukasi, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika



ABSTRACT

The aims of this research were (1); to find out the learning outcomes of students taught using educational cartoon media in mathematics subjects in class II of SD Negeri 060919 Medan for the 2024/2025 academic year (2); to find out the learning outcomes of students who were taught without Educational Cartoon Media in Mathematics Subjects in class II of SD Negeri 060919 Medan 2024/2025 (3); to determine the significant influence between lessons and educational cartoon media on student learning outcomes in Mathematics subjects in class II of SD Negeri 060919 Medan Pasar VIII Lesson 2024/2025. The problem experienced at this school is the low learning outcomes of students in Mathematics Subjects. The sample of class II students in 2 classes consisted of 20 students in the experimental class and 20 students in the control class. This type of research is Quasi Experimental with the research instrument being an essay test. as many as 5 questions and documentation. Based on the results of calculating the average for the final test, students obtained 80 in the experimental class and the average in the control class was 72.5. Soit can be concluded that there is a significant influence of the use of educational cartoon media on student learning outcomes in MATHEMATICS learning Time measurement material for Class II State Elementary School 060919 Medan for the 2024/2025 academic year.

Keywords: Educational Cartoon Media, Learning Outcomes, Mathematics Learning

PENDAHULUAN

Di era yang serba canggih pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu. Pendidikan dapat menjadi sarana individu supaya dapat terhindarkan dari kebodohan, semakin tinggi pendidikan maka akan semakin tinggi pula pengetahuan yang akan didapatkan. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir. Definisi dari kamus Bahasa (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata pendidik “serta mendapatkan imbuhan p dan akhiran”, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan bimbingan. Kesadaran akan pentingnya pendidikan terus mengalami peningkatan. Secara umum, pendidikan dipahami sebagai upaya untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh serta menanamkan nilai-nilai sosial dan budaya yang dianut oleh suatu masyarakat agar mereka dapat menjalani kehidupan dengan layak. Pendidikan juga berperan sebagai instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang seimbang. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus dirancang dan dilaksanakan secara matang agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

Ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang direncanakan dan disadari untuk menciptakan keadaan belajar serta proses pengajaran yang mendukung siswa dalam mengembangkan potensi mereka secara



aktif. Tujuan dari pendidikan mencakup penguatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, pembentukan karakter, peningkatan kecerdasan, pengembangan moral yang baik, serta penguasaan keterampilan yang bermanfaat bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Matematika adalah ilmu universal yang menjadi fondasi bagi kemajuan teknologi modern. Disiplin ini memiliki peranan penting dalam beragam bidang keilmuan dan berkontribusi besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir manusia. Saat ini, kemajuan di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi sangat dipengaruhi oleh perkembangan matematika, khususnya dalam teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Oleh karena itu, penguasaan matematika yang kuat sejak usia dini sangatlah penting guna memahami dan menciptakan teknologi masa depan. Dengan pertimbangan ini, mata pelajaran matematika diajarkan pada tingkat sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, sekaligus meningkatkan keterampilan kolaborasi. Kompetensi tersebut sangat penting agar peserta didik mampu memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dengan efektif dalam menghadapi perubahan yang dinamis, tidak pasti, dan kompetitif.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diberikan oleh guru kelas II di SD Negeri 060919 Medan. Ternyata guru disekolah masih dominan menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan guru. Hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri 060919 Medan

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
70	<70	20	56,1%	Tidak tuntas Klasikal
	≥70	20	43,9%	
		40	100%	

Sumber: Wali kelas II SD Negeri 060919 Medan

Berdasarkan tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa semua mencapai ketuntasan KKTP yang telah ditetapkan. Dari 40 jumlah siswa, hanya 17 yaitu sebesar 43,9% yang memenuhi nilai KKTP dan yang belum tuntas diatas KKTP ada 23 siswa, yaitu sebesar 56,1% Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II belum maksimal. Pembelajaran matematika masih dirasa kurang menarik di mata siswa. Hal itu dapat dilihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran karena menurut Sebagian siswa pembelajaran tersebut 4 masih dianggap membosankan dan media pembelajaran yang digunakan guru juga masih kurang bervariasi. Siswa juga cenderung diam dan malas bertanya bahkan ada juga siswa yang menghiraukan pembelajaran karena merasa pembelajaran tersebut tidak menarik.



BAHAN DAN METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 060919 Medan pada Tahun Pelajaran 2024/2025. Tipe penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil belajar yang menggunakan media kartun edukatif.

Sebelum memulai proses belajar, dilakukan tes awal untuk mengukur kemampuan peserta didik. Hasil dari tes awal ini kemudian dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan uji normalitas untuk menentukan apakah data tersebut normal, serta uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060919 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025 semester ganjil di kelas II-A dan kelas II-B yang jumlah siswa sebanyak 40 peserta didik. Peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran di kelas II-A dan kelas II-B. kelas II-A yang diajar dengan media kartun edukasi dengan materi pengukuran waktu. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan tes awal sehingga diperoleh data tes awal dengan rata-rata nilai kelas II-A= 58 dan kelas II-B= 70. Berdasarkan tabel Data nilai pre test kelas Kontrol dan eksperimen kemudian diubah kedalam bentuk diagram batang untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran.

Dari hasil data tes awal yang diperoleh, maka dapat disimpulkan kemampuan peserta didik kelas II-A dan II-B dapat dikatakan sama. Setelah melaksanakan tes awal, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas II-A menggunakan media kartun edukasi dan kelas II-B yang diajar dengan pembelajaran Konvensional. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media kartun edukasi. Setelah dilaksanakan pembelajaran kedua kelas tersebut ternyata dimana peserta didik yang memakai media kartun edukasi lebih aktif dan cepat memahami dalam melaksanakan pembelajaran yang mana di dapat hasil nilai rata-rata kelas II- 45 A sebagai kelas eksperimen yang di ajarkan dengan media kartun edukasi yaitu 80 dan nilai rata-rata kelas II-B sebagai kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional yaitu 72,5.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di kelas II SD Negeri 060919 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 dapat disimpulkan sebagai:

1. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media kartun edukasi pada mata pelajaran Matematika materi Pengukuran waktu di kelas II SD Negeri 060919 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 80.
2. Hasil belajar Matematika siswa tanpa menggunakan Media Kartun Edukasi pada mata pelajaran Matematika materi Pengukuran waktu di kelas II SD Negeri 060919 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 72,5
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Kartun Edukasi pada mata pelajaran Matematika materi Pengukuran waktu di kelas II SD Negeri 060919 Medan Tahun Ajaran 2024/2025 yang dilihat dari uji independen anatar dua faktor diperoleh $n_1 + n_2 - 2$ yaitu $20 + 20 - 2 = 38$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$



maka t tabel = 2,024. Kriteria hipotesis yang didapat thitung = 3,66 > ttabel = 2,024. Maka H_a diterima, hal ini terdapat ada pengaruh yang signifikan penggunaan media kartun edukasi pada mata pelajaran Matematika materi Pengukuran waktu di kelas II SD Negeri 060919 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananta Putra R. 2024. Pengaruh Penerapan Project Based Learning berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Kuliah Senser Transduser (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).
- Dewi N Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. 2018. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95-104.
- Meilinda, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Merbau Mataram. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Pramitha J. P., Wijaksono, D. S., Nuraeni, R., Thoibah, S., Zaxrie, S. A., & Simorangkir, N. Y. (2024). Pelatihan Desain Grafis 3D Menggunakan Sketchup bagi Siswa SMKS Mahaputra Cerdas Utama di Kabupaten Bandung. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 102-109.
- Putra, A. A., Jailani, M. S., & Yusri, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 1564–1572.
- Samo, D. D., Ekowati, C. K., Soko, I. P., & Ngawas, K. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa: Meta-Analisis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(1), 89–101.
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta Suyono & Hariyant
- Ulfa, Noviana Mariatul. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. Judul: Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini, 1(1). <http://genius.iain-jember.ac.id>
- Zainal, Z., Hasnah, & Jasriani, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri 187 Pinrang. *SAINTIFIK: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 5(1), 135–139.