

EFEKTIVITAS MEDIA KARTUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II

by Imroatul Mufidah

Submission date: 04-Sep-2024 03:54PM (UTC+0700)

Submission ID: 2444693557

File name: 5_-_Imroatul_Mufidah_-_ENGGANG_TURNITIN.docx (36.84K)

Word count: 3202

Character count: 20717

EFEKTIVITAS MEDIA KARTUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II

Imroatul Mufidah¹, Srihartatik², Nafiah³, Pance Mariati⁴

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Alamat: Jl. Raya Jemursari No.57 (Komplek Rumah Sakit Islam Jemursari), Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60237

¹imroatulmufidah0725@gmail.co.id

²srihartatik@gmail.co.id

³nafiah@gmail.com

⁴pancemariati@gmail.co.id

ABSTRAK

Peningkatan kualifikasi Pendidikan diperlukan untuk pengetahuan yang baik, mampu menyampaikan dan memiliki sikap keteladanan siswa, siswa keterampilan yang diperoleh secara holistik dapat bermanfaat dalam dunia Pendidikan. Peran guru untuk memanfaatkan materi dan media pembelajaran secara maksimal. Media pembelajaran digunakan untuk membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan diharapkan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif. Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media kartun terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II SD Mabadiul Ulum Surabaya dengan menggunakan metode *One Group Pretset-Posttest*. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya media kartun, Penelitian ini dilaksanakan pada 15 Mei 2023. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adapbedaan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya media kartun dengan peningkatan rata-rata 78.667 yang bisa dikatakan bahwa Media Kartun efektif untuk digunakan dipembelajaran tematik kelas II SD Mabadiul Ulum Surabaya. Karna nilai nya lebih dari 0,76%.

Kata kunci: Efektivitas, Media Kartun, Hasil Belajar

ABSTRACT

Increasing educational qualifications is necessary for good knowledge, being able to convey and having an attitude of exemplary students, students of skills acquired holistically can be useful in the world of education. The role of the teacher is to make the most of learning materials and media. Learning media is used to make students interested in participating in learning and it is hoped that learning can be carried out effectively. The research aims to find out how effective cartoon media is on student learning outcomes in class II thematic learning at SD Mabadiul Ulum Surabaya using the One Group Pretset-Posttest method. In this study the aim was to find out student learning outcomes after applying cartoon media. This research was carried out on May 15, 2023. Data collection techniques used tests in the form of pretest and posttest. The results of this study indicate that there are differences in student learning outcomes before and after the application of cartoon media with an average increase of 78,667 which can be said that cartoon media is effective for use in class II thematic learning at SD Mabadiul Ulum Surabaya. Because the value is more than 0.76%.

Keywords: : effectiveness, Cartoon Media, Learning Outcomes

I. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai individu atau siswa setelah siswa tersebut mengalami atau melakukan suatu proses aktivitas belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar merupakan kecakapan aktual yang diperoleh siswa, kecakapan potensi yaitu kemampuan dasar yang berupa disposisi yang dimiliki individu untuk mencapai prestasi. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar (Chandana, 2021). Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mufidah dkk, (2022) terkait pembelajaran di sekolah, juga memiliki beberapa permasalahan, Pertama pada proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered*. Hal ini sudah menjadi zona nyaman dan menjadi cara paling mudah bagi guru dalam menyampaikan materi, namun menjadi kurang efisien bagi siswa dalam mencerna informasi yang disampaikan. Kedua, penggunaan media belajar yang masih terbatas.

Chasanah, (2021)¹ keberhasilan dalam pembelajaran dikarenakan oleh beberapa faktor, yaitu faktor guru, media, siswa dan lingkungan. Peranan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat mempermudah pemahaman siswa dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Salah satu media inovatif yang dapat diterapkan di kelas II Sekolah Dasar Mabadiul Ulum Surabaya yaitu dengan menggunakan media kartun. Untuk mata pelajaran tematik kelas II tema 5 subtema 4. Media kartun adalah media⁶ berbentuk Audio visual berupa video menarik. Video yang ditampilkan adalah cerita untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi. Media ini dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, dan membujuk siswa yang mengantuk untuk memperhatikan pelajaran. Sehingga media kartun disini sangat penting untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dan membuat siswa antusias dengan materi mengenai pembelajaran tematik yang diberikan oleh guru. Ada berbagai pemanfaatan media kartun yang saat ini sedang marak dikembangkan sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar. Media pembelajaran tersebut berupa video kartun.

Media kartun akan sangat membantu anak dalam fokus pada materi dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Sebagaimana ditegaskan oleh Arief S. Sadiman, (2012) mengemukakan bahwa kemampuan kartun besar sekali untuk menarik perhatian. Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan beberapa ahli di atas, peneliti berpendapat bahwa penggunaan media kartun akan dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas II Sekolah Dasar Mabadiul Ulum.

Penelitian ini penting untuk mengidentifikasi metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran tematik di kelas II memerlukan pendekatan yang menarik dan relevan agar siswa dapat memahami berbagai konsep yang diintegrasikan dalam satu tema. Media kartun sebagai alat bantu visual dan audio berpotensi membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi siswa. Mengetahui efektivitas media kartun dapat membantu guru dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih baik dan efektif.

Anak-anak pada usia sekolah dasar cenderung memiliki perhatian yang singkat dan lebih tertarik pada media yang visual dan interaktif. Penggunaan kartun dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka. Penelitian ini penting untuk membuktikan secara empiris sejauh mana media kartun dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, dan apakah hal tersebut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Era digital dan informasi ini, inovasi dalam media pembelajaran menjadi sangat krusial. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi dalam dunia pendidikan dengan menawarkan pendekatan baru dalam penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian ini bisa menjadi dasar untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Berdasarkan persoalan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana Efektivitas Media Kartun Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik?

Penelitian yang dilakukan dengan ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mengenai efektivitas media kartun terhadap hasil belajar Tematik kelas II di Sekolah Dasar Mabadiul Ulum Surabaya

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif Sugiono (2018)¹² mengemukakan bahwa *simple random sampling* yakni teknik untuk pengambilan anggota sampel dari suatu

populasi dilakukan acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan Teknik Tes, dimana lembar *pretest posttest* ini diberikan kepada siswa soal *pretest* diberikan sebelum diberi treatment dan soal *posttest* diberikan setelah treatment. Dan pengolahan nilai tes dihitung menggunakan N-Gain. Sumber data pada penelitian menggunakan observasi dan dokumentasi yang terkait pelaksanaan efektivitas media kartun melalui kegiatan pembiasaan. Teknik yang digunakan untuk mengetahui keefektifitasan media menggunakan Uji N-gain. Uji N-Gain adalah uji yang digunakan untuk menghitung efektivitas atau tidaknya media yang digunakan.

Teknik Pengumpulan Data:

1. **Tes:** Data dikumpulkan melalui tes, yang terdiri dari dua bagian: *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum mereka menerima perlakuan (treatment) menggunakan media kartun, sementara *posttest* diberikan setelah perlakuan untuk menilai peningkatan hasil belajar.
2. **Observasi dan Dokumentasi:** Selain tes, data juga dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartun, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan proses dan hasil pembelajaran.

Pengolahan Data:

Uji N-Gain: Data hasil tes diolah menggunakan Uji N-Gain. N-Gain (Normalized Gain) adalah teknik statistik yang digunakan untuk mengukur efektivitas dari perlakuan (treatment) yang diberikan. Uji ini menghitung peningkatan yang dicapai oleh siswa dari *pretest* ke *posttest*, dengan memperhitungkan skor maksimal yang mungkin dicapai. Hasil dari N-Gain akan menunjukkan apakah penggunaan media kartun efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa kelas II sebelum diterapkannya media kartun

Rancangan pembelajaran dalam penelitian dilakukan sesuai dengan tahap kegiatan mengajar yang meliputi tahap kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Penekanan pembelajaran di arahkan pada keaktifan siswa dalam memahami materi pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang harus dipecahkan. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni motivasi, hubungan siswa-guru, dan keterampilan komunikasi.

Hasil yang dapat diketahui bahwa pada prosentase nilai *pretest* siswa yang memenuhi nilai ketuntasan minimal >75 sebesar 23% dan nilai yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan <75 sebanyak 76%. Adapun Langkah yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartun pada kelas II SD Mabadiul Ulum yaitu dengan memberikan soal *pretest*.

Nafiah, 2020 untuk mencapai hasil pembelajaran secara optimal, pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah perlu dirancang dengan baik mulai dari penyiapan masalah yang sesuai dengan kurikulum yang akan dikembangkan di kelas, memunculkan masalah dari siswa, peralatan yang mungkin diperlukan, dan penilaian yang digunakan. Pengajar yang menerapkan pendekatan ini harus mengembangkan diri melalui pengalaman mengelola di kelasnya, melalui pendidikan pelatihan atau pendidikan formal

yang berkelanjutan.

Hasil belajar siswa kelas II setelah diterapkannya media kartun di SD Mabadiul Ulum

Hasil yang dapat diketahui bahwa pada nilai post test siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (>75) sebesar 80 % dan nilai yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (<75) sebesar 12%. Adapun langkah yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartun pada kelas II SD Mabadiul Ulum yaitu dengan memberikan post test

Setelah menerapkan media kartun pada pelajaran tematik dapat meningkatkan hasil ketuntasan belajar siswa media kartun bukan hanya sebagai sarana penyampaian informasi materi saja, tetapi dilengkapi dengan video khusus untuk pembelajaran berlangsung yang disesuaikan dengan Kehidupan sehari-hari. Dari peningkatan hasil akademik untuk siswa kelas II dapat dilihat bahwa media Pembelajaran yang spesifik dan menarik dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajari.

Nafiah, 2020 Hasil belajar adalah berubahnya suatu tindakan yang dilakukan oleh siswa (Purwanto, 2011). Hasil belajar adalah sesuatu yang diterima siswa pada akhir kegiatan belajar (Susanto, 2018). Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar (Ibrahim, 2009). Hasil belajar adalah proses berubahnya tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang sehingga berubahannya terlihat dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar akan meningkat jika kegiatan pembelajaran dilakukan berulang. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi suatu hasil belajar sebagaimana yang dinyatakan oleh (Sudjana 2011), yakni faktor dari luar dan faktor dari dalam siswa.

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Mabadiul Ulum menunjukkan bahwa penggunaan media kartun dalam pembelajaran tematik kelas II memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berikut adalah penjelasan mengenai temuan-temuan tersebut:

Peningkatan Hasil Belajar

1. **Post-Test:** Setelah penerapan media kartun, hasil belajar siswa diukur menggunakan post-test. Hasilnya menunjukkan bahwa 80% siswa mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu >75. Ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa berhasil memahami materi yang diajarkan dengan baik setelah menggunakan media kartun.
2. **Ketercapaian KKM:** Sebanyak 12% siswa tidak memenuhi KKM, yaitu mendapatkan nilai di bawah 75. Meskipun ada siswa yang belum mencapai standar ini, persentase siswa yang mencapai ketuntasan cukup tinggi, menunjukkan bahwa media kartun efektif dalam membantu sebagian besar siswa memahami materi pelajaran.

Peran Media Kartun dalam Pembelajaran

1. **Lebih dari Sekedar Penyampaian Informasi:** Media kartun bukan hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Ini membantu membuat pembelajaran lebih kontekstual dan mudah dipahami.
2. **Pengalaman Belajar yang Menarik:** Media pembelajaran yang spesifik dan menarik, seperti kartun, dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Penggunaan kartun yang terintegrasi dengan

video pendidikan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Definisi dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar:

1. **Definisi Hasil Belajar:** Hasil belajar adalah perubahan dalam tindakan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Definisi ini didukung oleh berbagai sumber yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar (Purwanto, 2011; Susanto, 2018; Ibrahim, 2009).
2. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi:** Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek seperti motivasi, minat, dan kemampuan siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, metode pengajaran, dan media yang digunakan, seperti media kartun dalam penelitian ini (Sudjana, 2011).

Penelitian ini menunjukkan bahwa media kartun adalah alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Mabadiul Ulum. Dengan penggunaan yang tepat, media ini tidak hanya meningkatkan ketuntasan belajar siswa, tetapi juga membuat proses belajar lebih menarik dan relevan bagi siswa. Video dan konten yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Efektivitas Media Kartun Terhadap Hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD Mabadiul Ulum

Penerapan media kartun dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas II ditunjukkan uji N-Gain yaitu digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikansi (meyakinkan) dari dua buah mean. Hasil yang dapat diketahui bahwa pada nilai post test siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (>75) dan nilai yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (<75). Nilai rata-rata N-Gain score sebesar 78,6% bisadisimpulkan bahwa presentase penerapan media kartun sangat efektif karna nilai rata-rata N-Gain >75 dan untuk nilai N-Gain 0,7 berada dalam kategori N-Gain score Tinggi. Artinya ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartun terhadap hasil belajar siswa kelas II.

Penerapan media kartun dalam pembelajaran tematik kelas II diukur menggunakan uji N-Gain untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji N-Gain digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Nilai N-Gain memberikan gambaran mengenai perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media kartun. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media kartun mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Hasil dari uji N-Gain memperlihatkan bahwa rata-rata skor N-Gain siswa berada pada angka 78,6%, yang menandakan efektivitas penerapan media kartun dalam pembelajaran. Dengan nilai rata-rata N-Gain yang lebih dari 75, ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka setelah menggunakan media kartun. Nilai N-Gain yang tinggi ini menunjukkan bahwa media kartun tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga memungkinkan mereka untuk lebih mudah mencapai standar ketuntasan yang ditentukan.

Selain itu, N-Gain score sebesar 0,7 masuk dalam kategori tinggi, yang berarti bahwa peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media kartun sangat signifikan. Perbedaan ini menegaskan bahwa media kartun merupakan alat yang efektif dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satu tema. Penerapan media kartun membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas II, yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan stimulasi visual dan interaktif.

Secara keseluruhan, penerapan media kartun dalam pembelajaran tematik kelas II di SD Mabadiul Ulum terbukti sangat efektif berdasarkan hasil uji N-Gain. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta membantu siswa dalam mencapai KKM dengan lebih mudah. Efektivitas ini membuktikan bahwa media kartun dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran tematik yang memerlukan pendekatan yang menarik dan relevan bagi siswa.

Berdasarkan hasil analisis uji di atas dapat diketahui bahwa penerapan media kartun berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kelas II SD Mabadiul Ulum. Hal ini didukung oleh teori yang dikemukakan oleh (Maemonah, 2021), mengatakan dengan menggunakan media kegiatan belajar mengajar lebih mudah dalam memahami konsep yang dipelajari karena pembelajarannya meliputi aktivitas fisik dan mental dengan aktivitas melihat, menyentuh, dan memanipulasi alat peraga. Penggunaan media pembelajaran lebih banyak keragaman akan membangkitkan memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan teknologi modern. Di Untuk mencapai tujuan tersebut, guru Pilih media pembelajaran yang tepat membawa bahan Berpendidikan. Media yang dapat digunakan media pembelajaran audiovisual Dalam bentuk dikte kartun. menangani Hartini, 2017.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan Hasil belajar siswa sebelum penerapan media kartun adalah hasil *pretest* yang terdiri dari 10 soal dan diisi oleh 17 siswa. Data tersebut memiliki nilai tertinggi 100, nilai minimum 40, nilai rata-rata 53,2. Hasil yang dapat diketahui bahwa presentase nilai pretest siswa yang memenuhi ketuntasan minimal 76% dan nilai yang tidak memenuhi ketuntasan minimal sebanyak 12%.

Hasil belajar siswa setelah penerapan media kartun adalah melihat hasil posttest yang terdiri dari 10 soal diisi oleh 17 siswa. Data tersebut memiliki nilai tertinggi 100, nilai minimum 50, nilai rata-rata 88,8. Hasil yang dapat diketahui bahwa pada nilai posttest siswa yang memenuhi kriteria >75 sebesar 80% dan nilai yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal <75 yaitu sebanyak 12%.

Efektivitas media kartun pada pembelajaran tematik kelas II SD Mabadiul Ulum dinilai efektif, sesuai dengan uji N-Gain Hasil yang dapat diketahui. Nilai rata-rata N-Gain score sebesar 78% bisa disimpulkan bahwa presentase penerapan media kartun sangat efektif karena nilai rata-rata N-Gain >75 dan untuk nilai N-Gain 0,7 berada dalam kategori N-Gain score Tinggi, Artinya ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kartun terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Mabadiul Ulum.

DAFTAR PUSTAKA

Asep, S. ikin. (2013). Efektivitas hasil belajar siswa pada media pembelajaran gambar. 2(2),

144–155.

- Fahik, M. (2023, May). *Penerapan Metode Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023*. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA (Vol. 2, No. 1, pp. 215-226).
- Fahrianur, F., Monica, R., Wawan, K., Misnawati, M., Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). *Implementasi Literasi di Sekolah Dasar*. *Journal of Student Research*, 1(1), 102-113.
- Fatmawati, K., Purwantiningsih, E. S., Kusuma, R. A., Indrawati, A., Wardana, L. W., & Rahma, A. (2023). *Implementation of Entrepreneurship Learning in Business Centers at the Vocational High School Level: Systematic Literature Review (SLR)*. *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 1(2), 38-52.
- Halimah, H., Misnawati, M., Lestaringtyas, S. R., Mingvianita, Y., Sepmiatie, S., & Suryatini, R. I. (2023). *Implementasi Pancasila Sebagai Entitas Dan Identitas Pendidikan Abad Ke-21 di SMAN 4 Palangka Raya*. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 119-133.
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). *Mewujudkan Kemandirian Belajar: Merdeka Belajar Sebagai Kunci Sukses Mahasiswa Jarak Jauh*. *BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS*, 1-215.
- Kurnia, H., & Widayanti, F. K. (2020). *Efektivitas media kartun terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV Yogyakarta*. *Academy of Education Journal*, 11(01), 75–86. <https://doi.org/10.47200/aoej.v11i01.318>
- Laila yaredi, Sarumaha martiman, L. bestari. (2022). Hasil Belajar siswa menggunakan alat peraga(1) , (2) , (3) 1. 2(1), 1–13.
- Mulyadi, S. (2020). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan islam*. 197–214.
- Misnawati, M., Purwaka, A., Nurachmana, A., Cuesdeyeni, P., Christy, N. A., Ramadhan, I. Y., ... & Jumadi, J. (2024). *Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik Era Digital*. Yayasan DPI.
- Misnawati, M., Noegroho, A., Sumiati, S., Anwarsani, A., Salwa, N., & Alkausar, L. (2024). *Mahalnya Pendidikan di Perguruan Tinggi Berdasarkan Perspektif Hukum Islam dan Solusi Al-Quran*. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik dan Sosial Indonesia*, 1(3), 235-245.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). *Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional)*. gue.
- Rokmana, R., Fitri, E. N., Andini, D. F., Misnawati, M., Nurachmana, A., Ramadhan, I. Y., & Veniaty, S. (2023). *Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *Journal of Student Research*, 1(1), 129-140.
- Romadhona, D. P. W., Norliana, N., Resnawati, R., Misnawati, M., Nurachmana, A., Christy, N. A., & Mingvianita, Y. (2023). *Implementasi dan Problematika Gerakan Literasi di SD Negeri 2 Palangka*. *Journal of Student Research*, 1(1), 114-128.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159–170. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.63>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT. alfabet.

EFEKTIVITAS MEDIA KARTUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unibos.ac.id Internet Source	3%
2	suchainiedu.wordpress.com Internet Source	2%
3	vm36.upi.edu Internet Source	2%
4	journal.ubpkarawang.ac.id Internet Source	2%
5	jurnal.iicet.org Internet Source	2%
6	www.researchgate.net Internet Source	1%
7	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
8	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1%
9	Feronika Rosady, Yasinta Lisa, Markus Iyus Supiandi. "PENGARUH MODEL	1%

PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) BERBASIS TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 KELAM PERMAI TAHUN PELAJARAN 2016/2017", JP BIO (Jurnal Pendidikan Biologi), 2018

Publication

10

ojs.uninus.ac.id

Internet Source

1 %

11

badanpenerbit.stiepari.org

Internet Source

1 %

12

Submitted to Universitas Semarang

Student Paper

1 %

13

eprints.unram.ac.id

Internet Source

1 %

14

Novi Rahmawanti, Mohan Taufiq Mashuri, Nurjanah Nurjanah. "Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga", Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 2020

Publication

1 %

15

Andree Tiono Kurniawan, Dewi Anzelina, Mumu Muzayyin Maq, Loria Wahyuni, Trisna Rukhmana, Al Ikhlas. "Pengembangan Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum

1 %

16

Elvira Nurini Hidayat. "PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA SMP MELALUI PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) PADA MATERI NORMA DAN KEADILAN", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021

Publication

1 %

17

Faiqotus Saidah, Muslimin Ibrahim, Thamrin Hidayat, Asmaul Lutfauziah. "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar", Journal on Education, 2024

Publication

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On