



## PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ALAT KEBERSIHAN MELALUI MEDIA KOMIK DAN KARTU BERGAMBAR PADA SISWA KELAS I SDN LABUAN 3

Dian Isyaturoidiah<sup>1</sup>, Rihatul Jannah<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>STKIP SYEKH MANSUR

[isyaturoidiyahdian@gmail.com](mailto:isyaturoidiyahdian@gmail.com)1, [reehat085@gmail.com](mailto:reehat085@gmail.com)2

### Informasi Artikel

#### Sejarah Artikel:

Dikirim: 11-02-2026

Perbaikan: 2-03-2026

Diterima: 25-04-2026

#### Kata kunci:

Media komik, kartu bergambar, IPAS

#### Corresponding Author:

Dian Isyaturoidiah

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran, hasil belajar, serta dampak penggunaan media komik dan kartu bergambar dalam pembelajaran menggambar alat kebersihan pada siswa kelas I SDN Labuan 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian sebanyak 40 siswa kelas I. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik dan kartu bergambar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Media visual membantu siswa memahami bentuk dan fungsi alat kebersihan secara lebih konkret sehingga memudahkan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk gambar. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, di mana sebanyak 60% siswa berada pada kategori baik dan 40% pada kategori cukup. Dengan demikian, media komik dan kartu bergambar terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar menggambar siswa kelas I sekolah dasar.

© 2026: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

## PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan dasar peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pada kelas rendah, pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang masih berada pada tahap berpikir konkret dan cenderung lebih tertarik pada media visual. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat

menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Mana (2025), media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Media yang menarik dan sesuai dengan dunia anak akan membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran menggambar di sekolah dasar, khususnya pada kelas I, bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta keterampilan motorik halus peserta didik. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk gambar karena kurangnya contoh visual dan media pendukung yang menarik.

Media komik dan kartu bergambar merupakan media visual yang sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran menggambar. Komik menyajikan cerita sederhana dengan ilustrasi menarik, sedangkan kartu bergambar menampilkan objek secara jelas dan konkret. Menurut Mayasari et al. (2021), media visual berupa gambar dan ilustrasi dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN Labuan 3, ditemukan bahwa penggunaan media komik dan kartu bergambar mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa kelas I dalam pembelajaran menggambar alat kebersihan. Siswa terlihat lebih antusias dan percaya diri dalam menggambar setelah melihat contoh melalui media visual.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran menggambar alat kebersihan melalui media komik dan kartu bergambar, selanjutnya menganalisis hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik dan kartu bergambar. Selain itu untuk mengetahui dampak penggunaan media komik dan kartu bergambar terhadap keaktifan siswa. Kemudian untuk mengidentifikasi respons siswa selama pembelajaran menggambar menggunakan media visual. Dan terakhir Mengetahui efektivitas media komik dan kartu bergambar sebagai alternatif media pembelajaran di kelas I sekolah dasar.

Media komik adalah media pembelajaran yang menyajikan cerita bergambar dengan alur

sederhana dan ilustrasi menarik. Media ini dirancang untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui perpaduan gambar dan teks yang mudah dipahami oleh peserta didik. Hapsari dan Amaruddin (2024) menyatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menampilkan gambar yang menarik dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat tersebut, Anjani (2024) menyatakan bahwa media komik dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, media komik merupakan media pembelajaran visual yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi belajar peserta didik.

Media kartu bergambar adalah media pembelajaran berupa kartu yang menampilkan gambar objek tertentu secara jelas dan konkret. Menurut Melisy et al. (2023), kartu bergambar merupakan media visual yang efektif untuk pembelajaran di kelas rendah karena mampu memberikan contoh nyata dan memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. SY dan Dafit (2024) menyatakan bahwa penggunaan kartu bergambar dapat meningkatkan keaktifan siswa serta membantu mengembangkan kemampuan observasi dan keterampilan motorik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Yandi et al. (2023), hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik yang dapat diamati dan diukur setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Rahman (2022) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **deskriptif kualitatif** yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai proses pembelajaran menggambar alat kebersihan melalui penggunaan media komik dan kartu bergambar pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara alami sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Labuan 3 pada tahun ajaran 2025/2026. Jumlah subjek penelitian sebanyak 40 siswa. Selain itu, guru kelas I juga dilibatkan sebagai informan pendukung untuk memberikan informasi terkait proses pembelajaran yang berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. **Observasi**, digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. **Wawancara**, dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai respons, kesulitan, serta pengalaman belajar menggunakan media komik dan kartu bergambar.
3. **Tes hasil belajar**, berupa penilaian terhadap hasil karya gambar siswa dalam menggambar alat kebersihan.
4. **Dokumentasi**, berupa foto kegiatan pembelajaran serta hasil karya siswa sebagai bukti pendukung data penelitian.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. **Reduksi data**, yaitu proses pemilahan dan penyederhanaan data yang diperoleh dari lapangan.
2. **Penyajian data**, yaitu penyusunan data dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel agar mudah dipahami.
3. **Penarikan kesimpulan**, yaitu proses merumuskan hasil penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik dan kartu bergambar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa kelas I SDN Labuan 3, khususnya dalam pembelajaran menggambar alat kebersihan. Berdasarkan hasil **observasi**, terlihat bahwa siswa menunjukkan peningkatan keaktifan selama proses pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias, berani bertanya, serta aktif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Penggunaan media komik yang menyajikan cerita bergambar menarik mampu meningkatkan perhatian siswa, sedangkan kartu bergambar membantu siswa mengenali objek secara lebih jelas dan konkret.

Hasil **wawancara dengan guru** menunjukkan bahwa penggunaan media komik dan kartu bergambar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa siswa menjadi lebih fokus, tertib, dan mudah diarahkan selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, hasil **wawancara dengan siswa** menunjukkan bahwa mereka merasa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media visual tersebut. Siswa mengungkapkan bahwa gambar-gambar yang disajikan membantu mereka memahami bentuk alat kebersihan sehingga lebih mudah dituangkan ke dalam gambar.

Dari hasil **dokumentasi**, terlihat bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa meningkat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Selain itu, hasil **tes belajar** menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menggambar. Hal ini dapat dilihat dari kualitas hasil gambar yang lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media.

**Tabel 1. HASIL BELAJAR SISWA**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Baik	28 siswa	60%
Cukup	12 siswa	40%

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar siswa berada pada kategori baik, yaitu sebanyak 28 siswa (60%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menggambar alat kebersihan dengan cukup baik setelah menggunakan media komik dan kartu bergambar. Sementara itu, sebanyak 12 siswa (40%) berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai mampu menuangkan ide ke dalam bentuk gambar, namun masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dari guru.

Secara keseluruhan, penggunaan media komik dan kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek keterampilan menggambar maupun dari aspek keaktifan dan motivasi belajar. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dan kartu bergambar dalam pembelajaran menggambar alat kebersihan pada siswa kelas I SDN Labuan 3 memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan media visual tersebut terbukti mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, serta lebih mudah dalam memahami bentuk dan fungsi alat kebersihan melalui tampilan gambar yang konkret dan menarik.

Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menghasilkan gambar yang lebih baik. Sebagian besar siswa telah mencapai kategori baik dalam keterampilan menggambar, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut. Dengan demikian, media komik dan kartu bergambar dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran menggambar di kelas rendah sekolah dasar, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, P. N. N. (2024). *Kemampuan Membaca Puisi Menggunakan Media Komik Strip pada Siswa Kelas III SDN 1 Jenangan Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Hapsari, I., & Amaruddin, H. (2024). Pengembangan media komik strip untuk pemahaman membaca intensif siswa kelas

III MI. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2).

Mana, L. H. A. (2025). *Media Pembelajaran*. Dunia Penerbitan Buku.

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.

Melisyah, M. P., Murjainah, M., & Praseihammi, M. (2023). Pengembangan media kartu kata bergambar untuk keterampilan membaca permulaan. *Jurnal Review Pendidikan*, 9(1), 1–8.

Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

SY, N. U., & Dafit, F. (2024). Pengaruh media kartu kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 779–790.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.