



Contents lists available at Jurnal Perduli

## JURNAL PERDULI

Journal homepage: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/perduli>

# Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartun Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa MI

Mohamad Syarif Sumantri<sup>1</sup>, Vina Iyasha<sup>1</sup>, Irmawanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta

### Article Info

#### Article history:

Submit 27 September 2020

Revisi 01 Oktober 2020

Diterima 13 Oktober 2020

#### Keyword:

Media Pembelajaran Berbasis Kartun

Konsep Perkalian, Siswa Madrasah Ibtidaiyah

### Abstrak

Media pembelajaran berbasis kartun sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi-materi seperti konsep perkalian. Siswa sering merasa kesulitan dalam memahami masalah yang terdapat pada materi tersebut. Media pembelajaran matematika berbasis kartun diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa, selain itu media pembelajaran ini juga dapat digunakan di rumah secara mandiri oleh siswa. Metode yang digunakan adalah focus grup discussion (FGD). Langkah-langkah yang dapat dilakukan 1) melakukan sosialisasi tentang pentingnya media pembelajaran yang menarik yang bagi siswa salah satunya adalah media pembelajaran berbasis kartun 2) memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kartun, 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis kartun di sekolah dasar. Kesimpulan dari kegiti ini menunjukkan rpsosn positif dari peserta pelatihn yaitu efektifitas media pembelajaran kartun yang dapat menarik minat belajar peserta didik sebesar 81% dan kepuasan peserta terhadap jalaannya pelatihan menunjukkan cukup puas (80%).



© 2020 The Authors. Published by Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta). This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

### Corresponding Author:

Author Name, Mohamad Syarif Sumantri

Email: [syarifsumantri@unj.ac.id](mailto:syarifsumantri@unj.ac.id)

## 1. Pendahuluan

Madrasah Ibtidaiyah 02 Kabupaten Serang merupakan lembaga pendidikan berbasis keagamaan setingkat sekolah dasar dibawah Kementerian Agama. Letak lokasi sekolah cukup strategis dan telah teakreditasi B. Sekolah memiliki sumber daya manusia (SDM) yang cukup beragam seperti latar belakang Pendidikan dan kulifikasi gurunya. Hal ini yang menarik untuk menjadi kajian selanjutnya berdasarkan analisis kebutuhan melaalui wawancara awal dan observasi dalam proses pembelajaran dan layanan terhadap siswanya masih memerlukan pengembangan lebih lanjut hal yang menarik juga adalah antusiaas para guru dalam motivasi memperoleh pengetahuan/keterampiln sebagai organsisi belajar. Hal lain yang sanagt positif adalah model kepemimpinan kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah 02 Kabupaten Serang yang cenderung terbuka dengan inovasi Pendidikan.

Dalam hal kurikulum, Madrasah Ibtidaiyah 02 Kabupaten Serang mengikuti kurikulum sebagaimana yang dibuat oleh Kementerian Agama. Kurikulum yang ada dipadukan dengan nilai-nilai kepesantrenan yang kemudian menjadi ciri khas madrasah. Hal ini tercermin dari

beberapa bentuk kegiatan seperti adanya materi belajar al-Qur'an di setiap awal jam pertama. Selain kegiatan ekstrakurikuler seperti kepramukaan, dan computer.

Berdasarkan hasil wawancara 3 (tiga) guru menyatakan bahwa mereka memerlukan suatu stimulus peningkatan pengetahuan aatau keterampilan khususnya dalam pelajaran matematika di kelas tinggi melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Menurut Heinich dalam (Rusman, 2011) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer dan instruktur, media tersebut dipertimbangkan sebagai media pembelajaran apabila membawa pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media mempunyai peranan yang cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Menurut Myer (2020) media pembelajaran dapat berupa gambar, model, objek, dan alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkret motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan kemauan belajar siswa. Adapun fungsi media pembelajaran menurut Kempt dan Dayton dalam (Rusman, 2011) adalah: i) memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan tehknik drama atu hiburan; ii) menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa; dan iii) memberikan instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Berdasarkan paparan diatas maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut : bagaimana strategi yang efektif dalam menyelsaiakaan pembelajaran matematika konsep perkalian melalui kegiatan pelatihan atau advokasi membuaatan pembelajaran berbantuan media kartun?

Tujuan dari kegiatan P2M ini adalah untuk memberikan pengayaan guru MI secara kongkit dan operasional dalam menyelesaikan masalah kesulitan siswanya dalam memahami konsep perkalian.

## 2. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini di sesuaikan dengan masalah yang ada di tempat pengabdian tetapi akan lebih menekankan pada kegiatan pemecahan masalah dan praktek membuat media pembelajaran berbasis kartun.

**Tabel 1. Metode yang digunakan**

Masalah	Tujuan	Metode	Pemecahan Masalah
Apakah guru MI Kab Serang sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis kartun dalam penyajian pembelajaran di kelas?	memberikan pengetahuan kepada guru pentingnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis kartun untuk menyajikan pembelajaran.	Diskusi, Tanya jawab, Latihan terbimbing	Memberikan pendampingan tentang manfaat media pembelajaran berbasis kartun
Apakah guru telah mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran	Memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kartun bagi	Ceramah variatif, diskusi, Latihan,	Melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kartun bagi

Masalah	Tujuan	Metode	Pemecahan Masalah
berbasis kartun untuk menyajikan materi pembelajaran di kelas?	guru sekolah dasar	Implementasi media	guru sekolah dasar
Bagaimana pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media berbasis kartun?	Mendampingi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis kartun	Pemberian tugas, mengembangkan media pembelajaran, memaparkan hasil diskusi.	pembuatan media pembelajaran berbasis kartun bagi guru sekolah dasar

### *Peran instansi terkait*

1. Kepala Madrasah Ibtidaiyah (MI) Kabupaten Serang dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Guru- Guru MI Kabupaten Serang
3. Pelaksana

### *Rancangan Evaluasi*

Evaluasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini akan diadakan utamanya pada evaluasi produk dan juga evaluasi kognitif. *Output* yang diharapkan adalah masing-masing peserta dapat membuat media pembelajaran berbasis kartun.

#### **a) Evaluasi awal**

Evaluasi dilakukan dengan pemberian angket kepada guru Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Serang. Evaluasi ini berguna untuk mengetahui pemahaman guru terhadap dampak penggunaan media pembelajaran berbasis kartun.

#### **b) Evaluasi Proses**

Evaluasi proses dilakukan pada saat kegiatan pendampingan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui keterpahaman guru dengan materi pelatihan. Dalam evaluasi ini diharapkan 80 % guru memahami pentingnya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kartun dengan memberikan angket.

#### **c) Evaluasi akhir**

Evaluasi akhir dilakukan dengan melihat hasil pendampingan. Hasil pelatihan ini adalah kemampuan guru-guru dalam membuat media pembelajaran berbasis kartun. Evaluasi akhir diharapkan 35 guru mengetahui perannya dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kartun.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Matematika merupakan bagian tak terpisahkan dari perkembangan IPTEK. Hal ini terlihat dari semakin mantapnya peran matematika dalam setiap sendi kehidupan. Dengan demikian, peningkatan kompetensi SDM di bidang Matematika perlu digalakkan dan diupayakan. Penguasaan dan pemahaman apa yang terkandung dalam Matematika itu sendiri bukanlah satu-satunya tujuan pembelajaran Matematika.

Media pembelajaran matematika berbasis kartun dalam memahami konsep perkalian yaitu sebuah alat bantu perantara yang dipakai oleh guru dalam mengirimkan materi kepada

siswa dengan bertujuan supaya memudahkan proses pembelajaran menggunakan desain yang menarik dalam mengefektifkan suatu pembelajaran demi terciptanya tujuan pembelajaran di sekolah.

Menurut Smaldino (2018) keunggulan media kartun adalah cocok atau sesuai dengan karakteristik siswa MI yaitu masih dalam tahap praoperasional kongkrit dan masa masih bermain. Media kartun dilakukan dalam suasana nyata dan adanya kegiatan pilihan dengan permainan kartu via Komputer.

Media kartun adalah media yang berupa gambar atau karikatur yang mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi materi pelajaran dan mengandung makna secara mudah, menarik dan cepat dibaca oleh peserta didik.

Adapun rincian solusi terhadap masalah kesulitan memahami konsep perkalian siswa MI melalui alat bantu media kartun sebagai berikut:

1. Membantu memberi rangsangan dan motivasi kepada peserta didik.
2. Mengalakkan peserta didik berfikir secara kreatif dan kritis. Bahan kartun boleh digunakan untuk menggerakkan daya pengamatan dan pemikiran peserta didik.
3. Kartun merupakan salah bentuk komunikasi grafis yang dipersembahkan secara menarik dan ringkas untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu sifatnya yang unik, kartun mampu mengukuhkan kesan ingatan pada peserta didik.
4. Kartun dapat memperjelaskan maksud dan menggambarkan makna isi kandungan bahan yang diajar dalam bentuk yang lebih mudah dan menarik.

Aspek Pemanfaatan Media Kartun terdiri dari 15 butir yang dijadikan instrumen penilaian efektifitas, yaitu :

#### *Kesesuaian Media*

1. Efektivitas dan efisiensi pencapaian materi/ kompetensi dasar
2. Memotivasi peserta didik
3. Kemudahan instruksi penggunaan media kartun
4. Media sebagai alternatif belajar

#### *Kesesuaian Visual dengan Materi*

5. Tampilan visual selaras dengan materi
6. Tampilan visual mendukung dengan materi

#### *Kesesuaian Visual dengan Siswa*

7. Daya tarik gambar
8. Daya tarik warna
9. Tampilan desain media pembelajaran
10. Kecerahan desain media pembelajaran

#### *Kesesuaian dalam penggunaan gambar*

11. Kesesuaian tata letak urutan gambar media
12. Kesesuaian Tampilan
13. Kesesuaian bahan media pembelajaran yang digunakan
14. Kesesuaian ukuran media pembelajaran
15. Kejelasan tampilan AV

Adapun kriteria dari efektifitas melalui persepsi peserta pelatihan yaitu : 4 = Sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju 1 = sangat tidak setuju

Pelatihan dilaksanakan perlu mendapatkan umpan balik dari peserta untuk mengetahui sejauhmana peserta merasa puas, dan dapat dijadikan perbaikan pada kegiatan lebih lanjut, adapun komponen kepuasan peserta pelatihan meliputi 7 aspek yaitu:

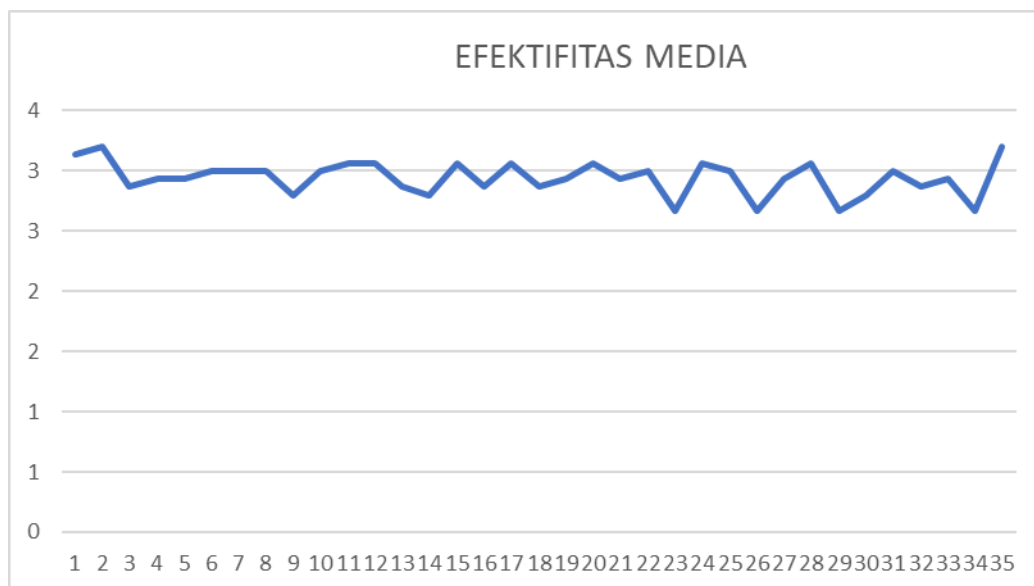
Kriteria Kepuasan Peserta :

1. Penggunaan waktu
2. Minat merekomendasikan
3. Keterlibatan
4. Meningkatkan efektifitas
5. Transfer pelatihan
6. Kemenaarikan
7. Kepuasan Peserta

Selanjutnya kriteria kepuasan pelatihan sbb:

4 = sangat puas, 3 = puas, 2 = cukup puas, 1 = tidak puas.

Berdasarkan hasil analisis kegiatan pelatihan pemanfaatan media kartu dalam memahami konsep perkalian secara diskriptif sbb:



Gambar 1 : Tingkat efektifitas Media Kartun

Berdasarkan sebaran angket yang dipersepsikan peserta terhadap efektifitas media kartun dalam memahami konsep perkalian yang diberikan pada 35 peserta melalui aplikasi google form menunjukkan skor rata-rata 3 (tiga) artinya peserta mempersepsikan cukup efektif.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan peserta terhadap proses pelatihan dengan data divisualisasikan grafik sbb:



Gambar 2 : Tingkat kepuasan Peserta Pelatihan

Berdasarkan sebaran angket tingkat kepuasan peserta terhadap proses pelaksanaan pelatihan yang diberikan pada 35 peserta melalui aplikasi google form menunjukkan skor rata-rata 3 (tiga) artinya peserta merasa cukup puas.

#### 4. Kesimpulan

Penerapan Media pembelajaran berbasis kartun dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa MI berdasarkan hasil evaluasi akhir dari lembar evaluasi dan evaluasi lembar kepuasan peserta menunjukkan bahwa : 1) Pemahaman konsep perkalian dapat mudah dipahami dan diminati oleh peserta pelatihan menunjukkan skor 77% menyatakan setuju berdasarkan angket yang telah direspon oleh para peserta pelatihan guru MI berjumlah 35 guru. 2) berdasarkan hasil respon kepuasan peserta terhadap proses pelatihan tentang penerapan media pembelajaran berbasis kartun dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa menunjukkan skor 80 % sebagai kriteria puas terhadap pelaksanaan pelatihan. 3) media kartun memiliki kelebihan yaitu sesuai dengan karakteristik perkembangan usia siswa MI yang masih menyukai dengan kegiatan bermain dan masih dalam orientasi berfikir kontekstual melalui media kartun siswa terdorong menikmati belajar matematika yang dianggap sulit melalui tayangan dalam memahami konsep perkalian melibatkan indera visual, audio dan taktil (latihan). 4) Pemanfaatan media kartun ini memiliki beberapa kelemahan yaitu jika didesain sendiri oleh guru relative sulit dan jika mengambil dari sumber belajar matematika yang sudah tersedia misalkan dari youtube maka diperlukan jaringan internet yang baik.

Pelatihan ini dapat dikembangkan lebih lanjut yaitu guru diberi kesempatan untuk dapat merancang media kartun sederhana pembelajaran matematika secara mandiri. Pelatihan ini cukup terkendala dalam suasana kondisi pandemic sehingga hanya dapat dilaksanakan melalui daring dan 1 x luring sehingga kurang optimal dalam proses implementasinya.

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis kartun dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa MI cukup efektif dan dapat ditindaklanjuti dalam implementasi di ruang kelas pada siswa secara langsung.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala MI Negeri 2 Kabupaten Serang dan Direktur pascasarjana UNJ yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

## 6. Daftar Pustaka

- Sadiman, Arief S. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk SiswaSD/MI*. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 3(1), 12-27.
- Dewi, R. K. (2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika “Math-Tainment” Materi Pokok Garis Dan Sudut Untuk SMP Kelas VII*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nana Sudjana, (2010) *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komputer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mayer R (2020). *Multimedia Learning 3rd Edition* . London : Cambridge University Press; 3rd Edition
- Sri Anitah W. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.
- Smaldino, S (2018). *Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition*. New York : Publisher : Pearson
- Yudhi Munadi, (2008). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press.