

Alat Peraga Edukatif Kartun Pintar

Oleh :

Devi Darma Ristianti

Email : rdevidarma@gmail.com

172071200025

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Ringkasan

Tujuan penulisan ini adalah untuk menjelaskan tentang alat peraga KARTUN PINTAR yang mana alat peraga KARTUN PINTAR ini merupakan alat peraga yang membahas tentang pelajaran Matematika pada materi membilang dan mengurutkan bilangan pada kelas II (Dua) semester I (Satu).

A. Kata Pengantar

Pendidikan yang berkembang sekarang menuntut agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat dan stakeholder.^{1,2}Tujuan tersebut tidak lain didasarkan pada Undang Undang Dasar 45 terlebih pada Undang Undang pada Nomor. 20 Tahun 2003 didadarkan kepada penanaman nilai karakter peserta didik, perubahan jaman, penyesuaian IPTEKS dan berkembangnya budaya Indonesia.³

Pengembangan IPTEKS dalam pendidikan menjadi salah satu sorotan dalam menata masadepansebuah negara dan menjadi indikator negara tersebut maju atau tidak.⁴Nurdyansyahmenyampaikan: “*Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture*”.⁵Dipertegas oleh Duschl yang menyatakan pendidikan dan perkembangan IPTEKSmerupakan sebuah rekayasa sosial yang membentuk unsur-unsur budaya dalam negara tersebut.⁶

¹Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

²Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah JasemSidoarjo. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35-49.

³Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).Terbitan 2, 929-930.

⁴Pandi, R., &Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125, 95.

⁵Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125

⁶Nurdyansyah, N., Siti, M., &Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 173, 258.

Perkembangan IPTEKS dan pendidikan yang sangat pesat menjadi permasalahan lain dalam berbagai krisis multidimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para pesertadidik.⁷ Perkembangan teknologi merupakan sesuatu keniscayaan dalam kehidupan saat ini.^{8,9}

Persoalan yang muncul diatas diidentifikasi dari beberapa faktor eksternal yang berasal dari eksternal maupun internal peserta didik.¹⁰

Nurdyansyah menyatakan bahwa dunia pendidikan harus berinovasi secara cepat dan terintegratif.¹¹ Oleh karenanya proses pembelajaran harus dijalankan dengan inspiratif, inovatif, menantang, interaktif, membahagiakan, terukur, dan memiliki karakter dan kemandirian sesuai minat dan bakat peserta didik.¹² Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya tujuan belajar.¹³ Hakikat belajar adalah proses untuk tercapaian tujuan yang telah ditentukan.¹⁴

Tujuan pembelajaran akan mudah apabila dibantu oleh media dan bahan ajar yang digunakan agar aktifitas belajar berjalan secara tepat.¹⁵ Pengalaman belajar tersebut membutuhkan standarisasi penilaian hasil belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.¹⁶

B. Deskripsi Kartun Pintar

1. Nama APE : Kartun Pintar
2. Tujuan Pembuatan APE

⁷Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

⁸Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

⁹Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

¹⁰Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.3.

¹¹Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

¹²Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

¹³Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

¹⁴Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

¹⁵Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

¹⁶Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 103.

Tujuan pembuatan APE yaitu supaya memudahkan siswa untuk mencerna atau menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru, supaya siswa mendapatkan gambaran yang nyata atau real tentang materi yang telah disampaikan oleh guru bukan hanya sekedar angan-angan di otak saja. Maka dari itu, saya membuat APE ini supaya siswa dapat dengan mudah membilang dan mengurutkan bilangan dengan baik dan benar.

3. Keunggulan dan Kekurangan APE

Masing-masing APE pasti mempunyai keunggulan dan kekurangan begitu juga APE Kartun Pintar ini. Adapun keunggulan Kartun Pintar ini yaitu dapat memudahkan peserta didik dalam membilang dan mengurutkan bilangan tanpa merasa jenuh karena disini peserta didik dapat belajar sambil bermain dan kekurangan dari APE Kartun Pintar ini adalah siswa harus bergantian dalam menggunakan APE tersebut dan harus berhati-hati karena terbuat dari styrofoam mudah rusak jika tidak berhati-hati dalam menggunakannya.

4. Fungsi dan Cara Main APE

Fungsi APE ini yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam membilang dan mengurutkan bilangan tanpa merasa jenuh karena disini lain peserta didik juga dapat bermain menggunakan APE tersebut dalam arti peserta didik dapat belajar serta bermain menggunakan APE Kartun Pintar.

5. Cara Bermain :

- a. Guru menjelaskan tentang materi membilang dan mengurutkan bilangan
- b. Guru memberikan contoh cara mengurutkan bilangan dari terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil
- c. Siswa berkelompok menjadi 4 – 5 kelompok
- d. Secara bergantian setiap kelompok maju ke depan untuk membilang dan mengurutkan bilangan dari terkecil ke terbesar dan dari terbesar ke terkecil
- e. Sebagai evaluasi pembelajaran guru menunjuk 10 peserta didik untuk maju secara bergantian menyelesaikan latihan soal yang ada di balik kartun pintar

6. Kelas : II (Dua)

7. Semester : I (Satu)

Gambar 1.1 Kartun Pintar



REFERENCES

- Bahak Udin By Arifin, M., Rais, P., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 1(1), 37-46.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2).
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1).
- Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173

Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125

Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). *Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo*. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35-49.