



## STUDENTS' WORKSHEET (LKS) PRACTICALITY THROUGH CARTOONS MATERIALS IN PLANE

Nela Sari Yolanda<sup>1</sup>

**ABSTRACT:** *The purpose of this research is to determine the practicality of Student Worksheets (LKS) through cartoons material in plane. Practicality in this study is seen from the ease of use, the time required in the implementation and the attractiveness of Student Worksheets (LKS) on students' learning interests, especially in plane material. Student Worksheets (LKS) that have been used at school have not been practical enough to influence student learning outcomes. Practicality LKS with cartoon designs are expected to increase the learning interest of Grade 3 students at SDN 20 Muaro Sijunjung in plane material. The development of cartoon illustrated LKS in this study uses the Instructional Development Institute (IDI) procedural model that applies the principles of the system approach, discovery (define) or needs analysis, development (develop) and evaluation (evaluate). Practicality is investigated through observation of the implementation of learning, giving questionnaires of learning interest to students, and interviews with students and teachers. Analysis data was carried out descriptively. The results of the learning interest questionnaire can be concluded practically with an average of 78.96%. The results of interviews with students and teachers that LKS with cartoon images are practical from the ease of use, time used, and attractive to students.*

**Keywords:** LKS, Cartoons, Plane, Practicality

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak sehingga, untuk siswa SD yang tingkat pemahamannya yang masih dalam tahap berpikir kongret diperlukan benda-benda nyata dan menarik untuk memahami materi matematika. Materi yang sangat diperlukan benda-benda nyata dan menarik bagi siswa SD adalah Geometri. Geometri pada SD mulai dikenalkan dan dipelajari di kelas III yaitu tentang bangun datar sederhana dan unsur-unsurnya kemudian mencari keliling dan luasnya. Standar kompetensi pada Bangun Datar adalah memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana. Untuk keliling bangun datar, standar kompetensinya adalah menghitung keliling persegi dan persegi panjang sedangkan standar kompetensi luas bangun datar adalah menghitung luas persegi dan persegi panjang.

Kesulitan yang dialami guru dalam materi Bangun Datar kelas III SD adalah media pembelajaran seperti buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS)

---

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ekasakti University email:  
nelasari\_yolanda@yahoo.co.id

**NELA SARI YOLANDA**

digunakan tidak menarik dan tidak berwarna sehingga membuat siswa malas membaca LKS dan kehilangan minat untuk belajar. Siswa sering salah menggunakan rumus luas dan keliling bangun datar yang satu dengan yang lain karena konsep awal pada bangun datar tidak dipahami oleh siswa.

Pemahaman terhadap konsep-konsep matematika memerlukan minat baca terhadap buku teks pelajaran matematika. Moegiandi (1987 dalam Ali dkk., 2007 : 801) mengungkapkan bahwa dalam hal minat baca, Indonesia menduduki peringkat ke dua dari bawah. Tinggi rendahnya minat membaca akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2003 : 57) Minat adalah “kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Artinya, kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Sementara itu, Siwi (2009 : 2) mengungkapkan bahwa siswa cenderung akan memilih bacaan yang diminatinya. Semangat belajar siswa akan muncul jika ada minat. Hasil pengamatan pada anak usia 6 – 12 tahun pada umumnya masih menyukai melihat gambar yang menarik daripada teks yang panjang. Kartun adalah gambar yang memiliki warna-warna menarik dan menggunakan bahasa yang sederhana. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai. LKS bergambar kartun diharapkan mampu meningkatkan minat baca dan memotivasi siswa untuk belajar, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah praktikalitas LKS bergambar kartun yang dikembangkan pada materi Bangun Datar untuk Kelas III SD?” dan tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan LKS bergambar kartun pada materi bangun datar dan untuk mengetahui praktikalitas LKS bergambar kartun pada materi bangun datar yang dikembangkan.

Dalam proses pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling menunjang dalam proses pembelajaran karena dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Angkowo dan Kosasih (2007 :10) diartikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga mengandung aspek – aspek dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuan, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya.

Matematika merupakan konsep abstrak, dimana hubungan suatu konsep dengan konsep yang lain dinyatakan dengan lambing-lambang yang berbentuk rumus, persamaan atau kalimat matematika. Sebelum menggunakan kalimat matematika, konsep dasar matematika perlu dipahami siswa terlebih dahulu. Melihat matematika sebagai konsep abstrak, maka setiap konsep matematika dapat dimengerti secara sempurna oleh siswa jika ada usaha penyajiannya dalam

**NELA SARI YOLANDA**

bentuk konkret, dimana semua abstraksi didasarkan kepada intuisi dan pengalaman-pengalaman konkret (Herman, 1998). Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional yang telah dirumuskan, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pembelajaran. Dengan menggunakan gambar, siswa mudah memahami, serta lebih konkret dalam ingatannya apa yang disajikan oleh guru.

Gambar kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau kartun mengena, pesan yang disampaikan akan tahan lama diingatan siswa.

LKS merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang terdiri dari sekumpulan kegiatan, masalah atau soal yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Depdiknas (2008:13) Lembar Kegiatan Siswa (student Worksheet) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas Kompetensi Dasar yang akan dicapainya.

Menurut Sukardi (2008:52) ada beberapa pertimbangan praktikalitas yang dapat dilihat dari aspek-aspek berikut ini:

1. Kemudahan penggunaan, meliputi: mudah diatur, disimpan dan dapat digunakan sewaktu-waktu
2. Waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat dan tepat
3. Daya tarik perangkat terhadap minat siswa
4. Mudah diinterpretasikan oleh ahli maupun guru lain
5. Memiliki ekivalensi yang sama, sehingga bisa digunakan sebagai pengganti atau variasi

**METODE**

Model pengembangan yang digunakan berupa model prosedural yang bersifat deskriptif yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pengembangan LKS bergambar kartun dalam penelitian ini menggunakan model procedural *Instruksional Development Institute* (IDI) yang menerapkan prinsip-prinsip pendekatan sistem, yaitu penemuan (*define*) atau analisis kebutuhan, pengembangan (*develop*) dan evaluasi (*evaluate*). Ketiga tahapan tersebut dihubungkan dengan umpan balik (*feedback*) untuk mengadakan revisi.

**HASIL DAN PEMBAHASA**

Setelah proses validasi dengan pakar selesai, selanjutnya dilakukan revisi terhadap prototipe bahan ajar LKS bergambar kartun dan perangkat pembelajaran sesuai dengan saran-saran validator. Untuk melihat praktikalitas bahan ajar LKS

**NELA SARI YOLANDA**

bergambar skartun dilakukan uji coba di kelas SD Negeri 20 Muaro Kecamatan Sijunjung pada semester 2.

Uji coba bahan ajar LKS bergambar kartun ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan. Selama uji coba peneliti dibantu oleh 2 orang observer dari mahasiswa. Kelas III SD Negeri 20 Muaro Kecamatan Sijunjung pada semester 2 berjumlah 28 orang oleh karena itu diperlukan 2 orang observer. Data praktikalitas bahan ajar LKS bergambar kartun ini diperoleh dari angket praktikalitas dan wawancara dengan siswa. Hasil praktikalitas yang diperoleh, diuraikan sebagai berikut ini.

**Hasil Angket Praktikalitas Bahan Ajar LKS Bergambar Kartun**

Angket praktikalitas yang diberikan ke seluruh siswa pada kelas uji coba, bertujuan untuk mengukur seberapa praktikal LKS yang dikembangkan bagi pembelajaran siswa. Angket diisi oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan LKS bergambar kartun. Adapun sebaran skor angket praktikalitas seperti ditampilkan tabel berikut ini:

Skor Angket Praktikalitas LKS Bergambar Kartun Item angket	Skor diperoleh	Skor maksimal	%	Kategori
1	144	160	90,00	Sangat praktis
2	132	160	82,5	Sangat praktis
3	115	160	71,88	Praktis
4	135	160	84,38	Sangat praktis
5	131	160	81,88	Sangat praktis
6	118	160	73,75	Praktis
7	114	160	71,25	Praktis
8	130	160	81,25	Sangat praktis
9	132	160	82,5	Sangat praktis
10	128	160	80	Sangat praktis
11	119	160	74,38	Praktis
12	133	160	83,13	Sangat praktis
13	123	160	76,88	Praktis
14	114	160	71,25	Praktis
15	127	160	79,38	Praktis
Rata-rata			78,96	Praktis

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar LKS bergambar kartun praktis dengan nilai rata-rata kepraktisan 78,96%.

## Students' Worksheet (Lks) Practicality Through Cartoons Materials In Plane

**NELA SARI YOLANDA**

### Hasil Wawancara Dengan Siswa Dan Guru Mengenai Bahan Ajar LKS Bergambar Kartun

#### Hasil Wawancara Dengan Siswa

Wawancara dengan siswa dilakukan setelah siswa selesai mempelajari semua materi keliling dan luas bangun datar dan setelah diadakan tes hasil belajar. Berikut cuplikan wawancara dengan siswa.

*Peneliti : Apakah ananda dapat memahami materi pada LKS sesuai dengan waktu yang tersedia?*

*Siswa 1 : iya dapat memahami*

*Siswa 2 : dapat memahami*

*Siswa 3 : bisa memahami*

*Peneliti : Apakah ananda memerlukan waktu yang singkat dalam mengerjakan soal pada LKS?*

*Siswa 1 : iya, singkat*

*Siswa 2 : iya*

*Siswa 3 : tidak, perlu lama*

*Peneliti : Apakah penggunaan huruf pada bahan ajar LKS bergambarkartun ini menarik bagi ananda?*

*Siswa 1 : iya menarik*

*Siswa 2 : menarik*

*Siswa 3 : menarik*

*Peneliti : Apakah penyajian gambar-gambar pada bahan ajar LKS bergambar kartun ini menarik bagi ananda?*

*Siswa 1 : menarik*

*Siswa 2 : menarik*

*Siswa 3 : menarik*

*Peneliti : Bagaimana dengan soal-soal yang ada pada bahan ajar LKS bergambar kartun ini? Apakah tergolong mudah, sedang atau sukar?*

*Siswa 1 : sedang*

*Siswa 2 : sedang*

*Siswa 3 : sedang*

Berdasarkan cuplikan wawancara di atas menurut bahan ajar LKS bergambar kartun sudah praktis dari segi waktu, penggunaan dan manfaat.

#### Hasil Wawancara Dengan Guru

Wawancara dengan guru dilakukan setelah selesai penelitian. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat guru mengenai keterpakaiannya bahan ajar LKS bergambar kartun. Berikut ini hasil wawancara dengan guru.

*Peneliti : Bagaimana menurut ibu, apakah waktu yang tersedia untuk mengajarkan materi dalam bahan ajar ini cukup?*

**NELA SARI YOLANDA**

*Guru : pertemuan 1 cukup tetapi pertemuan 2 waktu kurang cukup sehingga tidak sempat mepresentasikan hasil tugas kelompok dan siswa juga tidak sempat mengerjakan latihan semuanya. pertemuan berikut cukup.*

*Peneliti : Bagaimana menurut ibu penyajian materi pada bahan ajar LKS bergambar kartun ini?*

*Guru : cukup baik dan membuat siswa semangat untuk belajar*

*Peneliti : Bagaimana menurut ibu, bentuk dan ukuran huruf pada bahan ajar LKS bergambar kartun ini?*

*Guru : menarik, cukup besar dan tepat digunakan sehingga siswa cepat mengerti*

*Peneliti : Bagaimana menurut ibu penyajian gambar-gambar pada bahan ajar ini ?*

*Guru : sangat menarik terutama untuk anak-anak yang masih menyukai kartun.kalau bisa semua buku dibuat bergambar kartun seperti ini.*

*Peneliti : Apakah dengan menggunakan bahan ajar LKS bergambar kartun ini membuat siswa tidak banyak membutuhkan bimbingan guru dalam mempelajari keliling dan luas bangun datar?*

*Guru : iya dengan menggunakan bahan ajar LKS ini saya tidak perlu banyak membantu siswa walaupun masih ada siswa yang perlu dibimbing*

Berdasarkan cuplikan wawancara di atas menurut guru bahan ajar LKS bergambar kartun sudah praktis dari segi waktu, penggunaan dan manfaat.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil uji coba bahan ajar LKS bergambar kartun oleh siswa menunjukkan rata-rata tingkat kepraktisan 78,96% dan termasuk kategori praktis. LKS bergambar kartun dinyatakan sangat praktis karena bahan ajar ini dapat digunakan oleh siswa dimana saja, kapan saja dan tanpa membutuhkan keahlian khusus atau alat khusus sehingga praktis digunakan dalam proses pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi bangun datar dan mampu menghemat waktu. Waluyanto (2005: 50) mengungkapkan bahwa seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya.

LKS ini mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, karena gambar kartun yang lebih berwarna pada LKS ini membuat siswa merasa tertarik membaca dan memahami LKS. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Sriyanti (2009: 8), bahwa minat merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan berbuat sesuatu. Perpindahan antara bahasa verbal (teks dialog) dengan bahasa non verbal atau visual (gambar) mampu menambah daya tarik (Pebriani 2006: 20). Kedua bahasa ini harus dipadukan penggunaannya di dalam LKS agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan menumbuhkan minat belajar di dalam diri siswa.

**REFERENSI**

- Ahmadi dan Supriyono. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Ahmad, Syafwan. (1998). *Ilustrasi, Komik, Kartun, dan Karikatur*. Padang: Makalah tidak diterbitkan

**NELA SARI YOLANDA**

- Anas, Sudijono. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arrends, Richard I. (2008). *Learning To Teach*. Buku satu. Edisi Ke-tujuh. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Depdiknas. (2008). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimiyati dan Mudjiono.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzan, Ahmad. (2002). *Applying Realistic Mathematics Education (RME) in Teaching Geometry in Indonesian Primary Schools*. Tesis tidak diterbitkan. Enschede: University of Twente.
- Masdiono, Toni. (2005). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media.
- Mc. Cloud, Scoot. (2002). *Understanding Comics*. Terjemahkan oleh S. Kinanti. Jakarta: Gramedia.
- Miswanto. (1998). Studi tentang Minat Murid terhadap Cerita Bergambar di SD Negeri 1 Padang. Padang: FBBS IKIP Padang.
- Mudhoffir. (1990). *Teknologi instruksional sebagai Landasan Perencanaan dan Penyusunan Program Pengajaran*. Bandung Rosda Karya.
- Muliyardi. (2002). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Padang: Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Pengembangan Model pembelajaran Matematika Menggunakan Komik di kelas I Sekolah Dasar*. Disertasi Tidak diterbitkan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya (UNESA).
- Riduwan. (2005). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, (2010). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta. Rajawali. Press.
- Sabri, A (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Ciputat: Penerbit Quantum Teaching.