

CALL FOR PAPER

Pendaftaran Pemakalah Prosiding (Paling lambat 27 April 2014, Pukul 22:00 WIB)

Aturan Penulisan Makalah

1. Topik
 - a. Inovasi pembelajaran SD.
 - b. Peningkatan kompetensi guru.
 - c. Pendidikan karakter SD.
 - d. Pembelajaran tematik integratif.
 - e. Inovasi pembelajaran SD. Berbasis kurikulum 2013.
2. Penulis artikel: Dosen, mahasiswa, guru dan praktisi pendidikan
3. Isi artikel: artikel secara konsep/teori, artikel hasil penelitian
4. Format penulisan artikel
 - a. Judul (ringkas, padat, objektif, menggambarkan isi kandungan artikel)
 - b. Abstrak dalam bahasa Indonesia
 - c. Pendahuluan (berisi latar belakang secara ringkas dan padat, gambaran ide yang terarah pada tujuan /isi artikel). Bila artikel hasil penelitian dilengkapi perumusan masalah dan tujuan
 - d. Metode penelitian (untuk artikel hasil penelitian.
 - e. Isi, terdiri atas beberapa sub judul.
 - f. Kesimpulan
 - g. Rujukan (maks 10 rujukan, tahun terbitan 10 tahun terakhir), alfabetis, tanpa gelar
5. Tata tulis artikel
 - a. Times New Roman size 12
 - b. Jarak 1,5 spasi
 - c. Paper size A4
 - d. Margin: atas 4 cm, bawah 3 cm, kiri 4 cm, kanan 3 cm.
 - e. Jumlah halaman minimal 5 dan maksimal 8 halaman
 - f. Biodata penulis: Berisikan nama (lengkap dengan gelar), tempat tanggal lahir, nama insititusi tempat bertugas, riwayat pendidikan, alamat rumah, no handphone, dan alamat email

Aturan Presentasi Makalah

1. Pemakalah menyiapkan power point presentasi
2. Waktu presentasi 10 menit

FORMULIR KEIKUTSERTAAN SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

Informasi Peserta		
Nama Lengkap	:
Institusi	:
Posisi/ Jabatan	:
Jenis Kelamin	:
Alamat	:
Email	:
Telepon/ Hp	:

Jenis Keikutsertaan	
1. Peserta (Paling lambat 30 April 2014)	
>Mahasiswa	: Rp. 50.000,-
>Umum/Guru/Dosen	: Rp. 75.000,-
2. Pemakalah Prosiding (Paling Lambat 27 April 2014)	
> Seminar dan Pemakalah	: Rp. 250.000,-

Nama dan tanda tangan peserta
.....2014

(.....)

* Formulir dapat diperbanyak sendiri



SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER

PGSD FKIP
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Tanggal: 3 Mei 2014

Tema:
"THE UNLIMITED GROWTH OF MOTIVATION
FOR TEACHER (MELEJITKAN MOTIVASI
GURU DALAM PEMBELAJARAN)"

Pembicara
Prof. Dr. Imam Robandi
(Ketua Majelis Pendidikan Dasar & Menengah
PP Muhammadiyah)

Moderator
Dr. Samino, M.M
(Konsultan Pendidikan Dasar Muhammadiyah)





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PANITIA SEMINAR NASIONAL DAN *CALL FOR PAPERS*
Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483
Fax: 715448 Surakarta 57102

Surat Keterangan

Pengalihan Izin Publikasi Mandiri

Kami selaku panitia pelaksana kegiatan Seminar Nasional dan *Call for Papers* dengan tema “*The Unlimited Growth of Motivation fo Teachers* (Melejitkan Motivasi Guru Dalam Pembelajaran)”, 3 Mei 2014, di Auditorium Moh. Djazman Universitas Muhammadiyah Surakarta memberikan izin Pengalihan Publikasi Mandiri secara online artikel dari:

Nama Penulis: **Yulia Maftuhah Hidayati, Astri Herawati, Siti Naimmatul Rofi'ah**

Asal Institusi : **PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Judul : **Implementasi Strategi *Example Non Example* Berbasis Kartun Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar**

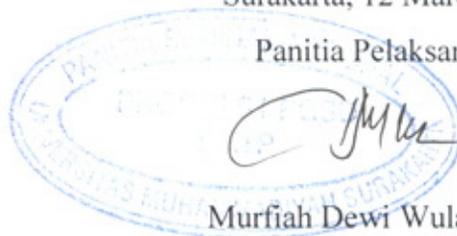
ISBN : **978-602-7047-10-5**

untuk dipublikasi secara Mandiri oleh yang bersangkutan. Artikel tersebut telah dipresentasikan secara oral pada Seminar Nasional dan *Call for Papers* tanggal 3 Mei 2014 di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 12 Maret 2015

Panitia Pelaksana



Murfiah Dewi Wulandari, M.Psi.

**IMPLEMENTASI STRATEGI *EXAMPLE NON EXAMPLE* BERBASIS
KARTUN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

Oleh :

Yulia Maftuhah Hidayati, Astri Herawati, dan Siti Naimmatul Rofiah

ABSTRAKS

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Pelajaran Matematika dalam pelaksanaan pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung didalam matematika itu sendiri, tetapi matematika diajarkan pada dasarnya bertujuan untuk membantu melatih pola pikir semua siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis dan tepat. Untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa tidaklah mudah, oleh sebab itu dengan menggunakan strategi pembelajaran *example non example* berbasis kartun diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan strategi pembelajaran *example non example* berbasis kartun lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Strategi ini baik diterapkan dalam pembelajaran karena strategi ini mendorong siswa berpikir kritis untuk memecahkan suatu persoalan.

Strategi *example non example* berbasis gambar kartun dapat diimplementasikan dalam materi pembelajaran matematika salah satunya yaitu mengenai bangun datar. Pada materi tersebut guru dapat membawa gambar bangun datar atau gambar benda di sekitar siswa yang merupakan bangun datar. Gambar yang dibawa guru tersebut dimodifikasi dengan gambar kartun. Hal tersebut berfungsi untuk lebih menarik perhatian siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Kata Kunci : matematika, strategi *example non example* berbasis kartun, bangun datar, hasil belajar

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi dalam kehidupan setiap manusia. Inti dari pendidikan adalah adanya interaksi antara pendidik dengan siswa. Interaksi tersebut salah satunya dapat terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, pendidik memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi siswa. Menurut Samino dan Saring (2013: 27-28) agar aktivitas yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran terarah pada proses peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yaitu bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Pada pelaksanaan proses pembelajaran harus tercipta hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Pembelajaran harus terjadi secara dua arah, artinya kedua belah pihak harus sama-sama terlibat aktif dalam pembelajaran. Surtikanti dan Santoso (2008:3) menjelaskan bahwa guru ditempatkan sebagai manajer dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga guru memegang peranan yang penting. Tugas guru dalam pembelajaran adalah mengoptimalkan terjadinya perubahan pada siswa untuk diarahkan agar menjadi sosok individu yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perubahan tersebut akan berlangsung dinamis, efektif, dan efisien manakala guru bisa melibatkan seluruh potensi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga harus dapat mendesain sebuah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini dapat diwujudkan diantaranya dengan penggunaan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk siswa. Apabila seorang guru dapat melaksanakannya maka untuk memperoleh hasil belajar siswa yang baik tentu mudah diwujudkan. Hasil belajar masih menjadi acuan atau patokan seorang guru dalam mengukur tingkat keberhasilan mengajarnya. Hasil belajar dapat digolongkan ke dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada kenyataan yang terjadi di lapangan, masih banyak dijumpai hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini dapat disebabkan karena materi yang

disampaikan oleh guru terlalu banyak dan rumit untuk dipahami siswa. Hal ini diperparah dengan keadaan guru yang kurang dapat merancang atau menyiapkan bahan ajar yang menarik untuk siswa. Guru cenderung malas menggunakan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang menarik dan mengaktifkan siswa.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah yang lebih banyak dibanding pelajaran yang lain. Pelajaran Matematika dalam pelaksanaan pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung didalam matematika itu sendiri, tetapi matematika diajarkan pada dasarnya bertujuan untuk membantu melatih pola pikir semua siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis dan tepat.

Untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa tidaklah mudah, sebab dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah sering di jumpai beberapa masalah antara lain: (1) Hampir tidak ada siswa yang mempunyai inisiatif untuk bertanya pada guru. (2) Sibuk menyalin apa yang ditulis dan di ucapkan guru. (3) Apabila ditanya guru tidak ada yang mau menjawab tetapi mereka menjawab secara bersamaan sehingga suaranya tidak jelas. (4) Siswa terkadang ribut sendiri waktu guru menerangkan atau mengajar.

Dalam proses belajar mengajar guru matematika seharusnya mengerti bagaimana memberikan stimulus sehingga siswa mencintai belajar matematika dan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru, serta mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan muncul kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa.

Keberhasilan proses belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan

pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah. Berkaitan dengan masalah tersebut, pada pembelajaran matematika juga ditemukan keragaman masalah sebagai berikut: 1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak, 2) para siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum atau kurang paham, 3) keaktifan siswa mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran juga masih kurang, 4) kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas.

Dalam pengajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Suatu konsep akan mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik keaktifan siswa mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

Strategi pembelajaran *example non example* atau juga biasa disebut *example and non-example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Hal ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk deskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar. Penggunaan strategi pembelajaran *example non example* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Strategi pembelajaran ini menjadi lebih bermakna apabila dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat melengkapi strategi pembelajaran tersebut adalah media gambar kartun.

Dunia gambar adalah dunia yang hampir membuat semua orang akan tertarik dan mudah untuk dicerna. Pesan-pesan melalui gambar dan berbagai percakapan akan mudah diikuti. Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Media gambar dapat disajikan dalam bentuk kartun. Kartun merupakan sebuah media unik untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai

media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif. Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

II. Strategi *example non example*

Example non example adalah strategi yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan (Setyawan, 2011). Menurut Agus Suprijono (2010: 125), langkah-langkah strategi pembelajaran *example non example* adalah sebagai berikut.

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP.
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis gambar.
4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
6. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan.

Kelebihan dari strategi *example non example* antara lain: (1) siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar, (2) siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar, dan (3) siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Kekurangan dari strategi *example non example* yaitu, tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar dan memakan waktu yang lama.

III. Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Example Non Example* Berbasis Gambar Kartun

Menurut Setyawan (2011), pembelajaran Matematika dengan strategi *example non example* berbasis gambar kartun dalam penyampaian materi pembelajaran bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Strategi ini baik diterapkan dalam pembelajaran karena strategi ini mendorong siswa berpikir kritis untuk memecahkan suatu persoalan.

Strategi ini dilengkapi dengan gambar kartun yang berfungsi untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa lebih antusias. Setelah itu siswa harus menjelaskan jawabannya kepada siswa lain, sehingga pemahaman siswa lebih meningkat. Selain itu siswa juga mendapat kesempatan untuk menanggapi jawaban siswa lainnya, sehingga memberi kesempatan lebih kepada siswa untuk berinteraksi dengan siswa yang lainnya.

Peran guru dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *example non example* berbasis gambar kartun ini yaitu sebagai fasilitator yang membantu menghidupkan pembelajaran dan juga sebagai sumber pembelajaran apabila siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan juga pada saat diskusi.

Media gambar merupakan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran karena gambar dapat merepresentasikan suatu keadaan sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Arsyad (2009: 113) kegunaan gambar kartun adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin diberikan kepada siswa. Gambar dapat divariasikan misalnya dipadukan dengan kartun.

Strategi *example non example* berbasis gambar kartun dapat diterapkan dalam materi pembelajaran matematika yaitu mengenai bangun datar. Materi tersebut terdapat pada pembelajaran matematika kelas II SD. Pada materi tersebut guru dapat membawa gambar bangun datar atau gambar benda di sekitar siswa yang merupakan bangun datar. Gambar yang dibawa guru tersebut dimodifikasi

dengan gambar kartun. Hal tersebut berfungsi untuk lebih menarik perhatian siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Hal pertama dalam menerapkan strategi *example non example* adalah guru mempersiapkan gambar-gambar bangun datar atau gambar benda di sekitar siswa yang dimodifikasi dengan gambar kartun. Gambar tersebut ditempelkan di papan atau ditayangkan melalui LCD. Guru membagi siswa ke dalam kelompok dan siswa diberi kesempatan untuk memperhatikan/menganalisis gambar. Siswa ditugaskan untuk mengidentifikasi bangun datar dan mengelompokkan gambar benda di sekitar siswa berdasarkan jenis bangun datar. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya. Guru menanggapi dan mengkonfirmasi hasil presentasi siswa.

Menurut Arikunto dalam Samino dan Saring (2013: 48) hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa. Penerapan strategi *example non example* berbasis gambar kartun diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

IV. Simpulan

Strategi pembelajaran *example non example* berbasis kartun merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar kartun sebagai media pembelajaran. Strategi *example non example* berbasis gambar kartun dapat diterapkan dalam materi pembelajaran matematika yaitu mengenai bangun datar. Materi tersebut terdapat pada pembelajaran matematika kelas II SD. Hal tersebut berfungsi untuk lebih menarik perhatian siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan. Penerapan strategi *example non example* berbasis gambar kartun diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samino, Marsudi, Saring. 2013. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Setyawan. 2011. *Strategi Example non Example (online)*, (<http://www.konsistensi.com/2013/01/strategi-examples-non-examples.html>, diakses pada 22 Oktober 2013 pukul 19.50 WIB).
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surtikanti, Santoso, Joko. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: BP-FKIP UMS.