



## **MEDIA KARTUN PADA MATERI TRIGONOMETRI UNTUK MENINGKATKAN *INTRAPERSONAL INTELLIGENCE* SISWA**

**Kurniawan Edi Prasetyo<sup>1</sup>**

**Feny Rita Fiantika<sup>2</sup>**

[nio\\_11th@yahoo.co.id](mailto:nio_11th@yahoo.co.id)<sup>1</sup>

[fentfeny@gmail.com](mailto:fentfeny@gmail.com)<sup>2</sup>

Prodi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri  
2013

### **Abstrak**

Pendidikan karakter bertujuan mengembangkan kemampuan siswa memutuskan apa yang baik, memelihara apa yang baik, dan melaksanakan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari. Di dalamnya terdapat nilai-nilai karakter seperti kerja keras, mandiri, dan kreatif yang merupakan indikator *Intrapersonal Intelligence* siswa.

Dengan membiasakan untuk bekerja keras, mandiri, dan kreatif akan meningkatkan *Intrapersonal Intelligence* siswa. Namun nilai-nilai karakter tersebut bersifat abstrak, sehingga perlu proses dan media untuk memberikan contohnya kepada siswa. Dalam tulisan ini media tersebut berupa media kartun pada materi trigonometri.

**Kata kunci:** Media Kartun, Trigonometri, *Intrapersonal Intelligence*.

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang.**

Pendidikan karakter bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Yang mengandung nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Perpustakaan.kemdiknas.go.id, 2010).

Nilai karakter seperti kerja keras, mandiri, dan kreatif bermanfaat mendidik siswa untuk menghindari plagiarisme dan sebagai indikator *Intrapersonal Intelligence* siswa. *Intrapersonal Intelligence* merupakan



salah satu kriteria kecerdasan dari teori *Multiple Intelligences* yang diungkapkan Howard Gardner (1993: 239; niu.edu.ac.in, 2012) sebagai suatu kemampuan untuk memahami diri melalui merenung dan introspeksi, berkemauan keras dan tidak tergantung pada orang lain, dan mampu memotivasi dirinya untuk menentukan suatu tujuan. Tapi seorang guru mata pelajaran mengungkapkan siswanya belum secara aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga nilai kerja keras siswa dianggap masih kurang. Dan siswa yang diwawancarai pun mengakui mengerjakan ulangan tidak secara mandiri. Karena itulah *Intrapersonal Intelligence* siswa dianggap masih kurang. Menurut siswa dalam wawancara tersebut, hal ini disebabkan karena mereka belum memahami materi matematika yang diberikan.

Untuk membuat siswa lebih memahami matematika, dapat melalui media kartun. Karena berdasar hasil penelitian Novianti, 2010; Supriadi, 2008; Fatra, 2008; Hadi, 2007 penggunaan kartun matematika dalam pembelajaran matematika mempengaruhi hasil belajar, meningkatkan keefektifan daripada pembelajaran konvensional. Siswa juga menunjukkan respon yang baik pada kartun matematika karena baru dalam pembelajaran matematika dan mereka menjadi senang mempelajari matematika. Sehingga dapat menjadi alat bantu pembelajaran matematika.

Oleh karena itu penulis ingin mempelajari lebih lanjut *Intrapersonal Intelligence* siswa melalui karya tulis berjudul “**Media Kartun pada Materi Trigonometri untuk Meningkatkan *Intrapersonal Intelligence* Siswa.**”

**B. Ruang Lingkup.**

Contoh media kartun.

**C. Pertanyaan Penelitian.**

Bagaimana contoh media kartun yang dapat meningkatkan *Intrapersonal Intelligence* siswa?

**D. Tujuan Penelitian.**

Mengetahui contoh media kartun yang dapat meningkatkan *Intrapersonal Intelligence* siswa.



#### **E. Manfaat Penelitian.**

1. Bagi penulis.

Menambah pengalaman penulis tentang karya tulis ilmiah dan sebagai sarana menerapkan ilmu dari perkuliahan.

2. Bagi guru.

Menjadi alternatif media pembelajaran dan pendidikan karakter.

3. Bagi sekolah.

Menjadi pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika.

### **INTI**

#### **A. Media Kartun**

Dalam proses belajar mengajar diperlukan media sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada siswa. Salah satu contohnya adalah kartun, berbentuk media grafis yang dikategorikan sebagai media visual. Beberapa jenis kartun antara lain kartun editorial, gag kartun, dan strip komik.

Kartun mempunyai definisi “gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku.” (Kemdiknas.go.id, 2008).

Dalam penelitian ini media kartun didefinisikan sebagai media grafis tentang orang, gagasan atau situasi tertentu yang didesain menarik dan menghibur.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mempelajari pengaruh penggunaan media kartun dalam pembelajaran matematika. Dengan adanya media kartun dalam pembelajaran, siswa menjadi termotivasi untuk mempelajari matematika sehingga mempengaruhi hasil belajarnya (Novianti, 2010; Supriadi, 2008; Fatra, 2008; Hadi, 2007). Sebagian besar siswa juga menilai penggunaan media kartun menarik, sehingga ingin untuk terus dipertahankan (Supriadi, 2008). Materi pembelajaran yang diberikan dengan menggunakan media kartun pun lebih mudah dipahami oleh siswa (Supriadi, 2008; Hadi, 2007).



## **B. *Intrapersonal Intelligence***

Terdapat beragam penelitian tentang psikologi manusia. Salah satunya diungkapkan Howard Gardner tentang *Multiple Intelligences*. Dalam penelitiannya, Gardner (1993: 73-276) membagi kecerdasan manusia menjadi:

1. *Linguistic Intelligence*.
2. *Musical Intelligence*.
3. *Logical-Mathematical Intelligence*.
4. *Spatial Intelligence*.
5. *Bodily-Kinesthetic Intelligence*.
6. *Intrapersonal Intelligence*.

*The capability to understand oneself*, suatu kemampuan untuk memahami diri melalui merenung dan introspeksi; *personal cognizance*, berkemauan keras dan tidak tergantung pada orang lain; dan *consider and decide one's own aims*, mampu memotivasi dirinya untuk menentukan tujuan.

7. *Interpersonal Intelligence*.
8. *Naturalist Intelligence*.
9. *Existential intelligence*

## **PENUTUP**

Dengan media kartun pada materi trigonometri, siswa memperoleh contoh tentang nilai karakter seperti kerja keras, mandiri, dan kreatif, kemudian meresapinya, dan akan mampu mewujudkannya dalam kehidupan, sehingga meningkatkan *Intrpersonal Intelligence* siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Fatra, M. 2008. Penggunaan KOMAT (Komik Matematika) pada Pembelajaran Matematika di MI. *Algoritma*, 1 (3). (Online), tersedia: [https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:6nuXSTrCn2wJ:isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/31085973.pdf+&hl=en&pid=bl&srcid=ADGEESheEjjVPOcG-twITGkTRM0R2KejPFTuSQ-9FwYVCi4S6mTngdwVayG2L2bWwjQk3D-JNkE9MjBVaAO2rXMBLEfN\\_8mpi-iBLc1mGq9JUJAakXXRpNujaNKF9jOrA6NJ3nk8xTsh&sig=AHIEtbSpxO26-Ox5UbjDpUmD4XlkvFryeg](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:6nuXSTrCn2wJ:isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/31085973.pdf+&hl=en&pid=bl&srcid=ADGEESheEjjVPOcG-twITGkTRM0R2KejPFTuSQ-9FwYVCi4S6mTngdwVayG2L2bWwjQk3D-JNkE9MjBVaAO2rXMBLEfN_8mpi-iBLc1mGq9JUJAakXXRpNujaNKF9jOrA6NJ3nk8xTsh&sig=AHIEtbSpxO26-Ox5UbjDpUmD4XlkvFryeg), diakses pada tanggal 23 Februari 2013
- Gardner, H. 1993. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. (10 anniversary ed.) New York, NY: Basic Books
- Hadi, S. 2007. *Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik dengan Strategi Bermain Peran pada Siswa SD Kelas IV Semen Gresik*. (Online), tersedia: [http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CDEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fjdih.surabaya.go.id%2Fpdfdoc%2Fprolegda\\_1.pdf&ei=V7YpUZGGAYXirAeMg4HQDg&usg=AFQjCNHGmh8JdzlgS9vdsAO8AawDJTFm4w&bvm=bv.42768644,d.bmk](http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CDEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fjdih.surabaya.go.id%2Fpdfdoc%2Fprolegda_1.pdf&ei=V7YpUZGGAYXirAeMg4HQDg&usg=AFQjCNHGmh8JdzlgS9vdsAO8AawDJTFm4w&bvm=bv.42768644,d.bmk), diakses pada tanggal 23 Februari 2013
- Northern Illinois University, Faculty Development and Instructional Design center. 2012. *Howard Gardner's Theory of Multiple Intelligences*. (Online), tersedia: [http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=howard+gardner+9+multiple+intelligences&source=web&cd=9&cad=rja&ved=0CFgQFjAI&url=http%3A%2F%2Fwww.niu.edu%2Ffacdev%2Fresources%2Fguide%2Flearning%2Fhoward\\_gardner\\_theory\\_multiple\\_intelligences.pdf&ei=Mx0eUfuNHoiMrg eDroGQBw&usg=AFQjCNGxlBcJgeejwKKeh5WaBTr22StDxg&bvm=bv.42553238,d.bmk](http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=howard+gardner+9+multiple+intelligences&source=web&cd=9&cad=rja&ved=0CFgQFjAI&url=http%3A%2F%2Fwww.niu.edu%2Ffacdev%2Fresources%2Fguide%2Flearning%2Fhoward_gardner_theory_multiple_intelligences.pdf&ei=Mx0eUfuNHoiMrg eDroGQBw&usg=AFQjCNGxlBcJgeejwKKeh5WaBTr22StDxg&bvm=bv.42553238,d.bmk), diakses pada tanggal 15 Februari 2013
- Novianti, Riska D dan M. Syaichudin. 2010. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (1): 74-85. (Online), tersedia: <http://jurnal-teknologi-pendidikan.tp.ac.id/pengembangan-media-komik-pembelajaran-matematika-untuk-meningkatkan-pemahaman-bentuk-soal-cerita-bab-pecahan-pada-siswa-kelas-v-sdn-ngembung.pdf>, diakses pada tanggal 23 Februari 2013
- Pusat Bahasa. 2008. *KBBI Daring*. (Online), tersedia: <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>, diakses pada tanggal 3 Maret 2013



Pusat Perbukuan Depdiknas. 2010. *Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. (Online), tersedia:

[https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:4QNmGrLQjzEJ:perpustakaan.kemdiknas.go.id/download/PENDIKAR%2520PAUDNI.pdf+pengertian+pendidikan+karakter+menurut+depdiknas&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEEShIeMnmeLOQ4TkIJJ0JhKfQLtQI3AnM-Bd\\_vS5iCWuerd0h9Pd4hmkQcidTdONaHj6q3uXvGoR1jmuUAUnDpq63uIkj9aRl-2iTW8fXe2Xh0qlj3zw\\_5twEpQVtvBzBOv0NfDza&sig=AHIEtbS\\_9cnbP4QDX\\_ay9IC2j24JL\\_GP0Q](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:4QNmGrLQjzEJ:perpustakaan.kemdiknas.go.id/download/PENDIKAR%2520PAUDNI.pdf+pengertian+pendidikan+karakter+menurut+depdiknas&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEEShIeMnmeLOQ4TkIJJ0JhKfQLtQI3AnM-Bd_vS5iCWuerd0h9Pd4hmkQcidTdONaHj6q3uXvGoR1jmuUAUnDpq63uIkj9aRl-2iTW8fXe2Xh0qlj3zw_5twEpQVtvBzBOv0NfDza&sig=AHIEtbS_9cnbP4QDX_ay9IC2j24JL_GP0Q), diakses pada tanggal 27 Februari 2013

Supriadi. 2008. Penggunaan Kartun Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (10). (Online), tersedia:

[http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=kartun+matematika+supriadi+2008&source=web&cd=3&cad=rja&ved=0CDUQFjAC&url=http%3A%2F%2Ffile.upi.edu%2FDirektori%2FJURNAL%2FPENDIDIKAN\\_DASAR%2FNomor\\_10-Oktober\\_2008%2FPenggunaan\\_Kartun\\_Matematika\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Matematika.pdf&ei=iwEhUeerEoPsrAfiuYC4BQ&usg=AFQjCNFJjdqfssn\\_ZkvF11lpAUGR1zmbxg&bvm=bv.42553238,d.bmk](http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=kartun+matematika+supriadi+2008&source=web&cd=3&cad=rja&ved=0CDUQFjAC&url=http%3A%2F%2Ffile.upi.edu%2FDirektori%2FJURNAL%2FPENDIDIKAN_DASAR%2FNomor_10-Oktober_2008%2FPenggunaan_Kartun_Matematika_dalam_Pembelajaran_Matematika.pdf&ei=iwEhUeerEoPsrAfiuYC4BQ&usg=AFQjCNFJjdqfssn_ZkvF11lpAUGR1zmbxg&bvm=bv.42553238,d.bmk), diakses pada tanggal 14 Februari 2013