

EFEKTIVITAS PERPADUAN MEDIA KOMIK DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA SISWA SD

Darmanto

SD Negeri 7 Pulau Rimau Kecamatan Pulau Rimau
e-mail: darmanto_puri@yahoo.com

Abstrak- Banyak penelitian yang telah menunjukkan keunggulan dari media komik dan pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media komik dapat efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas VI (enam) SDN 7 Pulau Rimau jika dipadukan dengan pembelajaran STAD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif yang melibatkan 18 siswa. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa penerapan media komik dalam pembelajaran STAD ditinjau dari tingkat aktivitas siswa, aktivitas guru, dan respon siswa dan ketuntasan belajar siswa ternyata lebih meningkat.

Kata Kunci- Komik, STAD, Ketuntasan Belajar, Tingkat Aktivitas, Respon

Abstract- *Many studies have shown the advantages of comic media and Student Team Achievement Division (STAD) learning. The purpose of this study was to find out whether comic media can effectively improve learning activities and outcomes in class VI (six) students of SDN 7 Pulau Rimau if combined with STAD learning. The method used in this study is a descriptive quantitative approach involving 18 students. From the study, the results showed that the application of comic media in STAD learning in terms of the level of student activity, teacher activity, and student responses and student learning completeness turned out to be more increasing.*

Keywords- *Comics, STAD, Learning Completeness, Activity Level, Response*



PENDAHULUAN

Banyak siswa yang tidak menyukai matematika. Mereka merasa tidak senang dalam mengerjakan tugas-tugas dan merasa bahwa matematika itu sulit, menakutkan dan banyak yang tidak bisa mengerjakannya. Di sisi lain merupakan pelajaran yang menyenangkan bagi yang menguasainya. Oleh karena itu, dalam melakukan pembelajaran matematika perlu adanya variasi pembelajaran, agar siswa dapat menerima materi dengan baik dan menarik minat belajar mereka terhadap matematika.

Dalam proses pembelajaran, pendidik harus dapat membuat perubahan

atau inovasi dalam pembelajaran karena setiap peserta didik memiliki keunikan masing-masing sehingga pendidik diminta untuk dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mendapat pembelajaran, serta untuk memecahkan suatu masalah tertentu (Kristiawan, 2018).

Variasi pembelajaran tentu diperlukan agar proses pembelajaran menjadi efektif, inovatif, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*.

Sebagian guru beranggapan bahwa

mereka menerapkan pembelajaran kooperatif dengan cara menyuruh siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil (Wahyuni, 2016). Akan tetapi, peran dari setiap anggota kelompok belum terlihat karena aktivitas kelas yang tidak terstruktur.

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan pada SDN 7 Pulau Rimau kecamatan Rulau Rimau kabupaten Banyuasin di awal tahun pembelajaran 2018/2019, dengan melalui wawancara dan pengamatan terhadap guru dan siswa, ada beberapa hal yang peneliti anggap perlu diperbaiki, yaitu (1) model pembelajaran masih konvensional, masih didominasi peran guru sehingga siswa cenderung pasif; (2) media yang digunakan hanya sebatas buku paket dan LKS sehingga kurang menarik; (3) terlalu banyak waktu yang dihabiskan hanya untuk mencatat, sehingga siswa kurang memahami konsep-konsep matematika; dan (4) siswa cenderung menjawab soal matematika sesuai dengan cara yang diajarkan oleh gurunya saja sehingga kreativitas berpikir mereka kurang berkembang maksimal.

Dari permasalahan tersebut dalam sistem pembelajaran berakibat pada pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, dengan melihat nilai siswa yang masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk pelajaran matematika yaitu 60. Model pembelajaran konvensional dan media yang kurang variatif juga membuat siswa cenderung merasa bosan. Hal tersebut diduga berimplikasi terhadap kurangnya motivasi belajar,

rendahnya hasil belajar, dan stagnansi kreativitas berpikir siswa. Beberapa ahli juga berpendapat bahwa pengaruh pembelajaran konvensional terhadap motivasi tidak lebih baik dari pembelajaran-pembelajaran lainnya (Lasmawan & Sutarna, 2013; Marhaeni, 2013) dan penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Putri, 2017), sedangkan motivasi belajar siswa berpengaruh pada perolehan hasil belajar siswa (Jumarniati, 2016; Vani, 2016) dan mempunyai hubungan signifikan dengan berpikir kreatif matematis siswa (Ermistri, 2017).

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subyek pembelajaran (student oriented). Model ini menciptakan suasana kelas yang demokratis, memberikan peluang kepada siswa untuk mengoptimalkan potensi dirinya secara maksimal. Tujuan dari model pembelajaran ini bukan hanya kemampuan penguasaan bahan pelajaran tetapi juga siswa diharapkan mampu bekerja sama dalam memecahkan persoalan terkait penguasaan materi. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif (Trianto, 2010). Pada pembelajaran kooperatif, para siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, ataupun tanggung jawab sehingga tercipta sikap bekerja sama dan saling membantu (Slavin,

2009). Dengan pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditentukan dan lebih berani untuk menyampaikan gagasan-gagasannya melalui aktivitas dalam kerja kelompok.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah STAD (Student Team Achievement Division). Ada beberapa tahapan-tahapan dalam pembelajaran ini menurut para ahli yaitu (1) penyajian materi; (2) kegiatan kelompok; (3) tes individual; (4) perhitungan skor perkembangan individu; dan (5) pemberian penghargaan kelompok (Slavin, 2009). Sementara Ibrahim, dkk (2000) menjelaskan terdapat enam fase pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu (1) menyampaikan tujuan dan motivasi siswa; (2) menyajikan/ menyampaikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar, (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) evaluasi, dan (6) memberikan penghargaan. Isjoni (2010) menyebutkan kelebihan dari model ini antara siswa menjadi lebih berani menyampaikan pendapat yang dirasakan benar serta adanya penghargaan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dalam kelompok. Berdasarkan kelebihan ini, diyakini bahwa pembelajaran STAD akan membantu dalam meningkatkan hasil belajar, aktivitas siswa, guru dan respon siswa.

Hal lain yang juga sangat penting dan perlu diperhatikan adalah pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran

adalah sebagai penyampai pesan (the carriers of messages) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (the receiver of the messages) Trianto (2010). Banyak media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk menunjang pembelajaran seperti alat peraga rubrik (Rahayu, Huda, & Shodikin, 2017), berbantuan animasi (Shodikin, 2017), media online Web Quest (Sumarno, Tatik, & Shodikin, 2017), dan juga media komik (Fitriani, 2014). Tentunya penggunaan media pembelajaran ini juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan sarana yang ada.

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah komik. Kelebihan dari komik adalah selain dapat digunakan sebagai media pendidikan, komik bisa juga sebagai media hiburan (Fitriani, 2014). Penggunaan media komik tidak hanya membentuk imajinasi, namun juga mampu memberikan informasi yang mendidik (Tatalovic, 2009). Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran (Nugraheni, 2017). Dengan menggunakan media ini diharapkan akan memberikan pengaruh terhadap perolehan hasil belajar,

menarik perhatian dan minat, memperjelas ide, serta memberikan pemahaman dalam penyampaian informasi. Berdasarkan kelebihan dari pembelajaran STAD dan media komik, Maka sangat dimungkinkan untuk memadukan pembelajaran STAD dengan penggunaan media komik dalam

meningkatkan hasil belajar, aktivitas siswa dan guru, serta respon siswa terhadap pembelajaran di kelas. Berikut disajikan fase-fase yang ditempuh dalam pembelajaran STAD dengan menggunakan media komik yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Fase-Fase Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Yang Dipadukan Dengan Media Komik

| Fase | Kegiatan Guru | Kegiatan Siswa |
|---|--|---|
| Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa | Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar | Mendengarkan penjelasan guru |
| Fase 2 Menyajikan/ menyampaikan informasi | Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan lewat bahan bacaan tentang pembelajaran pada komik yang telah di berikan. | Menyimak dan memperhatikan materi yang dijelaskan guru |
| Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar | Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. | Mendengarkan penjelasan guru dan berkumpul dengan kelompok yang telah ditentukan guru |
| Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka | Bekerjasama dengan anggota kelompok pada saat mengerjakan tugas dari guru. |
| Fase 5 Evaluasi | Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya. | Memperhatikan kelompok lain yang sedang menjelaskan hasil kerjanya. |
| Fase 6 Memberikan penghargaan | Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok | Ikut serta memberikan penghargaan kepada kelompok lain yang berhasil. |

Langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut. Pada pertemuan awal guru menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif STAD, yaitu peserta didik harus bekerja dalam tim, semua anggota tim harus paham terhadap apa yang didiskusikan, peserta didik harus saling menjelaskan dan apa bila ada pertanyaan hendaknya dibahas dalam

timnya terlebih dahulu sebelum ditanyakan kepada guru. Pada Fase 1, guru menyampaikan tujuan dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap siswa, selanjutnya guru juga memberi motivasi dan menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh (pembelajaran kooperatif tipe STAD). Dengan melakukan tanya jawab kepada siswa guru mengecek kemampuan prasyarat siswa. Pada Fase 2, guru menjelaskan materi pembelajaran

dengan menggunakan metode ceramah mengenai materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dengan bantuan media grafis komik. Setelah menjelaskan materi pembelajaran, kemudian guru memberikan tes awal mengenai konsep KPK untuk mendapatkan skor awal sesuai dalam tahapan dalam model pembelajaran tipe STAD. Pada Fase 3, guru membagi 18 siswa menjadi 4 kelompok dimana 2 kelompok terdiri dari 4 siswa dan 2 kelompok terdiri dari 5 siswa yang kemampuan akademiknya terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Kemudian guru membagikan bahan-bahan diskusi kelompok pada setiap kelompok untuk dikerjakan anggota setiap kelompok tentang materi pembelajaran yang sudah diberikan guru untuk didiskusikan bersama-sama dan saling bantu-membantu antar anggota lain dalam kelompoknya. Pada Fase 4, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk kerja kelompok dan memotivasi, memfasilitasi kerja siswa, membantu siswa yang mengalami kesulitan, dan mengamati kerjasama tiap anggota dalam kelompok belajar. Kegiatan dilanjutkan pada Fase 5, yaitu siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan guru bertindak sebagai fasilitator. Kemudian guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individual. Kegiatan pada Fase 6 merupakan kegiatan terakhir yaitu guru memberikan penghargaan kepada kelompok melalui nilai penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan individual dari nilai dasar ke nilai berikutnya setelah mereka melalui kegiatan kelompok.

Beberapa penelitian telah membuktikan

bahwa media komik ternyata efektif sebagai media pembelajaran dalam

meningkatkan kemampuan tertentu, seperti minat matematika (Negara, 2015), pemahaman konsep (Nugraheni, 2017) dan komunikasi (Tatalovic, 2009). Tetapi belum banyak yang meneliti apakah media tersebut bisa lebih efektif jika dipadukan dengan pembelajaran STAD. Berdasarkan uraian di atas, dirasa penting untuk melakukan sebuah eksperimental research untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik dapat lebih meningkatkan tingkat ketuntasan belajar siswa, tingkat aktivitas siswa, tingkat aktivitas guru, dan tingkat respon siswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah analisis deskriptif dimana peneliti berupaya kegiatan penelitian yang dilakukan pada objek tertentu secara jelas dan sistematis (Arifin, 2010). Sedangkan pendekatan yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang diperoleh dari hasil postes, angket dan observasi. Rancangan penelitian yang digunakan adalah dengan rancangan pretes postes satu kelompok (one-group pretes-postes design) sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

| Pretes | Perlakuan | Postes |
|--------|-----------|--------|
| O1 | | X |

Sumber: (Arifin, 2010:130)

Keterangan

n: O1 :Pretes

X:Perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang

dipadukan dengan media komik

O2 : Postes

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 7 Pulau Rimau kecamatan Pulau Rimau pada tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 18 siswa. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan angket respon siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah metode tes, observasi dan angket. Selanjutnya analisis data dilakukan dengan penyajian data dalam bentuk persentase dan menganalisis keefektifannya berdasarkan kriteria berikut. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik dikatakan efektif jika nilai keempat kriteria tersebut memenuhi: (1) ketuntasan belajar klasikal 85%; (2) persentase aktivitas siswa 75%; (3) persentase aktivitas guru 75%; dan (4) persentase respon positif siswa 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

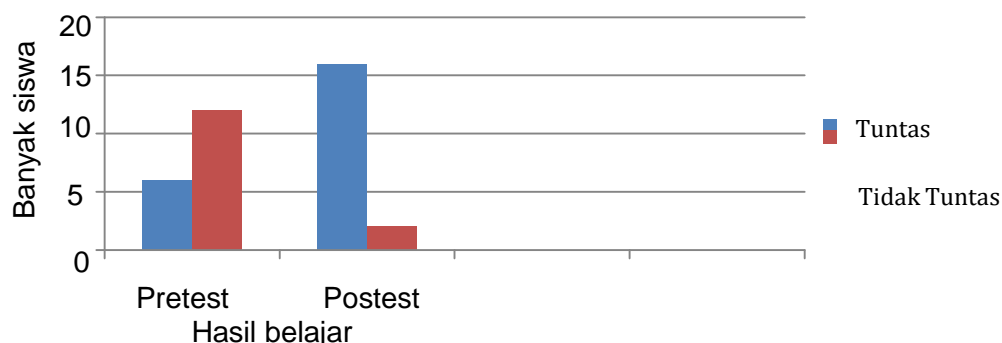
Ketuntasan Belajar Siswa

Sebelum melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik pada materi KPK, diadakan pretes yang digunakan sebagai acuan tingkat keberhasilan penelitian serta untuk mengkoordinasikan siswa dalam kelompok. Dengan adanya hasil pretes siswa yang dilakukan sebelum diadakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik pada materi KPK, dapat diketahui hasil belajar

sementara dari 18 siswa tersebut, hanya 6 orang siswa yang memenuhi KKM sebesar 60.

Berdasarkan hasil pretest tersebut, siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan akademiknya yang ditunjukkan dari nilai hasil pretes untuk kepentingan pelaksanaan pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media komik. Dari 18 siswa dibentuk empat kelompok dengan anggota masing-masing kelompok 4 siswa kecuali dua kelompok dengan anggota 5 siswa. Komposisi kelompok beranggotakan siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Kemampuan awal siswa memegang peranan yang sangat penting untuk aktif di dalam diskusi transaktif (Shodikin, 2014, 2016), sebagaimana akan sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran STAD pada fase 4 (membimbing kelompok bekerja dan belajar). Arends (2010) juga mengungkapkan bahwa kemampuan awal matematika siswa merupakan prasyarat yang sangat penting untuk dapat terlibat dalam mengikuti pembelajaran dengan baik. Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik selama 3 kali pertemuan, siswa diberikan post tes untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan yang mencakup seluruh materi pada pokok bahasan KPK. Berikut disajikan rangkuman hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media komik pada Diagram 1

Diagram 1. Rangkuman Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Setelah Penerapan Model Pembelajaran STAD Dipadukan Dengan Media Komik



Berdasarkan diagram 1 di atas sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik pada materi KPK diperoleh data hanya 6 orang siswa yang hasil belajarnya memenuhi Keriteria Ketuntasan Minimal (KKM).Ini berarti ketuntasan belajar secara klasikal hanya sebesar 33,33% dan belum termasuk dalam kategori tuntas. Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik pada materi KPK, ada 16 siswa yang berhasil memenuhi KKM. Dengan demikian ketuntasan belajar klasikal sebesar 88,89% termasuk dalam kategori tuntas. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik pada materi KPK ini efektif diterapkan ditinjau dari

tingkat ketuntasan belajar siswa. Hal ini senada dengan penelitian Rahmawati (2017) pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media komik pendidikan sains dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik diperoleh dari hasil pengamatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Adapun data peningkatan aktivitas siswa yang diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Peningkatan Aktivitas Siswa Selama Penerapan Pembelajaran STAD Yang Dipadukan Dengan Media Komik

| No | Aktivitas Siswa | Pert. 2 | Pert. 3 | Rata-rata |
|----|------------------------|---------|---------|-----------|
| | | % | % | % |
| 1 | Jumlah | 100,00 | 100,00 | 100,00 |
| 2 | Jumlah Aktivitas Pasif | 16.67 | 11,11 | 13.89 |
| 3 | Jumlah Aktivitas Aktif | 83.33 | 88.89 | 86.11 |
| 4 | Kriteria Efektivitas | Efektif | Efektif | Efektif |

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa persentase aktivitas pasif siswa mengalami penurunan yaitu dari 16.67% pada pertemuan kedua dan mencapai 11,11% pada pertemuan ketiga. Sedangkan aktivitas aktif siswa mengalami peningkatan dari 83.33% pada pertemuan kedua dan mencapai 88.89% pada pertemuan ketiga dengan persentase rata-rata sebesar 86.11% sehingga termasuk dalam kategori aktif. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik efektif dan lebih meningkatkan aktivitas siswa. Aktivitas aktif siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini diantaranya keaktifan dalam menyimak dan memperhatikan materi yang dijelaskan guru, aktif dalam menyampaikan gagasan, aktif dalam membentuk kelompok, keikutsertaan dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan, memperhatikan kelompok lain yang sedang menjelaskan hasil kerjanya, dan turut memberikan

penghargaan kepada kelompok lain yang berhasil. Sedangkan aktivitas pasif yang dimaksudkan dalam penelitian ini diantaranya ketidaksiapan mengikuti pelajaran, pasif dalam kegiatan diskusi, dan keengganan dalam memberikan penghargaan terhadap kelompok lain.

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan suatu model pembelajaran yang diterapkan ,Wibowo (2016). Semakin besar persentase aktivitas aktif siswa dibanding dengan aktivitas pasif siswa akan menunjukkan semakin efektifnya sebuah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas dan semakin menariknya media yang digunakan. Selain itu, keaktifan siswa selama proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap ketuntasan hasil belajar siswa. Sebab, semakin aktif siswa selama proses pembelajaran semakin besar kemungkinan siswa memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam hal ini dibedakan menjadi dua, yakni aktivitas aktif guru dan aktivitas pasif guru. Aktivitas aktif guru yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah (1) menanamkan motivasi kepada siswa tentang pentingnya pembelajaran; (2) membangun pemahaman siswa dari pengetahuan prasyarat; (3) mengembangkan materi secara kontekstual dan mengarah kepada pembelajaran bermakna; (4) membimbing siswa dalam pemecahan masalah; (5) memberikan scaffolding pada siswa yang mengalami hambatan; (6) memberikan

kesempatan siswa untuk bertanya; (7) mengembangkan pembelajaran dengan diskusi kelompok; (8) memberikan siswa untuk menyampaikan pendapat dan gagasan; (9) mengevaluasi, memberikan penilaian dan menghargai pekerjaan siswa. Sedangkan aktivitas pasif yang dimaksudkan merupakan kebalikan dari aktivitas aktif guru.

Hasil analisis aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media komik dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Peningkatan Aktivitas Guru Selama Penerapan Model Pembelajaran STAD Yang Dipadukan Dengan Media Komik

| No | Aktivitas Guru | Pert. 2 | Pert. 3 | Rata-rata |
|----|------------------------|---------|---------|-----------|
| | | % | % | % |
| 1 | Jumlah | 100,00 | 100,00 | 100,00 |
| 2 | Jumlah Aktivitas Pasif | 11,36 | 10,34 | 10,85 |
| 3 | Jumlah Aktivitas Aktif | 88,64 | 89,66 | 89,15 |
| 4 | Kriteria Efektivitas | Efektif | Efektif | Efektif |

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa persentase aktivitas pasif guru mengalami penurunan yaitu dari 11,36% pada pertemuan kedua dan mencapai 10,34% pada pertemuan ketiga. Sedangkan aktivitas aktif guru mengalami peningkatan dari 88,64% pada pertemuan kedua dan mencapai 89,66% pada pertemuan ketiga dengan persentase rata-rata sebesar 89,15% sehingga termasuk dalam kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan

dengan media komik efektif diterapkan pada materi KPK ditinjau dari aktivitas guru. Sebab, semakin aktif guru selama proses pembelajaran semakin besar kemungkinan akan mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran. Keaktifan guru disini bukan diartikan dengan guru mendominasi dalam penyampaian materi, namun bagaimana guru aktif dalam mengelola kelas. Guru diharapkan tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa tetapi juga mempertimbangkan

pengembangan kemampuan afektif mereka, serta mengatur lingkungan belajar (Akin, Yildirim, & Goodwin, 2016). Guru harus mencoba mengupayakan siswa mereka tertarik, memahami, dan meningkatkan keingintahuannya tentang materi yang diajarkan (Slavin, 2009).

Respon Siswa

Respon siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai perilaku, tanggapan, jawaban yang dilakukan oleh siswa terhadap perilaku yang dilakukan oleh guru maupun siswa lainnya dalam proses pembelajaran. Respon siswa ini dibedakan menjadi dua yakni respon positif dan respon negatif. Respon positif mengarah pada tanggapan positif, seperti sikap ingin tahu terhadap materi yang disampaikan, tekun mengerjakan tugas yang diberikan, kritis pada argumentasi dan permasalahan yang didiskusikan, menghargai pendapat yang berbeda, terbuka terhadap pendapat yang lebih logis, dan ingin menemukan solusi terhadap masalah. Sedangkan bentuk respon

negatif mengarah pada tanggapan yang negatif seperti tidak memperhatikan materi yang disampaikan, mengerjakan tugas sekedarnya, keengganan dalam memberikan argumentasi, menolak pendapat yang bertentangan dengan pendapatnya, berpura-pura tidak tahu jika ada teman yang bertanya, dan mengabaikan tanggapan siswa. Semakin besar persentase respon positif siswa dibanding dengan respon negatif siswa dapat menjadi salah satu indikator untuk menunjukkan semakin efektifnya sebuah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Menurut Arends (2010), motivasi dan respon terhadap pembelajaran siswa dipengaruhi oleh proses dan struktur yang diciptakan guru di kelas.

Pemberian angket respon siswa dilakukan setelah pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media komik selesai di pertemuan terakhir. Berikut disajikan rangkuman persentase respon siswa setelah pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media komik pada Tabel 5.

Tabel 5. Persentase Respon Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran STAD Yang Dipadukan Dengan Media Komik

| No | Respon Siswa | Persentase (%) |
|----|-----------------------|----------------|
| 1 | Jumlah | 100,00 |
| 2 | Jumlah Respon Negatif | 5,56 |
| 3 | Jumlah Respon Positif | 94,44 |
| 4 | Kriteria Efektivitas | Efektif |

Berdasarkan Tabel 5 di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 5,56% siswa memberikan respon negatif terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan

menggunakan media komik pada materi KPK. Sedangkan siswa yang memberikan respon positif mencapai 94,44% sehingga termasuk

dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa 75% siswa merespon positif terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan komik. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik efektif diterapkan pada materi KPK ditinjau dari tingkat respon siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik pada materi KPK efektif diterapkan. Hal ini ditinjau dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 88,89% sehingga termasuk dalam kategori tuntas karena suatu kelas terkategori tuntas jika siswa yang tuntas belajar 85%. Ditinjau dari aktivitas siswa, pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media komik pada materi KPK ini mencapai persentase aktivitas siswa sebesar 88,25% sehingga termasuk dalam kategori aktif. Ditinjau dari aktivitas guru, diperoleh persentase aktivitas guru sebesar 89,15% sehingga termasuk dalam kategori baik. Sedangkan ditinjau respon positif siswa, persentasenya sebesar 96,47% sehingga termasuk dalam kategori baik.

Merujuk pada hasil penelitian yang telah diperoleh, disarankan kepada guru dalam mengajarkan materi matematika terutama materi KPK dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD

yang dipadukan dengan media komik. Diperlukan penelitian yang lebih lanjut yang komprehensif terkait efektivitas pembelajaran STAD dengan menggunakan media komik untuk materi-materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Akin, S., Yildirim, A., & Goodwin, A. L. (2016). Classroom Management through the Eyes of Elementary Teachers in Turkey: A Phenomenological Study. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 16(3), 771–797.
2. Arends. (2010). *Learning to Teach, Belajar untuk Mengajar* (Edisi Tujuh). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
3. Arifin, Z. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori & Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendikia.
4. Ermistri, A. I. (2017). Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Berpikir Kreatif Matematis pada Siswa di Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(6), 1–9.
5. Fitriani, H. (2014). Pengembangan Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Menggunakan Animasi Komik Kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Pendidikan Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 33– 43. <https://doi.org/10.22342/jpm.8.2.1865.33-43>
6. Ibrahim, M., Rachmadiarti, F., Ismono, & Nur, M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
7. Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

8. Jumarniati, J. (2016). Pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN di Kecamatan Biringkanaya. *Prosiding*, 2(1). Retrieved from <https://journal.uncp.ac.id/index.php/proceeding/article/view/429>
9. Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., & Ribuwati, A. (2018). Inovasi Pendidikan. *Jawa Timur: Wade Group National Publishing*.
10. Ponorogo: Wade Group. Lasmawan, I. W., & Utama, I. M. (2013). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas VIII Mts Nw Gereneng Kecamatan Sakra Timur NTB Tahun Pelajaran 2011/2012. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1).
11. Marhaeni, A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar IPA. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1).
12. Negara, H. S. (2015). Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Terampil*, 3(3), 66–76.
13. Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edumatika*, 7(2), 111-117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
14. Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1.
15. Rahayu, T. R., Huda, M., & Shodikin, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS dengan Alat Peraga Rubrik terhadap Self Efficacy Siswa pada Materi Kubus dan Balok. *Inspiramatika*, 3(2), 117–123.
16. Rahmawati, R. (2017). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 SD Neg. Katangka 1 Makassar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Sains. *JPF: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 109–126.
17. Shodikin, A. (2014). Strategi Abduktif Deduktif Pada Pembelajaran Matematika dalam Peningkatan Kemampuan Penalaran Siswa SMA. *Edusentris*, 1(2), 103–116.
18. Shodikin, A. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Strategi Abduktif-Deduktif Pada Pembelajaran Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 6(2), 101–110. <https://doi.org/10.15294/kreano.v6i2.3713>
19. Shodikin, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Kalkulus Integral Berbasis Animasi. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i1.887>
20. Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
21. Sumarno, W. K., Tatik, T., & Shodikin, A. (2017). Developing Constructivist

- Webquests Online Materials for TEFL Course. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 1(2), 123–135.
22. Tatalovic, M. (2009). Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. *Journal of Science Communication*, 8(4), A02.
23. Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
24. Vani, S. (2016). Analisis Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang. *Jurnal Ekonomica: Research of Economic And Economic Education*, 4(2),308–314.
<https://doi.org/10.22202/economic.a.2016.v4.i2.669>.
25. Wahyuni, R. (2016). Pembelajaran Kooperatif Bukan Pembelajaran Kelompok Konvensional. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 3(1), 37–43.
26. Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.