

Pengembangan Model *Speaking Materi Text Procedure* Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Nilai Karakter di SMP Negeri 3 Gresik

Suci Handayani

Guru bahasa Inggris SMP Negeri 3 Gresik

E-mail: sucihandayani19@gmail.com

Abstract: This study aimed at developing character-based learning Speaking Model through STAD cooperative learning and its instructional kits for the Junior High School satisfying validity and effectiveness criteria. The findings were as follows: 1) based on the results of validation experts and practitioners, the developed learning model was valid; 2) Based on the results of the validation experts and practitioners as well, the model developed and its instructional kits declared as valid; 3) Based on the results of the try-out of develop model and its instructional kits, it satisfied the effectiveness of criterion, which is indicated by the validity of the model, the model feasibility analysis, and analysis of the implementation of the learning plan; 4) Based on the results of the try-out criteria, the model is effective, which is shown by the students in learning activities, students' responses, and the achievement of students' competency both individually and classically.

Keywords: character-based, development of speaking model, procedures text

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Model Pembelajaran *Speaking Materi Procedure Text* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis karakter dan perangkat pembelajaran di SMP yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) berdasarkan hasil validasi ahli dan praktisi, model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid; 2) berdasarkan hasil validasi ahli dan praktisi, model perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid; 3) berdasarkan hasil uji coba, model tersebut memenuhi kategori dengan keterlaksanaan seluruhnya, yang ditunjukkan oleh validitas model, analisis keterlaksanaan model, analisis pelaksanaan rencana pembelajaran; 4) berdasarkan uji coba, model tersebut memenuhi kriteria efektif, yang ditunjukkan oleh aktivitas siswa dalam pembelajaran, respon siswa, dan pencapaian kompetensi siswa baik secara individu maupun klasikal.

Kata kunci: berbasis nilai karakter, pengembangan model speaking ,prosedur text

Pemerintah menjadikan pembangunan karakter sebagai salah satu program prioritas pembangunan nasional. Semangat itu secara implisit ditegaskan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2005-2015, di mana pendidikan karakter ditempatkan sebagai landasan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional, yaitu “mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila (Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter, Puskurbuk, Januari 2011). Pembelajaran kooperatif dapat dilaksanakan dalam semua mata pelajaran atau bidang studi baik untuk pendidikan dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi. Metode dan strategi pembelajaran yang dipakai menekankan pada *learning by doing* atau *problem solving*, serta melibatkan belajar kelompok (Lie, 2003) sebagai perwujudan dari interaksi sosial (Cholih, 2012), terintegrasi nilai karakter (Najib, 2011) dan sebagai sarana perolehan pengalaman belajar yang kontekstual (Wicaksono, 2012)

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (Borg & Gall, 1983; Setyosari, 2012), yaitu penelitian yang merancang dan menerapkan model pembelajaran dengan melakukan tiga tahapan besar menjadi dua tahapan saja. Penelitian dilakukan sampai uji coba terbatas yaitu implementasi model. Pada tahap perencanaan model pembelajaran PM.SMPT.PKBK meliputi penyusunan rancangan model pembelajaran dan komponen model (Sasongko, 2004) yaitu perangkat pembelajaran (silabus, RPP, LK, Materi Siswa, berbasis karakter) yang diperlukan dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD (Putra, 2001). Perangkat model ini dipergunakan untuk mengobservasi pencapaian prestasi siswa dengan menggunakan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pengambilan data yang lengkap dan komprehensif diawali

dengan telaah dokumen, observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa dan catatan lapangan atau ujicoba terbatas.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok instrumen untuk menjangkau data dengan responden guru pengajar dikelas VII-A SMP Negeri 3 Gresik. Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi model selama proses pengembangan adalah instrumen penilaian model. Instrumen penilaian komponen model dipergunakan untuk proses ujicoba model. Penilaian praktikal model terdiri dari instrumen keterlaksanaan model dan pelaksanaan pembelajaran sedangkan instrumen efektivitas model terdiri dari instrumen aktivitas siswa, prestasi siswa dan instrumen respon siswa terhadap model (In'am, 2010). Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa pada ranah kognitif menggunakan instrumen/rubrik monolog dan lembar penilaian tugas berbentuk lembar kerja siswa (Asrori dkk, 2012). Instrumen berupa lembar pengamatan untuk mengukur aspek afektif berupa sikap dan respon siswa berbasis empat nilai karakter (kerjasama, kreatif, toleransi, dan percaya diri).

Hasil Penelitian

Desain rancangan data diperoleh dari penilaian kebutuhan dipergunakan penulis sebagai bahan untuk merancang pembelajaran speaking materi *procedure text* yang efektif berbasis karakter di kelas VII A pada uji coba terbatas. Pembelajaran STAD merupakan alternatif pilihan untuk membuat pembelajaran di kelas VIIA lebih baik karena dalam STAD memprioritaskan kerja tim untuk melatih sikap kerjasama antar siswa. Pemberian Fun Game pada tahap awal pembelajaran yang dipergunakan untuk mereview materi sangat efektif dalam membangun sikap percaya diri dan kreatif pada siswa. Pemberian kuis pada setiap akhir presentasi kelompok untuk melatih tenggang rasa/toleransi antara siswa dan guru karena siswa harus memperhatikan informasi yang disampaikan untuk bisa menjawab pertanyaan kuis dan bertanya pada presenter. Demikian juga saat diberikannya bintang prestasi pada dada sebelah kiri bila siswa bisa menjawab kuis dan penghargaan tim/hadiah pada kelompok terbaik ini dapat membuat siswa lebih percaya diri untuk berbicara dan memacu kreatifitas individu.

STAD yang dirancang pada desain ini mempunyai tiga unsur tambahan pembelajaran yang akan diterapkan. Ketiga unsur tambahan pembelajaran itu adalah *Fun Game*, Integrasi Nilai Karakter Kerjasama, Kreatif, Toleransi dan Percaya diri dan *Interactive Dialogue*. Penerapan *Fun Game* dalam pembelajaran maka tercipta *joyfull learning* yang menimbulkan sikap percaya diri dan kreatif pada siswa. Game yang dipergunakan bertujuan untuk mereview materi. Game ini sebagai wahana integrasi nilai karakter percaya diri dan kreatif siswa. *Interactive Dialogue* dalam fase tiga pada STAD digunakan sebagai wahana integrasi nilai karakter kerjasama dan toleransi karena melatih siswa untuk bertanya jawab antara presenter dan anggota kelompok lain tentang monolog yang dipresentasikan. Model STAD yang interaktif *fun game* dan berkarakter dapat diimplementasikan dengan cara menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, LKS, dan materi siswa dan instrumen penilaiannya. Hasil proses implementasi dianalisis dan direvisi sehingga menjadi Model pembelajaran STAD yang Interaktif *Fun Game* dan Berkarakter.

Sintaks Model

Sintaks dalam suatu model diwujudkan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran atau aktivitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Joyce & Weil, 2007). Sintaks model pembelajaran *speaking* materi *procedure text* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD yang *interactive fun game* dan berkarakter dirancang dalam tiga tahap dan enam fase.

Sistem Sosial

Sistem Sosial merupakan faktor keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran adalah hubungan yang baik dan jelas antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Terdapat tiga pola hubungan dinamis antara guru dengan peserta didik yaitu: 1) hubungan satu arah, guru berperan sebagai pemberi aksi dan peserta didik sebagai penerima aksi sehingga guru lebih aktif dari peserta didik; 2) hubungan dua arah, guru dan peserta didik dapat berperanan sama, yakni masing-masing sebagai pemberi dan penerima aksi dan 3) hubungan banyak arah, proses pembelajaran lebih memungkinkan peserta didik berkembang secara optimal dalam kegiatan belajarnya.

Pelaksanaan model pembelajaran ini pola hubungan yang diimplementasikan adalah pola hubungan banyak arah. Pada tahap awal pembelajaran ada *fun game* yang bertujuan untuk melatih nilai karakter kreatif dan percaya diri dengan cara mengintegrasikan nilai tersebut dalam *game* dan penyajian informasi/materi pembelajaran melalui pemberian text dan demonstrasi guru dan peserta

didik mempunyai peran yang berimbang, pada tahap penguatan atau evaluasi peran guru dominan, pada fase *interactive communication/dialogue* yang bertujuan untuk integrasi nilai karakter kerjasama dan toleransi peran peserta didik lebih dominan.

Sistem Pendukung

Sistem Pendukung model pembelajaran adalah hal-hal yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dalam mengimplementasikan model pembelajaran, antara lain sarana dan prasarana, bahan, perangkat, dan media. Sistem pendukung dalam implementasi model yang dikembangkan adalah: 1) rancangan pelaksanaan pembelajaran; 2) buku peserta didik; 3) lembar kerja peserta didik; dan 4) instrumen penilaian hasil belajar.

Strategi Pembelajaran Integrasi Nilai Karakter Materi Procedure Text Melalui *Fun Game*.

Kegiatan Awal dalam pembelajaran adalah kegiatan guru untuk mereview materi/ketrampilan yang sudah dibelajarkan pada pertemuan yang lalu. Kegiatan ini bertujuan untuk mengingatkan kembali pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik yang dipergunakan sebagai tolak ukur dalam membelajarkan kompetensi dasar yang akan dibelajarkan (PP No 41 tahun 2007). Pada tahap ini guru memberi *energizer* pada peserta didik melalui sebuah game yang sesuai untuk mereview materi yang sedang dibelajarkan. Sebagai contoh adalah *Last Stand Game, Shopping, Guessing, demonstrating, Hang Man* dan lain-lain (Putra Winata, 2001). *Energizer* ini dipergunakan sebagai wahana untuk melatih nilai karakter sikap percaya diri dan kreatif. Peserta didik akan merasakan *joifull Learning* yang menimbulkan motivasi, kreatifitas dan rasa percaya diri untuk menjawab dan melakukan aktifitas sesuai dengan prosedur permainan yang dipilih guru.

Strategi Integrasi Nilai Karakter Materi Procedure Text Melalui *Interactive Dialogue*.

Kegiatan inti dalam pembelajaran adalah aktifitas guru terfokus pada strategi yang dipilih guru dalam membelajarkan kompetensi dasar. Inti kegiatan siswa dalam tahap ini adalah kerja kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja yang diberikan guru dan presentasi hasil.

Proses integrasi nilai karakter kerjasama, toleransi dan kreatif diterapkan pada *Interaktif Dialogue* (Djamarah, 2002). Pada kegiatan ini peserta didik tidak hanya sekedar melakukan presentasi hasil diskusi, berikut kegiatan peserta didik dalam *Interaktif Dialogue*; 1) peserta didik mempresentasikan di depan kelas secara berkelompok/bersama-sama untuk mengurangi sifat pemalu dan kurang percaya diri; 2) melakukan sesi tanya jawab antara presenter dan kelompok lain pada setiap selesai presentasi kelompok; 3) peserta didik yang aktif bertanya pada presenter dengan sikap toleransi dan sopan akan mendapat Bintang Prestasi sebagai bentuk penghargaan/*reward*; 4) sistem ini terus berulang sampai kelompok terakhir selesai presentasi semua.

Presentasi kelompok yang dilanjutkan dengan *Interaktif Dialogue* ini melatih monolog *procedure* yang merupakan outcome pada akhir penilaian *speaking*/berbicara sekaligus mengevaluasi nilai karakter yang dilatihkan/diintegrasikan. Peserta didik juga dilatihkan untuk bisa berkomunikasi yang baik/sopan dengan menunjukkan sikap toleransi antar teman dan guru dalam pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap, yaitu: a) kegiatan Awal (*Joifull Learning with Game*); b) kegiatan Inti; c) kegiatan penutup. Kegiatan inti ada enam fase, yaitu: 1) menyampaikan tujuan belajar dan memotivasi peserta didik; 2) menyajikan informasi (memberikan text dan demonstrasi); 3) mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar (*Discussion dan Interactive Dialogue*); 4) membimbing kelompok bekerja dan belajar; 5) evaluasi; 6) memberikan penghargaan.

Pengorganisasian Kelas.

Pengorganisasian kelas merupakan pengaturan pelaksanaan interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagaimana disebutkan sebelum ini bahwa hubungan antara guru dan peserta didik adalah hubungan banyak arah, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran akan terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, dan juga antara peserta didik

dengan peserta didik. Pelaksanaan pengorganisasian kelas terdiri dari tiga aktivitas, yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

Tahap awal, seluruh aktivitas berfokus kepada guru yang bertujuan untuk mengingatkan kembali atau mereview pengetahuan/kosa kata yang telah dimiliki peserta didik dengan cara membuat permainan yang menyenangkan. Game ini diharapkan sebagai energizer peserta didik untuk mempersiapkan diri mendapat pembelajaran pada KD selanjutnya oleh guru.

Tahap berikutnya guru memberikan penjelasan berkaitan dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik untuk memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajarinya. Berikutnya peserta didik berkelompok sesuai dengan pembagian yang sudah disepakati dan mengikuti instruksi guru dalam menggunakan lembar kerja dan mengerjakan tugas yang terdapat di lembar kerja. Dalam aktivitas ini guru mendistribusikan pembagian tugas antara anggota kelompok dengan tujuan agar setiap anggota kelompok terlibat aktif menyelesaikan tugas kelompok, diantaranya yaitu: ada pembagian tugas untuk mencari kosa kata/informasi diberbagai sumber yang dibutuhkan, membuat draft monolog, dan membuat *powerpoint* presentasi.

Guru juga mengamati kerja kelompok dan memberikan bimbingan kepada kelompok yang memerlukannya. Setelah selesai mengerjakan task dalam lembar kerja, peserta didik secara berkelompok mempresentasikan didepan kelompok lain dan selanjutnya melakukan *dialogue interactive* dengan teman lainnya mengenai hasil diskusi yang baru saja dipresentasikan. Peserta didik yang aktif bertanya pada kelompok presentasi akan mendapat bintang prestasi.

Tahap berikutnya adalah guru mendiskusikan hasil kelompok presentasi dalam diskusi kelas kemudian guru memberikan penguatan dan diakhiri dengan pemberian *quiz*. Proses ini berulang sampai presentasi kelompok berakhir. Guru merefleksikan hasil-hasil yang diperoleh dalam diskusi kelas dan memberi kesempatan untuk berkonsultasi bila ada yang belum jelas terhadap materi/kompetensi yang baru saja dibelajarkan.

Penilaian Hasil Belajar.

Penilaian dalam pembelajaran diartikan sebagai suatu proses untuk mengukur pencapaian tujuan, dikatakan juga sebagai proses untuk mengetahui apakah suatu kegiatan, proses kegiatan pembelajaran, hasil belajar telah sesuai dengan tujuan atau kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Asesmen Proses Informal adalah kegiatan penilaian yang dilakukan guru dalam memantau kegiatan belajar siswa, membantu kesulitan yang dihadapi siswa secara klasikal, kelompok, dan/atau individual, memberikan motivasi.

Asesmen Proses Formal adalah kegiatan penilaian yang dilakukan guru dalam observasi dan melakukan penilaian proses dengan menggunakan lembar pengamatan. Penilaian bisa diambil dari informasi-informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan instrumen tes maupun non-test (nilai karakter).

Validasi Model Pembelajaran

Tabel 1 memaparkan mengenai validitas model pembelajaran adalah sebagai berikut: Kedua ahli memberikan penilaian bagi landasan teoritikal sebesar 4,00, pada item pertama dan skor 3,50 pada item kedua sehingga rata-rata skor kedua item tentang landasan teoritikal adalah sebesar 3,75. Sedangkan sintaks model kegiatan yang memuat langkah dan urutan logis mendapat skor 3,50, untuk kegiatan aktivitas model memuat aktivitas yang dapat dilaksanakan guru 2,50, sedangkan kedua item yang lainnya, yaitu mengenai langkah-langkah guru dalam pengajaran dan pembelajaran serta langkah logis dalam penerapan model memiliki rata-rata skor sebesar 4,00, sehingga rata-rata skor keseluruhan untuk sintaks model sebesar 3,50.

Bagian ketiga adalah sistem sosial, yang memiliki rata-rata skor sebesar 4,00, berikutnya bagian keempat yaitu prilaku/aktivitas guru memiliki skor dari dua penilai sebesar 3,89. Bagian kelima yaitu pengembangan model pembelajaran dengan skor sebesar 3,75. Bagian terakhir yaitu keenam adalah pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari enam item dengan skor tertinggi sebesar 4,00 untuk item tentang kejelasan perencanaan, kejelasan peran guru dalam pembelajaran serta kejelasan pengelolaan pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan item yang lainnya memiliki skor sebesar 3,50, dan 3,00 sehingga skor keseluruhan untuk segi pelaksanaan pembelajaran sebesar 3,67.

Tabel 1 Hasil Penilaian Validitas Model Pembelajaran

No	Aspek	Pernyataan	Rerata Skor	Rerata Skor akhir
1	Landasan Teoritik Model	1. Relevansi pengembangan model	4,00	3,75
		2. Relevansi landasan teoritik dalam pengembangan model	3,50	
2	Sintaks Model	3. Sintaks aktivitas model memuat aktivitas yang dapat dilaksanakan guru	3,50	3,50
		4. Sintaks aktivitas model memuat langkah dan urutan yang cukup logis	2,50	
		5. Sintaks aktivitas model memuat aktivitas yang dapat dilaksanakan peserta didik	4,00	
		6. Sintaks aktivitas model memuat langkah-langkah yang dapat dilaksanakan oleh peserta didik dan guru dengan jelas	4,00	
3	Sistem Sosial	7. Kejelasan situasi dalam kegiatan pembelajaran	4,00	4,00
		8. Kemungkinan merealisasikan sistem sosial dalam kegiatan pembelajaran	4,00	
4	Perilaku Guru	9. Relevansi perilaku guru dalam kegiatan pembelajaran	3,00	3,89
		10. Kejelasan perilaku guru dalam kegiatan pembelajaran	4,00	
		11. Kemungkinan perilaku guru dalam merealisasikan kegiatan pembelajaran	4,00	
5	Sistem Pendukung	12. Kesesuaian rencana pembelajaran dengan model	3,50	3,75
		13. Keterlaksanaan rencana pembelajaran dengan pelaksanaan pembelajaran sesuai model	3,50	
		14. Kesesuaian lembar kerja peserta didik dengan model	4,00	
		15. Keterlaksanaan lembar kerja peserta didik dengan pelaksanaan pembelajaran sesuai model	4,00	
6	Pelaksanaan pembelajaran	16. Kejelasan perencanaan pembelajaran	4,00	3,67
		17. Kejelasan peran tim dalam penyusunan rancangan pembelajaran	4,00	
		18. Kejelasan peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran	4,00	
		19. Kejelasan aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran	4,00	
		20. Kejelasan pengelolaan kegiatan pembelajaran	3,00	
		21. Kejelasan rancangan dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran.	3,50	
Rata-rata Keseluruhan				3,79

Implementasi model *speaking* materi *text procedure* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD yang *Interactive* berbasis nilai karakter kerjasama, toleransi, kreatif, dan percaya diri.

Implementasi model adalah ujicoba lapangan yang bertujuan untuk memperoleh masukan langsung dari guru dan siswa sebagai subjek penelitian terhadap model pembelajaran PM.SMPT. PKBK dan komponennya berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, materi siswa dan tes hasil belajar. Dalam implementasi ini dicatat: 1) aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif yang berbasis karakter kerjasama, toleransi, kreatif dan percaya diri; 2) kemampuan guru mengelola pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis karakter; 3) keterampilan kooperatif siswa; 4) angket respon siswa terhadap pembelajaran; dan 5) penilaian kemampuan kognitif

siswa. Analisis deskripsi terhadap pengamatan aktivitas siswa, pengelolaan guru dalam pembelajaran STAD, keterampilan kooperatif, dan tes hasil belajar adalah sebagai berikut:

Analisis Deskripsi Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran

Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan instrumen Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD berbasis nilai karakter kerjasama, toleransi, kreatif, dan percaya diri. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa yang mencakup empat nilai karakter, yaitu: kerjasama antar teman dalam pembelajaran, menunjukkan sikap toleransi dan bersahabat dalam berkomunikasi dengan teman dan guru dalam pembelajaran, melatih kreatifitas dan percaya diri dalam merancang berdasarkan batasan kriteria yang ditetapkan, untuk siswa yang sikap/perilakunya dikatakan baik jika skor antara 90%-100%, cukup jika skor antara 66% - 89%, dan kurang jika skor antara 0% - 65%. Hasil di atas terlihat aktivitas yang dilakukan siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD pada aspek 1, 2, 5, 6, 7 dan 8 rata-rata di atas 90%, artinya dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan terjadi peningkatan persentasi aktifitas siswa dalam mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru dengan menunjukkan sikap toleransi, membaca LK, mengerjakan soal kuis dengan percaya diri, berdiskusi/bertanya antara siswa dan guru dengan sopan, berdiskusi/bertanya antar sesama siswa dengan sikap bersahabat dan berkurangnya perilaku yang tidak relevan dengan KBM. Jadi bisa disimpulkan bahwa aktivitas siswa sikap selama kegiatan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis karakter adalah baik.

Suasana diskusi dalam kelompok terjalin lebih demokratis, kerjasama kelompok dalam menyelesaikan LK dapat berkembang dengan baik, keakrapan dengan siswapun dapat terjalin. Hal ini terlihat dari sebanyak 90,40% siswa dapat berdiskusi/bertanya antara siswa dan guru dengan sopan dan sebanyak 91,10% berdiskusi/bertanya antar sesama siswa dengan sikap bersahabat. Siswa diminta tanggung jawab untuk melakukan tugas yang berbeda dalam melaksanakan tugas kerja kelompok (2 siswa mencari kosa kata dan informasi berdasarkan gambar seri, 2 siswa menyusun gambar seri dan membuat draft monolog, 1 siswa membuat tayangan presentasi) mengurangi perilaku yang tidak relevan dengan KBM atau siswa lebih aktif dan sikap percaya diri lebih tampak. Hal ini terlihat dari sebanyak 90,30% perilaku siswa relevan dengan KBM.

Sikap siswa pada aspek mengerjakan LK dengan menunjukkan sikap kerjasama dan toleransi antar teman dalam kelompok skor rata-rata 86,3%, pada aspek mengungkapkan ide kreatif dengan percaya diri skor rata-rata 84,7%, berarti sikap dan perilaku siswa dalam kerjasama, toleransi dan kreatif terjadi peningkatan meskipun belum maksimal pada setiap pertemuan tetapi masih tergolong cukup relevan, karena masih dikatakan cukup jika skor antara 66%-89%. Secara umum sikap dan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan perangkat PM.SMPT.PKKBK baik, dan setiap pertemuan nilai rata-rata sikap dan perilaku siswa meningkat sehingga disimpulkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran STAD berbasis karakter adalah efektif.

Analisis Kemampuan Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Karakter

Pengamatan terhadap pengelolaan pembelajaran oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-4 dengan menggunakan instrumen lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran atau bisa di sebut keterlaksanaan pembelajaran Kooperatif Tipe STAD berbasis nilai karakter kerjasama, toleransi, kreatif dan percaya diri. Hasil pengamatan pengelolaan pembelajaran/keterlaksanaan menunjukkan rata-rata hasil penilaian terhadap kemampuan guru dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis nilai karakter tersebut adalah baik dengan kategori keterlaksanaan model adalah terlaksana seluruhnya karena rata-rata seluruh unsur adalah 3,85. Rata-rata hasil penilaian terhadap kemampuan guru dalam mengelola waktu masih kurang maksimal yakni hanya 3,20 dengan kategori cukup baik, hal ini disebabkan guru kurang memperhatikan alokasi waktu ketika siswa bermain game pada kegiatan opening dan waktu kelompok mempresentasikan hasil kegiatan kelompoknya.

Analisis Deskripsi Keterampilan Kooperatif

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aspek-aspek keterampilan kooperatif terlihat pada aspek 1) berada dalam tugas dengan persentase rata-rata 92%, maka hasil persentase ini menunjukkan efektif jika di lihat dari kriteria batasan efektivitas berada dalam tugas yang ditetapkan yaitu 85%-100%, aspek 2) mengambil giliran dan berbagi tugas dengan persentase rata-rata 36% hasil ini menunjukkan efektif jika dilihat dari kriteria batasan efektivitas mengambil giliran dan berbagi tugas yang

ditetapkan yaitu 30%- 40%, aspek 3) mendorong berpartisipasi dengan rata-rata persentase 27% ini juga masih efektif jika di lihat dari kriteria batasan efektivitas mendorong berpartisipasi yang ditetapkan yaitu 20%-30%, aspek 4) mendengarkan dengan aktif dengan persentase rata-rata 26% hal ini menunjukkan efektif jika di lihat kriteria batasan efektivitas dalam mendengarkan dengan aktif yang ditetapkan 20%-30% dan aspek 5) bertanya dengan persentase rata-rata 15% menunjukkan masih efektif jika di lihat dari kriteria batasan efektivitas dalam bertanya yang ditetapkan 5% - 10%.

Analisis Respon Siswa

Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran digunakan untuk memperoleh gambaran pendapat siswa tentang materi pelajaran, LKS, cara belajar, dan cara mengajar guru. Serta gambaran tentang minat, hasil respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran kooperatif STAD, bahwa respon siswa dikatakan baik apabila persentase setiap aspek lebih besar atau sama dengan 75%.

Respon siswa yang senang terhadap materi pelajaran 93,5%, LKS (aktifitas siswa) 90,3%, cara belajar 90,3% dan cara guru mengajar komponen mengajar 93,5% sedangkan rata-rata seluruhnya ada 91,9%. Berdasarkan persentase yang diperoleh penulis setiap aspek lebih besar dari 75%, sehingga dapat disimpulkan respon siswa terhadap materi, LKS, cara belajar, cara guru mengajar dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah baik. Sedangkan untuk respon siswa terhadap hal-hal baru yang mereka dapatkan selama pembelajaran baik itu materi, LKS, cara belajar, cara guru mengajar rata-rata 82,25%. Perolehan ini juga diatas rata-rata kriteria yang ditetapkan, jadi kesimpulannya adalah siswa menemukan hal-hal baru dalam pembelajaran atau respon siswa baik.

Respon siswa terhadap minat untuk mengikuti kegiatan belajar seperti yang telah diikuti selama empat pertemuan adalah 93,5%, jadi masih diatas rata-rata kriteria yang ditetapkan sehingga kesimpulannya adalah minat siswa baik. Respon siswa terhadap pemahaman bahasa yang digunakan dalam LKS adalah 96,8% dan tertariknya pada penampilan (tulisan, besar huruf, gambar, warna) yang ada pada LKS adalah 90,3%, ini juga masih diatas rata-rata kriteria yang ditetapkan sehingga kesimpulannya pemahaman dan ketertarikan pada LKS adalah baik karena masih diatas rata-rata kriteria

Analisis Penilaian Kemampuan Kognitif Siswa

Hasil penilaian guru untuk mengukur kognitif siswa (Woolfolk, 2009; Wicaksono, 2012) dari rubrik *performance* monolog procedure siswa baik secara individu maupun kelompok dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke lima bahwa rata-rata nilai *performance* monolog *procedure* meningkat dari pertemuan pertama 79,87, kemudian pertemuan kedua 83,10, pertemuan ketiga 85, 03, pertemuan keempat yaitu 87,10 dan pertemuan kelima 88,13. Nilai dari pertemuan pertama sampai pertemuan kelima adalah penilaian *performance* kelompok dan nilai dari pertemuan kelima adalah nilai *performance* individu.

Berpedoman pada nilai KKM sekolah dikatakan tuntas bila siswa memperoleh nilai diatas 78, maka hasil belajar pada proses ujicoba terbatas ini khususnya data frekwensi siswa yang mendapat nilai tuntas diatas 81-89 pada pertemuan satu sampai lima semakin banyak, ini membuktikan bahwa kompetensi berbicara siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD materi *procedure text* ini lebih berkembang, lebih berani dan lebih percaya diri dari sebelumnya. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis dari implementasi model pembelajaran speaking STAD yang interactive dan berkarakter adalah efektif, hal ini sudah menjawab fokus penelitian nomor tiga, dibuktikan dengan hasil analisis aktivitas siswa, prestasi siswa dan respon siswa adalah baik.

Hasil analisis Aktivitas Siswa aktivitas yang dilakukan siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD pada aspek 1, 2, 5, 6, 7 dan 8 rata-rata di atas 90%, artinya dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan terjadi peningkatan persentasi aktifitas siswa dalam mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru dengan menunjukkan sikap toleransi, membaca LK, mengerjakan soal kuis dengan percaya diri, berdiskusi/bertanya antara siswa dan guru dengan sopan, berdiskusi/bertanya antar sesama siswa dengan sikap bersahabat dan berkurangnya perilaku yang tidak relevan dengan KBM.

Jadi bisa disimpulkan bahwa aktivitas siswa sikap selama kegiatan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis karakter adalah baik, berdasarkan batasan kriteria yang ditetapkan untuk siswa yang sikap/perilakunya dikatakan baik jika skor antara 90%-100%, siswa yang sikap/perilakunya dikatakan

cukup jika skor antara 66%-89%, dan siswa yang sikap/perilakunya dikatakan kurang jika skor antara 0%-65%.

Data prestasi siswa menunjukkan persentasi nilai dibawah KKM/tidak tuntas dari pertemuan pertama sejumlah 26% semakin berkurang pada pertemuan kedua yaitu menjadi 3%, bahkan 0% pada pertemuan ke tiga, empat dan lima, maka hasil belajar pada proses ujicoba terbatas ini khususnya data frekwensi siswa yang mendapat nilai tuntas diatas 81-89 pada pertemuan satu sampai lima semakin banyak, ini membuktikan bahwa kompetensi berbicara siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD materi *procedure text* ini lebih berkembang, lebih berani dan lebih percaya diri dari sebelumnya. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dari implementasi terhadap respon siswa yang senang terhadap materi pelajaran 93,5%, LKS (aktifitas siswa) 90,3%, cara belajar 90,3% dan cara guru mengajar komponen mengajar 93,5% sedangkan rata-rata seluruhnya ada 91,9%. Berdasarkan persentase yang diperoleh penulis setiap aspek lebih besar dari 75%, sehingga dapat disimpulkan respon siswa terhadap materi, LKS, cara belajar, cara guru mengajar dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah baik.

Sedangkan untuk respon siswa terhadap hal-hal baru yang mereka dapatkan selama pembelajaran baik itu materi, LKS, cara belajar, cara guru mengajar rata-rata 82,25%. Perolehan ini juga diatas rata-rata kriteria yang ditetapkan, jadi kesimpulannya adalah siswa menemukan hal-hal baru dalam pembelajaran atau respon siswa baik. Respon siswa terhadap minat untuk mengikuti kegiatan belajar seperti yang telah diikuti selama 4 pertemuan adalah 93,5%, jadi masih diatas rata-rata kriteria yang ditetapkan sehingga kesimpulannya adalah minat siswa baik. Respon siswa terhadap pemahaman bahasa yang digunakan dalam LKS adalah 96,8% dan tertariknya pada penampilan (tulisan, besar huruf, gambar, warna) yang ada pada LKS adalah 90,3%, ini juga masih diatas rata-rata kriteria yang ditetapkan sehingga kesimpulannya pemahaman dan ketertarikan pada LKS adalah baik karena masih diatas rata-rata.

Tingkat keterterapan model berbasis nilai karakter

Tingkat keterterapan model pembelajaran *speaking* tipe STAD yang *interactive* dan berkarakter didasarkan hasil analisis validitas model, analisis keterlaksanaan model, analisis pelaksanaan rencana pembelajaran. Hasil validitas pengembangan model adalah valid karena dibuktikan dengan hasil skor keseluruhan dari keenam aspek validitas model sebesar 3.79 maka dapat dikatakan bahwa model yang dibangun termasuk dalam interval 3 sampai 4 dengan kategori valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dirancang telah memenuhi syarat validitas atau valid.

Berdasarkan hasil pengamatan analisis keterlaksanaan model menunjukkan rata-rata hasil penilaian terhadap kemampuan guru dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis nilai karakter kerjasama, toleransi, kreatif dan percaya diri adalah baik dengan kategori keterlaksanaan seluruhnya karena rata-rata keseluruhan unsur adalah 3,85.

Walaupun rata-rata hasil penilaian terhadap kemampuan guru dalam mengelola waktu masih kurang maksimal yakni hanya 3,20 adalah cukup baik dengan kategori keterlaksanaan seluruhnya. Model bisa dilaksanakan dengan baik atau terlaksana seluruhnya. Penilaian dua ahli tentang pelaksanaan rencana pembelajaran ini adalah baik dengan kategori tinggi karena rata-rata keseluruhan unsur adalah 3,49 dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Maka dari analisis diatas keterlaksanaan atau validitas model adalah terlaksana seluruhnya.

Saran

Model pembelajaran *speaking* materi *text procedure* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis karakter kerjasama, kreatif, toleransi dan percaya diri dikembangkan pada pelajaran yang lain karena model pembelajaran ini sangat efektif dalam menumbuhkan karakter siswa.

Perangkat model *speaking* materi *text procedure* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis nilai karakter demokratis/kerjasama, kreatif, toleransi dan percaya diri yang terdiri dari Silabus, RPP, LKS dan materi siswa yang sudah dinyatakan valid dan dapat diimplementasikan hendaknya dapat diadopsi oleh mata pelajaran yang lain karena perangkat merupakan salah satu elemen yang wajib disusun oleh pendidik.

Implementasi model *speaking* materi *procedure text* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD yang *Interactive* berbasis nilai karakter kerjasama, toleransi, kreatif, dan percaya diri dapat dikembangkan untuk ke-18 nilai karakter bangsa, tidak hanya pada proses pembelajaran tetapi dapat

diterapkan di kegiatan sekolah baik secara spontanitas, keteladanan dan program terjadwal serta kultur sekolah.

Model pembelajaran *speaking* yang efektif materi *text procedure* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis karakter pada pelajaran bahasa Inggris dapat menjadi referensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang lain pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Rujukan

- Asrori dkk, (2012). *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru 2012*. Materi Pembelajaran Bahasa Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Borg, W. R. & Gall, M.D, (1983). *Educational research: An introduction (4th ed)*. New York: Longman
- Choliq Fandis, (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Student Teams Achievement Division (STAD) dan Problem Solving Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X7 SMA Negeri 5 Kota Malang*.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- In'am, A, (2010). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berasaskan Metakognitif*. Disertasi S-3 Pendidikan Matematika UPSI Malaysia tidak dipublikasikan.
- Joyce W. (2007). *Child Development*. 11th ed. New York: Mc Graw-Hill.
- Lie Anita, (2003). *Cooperative Learning: Mempraktikan cooperative learning di ruang- ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Najib Sulhan, (2011). *Pengembangan Karakter dan Budaya Bangsa*. Surabaya: Jaring Pena
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 41 tahun 2007 tentang Cara Mengintegrasikan Nilai-Nilai Karakter Bangsa Pada Inti Pembelajaran
- Puskurbuk, (2011). *Buku Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter; Bahan Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Setiap Satuan Pendidikan*. Jakarta
- Putra Udin S Winata, (2001). *Model- model pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2005-2015. Visi Pembangunan Nasional Rineka Cipta
- Sasongko Luddy Bambang, (2004). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Materi Relasi, Fungsi, dan Grafiknya di Kelas 2 SLTP*. Universitas Negeri Surabaya. Januari 2004
- Setyosari Ponaji, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta :Kencana
- Wicaksono Irwan, (2012). *Analisa Kasus ; Teori Vygotsky dan teori Piaget dalam Proses Belajar Anak*. <http://irwanwicaksono.blogspot.com/2012/04/analisa-kasus-teori-vygotsky-dan-teori.html>