

## PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE STAD DIINTEGRASIKAN DENGAN MEDIA PASANG KARTU PADA PAPAN UNTUK MELATIH PEMAHAMAN KONSEP SISWA

Azra Fauzi<sup>1,\*</sup>, Lisda Ramdhani<sup>2</sup>, dan Hermansyah<sup>3</sup>

<sup>1,\*</sup> STKIP Harapan Bima, Indonesia

<sup>2</sup> STKIP Harapan Bima, Indonesia

<sup>3</sup> STKIP Harapan Bima, Indonesia

\* Email: [azrafauzi@habi.ac.id](mailto:azrafauzi@habi.ac.id)

### Abstract

*Place cards on the board in a cooperative learning setting to practice concept understanding. The research data includes: (1) the validity of the learning tools with the results of the assessment from the validator consisting of the syllabus, lesson plans, BAS, LKS, THB, and media with valid categories; (2) The practicality of the learning device with the results of the observations from the observer consists of the implementation of the lesson plan with the very good category and the obstacles that arise during the classroom learning (3) The effectiveness of learning tools, namely all students complete understanding of concepts and all students complete in communication skills. Based on the results of the research, it can be concluded that the physics learning device that integrates the media of pairs of cards on the board in a cooperative learning setting to practice understanding of concepts and communication skills is feasible.*

**Keywords:** *Cards on Board, Cooperative Learning & Concept Understanding*

### Abstrak

*Pasang kartu pada papan dalam setting pembelajaran kooperatif untuk melatih pemahaman konsep. Data hasil penelitian meliputi: (1) Validitas perangkat pembelajaran dengan hasil penilaian dari validator terdiri dari Silabus, RPP, BAS, LKS, THB, dan Media dengan kategori valid; (2) Kepraktisan perangkat pembelajaran dengan hasil pengamatan dari pengamat terdiri dari Keterlaksanaan RPP dengan kategori sangat baik dan kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran di kelas. (3) Keefektifan perangkat pembelajaran yaitu semua siswa tuntas dalam pemahaman konsep dan semua siswa tuntas dalam keterampilan komunikasi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran fisika yang mengintegrasikan media pasang kartu pada papan dalam setting pembelajaran kooperatif untuk melatih pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi layak digunakan.*

**Kata kunci:** *Kartu pada Papan, Pembelajaran Kooperatif & Pemahaman Konsep*

### PENDAHULUAN

Abad XXI mengharuskan masyarakat lokal maupun internasional untuk memiliki penguasaan kompetensi secara maksimal. MEA sangatlah berdampak pada berbagai sektor terutama SDM (Sumber Daya Manusia). Pasar bebas MEA saat ini sangat dirasakan oleh masyarakat Indonesia, kebutuhan SDM yang berkualitas sangat tinggi sehingga persaingan menjadi ketat. BSNP (2015), standar kompetensi lulusan setiap

jenjang pendidikan harus dipertegas sesuai dengan kebutuhan MEA di tingkat lokal, nasional dan internasional serta tidak lupa untuk mempertimbangkan daya saing bangsa dalam menghadapi persaingan global lainnya. SDM yang berkualitas perlu dilakukan mulai dini dengan melatih keterampilan-keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa seperti keterampilan dalam memahami konsep dan komunikasi. Oleh sebab itu dalam kegiatan belajar mengajar, guru perlu

melatihkan pemahaman konsep dan ketrampilan berkomunikasi kepada siswa.

Tugas pendidikan tidak hanya memberikan sejumlah informasi ke dalam benak siswa, melainkan bagaimana agar konsep-konsep penting dan berguna yang diberikan oleh guru tetap tertanam dalam benak siswa. Bagi siswa, untuk dapat mengerti, memahami dan menerapkan ilmu pengetahuan siswa dituntut untuk dapat memecahkan masalah dengan bermacam ide-ide dan menemukan sesuatu hal baru bagi dirinya sendiri. Guru dapat membantu siswa dalam menerima informasi dengan menggunakan model atau media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, sehingga informasi tersebut sangat bermakna bagi siswa dan sulit untuk dilupakan. Sejalan dengan pendapat Hamalik yaitu pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membantu penyampaian pesan dan materi, membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep dan menyajikan data dengan menarik. Muharom (2014) metode pembelajaran kooperatif yang efektif dapat meningkatkan kualitas komunikasi siswa, karena dalam proses pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk lebih aktif dan bekerjasama dengan anggota timnya agar dapat memahami permasalahan dalam tim. Salah satu metode pembelajaran kooperatif yaitu STAD (*Student Team Achievement Division*), STAD mampu memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam satu tim dan membantu siswa yang kurang dapat memahami materi dengan baik (Felder R.M., 2015).

Media pasang kartu pada papan dengan metode pembelajaran STAD pada materi IPA dapat melatih pemahaman konsep siswa dan keterampilan komunikasi sehingga hasil belajar siswa mencapai KKM. Penguasaan konsep dan keterampilan komunikasi, siswa

dapat menjawab tantangan global dan dapat bersaing dengan masyarakat lokal maupun internasional.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran, pemahaman konsep, aktivitas dan respon siswa. Setelah diterapkan model pembelajaran STAD yang mengintegrasikan media pasang kartu pada papan.

## METODE PENELITIAN

Rancangan uji coba perangkat pembelajaran pada penelitian ini adalah “*One group pretest-posttest design*” (Ratumanan, 2006) dengan pola sebagai berikut:

Uji Awal	Perlakuan	Uji Akhir
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

- 1 = Memberikan uji awal (*pre test*), untuk merekam penguasaan siswa terhadap materi perubahan lingkungan.
- X = Memberikan perlakuan (*treatment*) pada siswa, yaitu pembelajaran yang menerapkan perangkat pembelajaran dengan pendekatan SETS.
- 2 = Memberi uji akhir (*post test*), untuk merekam penguasaan siswa terhadap materi perubahan lingkungan

Intrument penelitian terdiri atas lembar validasi RPP, Lembar aktivitas, lembar respon dan Soal pemahaman konsep.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang mengintegrasikan media pasang kartu pada papan dalam *setting* untuk melatih pemahaman konsep (Nur Mohamad, 2008). Perangkat pembelajaran yang digunakan pada tahap

implementasi adalah perangkat pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator. Tes hasil belajar yang dikembangkan oleh peneliti sebanyak 15 soal pilihan ganda. RPP yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kurikulum K-13 dalam mengajarkan materi IPA SD kelas V. Tujuan dari RPP ini adalah untuk melatih pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi siswa. Peneliti menggunakan media pasang kartu pada papan untuk melatih pemahaman konsep siswa.

#### A. Keterlaksanaan RPP

Kegiatan pendahuluan keterlaksanaan RPP dilakukan selama 10 menit terdiri dari beberapa fase kegiatan yaitu fase 1 menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa seperti mengingatkan kembali pemahaman siswa mengenai materi sebelumnya, memberi motivasi dengan menunjukkan gambar penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari, kemudian penyampaian tujuan pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan tentang materi sebelumnya yang bertujuan untuk mengingatkan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Memotivasi siswa dengan menghubungkan materi dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjukkan dengan gambar, siswa akan lebih mengerti karena siswa tidak lagi membayangkan melainkan melihat langsung dari gambar. Tujuan pembelajaran yang dimaksudkan agar siswa mendapatkan gambaran tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa. Penyampaian tujuan pembelajaran sejak awal dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu pada siswa, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Slavin, E., 2005).

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, kegiatan inti merupakan proses pembelajaran proses pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan interaktif dan inspiratif. Beberapa kegiatan inti

yaitu (1) guru menyampaikan informasi yang bertujuan untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media pembelajaran media pasang kartu pada papan pada materi perubahan lingkungan. (2) Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar agar siswa dapat berdiskusi dan bekerjasama. Proses pembelajaran dapat ditunjang melalui buku ajar siswa dan LKS. (3) Membimbing bekerja dan belajar yang bertujuan agar dapat membimbing siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan baik. (4) Melakukan permainan pasang kartu pada papan dengan kelompok kerja. (5) Mempresentasikan hasil percobaan, siswa lainnya diminta untuk menanggapi hasil presentasi yang telah disampaikan agar dapat melatih siswa berkomunikasi.

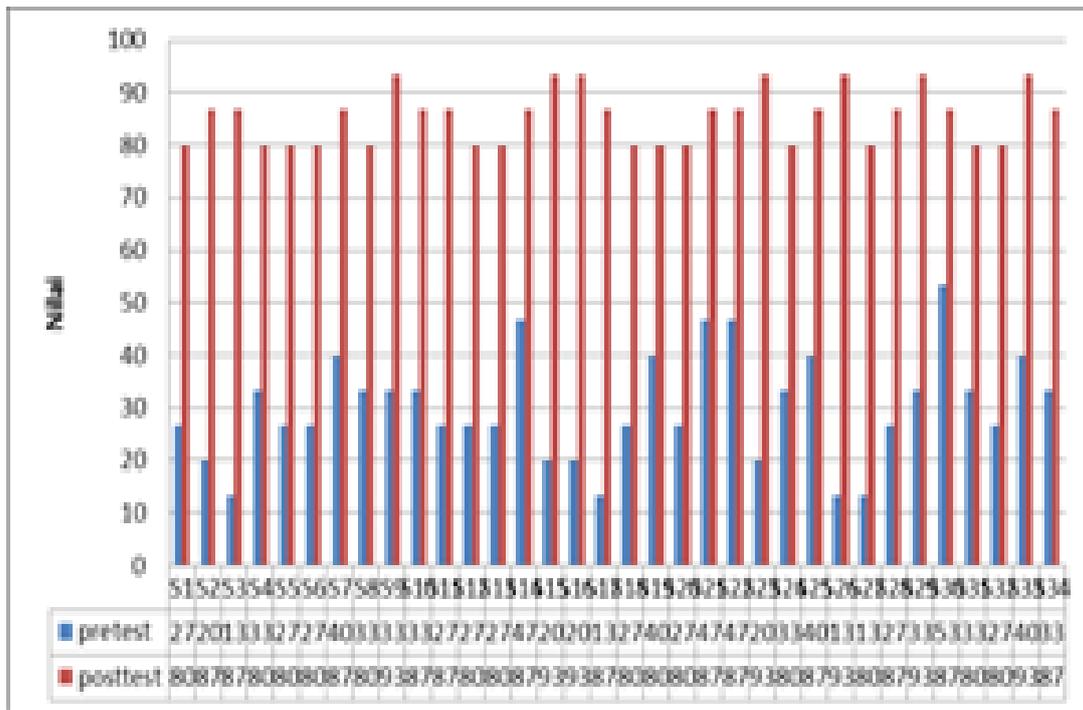
Pada kegiatan penutup, (1) Guru bersama siswa menganalisis dan mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang muncul tentang materi perubahan lingkungan. Guru memberikan soal evaluasi sebagai tugas yang dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. (2) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan *super team*, *great team*, dan *good team*. Dengan demikian, seluruh komponen dalam keterlaksanaan RPP telah dianalisis dan menunjukkan hasil bahwa seluruh tahapan dalam RPP dapat terlaksana. Terlaksananya seluruh komponen dalam RPP menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran IPA yang mengintegrasikan media pasang kartu pada papan dalam pembelajaran kooperatif dapat melatih pemahaman konsep siswa (Lunenberg, 2010).

#### B. Pemahaman Konsep Siswa

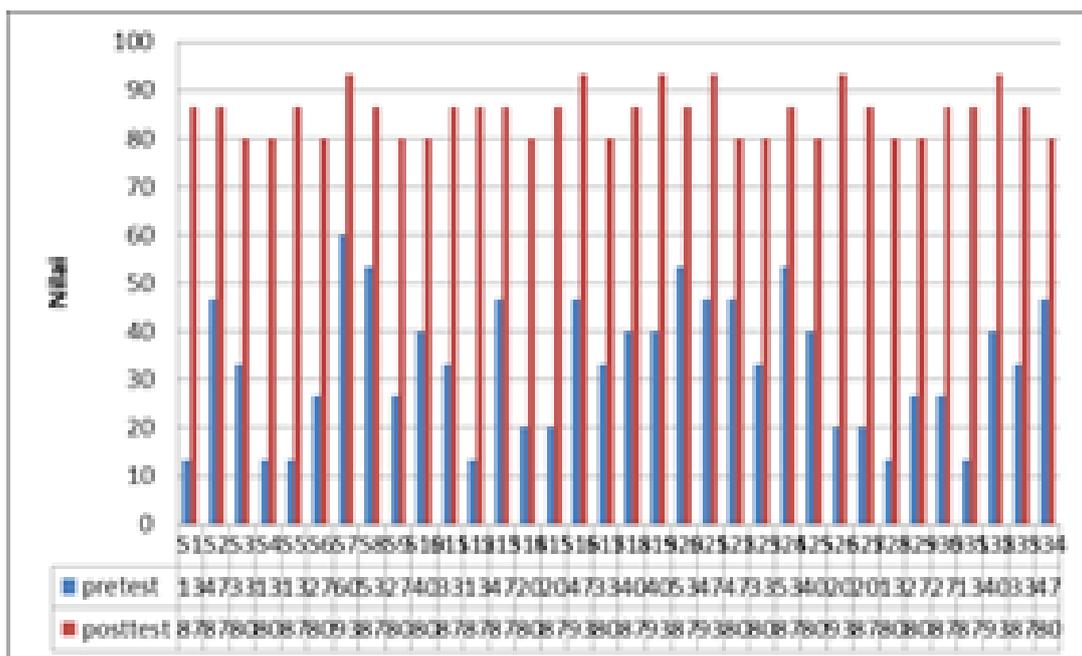
Rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* ketuntasan individu pada kelas A yaitu 30 dan 85,29 sedangkan pada kelas B yaitu 33,33 dan 85,29. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang telah

diterapkan oleh peneliti mampu melatih pemahaman konsep kepada siswa tentang materi perubahan lingkungan pada kelas V. Pada hasil *pretest* menunjukkan bahwa semua siswa tidak tuntas 100%, setelah peneliti menerapkan perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan media pasang kartu pada

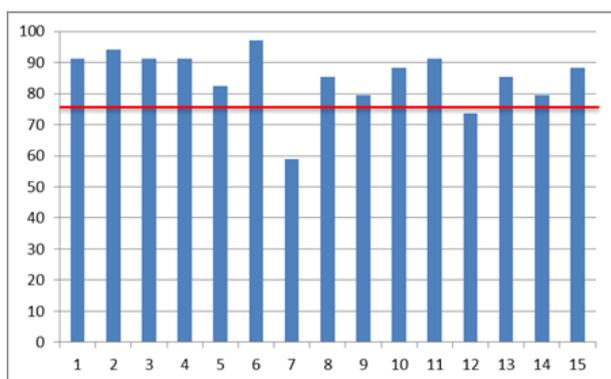
papan dalam setting pembelajaran kooperatif. Selanjutnya siswa diberikan *post-test* dengan semua siswa 100% tuntas. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh siswa yang mengikuti tes, tuntas secara individual dan klasikal dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%.



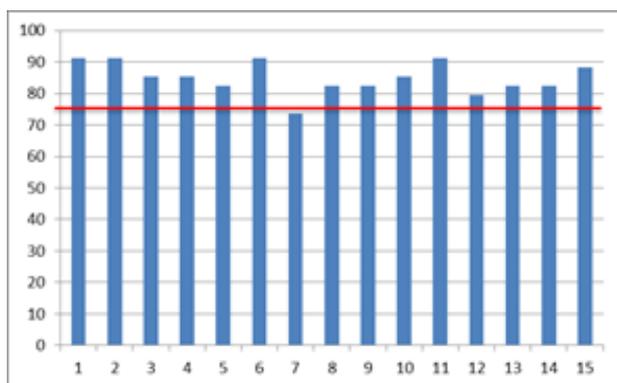
Gambar 1. Ketuntasan Individu kelas A



Gambar 2. Ketuntasan Individu kelas B



Gambar 3. Ketuntasan Indikator Kelas A



Gambar 4. Ketuntasan Indikator kelas B

Terdapat beberapa temuan yang didapatkan pada penelitian ini antara lain; (a) perangkat pembelajaran layak digunakan berdasarkan kevalidan, kepraktisan dan keefektivan: silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, buku ajar siswa, lembar kegiatan siswa, tes hasil belajar, media pasang kartu pada papan, keterlaksanaan pembelajaran, dan keterampilan komunikasi dengan kategori baik, (b) Perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan media pasang kartu pada papan dalam pembelajaran kooperatif dapat melatih pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi siswa, (c) Keterampilan komunikasi siswa setelah dilatihkan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa

perangkat pembelajaran fisika yang mengintegrasikan media pasang kartu pada papan dalam setting pembelajaran kooperatif untuk melatih pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi telah memenuhi syarat kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2001). *Exploring teaching: An introduction to education*. McGraw-Hill.
- BSNP. (2015). Buletin BSNP Media Komunikasi dan Dialog Standar Pendidikan. Vol. X/No. 3/September 2015. ISSN: 0126-4605
- Depdiknas. (2006). *Keterampilan Proses Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Felder, Richard M. (2015). *Cooperative Learning. Department of Chemical Engineering, N.C. State University, Raleigh, NC 27695-7905 2Education Designs, Inc., Cary, NC 27518*
- Gagne, R. M. (1977). *The Condition of Learning Third Edition*. Canada: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ibrahim, M. dkk. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Universitas Surabaya.
- Lunenberg, Fred C. (2010). "Communication: The Process, Barriers, And Improving Effectiveness". *Sam Houston State University Schooling Volume 1, Number1, 2010*
- Mayer, R. E. (2002). Rote versus meaningful learning. *Theory into practice*, 41(4), 226-232.
- Muharom, T. (2014). Pengaruh pembelajaran dengan model kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap kemampuan penalaran dan komunikasi matematik peserta didik di SMK Negeri Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 209691.

- 
- Nur, Mohamad. (2008). *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran Edisi 5*. Pusat Sains dan Matematika Sekolah: Universitas Negeri Surabaya.
- Nur. Mohamad. (2011). *Model Keterampilan-keterampilan Proses Sains*. Pusat Sains dan Matematika Sekolah: Universitas Negeri Surabaya.
- Ratumanan, G.T. dan T, Laurens. (2006). *Evaluasi Hasil Belajar Yang Relevan Dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Surabaya: UNESA Press.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperatif Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.