EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVMENT DEVISION* (STAD) BERBASIS MEDIA PPEMBELAJARAN KOMIK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS V MI MIFTAHUL ISLAMIYAH MAINDU MONTONG TUBAN

TESIS

Oleh:

M. WAHID NASRUDIN
NIM: F52318109

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama :M. Wahid Nasrudin

Nim :F52318109

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 11 Januari 2021

Saya yang menyatakan,

M. Wahid Nasrudin

NIM. F52318109

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul “Pengembangan Media Visual dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban”

Pada tanggal 06 Januari 2021

Oleh:

PEMBIMBING I

Dr. Hj. Hanun Asrohah, M. Ag.

PEMBIMBING II

Dr. Hisbullah Huda, M. Ag.

PENGESAHAN

Tesis berjudul **Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) Berbasis Media Komik dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran SKI di Kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban** yang ditulis pleh M. Wahid Nasrudin ini telah diuji dalam Ujian Tesis pada tanggal 15 Januari 2021.

Tim Penguji:

1. Dr. Hanun Asrohah, M.Ag. (Ketua)
2. Dr. Hisbullah Huda, M.Ag. (Sekretaris)
3. Prof. Dr. H. Moch. Tolchah, M.Ag. (Penguji I)
4. Dr. H. Amir Maliki Abitolkha, M.Ag. (Penguji II)

Surabaya, 25 Januari 2021
Direktur,

KEMENTERIAN AGAMA UIN SUNAN AMPEL PASCASARJANA SURABAYA

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag.
NIP.196004121994031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M. WAHID NASRUDIN
NIM : F52318109
Fakultas/Jurusan : PASCASARJANA/PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address : wahidnd02@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ■ ☐ ☐
yang berjudul :

EFEKTIVITASMODELPEMBELAJARANKOOPERATIFTIPE*STUDENT TEAMS ACHIEVMENT DEVISION* (STAD) BERBASIS MEDIAPPEMBELAJARAN KOMIK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUANBERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS V MIMIFTAHULISLAMIYAHMAINDUMONTONGTUBAN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 05 Oktober 2021

Penulis

(M. WAHID NASRUDIN)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Tesis "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) berbasis Pembelajaran Komik dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran SKI di Kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban" Oleh M. Wahid Nasrudin (F2318109), Konsentrasi Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana UIN Sunan Amel Surabaya.

Model pembelajaran konvensional terkesan membosankan bagi peserta didik terlebih pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, hal ini menjadikan kemampuan berpikir kritis siswa kurang berkembang. Sehingga tujuan penelitian ini untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) dengan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan metodologi pendekatan *Research and Development* (R&D) terdiri dari sepuluh tahap yang disederhanakan menjadi empat tahap yaitu; mengamati potensi masalah dan pengumpulan data, perencanaan, desain produk serta pengembangan produk, dan validasi serta uji coba. Uji coba dilakukan pada 35 siswa yang terdiri dari dua kelas V di MI Miftahul Islamiyah Tuban. Data yang diperoleh selama penelitian berupa hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, data ini yang menjadi acuan hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Kemudian hasil wawancancara dengan guru dan siswa, observasi untuk mendapat potensi dan masalah, *field notes* berisi mengenai catatan sikap, pristiwa secara spontan siswa, dan dokumentasi digunakan untuk mengabadikan dan bukti kegiatan. Hasil penelitian ini menunjukan kevalidan penggunaan media pembelajaran visual berbasis komik yang diperoleh total validitas memiliki prosentase 77,7% untuk materi dan 82,5% untuk media, maka media komik termasuk valid untuk digunakan. Kepraktisan penggunaan media komik ditunjukkan dengan hasil angket siswa yang menunjukan prosentase 75,14%, yang artinya media komik praktis digunakan. Dan untuk keefektifan penggunaan media pembelajaran visual berbasis komik dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen secara klasikal dengan prosentase 88,89%. Selain itu dengan analisis statistik *t-test* berkorelasi (*related*). Harga t_{tabel} = -1,69 maka t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan $H_{a,}$ dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan t_{hitung} = -4,84 jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_o. Maka dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran visual berbasis komik dengan model pembelajaran STAD lebih efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibanding dengan kelas tanpa perlakuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Abstract

Thesis "Effectiveness of the Cooperative Learning Model Type of Student Teams Achievment Devision (STAD) based on Comic Learning in improving Critical Thinking Skills in SKI Subjects in Class V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban" By M. Wahid Nasrudin (F2318109), Concentration of Islamic Religious Education, Postgraduate Program at UIN Sunan Amel Surabaya.

The learning model is memorable for students in the subject of Islamic Cultural History, this makes critical thinking skills to develop. So the purpose of this research is to overcome this problem by implementing a cooperative learning model of the Student Teams Achievment Division (STAD) type with comic-based learning media to improve students' critical thinking skills. This study uses a Research and Development (R&D) approach consisting of ten stages which are simplified into four stages, namely; observing potential problems and data collection, planning, product design and product development, and validation and testing. The trial was conducted on 35 students consisting of two fifth graders at MI Miftahul Islamiyah Tuban. The data obtained during the study were in the form of students' pre-test and post-test results, this data being the result of increasing students' critical thinking skills. Then the results of interviews with teachers and students, observations to get potential and problems, field notes containing notes on attitudes, spontaneous student events, and documentation are used to perpetuate and prove activities. The results of this study indicate the validity of the use of comic-based visual learning media which obtained a total validity of 77.7% for the material and 82.5% for the media, then comics media are valid for use. The practicality of using comics media is shown by the results of student questionnaires which show a percentage of 75.14%, which means that comics are practically used. And for the effectiveness of using comic-based visual learning media, it can be seen from the results of classical experimental class students' learning completeness with a percentage of 88.89%. In addition to statistical analysis t-test correlated (related). The value of ttable = -1.69 then tcount falls in the acceptance area of Ha, it can be stated that the experimental class learning model is better than the control class. Based on the calculation, tcount = -4.84 falls on the acceptance of Ha or the death of Ho. So it can be concluded that the use of comic-based visual learning media with the STAD learning model is more effective in improving critical thinking skills compared to the class without treatment.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....

PERNYATAAN KEASLIAN.....

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....

HALAMAN PENGESAHAN.....

HALAMAN PERSEMBAHAN .....

KATA PENGANTAR .....

MOTTO .....

ABSTRAK.....

DAFTAR ISI.....

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah 6
C. Rumusan Masalah 8
D. Tujuan Penelitian 8
E. Manfaat Penelitian 9
F. Kerangka Teoritik 10
G. Penelitian Terdahulu 17
H. Sistematika Pembahasan 21

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran..... 23
1. Pengertian Media Pembelajaran..... 23
2. Macam-macam Media Pembelajaran..... 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Media Visual 26
B. Model Pembelajaran 31
1. Pengertian 31
2. Macam-macam Model Pembelajaran 32
3. *Cooperatif Learning* 34
4. *Student Teams Achievment Devision* (STAD) 36
C. Berpikir Kritis 43
1. Pengertian 43
2. Tujuan Keterampilan Berpikir Kritis 47

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian 50
B. Model Penelitian 51
1. *Analysis* (Analisis) 52
2. *Design* (Perencanaan) 53
3. *Development* (Pengembangan) 53
4. *Implementation* (Implementasi) 54
5. *Evaluation* (Evaluasi) 56
C. Subjek Penelitian 56
D. Teknik Pengumpulan Data 56
E. Teknik Analisis Data 63

BAB 1V : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 70
1. Hasil Pengembangan Produk 70
2. Hasil Validasi 74
3. Hasil Implementasi 78
4. Hasil Revisi Produk 80
5. Produk Media Komik 81
B. Pembahasan 83
1. Deskripsi Analisis Data Penggunaan Media Komik 83

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Deskripsi dan Analisis Data Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa……91
3. Deskripsi Analisis Data Kemampuan Berpikir Kritis Siswa……..97
4. Pengujian Hipotesis……..103

BAB V : PENUTUP

A. Simpulan 107
B. Rekomendasi 109

DAFTAR PUSTAKA 111

LAMPIRAN 115

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menuntut pemerintah dan masyarakat terlibat secara aktif dengan penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Melalui pendidikan suatu bangsa terbentuk menjadi bangsa yang tangguh, berkarakter, mandiri dan berdaya saing. Salah satu persiapan untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) sejak usia dini. Usia dini merupakan masa yang menanamkan karakter pada anak sehingga tumbuh kebiasaan yang baik dan optimal.

Berpikir kritis merupakan *life skill* (kecakapan hidup) yang perlu dikembangkan dalam proses pendidikan. Berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan yang perlu dimiliki seseorang di era saat ini. Kemampuan ini akan mendukung keberhasilan dalam bekerja maupun studi. Semakin pesatnya perubahan dunia dan perkembangan teknologi perlu adanya pembentukan budaya berpikir kritis di masyarakat. Perioritas utama dari sistem pendidikan itu sendiri merupakan bagaimana siswa dapat belajar dan mampu berpikir kritis. Dike menyatakan berpikir kritis merupakan permasalahan, menilai dan mengolah informasi yang berhungan dengan masalah, dan mengatasinya secara mandiri dengan solusi. Kemampuan berpikir kritis dapat membantu siswa dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengungkapkan pendapat sendiri serta mempertimbangkan pendapat orang lain.[1] Berdasarkan pendapat tersebut, dalam pembelajaran yang baik guru hanya membantu menyelesaikan permasalahan sehingga keterampilan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan. Keterampilan berpikir kritis menjadikan siswa terlatih dalam membuat keputusan dari segala sudut pandang secara detail, cermat, teliti dan logis dalam memecahkan masalah.

Penggunaan strategi pembelajaran yang baik untuk kompetensi berpikir kritis adalah siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Artinya dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran peserta didik terlibat langsung. Belajar aktif menjadi salah satu cara untuk mengikat informasi dan menyimpannya pada memori otak. Yang paling penting, peserta didik dapat memacahkan masalahnya sendiri, mencoba keterampilan-keterampilan, menemukan contoh, dan melakukan tugas-tugas tergantung pada pengetahuan yang hendak mereka capai.[2]

Penelitian ini akan difokuskan pada anak kelas V MI yang rata-rata sudah berumur 11 tahun. Ditinjau dari perkembangan kognitifnya mereka berada pada tahapan operasional konkrit yaitu mampu menggunakan logika yang memadai atau penalaran formal, pemikiran meningkat dan koheren. Mereka sudah mampu mengklarifikasi benda, perintah dan menyelesaikannya secara konkrit dan sistematis berdasarkan apa yang diterima dari lingkungannya. Kemampuan berpikir anak sudah imajinatif, rasional dan dapat menggali objek atau pemecahan masalah.

---

[1] Daniel Dike, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Model TASC (Thinking Actively in a Social Context) pada Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan*, 2010. 18-24.

[2] Melvin L. Silberman, *Active Learning; 101 Cara Peserta Didik Belajar Aktif*, trans. oleh Raisul Muttaqin, (Bandung: Nusa Media, 2009). 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berpikir kritis dapat meningkatkan pemikiran peserta didik dalam memecahkan masalah, selain itu juga akan mengembangkan kemampuan mengakses informasi dan definisi masalah berdasarkan fakta dan data akurat. Melalui berpikir kritis siswa akan memiliki kesadaran kognitif sosial dan berpartisipasi aktif di tengah masyarakat.[3] Dalam upaya pengembangan keterampilan berpikir kritis pada siswa diperlukan sebuah model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam kelas. Model pembelajaran memiliki peran sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Model pembelajaran yang aktif dan inovatif sangat membantu dalam pembelajaran dan menjadi sebuah pengalaman bermakna bagi siswa. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran model *cooperative learning*, merupakan suatu pendekatan yang melibatkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama kelompok.[4]

Cooperative learning merupakan strategi pembelajaran yang dibentuk dalam sebuah kelompok kecil dari partisipasi siswa untuk saling berinteraksi.[5] Model pembelajaran ini memandang bahwa keberhasilan belajar itu semakin baik apabila dilakukan secara bersama atau sebuah kelompok kecil, bukan semata-mata dari kemampuan individu secara utuh. Melalui belajar dengan teman sebaya dan dibawah arahan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa semakin cepat dan mudah terhadap materi yang dipelajari.[6]

---

[3] Paul Eggen dan Don Kauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran; Mengajarkan Keterampilan berpikir*, trans. oleh Satrio Wahono (Jakarta: Indeks, 2012). 115.
[4] Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovativ-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010). 58.
[5] Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011). 203.
[6] Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2008). 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan pelajaran yang menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkan fenomena sosial, ekonomi, seni, politik, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban di saat ini dan yang akan dating. Akan tetapi pada kenyataannya siswa lebih banyak merasa jenuh saat pembelajaran SKI berlangsung sehingga banyak siswa yang ngobrol sendiri, tiduran, tidak memperhatikan, sering keluar, dan usil terhadap teman lain. Selain itu, faktor yang menjadikan siswa merasa jenuh adalah suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan, hanya mendengarkan atau mencatat rangkuman, dan kebosanan terhadap metode yang digunakan guru yang ditandai dengan kelelahan terhadap rohani, penggunaan media kurang optimal dan penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional. Melihat kondisi tersebut maka salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran model *cooperaive learning* diharapkan pembelajaran yang berlangsung dapat menghilangkan segala kejenuhan dan siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Penulis dalam penerapan pembelajaran model *cooperative learning* menggunakan strategi pembelajaran *Student Teams Achievment Devision* (STAD) merupakan pembelajaran kooperatif sederhana yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antarsiswa dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi maksimal. Pembelajaran model kooperatif tipe STAD dibentuk dalam sebuah kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai enam siswa yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki ragam kemampuan, jenis kelamin dan suku. Pembelajaran ini dapat mengatasi permasalahan di kelas. Ide utama dari metode STAD adalah untuk memotivasi siswa aktif dalam belajar dan saling membantu dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi.[7]

Media pembelajaran visual akan memberikan nuansa pembelajaran dengan menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, aktivitas, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Adanya bantuan media pembelajaran akan menghasilkan proses dan hasil lebih baik dari pada tanpa bantuan media.[8] Media visual menjadi salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini, dengan media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visualisasi pelajaran dapat pula menumbuhkan minat belajar siswa dan mampu menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata. Selain itu media visual dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan sebaliknya siswa tidak dapat pula dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. Untuk itu media visual mangatasinya. Peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau, kemarin atau bahkan kejadian semenit yang lalu dengan keterbatasan yang kita miliki dapat teratasi.[9] Menurut Melvin L. Silberman pembelajaran dengan visual dapat meningkatkan daya ingatan dari 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukan perubahan hingga 200%

---

[7] Santi Utami, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Pembelajaran Dasar Sinyal Video.," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22, no. 4 (Oktober 2015). 425.

[8] Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). 11.

[9] Arief S. Sudirman, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali, 1990). 29-30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perbaikan kosa kata dengan visual. Bahkan dengan penggunaan media visual dapat memangkas 40% dari presentasi verbal.[10]

Berdasarkan paparan masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Visual Melalui Model Pembelajaran *Student Teams Achievment Devision* (STAD) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran SKI di Kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban"**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

a. Kurangnya keterampilan berpikir kritis menjadi permasalahan bagi siswa untuk menyampaikan dan menyatakan pendapat, perasaan, gagasan, dan ide.
b. Penilaian pembelajaran diukur dengan daya ingat atau hafalan siswa
c. Proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik
d. Kurang adanya peran aktif dari siswa, dimana anak masih pasif dalam proses belajar mengajar.
e. Pemanfaatan media yang kurang optimal menjadikan suasana pembelajaran berkesan membosankan.

[10] Silberman, *Active Learning; 101 Cara Peserta Didik Belajar Aktif*,. 30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional atau masih dengan metode ceramah dan Tanya jawab.
g. Siswa kurang termotivasi dengan pembelajalaran model konvensional.
h. Saat pembelajaran berlangsung banyak dari siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, seperti siswa menggambar, berbincang dengan teman sebangkunya, menjaili teman lain.
i. Guru mengajar dengan hanya membaca buku paket dan sesekali memberikan pertanyaan kepada siswa.
j. Penilaian hanya berasalkan dari buku Lembar Kerja Siswa (LKS)
k. Banyak yang berpadangan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tekesan menjenuhkan.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka penelitian ini akan dibuat batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan fokus sesuai tergambar dalam judul tesis. Penelitian ini akan difokuskan pada implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis komik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) dalam meingkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan dalam beberapa permasalahan yang akan diangkat sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media visual yang dikembangkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban?
3. Bagaimana efektivitas media visual yang dikembangkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban?

D. Tujuan Penelitian

Seperti dalam rumusan masalah di atas yang telah ditetapkan, maka penelitian ini memiliki tiga tujuan, yakni sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi media visual yang dikembangkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Miftahul Islamiyah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban.
3. Mendeskripsikan efektivitas media visual yang dikembangkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Miftahul Islamiyah.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran SKI di kelas V MI Miftahul Islamiyah.
2. Secara Praktis
   a. Bagi Guru mata pelajaran SKI, secara umum dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Bagi Siswa, dapat dijadikan sebagai instrumen untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis yang baik dan benar, melatih mental dengan menyampaikan pendapat tidak hanya dengan tulisan tapi juga dengan lisan, dan merangsang kreatifitas anak pada mata pelajaran SKI.

c. Bagi madrasah, sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mengadakan proses pembaharuan proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

F. Kerangka Teoretik

1. Media Pembelajaran Visual

Media merupakan sesuatu yang dapat merangsang pikiran dan menyalurkan pesan, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.[11] Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle dalam bukunya Sanjaya memberikan penegertian semua alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, Koran, majalah dan sebagainya.[12] Dalam penggunaannya media pembelajaran sendiri memiliki beberapa jangkauan yang perlu diperhartikan guru untuk digunakan yaitu a) media memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti televise, radio dan *smartphone*. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal tanpa terbatas ruang secara serentak. b) Media dengan daya liput yang terbatas dengan ruang dan waktu, seperti penggunaan proyektor.

[11] Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*,. 11.
[12] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada, 2010). 204.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media visual merupakan media yang mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan serta jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar.[13] Menurut Wina Sanjaya media visual mengutamakan indra penglihatan saja, tidak mengandung unsur suara.[14] Agar proses penyampaiannya secara efisien, pesan yang dituangkannya harus berbentuk simbol komunikasi dari visualisasi mata pelajaran.[15] Simbol komunikasi yang di maksud merupakan menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan dapat mengilustrasikan fakta. Media visual sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu media yang diproyeksikan dan tidak diproyeksikan.

a. Media proyeksi

1) Transparansi *Overhead Projector* (OHP) / *Overhead Transparancy* (OHT)

Perangkat media transparansi ini meliputi perangkat lunak (*Overhead Transparancy*) dan perangkat keras (*Overhead Projector*). Teknik pembuatan media ini mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu dan membuat sendiri secara manual.

2) Film bingkai / slide

Penggunaan media ini memiliki manfaat hampir sama dengan transparansi OHP / OHT bedanya kualitas yang dihasilkan kualitas visual lebih bagus, dimana didalam setiap paket terdapat beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain.

b. Media yang tidak diproyeksikan

[13] Ibid., 27.
[14] Ibid., 211.
[15] Arif, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali, 1990). 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Media realita

Media realita adalah benda nyata, maksudnya benda tidak harus dihadirkan didalam kelas tetapi siswa dapat melihat langsung obyek.

2) Model

Model adalah benda tiruan dengan wujud tiga dimensi sebagai representasi atau pengganti benda sesungguhnya, seperti bentuk tubuh manusi, tengkorak manusia, dll.

3) Media grafis

Media grafis merupakan media visual yang menyampaikan pesan dengan simbol-simbol, seperti gambar, sketsa, diagram / skema, bagan / chart dan grafik.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media visual yang berbasis media grafis berbentuk komik.

2. *Cooperative Learning*

Cooperative learning merupakan pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa belajar yang berbentuk kelompok untuk mempelajari materi dan memecahkan masalah secara berkelompok yang diberikan oleh guru, sehingga adanya tuntutan perubahan tujuan pembelajaran dari sekedar penyampaian informasi menjadi konstruktif pengetahuan oleh setiap individu.[16] Strategi pembelajaran ini melibatkan partisipasi siswa secara

[16] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalla Indonesia, 2011). 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

langsung dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi.[17] Tipe model pembelajaran kooperatif ini cukup banyak diantanya sebagai berikut:

a. *Numbered Head Together* (NHT)

Numbered Head Together (NHT) disebut juga penomoran berpikir bersama merupakan model pembelajaran lebih cocok memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Tujuan pembelajaran model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mempertimbangkan jawaban yang tepat dan saling berbagi gagasan.[18]

b. *Cooperative Integreted Reading and Compasition* (CIRC)

Cooperative Integreted Reading and Compasition (CIRC) adalah sebuah program komprehensif untuk pengajaran kelas-kelas tinggi sekolah dasar meliputi membaca dan menulis. Siswa belajar secara kooperatif beranggotakan empat anak. Mereka terlibat dalam rangkaiana kegiatan, membuat prediksi cerita naratif yang akan muncul, termasuk saling membacakan satu sama lain.[19]

c. *Learning Together*

Learning Together disebut dengan model belajar bersama, pembelajaran ini menekankan pada kekompakan dan kerjasama tim dalam menangani tugas tertentu, diskusi dilakukan secara terjadwal.[20]

---

[17] Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovativ-Progresif*. 58.
[18] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, 5 ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014). 203.
[19] Umi Mahmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang, 2008). 84-85.
[20] Ibid., 86.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. *Think Pair and Share* (TPS)

Think Pair and Share (TPS) atau berpikir berpasangan dan berbagi, pembelajaran kooperatif yang ampuh dalam meningkatkan respon siswa terhadap pertanyaan yang dilakukan dengan teman sebangku.[21]

e. *Student Teams Achievment Devision* (STAD)

Model pembelajaran STAD berguna dalam meningkatkan motivasi siswa agar saling membantu dalam memahami pelajaran yang diterima dan mampu memecahkan permasalahan secara bersama dari materi yang diberikan guru. Perbedaannya dengan model yang lain, model STAD memberikan sebuah kuis yang menentukan skor setiap tim, tim dengan skor tertinggi menjadi yang terbaik.[22]

3. Keterampilan Berpikir Kritis

Ngalim Purwanto berpendapat berpikir merupakan suatu keaktifan pribadi manusia untuk menemukan sebuah pemahaman atau pengertian yang dikehendakinya. Berpikir menjadi sebuah bagian dari kegiatan yang dilakukan otak untuk mengorganisasi informasi guna mencapai suatu tujuan.[23] Sedangkan berpikir kritis merupakan pemikiran yang menekankan pembuatan keputusan tentang akan dilakukan secara beralasan dan reflektif. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu modal dasar atau modal intelektual dalam kemampuan kematangan seseorang. Proses kematangan ini bentuk dari kesiapan mental dalam menganalisis ide dan informasi yang diperoleh dari hasil pengalaman, pengamatan dan komunikasi. Bentuk kegiatan keterampilan

[21] Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis.* 206
[22] Rusman, *Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008). 10.
[23] Purwanto Ngalim, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007). 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berpikir kritis ini meliputi mengidentifikasi persoalan, menyampaikan jawaban atau argumen, menanyakan sesuatu, dan menemukan informasi lain.

Berpikir kritis pada ranah kognitif tanksonomi Bloom terdapat pada C4; *analyze*, C5; *evaluate* dan C6; *create*. Penilaian bepikir kritis harus disandarkan pada tiga ranah kognitif tersebut, urainnya sebagai berikut:

a. Menganalisa (*analyze*)

Anak mampu memecahkan masalah secara kompleks menjadi bagian kecil dan menentukan hubungan atau mengaitkan satu informasi dengan informasi yang lain.[24] Proses kognitif yang dilalui adalah:

1) Membedakan (*differentiating*), mampu membedakan bagian yang saling berhubungan dengan bagian yang tidak memiliki hubungan, atau memisahkan bagian yang penting dengan tidak penting dari materi yang disampaikan.
2) Mengorganisir (*organizing*), mampu menentukan suatu unsur atau fungsi sesuai dengan strukturnya.
3) Menemukan makna tersirat (*attributing*), menentukan pokok permasalahan, bias, nilai atau maksud tersembunyi dari materi yang ada.

b. Evaluasi (*evaluate*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dilakukan, dipahami, dianalisis dan dihasilkan.[25] Proses ini meliputi:

[24] Wowo Sunaryo, *Taksonomi Kognitif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012). 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Memeriksa (*checking*), menemukan ketidaksesuaian antara proses dan hasil, menentukan proses dan hasil memiliki kesesuaian, dan mengawasi ketidakefektifan suatu cara dalam penerapan.
2) Mengkritik (*critiquing*), menemukan kesalahan dari sesuatu yang menyebabkan masalah (mampu memutuskan suatu cara yang terbaik dalam memecahkan masalah).

c. Mencipta (*Create*)

Mencipta merupakan menempatkan beberapa bagian ke dalam suatu ide dalam memberikan hasil yang baik atau mengorganisasikan kembali elemen yang ada ke dalam struktur atau pola yang baru.[26] Proses ini meliputi:

1) Merumuskan (*generating*), membuat dugaan atau hipotesis sebagai alternatif berdasarkan kriteria yang ada.
2) Merencanakan (*planning*), merencanakan cara untuk menyelesaikan tugas.
3) Memproduksi (*producing*), menemukan atau menghasilkan suatu produk.

Berpikir kritis setidaknya memenuhi ketiga ranah kognitif tersebut. Untuk sekolah dasar sendiri minimal dapat mencakup dua tingkat yakni pada C4; *anlyze* dan C5; *evaluate*. Tujuan berpikir kritis merupakan untuk menguji suatu ide atau pendapat, termasuk di dalamnya melakukan sebuah pemikiran atau pertimbangan yang didasarkan pada pendapat yang diajukan.

[25] Ibid., 115.
[26] Ibid., 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertimbangan-pertimbangan tersebut biasanya didukung oleh kriteria yang dapat dipertanggungjawabkan.[27] Dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis fokus primer pada kreativitas, keterampilan hidup, dan pemecahan masalah membuat pengajaran tentang pemikiran menjadi sangat berarti dan produktif bagi siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Demi menghindari kesamaan dan duplikasi pada penelitian ini, penulis melakukan tinjauan pustaka terhadap karya-karya terdahulu, diantaranya sebagai berikut:

1. Yudi Ari Cahyanto telah melakukan penelitian yang berjudul, [28] "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievment Divisions*) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Chasis di Kelas XI SMKN 1 Ngawen". Penelitian tersebut ditulis oleh pada tahun 2017, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitiannya menunjukan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) pada mata pelajaran Chasis dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa kategori aktif dan sangat aktif siklus I sebesar 31.49 %, siklus II sebesar 48.48 %, dan siklus III sebesar 79.41 %. Sedangkan hasil belajar siswa menunjukan siklus I sebesar 26 %, siklus II 39 % dan siklus III sebesar 74 %.

---

[27] Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011). 87

[28] Yudi Ari Cahyanto, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievment Divisions) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Chasis di Kelas XI SMKN 1 Ngawen," dalam *Skripsi* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Ajeng Desi Crisandi Pritasari telah melakukan penelitian yang berjudul,[29] *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPA 2 Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Yogyakarta pada Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI)"*. Penelitian tersebut ditulis pada tahun 2011, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitiannya menunjukan pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation telah meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Yogyakarta. Pada siklus I diperoleh persentase 66.24% dengan kualifikasi sedang. Pada siklus II menunjukan peningkatan 94.83% dengan kualifikasi sangat tinggi.
3. Elsa Destriyani telah melakukan penelitian yang berjudul,[30] *"Peningkatan keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Discovery Learning pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Pujo Basuki Tahun 2015/2016"*. Penelitian tersebut ditulis pada tahun 2016, Universitas Lampung. Hasil penelitian menunjukan penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dengan persentase 47.37% berada kategori kurang kritis pada siklus I. Pada siklus dua mengalami peningkatan persentase 84.21% berada kategori kritis dengan meningkat sebesar 36.84%.

---

[29] Ajeng Desi Crisandi Pritasari, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPA 2 Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Yogyakarta pada Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI)," dalam *Skripsi* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2011).

[30] Elsa Destriyani, "Peningkatan keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Discovery Learning pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Pujo Basuki Tahun 2015/2016," dalam *Skripsi* (Universitas Lampung, 2016).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Uswatun Hasanah telah melakukan penelitian yang berjudul,[31] *"Analisis kemampuan Berpikir Kritis dalam Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII MTs N 6 Sleman"*. Penelitian tersebut ditulis pada tahun 2017, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitiannya menunjukan dari 32 diperoleh TBK 0 sejumlah siswa dengan persentase 18.75%, TBK 1 sejumlah siswa dengan persentase 28.12%, TBK 2 sejumlah 155 siswa dengan persentase 46.88% dan TBK 3 sejumlah dua siswa dengan persentase 6.25%.
5. Desy Novita Putri telah melakukan penelitian yang berjudul,[32] *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMP Negeri 6 Banda Aceh"*. Penelitian tersebut ditulis pada tahun 2017, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam penelitiannya menunjukan dengan pembelajaran model *Problem Based Instruction* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan persentase 61.97% dengan kualifikasi rendah pada siklus I. Pada siklus II meningkat menjadi 78.12% dengan kualifikasi sedang. Dan pada tes akhir mengalami peningkatan secara signifikan menjadi 87.5% dengan kualifikasi tinggi.

[31] Uswatun Hasanah, "Analisis kemampuan Berpikir Kritis dalam Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII MTs N 6 Sleman," dalam *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2017).

[32] Desy Novita Putri, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII SMP Negeri 6 Banda Aceh," dalam *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Triyanto telah melakukan penelitian yang berjudul, [33] "*Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Materi Bangsa Arab Pra Islam Melalui Metode Cooperative Script pada Siswa Kelas X Agama Semester I MAN Tengaran Tahun Pelajaran 2017/2018*". Penelitian tersbut ditulis pada tahun 2017, Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Dalam penelitiannya menunjukan pembelajaran dengan metode *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada siklus I persentase 62,5% siswa yang tuntas sesuai KKM. Siklus II persentase yang tuntas naik menjadi 84,4%. Sedangkan pada siklus III menunjukan peningkatan signifikan menjadi 96,8%, artinya jumlah siswa yang tuntas sudah sesuai dengan kriteria klasikal yang telah ditentukan.

Dari penelitian terdahulu tersebut, ada persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam segi judul. Akan tetapi terdapat perbedaan yang signifikan dengan penelitian yang telah ada, karena penulis meneliti tentang pengembangan media visual berbasis komik dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Student Teams Achievement Division* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban.

[33] Triyanto, "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Materi Bangsa Arab Pra Islam Melalui Metode Cooperative Script pada Siswa Kelas X Agama Semester I MAN Tengaran Tahun Pelajaran 2017/2018," dalam *Skripsi* (Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami tesis ini, maka diperlukan sistematika penulisan yang sederhana agar pembaca tidak kesulitan dalam mempelajarai tesis ini. Secara garis besar sistematika pembahasan merupakan bab-bab yang akan dibahas dalam tesis ini, untuk sistematika pembahsannya sebagai berikut:

Bab pertama berupa pendahuluan terdiri dari latar belakang yang garis besar memuat permasalahan yang mengantarkan pada penelitian yang terdapat pada tesis ini. Dilanjutkan dengan identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka teoritik, penelitian terdahulu, serta sistematika pembahasan itu sendiri.

Bab kedua tentang kajian pustaka yang menguraikan tentang landasan bebagai teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian penulis sebagai dasar dari tahap selanjutnya. Pada bab ini berisi mengenai media pembelajaran, model pembelajaran serta berpikir kritis.

Bab ketiga membahas metode penelitian dalam pemaparan data-data penelitian tentang proses penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) dan pengembangan media pembelajaran visual berbasis komik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di MI Miftahul Islamiyah. Hal ini berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Bab keempat merupakan pembahasan. Pada bab ini memuat tentang interpretasi penjelasan dari temuan teori yang diungkap dari lapangan terkait

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) dan pengembangan media pembelajaran visual berbasis komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di MI Miftahul Islamiyah.

Bab kelima merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan, implikasi yang meliputi teoritis dan praktis, serta saran-saran. Bagian akhir dari tesis ini meliputi daftar kepustakaan dan lampiran-lampiran yang mendukung tesis ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah alat, sarana komunikasi. Media merupakan sebuah penyampai pesan dari suatu tempat ke tempat lain, atau perantara.[1] Fleming memberikan pengertian bahwa media merupakan penyebab atau alat menyatukan dua belah pihak. Media menunjukan fungsi perannya sebagai mediator penghubung yang efektif dalam belajar bagi peserta didik dengan isi pelajarannya. Di samping itu media mencerminkan pengertian sebagai pihak penyelesai segala persoalan dan kemudahan yang terjadi pada sistem pembelajaran, mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.[2] Menurut Gagne, media merupakan segala komponen yang berada dalam lingkungan peserta didik dapat merangsang dalam aktivitas belajarnya.[3]

Menurut Rossi dan Breidle dalam bukunya Sanjaya media pembelajran merupakan seluruh bahan dan alat yang berkenaan dengan tujuan pendidikan,

---

[1] M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2018). 9.

[2] Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta: Kencana, 2017). 62.

[3] Nunuk Suryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT," *Prosiding Workhsop Nasional*, November 2015. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti buku, koran, radio, televisi, dan sebagainya.[4] Martin dan Bringgs memberikan batasan mengenai pengertian media pembelajaran yakni alat yang digunakan hanya keperluan komunikasi terhadap siswa dalam pembelajaran.[5] Pendapat ini selaras dengan definisi yang diberikan Latuhera, menurutnya media pembelajaran merupakan sebuah alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa secara tepat dan berdaya guna.[6]

Berdasarkan paparan pengertian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai pembawa sumber belajar atau teknologi yang mempermudah proses pembelajaran supaya interaksi interaksi antara guru dan siswa berlangsung tepat.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia seperti menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa yang langka dan berbahaya untuk dibawa ke dalam kelas. Memungkin dimanapun proses pembelajaran berlangsung tanpa harus di dalam kelas. Selain itu dapat meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.[7] Menurut Arsyad Penggunaan

[4] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada, 2010). 204.
[5] Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005). 91.
[6] Suryani dan Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012). 137.
[7] Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013). 321.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media pembelajaran dalam dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa manfaat, diantaranya:[8]

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi kepada siswa sehingga dapat memperlanjar proses belajar mengajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan arahan dan perhatian dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
c. Media pembelajaran dapat menyamakan pengalaman antar siswa peristiwa di lingkungan sekitar serta memungkinkan terjadinya proses interaksi secara langsung dengan guru dan masyarakat.

Dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar dengan menggerakkan segala sumber yang efisien dan efektif bagi siswa.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori, yaitu tradisonal dan teknologi mutakhir.[9]

a. Media tradisional, yaitu media yang berbentuk visual, audio, cetakan, permainan teka-teki atau simulasi dan realita yang terdiri dari model seperti patung.
b. Media teknologi mutakhir, yaitu media yang berbasis telekomunikasi dan media yang berbasis mikroprosesor dari *computer assisted instruction*.

[8] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007). 26.
[9] Ibid., 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembagian tersebut berdasarkan perkembangan zaman atau waktu yang berlangsung. Rusman mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran dalam perkembangan teknologi menjadi tiga, yaitu:

a. Media visual, adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan berupa gambar mati, media grafis, model dan realia.
b. Media audio, adalah media yang hanya dapat didengar saja. Media ini mengandung pesan auditif sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan kreativitas siswa dengan menuntut daya pendengaran siswa.
c. Media audio visual, adalah media yang dapat didengar dan dilihat oleh panca indra.

3. Media Visual

Visual adalah sesuatu dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Media visual sendiri merupakan media dalam penyajiannya memiliki unsur utama berupa warna, garis, bentuk dan tekstur.[10] Dengan penyajian yang menarik menjadikan siswa mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. Media ini menampilkan keterkaitan isi materi yang akan disampaikan dengan kenyataan. Media visual mampu mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan dengan jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar.[11] Agar proses penyampaiannya secara efisien, pesan yang dituangkannya harus berbentuk simbol komunikasi dari visualisasi mata pelajaran.[12] Simbol komunikasi tersebut hendaknya

[10] Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016). 21.
[11] Ibid.. 27.
[12] Arif, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali, 1990). 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki beberapa unsur yang harus dimiliki seperti prinsip kesedrhanaan, keterpaduan, dan penekanan.[13]

a. Kesederhanaan; kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam mata pelajaran yang di visualisasi. Jumlah yang sedikit dapat mudah ditangkap dan dipahami siswa.
b. Keterpaduan; elemen-elemen yang disajikan dalam bentuk visual harus saling terkait dan menyeluruh, serta dapat membantu pemahaman pesan informasi yang dikandungnya.
c. Penekanan; terkadang seringkali dengan penyajian yang sederhana dan terpadu kurang memiliki unsur penekanan, dengan menggunakan hubungan-hubungan, ukuran, warna, perseptif penekanan dapat deiberikan kepada unsur-unsur terpenting tersebut.

Bentuk atau pola tersebut sebaiknya memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Wati Ega Rima mengklasifikasikan media visual menjadi dua jenis, yaitu media proyeksi dan non proyeksi.[14]

a. Media proyeksi

Media proyeksi merupakan media visual yang memerlukan alat elektronik untuk menampilkan pesan dan informasi berupa proyektor.[15] Media proyeksi terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

[13] Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalla Indonesia, 2011). 104.
[14] Wati, *Ragam Media Pembelajaran*. 25-29.
[15] Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. 216.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Transparansi *Overhead Projector* (OHP) / *Overhead Transparancy* (OHT)

   Perangkat media transparansi ini meliputi perangkat lunak (*Overhead Transparancy*) dan perangkat keras (*Overhead Projector*). Teknik pembuatan media ini mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu dan membuat sendiri secara manual.

2) Film bingkai / slide

   Penggunaan media ini memiliki manfaat hampir sama dengan transparansi OHP / OHT bedanya kualitas yang dihasilkan kualitas visual lebih bagus, dimana didalam setiap paket terdapat beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain.

b. Media non proyeksi

Media non proyeksi merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Media ini terbagi menjadi beberapa macam, diantaranya:

1) Media realita

   Media realita adalah benda nyata, maksudnya benda tidak harus dihadirkan didalam kelas tetapi siswa dapat melihat langsung obyek.

2) Model

   Model adalah benda tiruan dengan wujud tiga dimensi sebagai representasi atau pengganti benda sesungguhnya, seperti bentuk tubuh manusi, tengkorak manusia, dll.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Media grafis

Media grafis merupakan media visual yang berfungsi menyampaikan pesan ke penerima pesan dengan simbol-simbol, selain itu dapat memperjalas ide, menarik perhatian dengan tampilan sederhana, dan mampu mengilustrasikan fakta. Media grafis iniseperti gambar dalam bentuk cetak, diagram/skema, bagan (*chart*), grafik (*graph*), dan komik.[16]

a) Bagan (*chart*); suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual. Pesan yang disampaikan biasanya berupa sebuah ringkasan visual, perkembangan hubungan-hubungan penting yang menunjukan ide, objek, orang, keluarga dan lembaga yang ditinjau dari sudut ruang dan waktu.

b) Grafik (*graph*); untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek yang berhubungan secara jelas dan singkat.

c) Diagram; susunan garis-garis yang menyerupai peta pada gambar. Diagram sering digunakan untuk meningkatkan letak sebuah alat yang saling berhubungan dengan bagian lainnya.

d) Komik; media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Oleh karena itu komik menjadi media yang berfungsi informatif dan edukatif.

[16] Arif, *Media Pendidikan*. 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penggunaan media proyeksi dan non proyeksi pada dasarnya mempunyai tujuan sama saat dikelas, yaitu mevisualkan gagasan, kejadian, fakta, dan peristiwa dalam bentuk tiruan. Sedangkan untuk kejadian diluar kelas guru juga harus mengikuti perkembangan siswanya karena keadaan diluar lebih nyata, faktual, dan kebenarannya dipertanggungjawabkan. Jika memungkinkan cara tersebut lebih bermakna bagi siswa.

Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda dalam satu kelas, dan setiap media memiliki keunggulan dan keterbatasan. Hal ini menyebabkan guru harus memilih media yang tepat untuk mengoptimalkan materi yang disampaikan sehingga meminimalisir kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan yang perlu diperhatikan. Keunggulan media visual yaitu mampu membantu meningkatkan keefektifan mencapai tujuan belajar, mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, menjadikan siswa berfikir spesifik dan tajam, membangkitkan keinginan dan bakat baru siswa, memperkuat ingatan dan meningkatkan pemahaman, memperlancar proses belajar mengajar sehingga siswa dapat menerima materi pelajaran dengan mudah. Sedangkan kekurangan dari media visual sendiri terkadang tampilan yang kurang praktis mempengaruhi kinerja guru dan pemahaman siswa, memerlukan biaya cukup mahal untuk media visual yang cetak, dan perlu melakukan pengamatan yang ekstra hati-hati. [17]

[17] Wati, *Ragam Media Pembelajaran*. 40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian

Model pembelajaran merupakan upaya untuk mencipatakan tujuan belajar tercapai dengan mudah. Upaya tersebut mengalami perkembangan yang tak terbatas. Guru diharuskan menguasai berbagai macam model pembelajaran untuk diterapkan di kelas. Hal ini dilakukan karena menyesuaikan kebutuhan belajar siswa. Menurut Ismail model pembelajaran memiliki cangkupan makna yang luas dari metode, strategi, hingga prosedur. Selanjutnya model pembelajaran harus memiliki empat ciri khusus yaitu tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kelogisan rasional teoritik, tingkah laku mengajar yang dibutuhkan, serta lingkungan belajar.[18]

Hanafiah mendefinisikan model pembelajaran lebih kepada perubahan perilaku siswa dengan menasihati secara adaptif maupun generatif.[19] Berbeda dengan pendapat Dahlan dalam Isjoni menurutnya model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang digunakan dalam mengatur materi pembelajaran, menyusun kurikulum, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.[20]

Menurut Triyanto model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang terstruktur secara sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi

---

[18] Widyantini, *Penerapan Pendekatan Kooperatif STAD dalam Pembelajaran Matematika SMP* (Yogyakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2008). 4.
[19] Nanang Hanafiah dan Cucu, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Refika Aditama, 2010). 59.
[20] Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2007). 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perancang pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran.[21] Para pakar model pembelajaran mengatakan tidak ada satu model yang paling baik diantara beberapa model, model dirasakan baik tergantung implementasinya di kelas yang menyesuaikan karakteristik siswa dan materinya.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan dalam kegiatan belajar meliputi merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Pembelajaran di era saat ini dituntut untu aktif serta inovatif. Model pembelajaran yang aktif dan inovatif sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran serta akan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Kurniasih mengklarifikasikan model pembelajaran yang mengembangkan potensi siswa menjadi beberapa bagian sebagai berikut:[22]

a. *Discovery learning* (model pembelajaran penemuan)

Teori belajar yang didefinisikan sebagai pembelajaran yang disajikan dalam bentuk belum final, tetapi diharapkan siswa mampu mengorganisasikan sendiri.

b. *Problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah)

Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran dengan menyajikan masalah kepada siswa secara otentik dan bermakna

[21] Triyanto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* (Jakarta: Bumi Akasara, 2010). 53.
[22] Imas Kurniasih dan Berlin, *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan* (Surabaya: Kata Pena, 2014). 64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang memberikan pemecahan masalah mandiri untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri.

c. *Project based learning* (pembelajaran berbasis proyek)

Model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan siswa sebagai media, siswa melakukan interpretasi, ekplorasi, sintesis, penilaian dan informasi untuk mendapatkan berbagai hasil belajar yang maksimal.

Agus Suprijono membagi model pembelajaran secara praktik menjadi tiga jenis, yaitu:[23]

a. Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran yang mengusung guru terlibat langsung secara aktif dalam mengajar isi pelajaran kepada siswa dan memberikan soal untuk dikerjakan langsung.

b. Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran dengan konsep membantu guru dalam mengaitkan isi materi dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa untuk mengaitkan materi yang disampaikan dengan kehidupan sekitar seperti keluarga dan masyarakat.

c. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Strategi pembelajaran yang menekankan pada kerjasama tim yang terdiri dari dua orang atau lebih, yang belum dikatakan berhasil jika salah satu dari tim belum mampu menguasai materi pelajaran.

[23] Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013). 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari berbagai macam model pembelajaran tersebut peneliti menggunakan model *cooperative learning* untuk diterapkan pada mata pelajaran SKI kelas V di MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban.

3. Cooperative Learning

Cooperative learning merupakan pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif siswa belajar yang berbentuk kelompok untuk mempelajari materi dan memecahkan masalah secara berkelompok yang diberikan oleh guru, sehingga adanya tuntutan perubahan tujuan pembelajaran dari sekedar penyampaian informasi menjadi konstruktif pengetahuan oleh setiap individu.[24] Strategi pembelajaran ini melibatkan partisipasi siswa secara langsung dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi.[25]

Pemberlajaran kooperatif memberikan manfaat-manfaat yang besar selain berguna meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa. Manfaat dari pembelajaran kooperatif tersebut antara lain:[26]

a. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif memiliki motivasi dan harga diri tinggi.
b. Siswa akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi.
c. Pembelajaran kooperatif meningkatkan sikap toleransi siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari ras dan etnis berbeda.
d. Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa peduli terhadap teman.

---

[24] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalla Indonesia, 2011). 115.
[25] Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovativ-Progresif*, 3 ed. (Jakarta: Kencana, 2010). 58.
[26] Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012). 66.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tipe model pembelajaran kooperatif ini cukup banyak diantanya sebagai berikut:

a. *Numbered Head Together* (NHT)

Numbered Head Together (NHT) disebut juga penomoran berpikir bersama merupakan model pembelajaran lebih cocok memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Tujuan pembelajaran model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mempertimbangkan jawaban yang tepat dan saling berbagi gagasan.[27]

b. *Cooperative Integreted Reading and Compasition* (CIRC)

Cooperative Integreted Reading and Compasition (CIRC) adalah sebuah program komprehensif untuk pengajaran kelas-kelas tinggi sekolah dasar meliputi membaca dan menulis. Siswa belajar secara kooperatif beranggotakan empat anak. Mereka terlibat dalam rangkaiana kegiatan, membuat prediksi cerita naratif yang akan muncul, termasuk saling membacakan satu sama lain.[28]

c. *Learning Together*

Learning Together disebut dengan model belajar bersama, pembelajaran ini menekankan pada kekompakan dan kerjasama tim dalam menangani tugas tertentu, diskusi dilakukan secara terjadwal.[29]

d. *Think Pair and Share* (TPS)

---

[27] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014). 203.
[28] Umi Mahmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang, 2008). 84-85.
[29] Ibid., 86.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Think Pair and Share (TPS) atau berpikir berpasangan dan berbagi, pembelajaran kooperatif yang ampuh dalam meningkatkan respon siswa terhadap pertanyaan yang dilakukan dengan teman sebangku.[30]

e. *Student Teams Achievment Devision* (STAD)

Model pembelajaran STAD berguna dalam meningkatkan motivasi siswa agar saling membantu dalam memahami pelajaran yang diterima dan mampu memecahkan permasalahan secara bersama dari materi yang diberikan guru. Perbedaannya dengan model yang lain, model STAD memberikan sebuah kuis yang menentukan skor setiap tim, tim dengan skor tertinggi menjadi yang terbaik.[31]

Dalam praktik model pembelajaran kooperatif peneliti menggunakan tipe S*tudent Teams Achievment Devision* (STAD) sebagai langkah meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V di MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban.

4. *Student Teams Achievment Devision* (STAD)

a. Pengertian

S*tudent Teams Achievment Devision* (STAD) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 orang, yang menekankan adanya aktivitas dan interaksi untuk saling membantu, memotivasi dalam menguasai materi yang diberikan guna untuk mencapai hasil yang maksimal.[32] Menurut

[30] Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. 206
[31] Rusman, *Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008). 10.
[32] Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Mencrdaskan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013). 74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Slavin dalam Kunandar menyatakan model STAD paling banyak diteliti dari beberapa model pembelajaran kooperatif. Model ini sangat mudah untuk dipraktikkan dalam bidang mata pelajaran apapun, seperti Matematika, IPA, IPS, SKI, dan banyak subjek lainnya dari tingkat sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. [33]

STAD membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari berbagai ras, budaya, etnis, jenis kelamin, dan latar belakangnya. Guru menyampaikan materi pelajaran, lalu siswa bekerja secara tim untuk menguasai materi yang disampaikan dan dipastikan setiap tim harus menguasai materi. Selanjutnya guru memberikan kuis secara individu dan acak, dimana saat itu tidak diperbolehkan lagi untuk saling bantu menjawab kuis. Skor kuis diberikan diberikan berdasarkan tingkat kemajuan yang mereka raih sebelumnya.[34]

Tujuan dari model STAD ini adalah merangsang para siswa agar saling membambantu dan bekerjasama satu sama lain untuk menguasai materi/keterampilan yang diajarkan guru.[35] Sedangkan Triyanto menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tipe STAD adalah untuk memaksimalkan potensi siswa secara individu maupun kelompok dalam meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman materi yang disampaikan.[36]

---

[33] K unandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)* (Jakarta: Rajawali Press, 2007). 364.
[34] Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011). 213.
[35] Ibid., 214.
[36] Triyanto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Triyanto menyatakan ada beberapa prinsip dasar yang perlu diketaui dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:[37]

1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2) Setiap anggota kelompok harus mengetahui tujuan yang sama dalam kelompok.
3) Setiap kelompok dikenakan evaluasi.
4) Setiap anggota kelompok menentukan pemimpin untuk menentukan jalannya kerjasama tim dalam proses belajar.
5) Setiap kelompok membagi tugas dan tanggungjawab yang sama.
6) Setiap anggota kelompok diminta pertanggungjawaban secara individu dalam materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Dari prinsip-prinsip tersebut menunjukan bahwa setiap anggota bertanggungjawab atas segala sesuatu yang terjadi pada kelompoknya, bekerjasama tim, membagi tugas yang diberikan, memiliki tujuan yang sama dan dikenakan evaluasi setelah terjadinya proses diskusi.

c. Langkah-langkah Pembelajaran

Menurut Rusman ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam melakukan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:[38]

[37] Ibid., 52.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Penyampaian tujuan dan motivasi; guru menyampaikan tujuan belajar yang harus dicapai siswa pada pembelajaran/kompetensi dalam pertemuan yang berlangsung serta memberikan motivasi agar lebih giat belajar.
2) Pembagian kelompok; siswa dalam kelas dibagi dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 anak yang dipilih secara acak tidak dibedakan apapun baik budaya, jenis kelamin, dan ras.
3) Presentasi dari guru; guru memaparkan materi pelajaran dikelas, menjelaskan pentingnya pokok bahasan tersebut, dan memberikan beberapa arahan kepada siswa.
4) Kegiatan belajar dalam tim; siswa belajar dalam kelompok yang sudah ditentukan. Guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman kelompok. Siswa belajar secara kelompok dan saling membantu sehingga setiap anggota menguasai materi pelajaran. Selama siswa belajar kelompok guru melakukan pengamatan, dorongan, motivasi, dan arahan.
5) Kuis dan evaluasi; setelah guru melakukan presentasi dan kerja sama tim siswa selesai, guru memberikan evaluasi dengan memberikan kuis secara individu untuk memahami materinya. Skor setiap individu yang diperoleh didata dan diarsipkan.

[38] Rusman, *Model-model Pembelajaran*., 215.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Penghargaan prestasi tim; skor kemajuan individu adalah yang diberikan kepada setiap siswa yang berusaha dengan giat dan memberikan kinerja lebih baik dari sebelumnya.

Tabel 1. skor penghargaan individu

No	Skor test	Skor Perkembangan Individu
1	Lebih dari 10 poin dibawah skor KKM	5
2	10 – 1 poin dibawah skor KKM	10
3	Skor KKM sampai 10 poin diatas skor KKM	20
4	Lebih dari 10 poin diatas skor KKM	30
5	Pekerjaan sempurna (tanpa memerhatikan skor KKM)	30

Selain itu tim juga mendaptkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Ada tiga tingkatan dalam memberikan rata-rata skor tim, yaitu:

Tabel 2. Tingkatan penghargaan kelompok

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
15-19	Baik
20-24	Hebat
24-30	Super

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Kekurangan dan Kelebihan

Setiap model pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan, demikian juga dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Kurniasih dan Sani menyatakan ada beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu:[39]

1) Model pembelajaran kooperatif tipe STAD menuntut siswa untuk aktif sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan kecakapan individunya.
2) Belajar bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya melalui interaksi sosial yang dibangun dalam kelompok.
3) Siswa secara tidak langsung diajarkan menghargai orang lain dan saling percaya.
4) Membangun komitmen terhadap kelompok dan mengembangkannya.
5) Dalam kelompok diajarkan untuk saling menguasai materi yang ada, sehingga siswa akan saling berdiskusi dan memberitahu, hal ini akan meminimalisir sifat kompetitif siswa.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini sebagai berikut:[40]

1) Jika guru kurang memberi arahan kepada siswa, maka yang berprestasi akan menjadi lebih dominan dalam kelompok.
2) Menurunkan sifat kompetitif bagi siswa yang akan memberikan dampak terhadap prestasi siswa.

[39] Kurniasih dan Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2015). 22.
[40] Ibid., 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hamdayana mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu meningkatkan kecakapan individu, kecakapan kelompok, membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama, meningkatkan kemampuan siswa dalam berpendapat, bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung norma-norma kelompok, aktif berperan sebai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam.[41]

Sedangkan kelemahan dari model ini menurut Hamdayana, yaitu memberikan rasa kekecawaan pada siswa yang berprestasi karena kontribusi mereka menjadi berkurang, membutuhkan waktu lama untuk siswa dikhawatirkan tidak mencapai target kurikulum selain itu juga membutuhkan waktu lama bagi guru untuk menerapkan pembelajaran kooperatif, menuntut siswa untuk memiliki sifat kerjasama tim, dan membutuhkan kemampuan khusus bagi guru.[42]

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran tipe STAD diatas, hendaknya menjadi refrensi untuk menekankan terhadap hal yang positif dan untuk kekurangannya dapat diminimalisir dalam pelaksanaannya agar pembelajaran yang dilakukan mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

---

[41] Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalla Indonesia, 2015). 118.
[42] Ibid., 118.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Berpikir Kritis

1. Pengertian

Berpikir merupakan kemampuan mempertimbangkan sesuatu dalam menganalisa, mengkritik dan menyimpulkan.[43] Berpikir mendasari segala tindakan dan interaksi manusia. Terjadinya proses berpikir pun secara alamiah, terencana dan sistematis pada konteks ruang dan waktu serta menghasilkan perubahan pada objek yang mempengaruhinya.[44] Sedangkan berpikir kritis merupakan suatu sikap untuk berpikir secara mendalam terhadap sebuah masalah dan hal-hal yang berada pada jangkauan seseorang. Selain itu juga termasuk pengetahuan mengenai metode-metode pemerikasaan dan penalaran logis. Selanjutnya semacam suatu keterampilan untuk menerapkan metode tersebut. Ngalim Purwanto berpendapat berpikir merupakan suatu keaktifan pribadi manusia untuk menemukan sebuah pemahaman atau pengertian yang dikehendakinya. Berpikir menjadi sebuah bagian dari kegiatan yang dilakukan otak untuk mengorganisasi informasi guna mencapai suatu tujuan.[45]

Berpikir kritis merupakan pemikiran yang menekankan pembuatan keputusan tentang yang akan dilakukan secara beralasan dan reflektif. Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu modal dasar atau modal intelektual dalam kemampuan kematangan seseorang. Proses kematangan ini bentuk dari kesiapan mental dalam menganalisis ide dan informasi yang

---

[43] Triyanto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).*, 95.
[44] Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Berpikir* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011). 3.
[45] Purwanto Ngalim, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007). 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperoleh dari hasil pengalaman, pengamatan dan komunikasi. Bentuk kegiatan keterampilan berpikir kritis ini meliputi mengidentifikasi persoalan, menyampaikan jawaban atau argumen, menanyakan sesuatu, dan menemukan informasi lain.

Menurut Eggen berpikir kritis merupakan kecenderungan dan kemampuan seseorang untuk melakukan dan membuat penilaian terhadap kesimpulan berdasarkan bukti.[46] Hasil mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkatan siswa untuk mengakses informasidan definisi berdasarkan fakta dan data. Siswa juga akan berani berpendapat mengungkapkan ide dan gagasan, menyusun dan merumuskan pertanyaan secara tepat, serta menghargai perbedaan pendapat. Selain itu berpikir kritis akan menjadikan siswa memiliki kesadaran kognitif sosial dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Menurut Suryabrata ada tiga tahap proses berpikir yang dilewati siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi, yaitu diawali dengan pembentukan pengertian, tahap kedua dengan pembentukan pendapat, barulah penarikan kesimpulan atau keputusan. Selanjutnya guru diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah dan dapat memberikan suatu pendapat atau kritikan sehingga terbentuklah kesimpulan atau keputusan yang tepat.[47]

---

[46] Paul Eggen dan DonKauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*, trans. oleh Satrio Wahono (Jakarta: Indeks, 2012). 115.
[47] Sumadi Suryabrata, *Psikologi Kepribadian* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2001). 54-55.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Zuchdi dalam Zubaedi berpendapat ada beberapa aspek dalam berpikir kritis, aspek-aspek tersebut sebagai berikut:[48]

a) Mencari kejelasan dari sebuah pernyataan atau pertanyaan
b) Mencoba mencari informasi yang valid
c) Mencari ketepatan suatu masalah, alasan dan alternatifnya
d) Menggunakan sumber yang dapat dipercaya
e) Mengubah pandangan apabila mendapati data yang kurang dipercaya
f) Mempertimbangkan keseluruhan situasi
g) Sensitif terhadap orang lain pada tingkat pengetahuan dan kecanggihan.

Berdasarkan aspek-aspek kemampuan berpikir kritis diatas, maka dapat disimpulkan kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki setiap orang untuk menganalisa, menyampaikan, mengkritik dan mempertimbangkan sebuah ide atau gagasan serta melakukan asassemen terhadap kesimpulan berdasarkan bukti nyata.

Cepni dalam Erman tingkat berpikir kritis pada ranah kognitif dibedakan menjadi dua kategori yaitu pertama tingkat berpikir konkret terdiri dari C1 dan C2. Kedua tingkat berpikir formal yang terdiri dari A1 dan A2.[49] Sedangkan ranah kognitif tanksonomi Bloom revisi terdapat pada C4; *analyze*, C5; *evaluate* dan C6; *create*. Penilaian bepikir kritis harus disandarkan pada tiga ranah kognitif tersebut, urainnya sebagai berikut:

[48] Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasi dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012). 241.
[49] Amti Erman dan Prayitno, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Renika Cipta, 2008). 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Menganalisa (*analyze*)

Anak mampu memecahkan masalah secara kompleks menjadi bagian kecil dan menentukan hubungan atau mengaitkan satu informasi dengan informasi yang lain.[50] Proses kognitif yang dilalui adalah:

1) Membedakan (*differentiating*), mampu membedakan bagian yang saling berhubungan dengan bagian yang tidak memiliki hubungan, atau memisahkan bagian yang penting dengan tidak penting dari materi yang disampaikan.
2) Mengorganisir (*organizing*), mampu menentukan suatu unsur atau fungsi sesuai dengan strukturnya.
3) Menemukan makna tersirat (*attributing*), menentukan pokok permasalahan, bias, nilai atau maksud tersembunyi dari materi yang ada.

b. Evaluasi (*evaluate*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dilakukan, dipahami, dianalisis dan dihasilkan.[51] Proses ini meliputi:

1) Memeriksa (*checking*), menemukan ketidaksesuaian antara proses dan hasil, menentukan proses dan hasil memiliki kesesuaian, dan mengawasi ketidakefektifan suatu cara dalam penerapan.

[50] Wowo Sunaryo, *Taksonomi Kognitif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012). 115.
[51] Ibid., 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Mengkritik (*critiquing*), menemukan kesalahan dari sesuatu yang menyebabkan masalah (mampu memutuskan suatu cara yang terbaik dalam memecahkan masalah).

c. Mencipta (*Create*)

Mencipta merupakan menempatkan beberapa bagian ke dalam suatu ide dalam memberikan hasil yang baik atau mengorganisasikan kembali elemen yang ada ke dalam struktur atau pola yang baru.[52] Proses ini meliputi:

1) Merumuskan (*generating*), membuat dugaan atau hipotesis sebagai alternatif berdasarkan kriteria yang ada.
2) Merencanakan (*planning*), merencanakan cara untuk menyelesaikan tugas.
3) Memproduksi (*producing*), menemukan atau menghasilkan suatu produk.

Berpikir kritis setidaknya memenuhi ketiga ranah kognitif tersebut. Untuk sekolah dasar sendiri minimal dapat mencakup dua tingkat yakni pada C4; *anlyze* dan C5; *evaluate*.

2. Tujuan Keterampilan Bepikir Kritis

Tujuan berpikir kritis adalah untuk menguji suatu ide atau pendapat dalam melakukan pertimbangan atau pemikiran yang berdasarkan pendapat yang diajukan. Kriteria-kriteria dalam pertimbangan tersebut harus dapat

[52] Ibid., 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dipertanggungjawabkan.[53] Menurut Zubaedi pembentukan sifat bijaksana dan membuat keputusan-keputusan yang tepat dalam menghadapi isu-isu kontroversi serta memungkinkan siswa menganalisis informasi yang didapat secara cermat merupakan tujuan dari keterampilan berpikir kritis siswa.[54] Sedangkan Paul dan Elder berpendapat terdapat lima tujuan berpikir kritis, yaitu:[55]

a. Siswa mampu menghadilrkan pertanyaan dalam suatu masalah dan merumuskannya secara tepat dan jelas.
b. Siswa mampu menafsirkan ide-ide yang abstrak secara efektif dan dapat mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan.
c. Siswa mampu menguji kesimpulan yang diperoleh berdasarkan kriteria dan standar yang relevan serta dapat memberikan solusi yang baik.
d. Siswa memiliki keterbukaan dalam pemikiran, nilai-nilai dan pengakuan.
e. Siswa mampu memecahkan masalah secara kompleks serta dapat berkomunikasi secara efektif.

Kemampuan berpikir kritis mampu mendorong siswa menghadirkan sebuah ide-ide dan pemikiran baru dalam menangani suatu permasalahan. Siswa akan dilatih dalam menyeleksi pendapat para pakar yang relevan dan kurang relevan, mampu menganalisa informasi secara cermat, serta dapat mengembangkan dan mempertimbangkan data dan fakta yang terjadi di

[53] Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011). 87.
[54] Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasi dalam Lembaga Pendidikan.* 241.
[55] R. Paul dan L. Elder, "The Miniature Guide to Critical Thingking Concepts and Tools.," 2007, www.criticalthinking.org.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lapangan. Keterampilan berpikir kritis juga dapat membuat siswa mengaplikasikan konsep yang diberikan secara tepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Sebuah penelitian tidak terlepas dari sebuah tujuan yang diharapkan. Tujuan tersebut perlu sebuah metode agar tercapai penelitian yang direncanakan secara efektif. Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[1] Menurut Nana Syaodih Sukmadinata penelitian dan pengembangan merupakan sebuah strategi atau metode penelitian cukup ampuh dalam memperbaiki praktik.[2] Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk menyempurnakan produk yang telah ada atau mengembangkan suatu produk baru dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat lunak atau perangkat keras, perangkat lunak meliputi pengolahan data program computer, model-model pendidikan, evaluasi, laboratorium atau perpustakaan, dan lain-lain. Perangkat keras meliputi buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas.

Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, artinya model bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah

---

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017). 407.

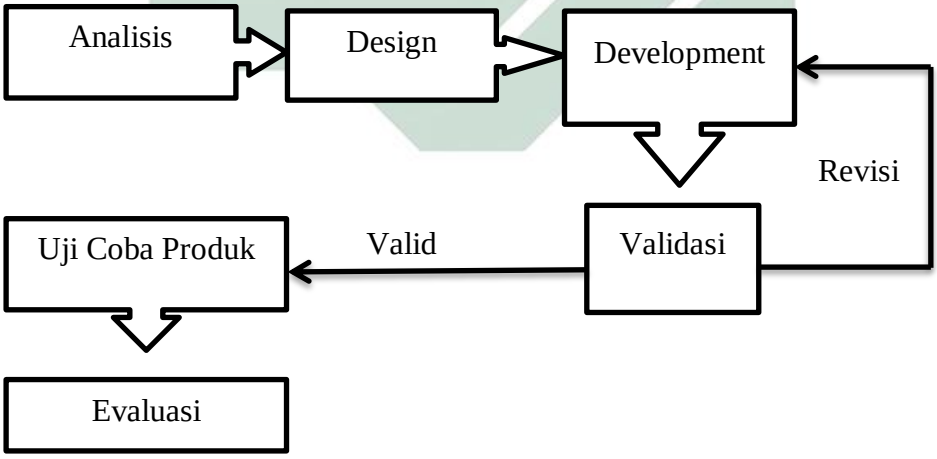
[2] Nana S. Sukmadinata, *Metode Penelitian dan Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007). 164.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengembangan. Dalam hal ini penulis melakukan penelitian tentang pengembangan media visual berbasis komik melalui pembelajaran model *cooperatif learning* dengan menggunakan tipe *Student Teams Achievment Devision* (STAD) yang nanti akan digunakan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan pengembangan media visual berbentuk komik di kelas V MI Miftahul Islamiyah Desa Maindu Kecamatan Montong Kabupaten Tuban.

B. Model Penelitian

Model yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya menurut langkah-langkah pengembangan produk. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Tahap yang harus dilakukan pada penelitian dalam model ADDIE seperti yang dijelaskan oleh Endang adalah sebagai berikut:[3]



Gambar 3.1 Bagan langkah-langkah model penelitian pengembangan ADDIE

[3] Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011). 179.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. ***Analysis* (Analisis)**

Pada tahap pertama dalam penelitian ini adalah menganalisa sebuah potensi atau masalah. Potensi merupakan segala sesuatu jika digunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan keadaan yang terjadi.[4] Bentuk kegiatannya adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru.

Pada tahap ini peneliti menetapkan potensi penggunaan media pengembangan berbasis komik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Masalah dalam hal ini adalah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan model pembelajaran konvensional. Proses analisis dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut; pertama apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, kedua apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; dan ketiga apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu

[4] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 410.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

2. ***Design* (Perencanaan)**

Tahapan desain ini meliputi pengembangan bahan pembelajaran, pembuatn instrumen validasi, dan pembuatan produk media pembelajaran berbasis komik dengan penggunaan *Autodesk Sketchbook* sebagai pembuatan ilustrasi gambar, *Pixel Lab* sebagai pengisi skrip yang ada dalam gambar, dan *Microsoft Word* untuk penyempurnaan komik. Langkah penyusunan media pembelajaran komik adalah menentukan judul komik yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang tercantum di dalam kurikulum, menyusun kerangka komik, merancang isi dan cerita dalam komik dan bentuk evaluasi.

3. ***Development* (Pengembangan)**

Tahap selanjutnya yaitu *development*, dalam tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini juga akan dilakukan uji coba validasi isi yaitu penilaian dan tanggapan validator. Validasi isi dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada validator yaitu dosen matematika dan guru mata pelajaran. Hasil validasi berupa angka dan kemudian dihitung untuk menentukan validitas sesuai dengan kriteri yang ditentukan. Produk dapat dikatakan valid dan dapat digunakan jika tingkat validitas produk produ mencapai minimal valid, jika hasil validasi produk belum mencapai kriteria valid maka akan dilakukan revisi dan uji validitas, revisi akan terus dilakukan hingga produk dapat dikatakan valid. Jika produk sudah dinyatakan valid maka akan dilakukan uji coba lapangan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Hasil dari pengembangan bahan ajar akan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran komik. Produk akan diujicobakan secara terbatas dengan mengambil dua kelas V MI Miftahul Islamiyah sebagai subjek uji coba. Uji coba dilakukan untuk uji kelayakan produk ke lapangan. Dari uji coba lapangan ini diperoleh data kuantitatif tes kemampuan berpikir kritis siswa. Data tersebut digunakan untuk menilai keefektifan produk yang dikembangkan. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah penggunaan metode baru lebih efektif dibanding dengan metode lama (*before-after*).[5] Dalam hal ini ada kelas kontrol dan eksperimen, kelas kontrol merupakan kelompok tanpa perlakuan

[5] Ibid., 415.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau model pembelajan konvensional, sedangkan kelas eksperimen merupakan kelompok yang mendapat perlakuan atau pembelajaran dengan model baru. Dengan demikian model kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{O_1} \quad X \quad \boxed{O_2}$$

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan, eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O_1 dan O_2. O_1 merupakan kelas kontrol, sedangkan O_2 merupakan kelas eksperimen. Bila nilai O_2 lebih besar dibanding dengan nilai O_1 dapat dikatakan pembelajaran dengan media pengembangan berbasis komik lebih efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibanding dengan model pembelajaran konvensional.

Pada tahap ini juga akan dilakukan pengisisan angket respons siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Uji kefektifan dilakukan degan melihat kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi dan bagaimana tanggapan siswa setelah menggunakan media komik. Sedangkan uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui produk mudah digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan media komik dapat dilihat dari aktifitas siswa saat pembelajaran yang dinilai oleh observer. Komik matematika dikatakan praktis jika mendapatkan kriteian minimal praktis dari hasil penilaian observer.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. ***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap terakhir adalah evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Produk akan direvisi sesuai data yang diperoleh dari angket respons siswa.

C. Subjek Penelitian

Subjek uji coba pada penelitian ini meliputi validator, dan siswa kelas V MI Miftahul Islamiyah yang berjumlah 35 siswa yag terdiri dari dua kelas. Validator melibatkan dua dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, yakni Dr. A. Saepul Hamdani, M. Pd, sebagai ahli materi dan Mokhamad Syaifudin, M.Ed, PhD sebagai ahli media, validator soal, dan siswa kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban sebagai pengguna.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik untuk menggali atau mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Observasi**

Observasi merupakan sebuah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian di tempat terjadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau berlangsungnya maupun tidak berlangsung peristiwa tersebut.[6] Observasi dilakuakan secara partisipatif. Peniliti dalam kegiatan ini terlibat langsung dalam peran serta dan langsung mengamati sendiri pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pengamatan difokuskan pada proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan guru sesuai kenyataan sesungguhnya. Teknik observasi partisipatif dalam pembelajaran keterampilan berpikir kritis dilakukan untuk mengetahui materi dan metode yang digunakan secara maksimal.

Penelitian ini menggunakan observasi untuk pengambilan data keaktifan dan berpikir kritis. Observasi dilakukan dengan memberi tanda pada lembar lembar observasi untuk setiap siswa berdasarkan indikator, dilakukan saat berlangsungnya pembelajaran di kelas dan observasi ini dilkakun oleh peneliti dan dibantu guru. Observer mencatat keaktifan dan kejadian yang terjadi pada keadaan yang sedang berlangsung menggunanakan instrument yang telah ada.

Tabel 3.1 Indikator Keaktifan Siswa

No.	Jenis Aktifitas	Indikator
1	Aktivitas visual (*visual activities*)	Membaca sumber belajar yang berbentuk komik dan buku
		Memperhatikan penjelasan guru
		Memperhatikan teman berbicara
2	Aktivitas Lisan (*oral activities*)	Mengajukan pertanyaan
		Memberi saran, pendapat ataupun sanggahan
		Kemauan berdiskusi dalam kelompok
3	Aktivitas mendengarkan	Mendengarkan penjelasan guru

[6] Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 158.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	(*listening activities*)	Mendengarkan penjelasan teman saat berdiskusi
		Mendengarkan teman saat mengajukan pertanyaan
4	Aktivitas menulis (*writing activities*)	Mencatat materi yang dijelaskan guru
		Menulis ringkasan saat berdiskusi
		Menyalin jawaban dari guru dan teman

2. *Field Notes* (Catatan Lapangan)

Field notes atau catatan lapangan merupakan sebuah catatan mengenai kejadian atau peristiwa dalam melakukan observasi baik mengenai sikap, perilaku atau pun peristiwa yang tidak direncanakan terduga sebelumnya. Peristiwa yang dimaksud berupa sifat spontan siswa, seperti ucapan atau perkataan dan perilaku terjadi di kelas terhadap teman dan guru. *Field notes* digunakan mencatat aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran berlangsung atau diluar jam pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk menguatkan hasil penelitian yang diharapkan.

Menurut Nasution menjelaskan bahwa field notes terdiri dari bagian, yaitu:[7]

a. Deskripsi mengenai yang diamati peneliti, keadaan yang benar-benar terjadi yang terlihat dan didengar.
b. Komentar, refleksi, penafsiran, pandangan atau pemikiran mengenai penelitian yang diamati.

[7] Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif* (Bandung: Tarsito, 1992). 92.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa terdahulu. Dokumen ini dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang.[8] Silabus dan RPP termasuk dalam bagian yang dijadikan sebagai sumber dokumen. Dokumen tersebut memberikan data-data mengenai persiapan guru dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini foto-foto kegiatan penelitian, proses pembelajaran dan kegiatan lain yang dilakukan saat penelitian, selain itu dokumentasi sebagai bukti nyata keaktifan, dan memperkuat analisis tentang proses pembelajaran yang terjadi.

Tabel 3.2 Dokumentasi Penelitian

No	Jenis Dokumentasi	Keterangan
1	Nilai	Untuk mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diterapkan pembelajaran STAD dengan pengembangan media pembelajaran berbasis komik.
2	RPP dan Silabus	Sebagai rujukan dan tahapan dalam kegiatan pembelajaran
3	Daftar presensi	Mengetahui jumlah dan nama siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran

4. Angket

Angket atau *quesioner* merupakan metode pengumpulan data melalui sejumlah pertanyaan tertulis yang dipergunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, hal – hal yang ia

[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 329.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketahui.[9] Dalam penelitian ini angket digunakan terdiri dari angket penggunaan media pengembangan berbasis komik dan angket pembelajaran. Adapun angket untuk penggunaan media pembelajaran berbasis komik dan angket pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 3.3 Angket Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik

NO	PERNYATAAN	SL	SR	KD	TP
1	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda mampu menjelaskan materi dengan kata-kata anda sendiri?				
2	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda mampu membuat ringkasan / rangkuman materi yang telah disampaikan?				
3	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda mampu mengerjakan soal ulangan dengan baik?				
4	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda telah menguasai seluruh / sebagian besar materi yang dipelajari				
5	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda merasa nilai post test anda lebih baik dari pada nilai pre test anda?				

[9] S. Nasution, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Akasara, 1996). 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda dapat menyerap materi yang telah anda pelajari dengan baik ?				
7	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda merasa senang menggunakan komik daripada pembelajaran biasanya?				
8	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda merasa lebih mudah memahami materi?				
9	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda merasa komik akan mempermudah pemahaman materi apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari?				
10.	Apakah setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran komik, anda merasa media pembelajaran komik lebih efektif meningkatkan hasil belajar daripada pembelajaran sebelumnya?				

Tabel 3.4 Angket pembelajaran

NO	PERNYATAAN	SL	SR	KD	TP
1	Apakah di awal pembelajaran, guru memberi motivasi pembelajaran dan pembelajaran diawali dengan do'a?				
2	Apakah di awal pembelajaran, guru menghubungkan materi dengan materi				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	pada bab sebelumnya?				
3	Apakah di awal pembelajaran, guru melakukan tanya jawab?				
4	Apakah di awal pembelajaran, guru menyampaikan tema pembelajaran?				
5	Apakah di awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran?				
6	Apakah dalam pembelajaran guru sering menggunakan media lain selain buku seperti media gambar?				
7	Apakah siswa sering dilibatkan dalam pembelajaran, seperti membaca didepan, bercerita, diskusi kelompok dll ?				
8	Apakah guru sering memberikan pertanyaan kepada siswa?				
9	Apakah saat pembelajaran berlangsung, guru mempersilahkan siswa bertanya?				
10	Apakah dalam pembelajaran guru terlihat tegas dan kaku?				
11	Apakah guru mengadakan tanya jawab / kuis di akhir pembelajaran?				
12	Apakah dalam pembelajaran guru pernah menggunakan media pembelajaran yang unik dan menarik?				
13	Apakah anda mengerti tentang media pembelajaran berbasis komik?				

Pemberian skor pada tiap-tiap item dalam lembar angket tersebut sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Jawaban selalu (SL) skornya 4

b) Jawaban sering (SR) skornya 3

c) Jawaban kadang-kadang (KD) skornya 2

d) Jawaban tidak pernah (TP) skornya 1

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan merupakan proses menghimpun bahan-bahan secara sistematis. Dalam pengertian lain teknik analisis data yaitu, suatu cara melaksanakan atau mengerjakan sesuatu dengan proses pemecahan masalah yang berangkat dari dugaan akan kebenaran data tersebut. Penelitian ini dalam menganalisis data menggunakan analisis deskriptif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Penyajian data keaktifan dan hasil belajar siswa juga dilaporkan dengan penjumlahan skor setiap butir instrumen sehingga didapat skor total. Untuk data yang diperoleh dari angket penilaian validator dan tes kelas.

1. Analisis Data Validasi

   Data hasil penelitian terhadap kelayakan produk pengembangan bahan ajar SKI dianalisis secara deskriptif. Penentuan kriteria tersebut diadaptasi dari buku Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan yang tersaji pada tabel berikut:[10]

   Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase (%)	**Konversi Nilai Akhir (Skala 0-100)**
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup (tidak perlu revisi)

[10] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Akasara, 2006). 276.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

40-55	Kurang (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Rumus yang digunakan:

$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} x\ 100\%$

Keterangan:

P = presentase

$\sum x$ = jumlah jawaban yang dicari

$\sum x_i$ = jumlah nilai ideal

Analisis data angket ini digunakan untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan berbasis komik pada mata pelajaran SKI pada siswa kelas V MI Miftahul Islamiyah tahun ajaran 2019/2020.

2. Konversi Skor Rata-rata

Pada penilaian ini, skor maksimal pada pengisian lembar validasi adalah 5, dan skor minimal adalah 1, sehingga interval penilaian mengacu pada tabel 6 berikut:[11]

Tabel 3.6 Konversi Skor Aspek Kevalidan

Interval	**Kategori**
$4,2 < x$	Sangat Baik
$3,4 < x \leq 4,2$	Baik
$2,6 < x \leq 3,4$	Cukup

[11] Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009). 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1,8 < x ≤ 2,6	Kurang
X ≤ 1,8	Sangat Kurang

Skor rata-rata tersebut dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata perolehan skor

$\sum x_i$= jumlah skor butir ke-i hingga ke-n

i = 1, 2, …,n

n = banyaknya butir pernyataan.

3. Analisis Aspek Kepraktisan Media

Untuk memperkuat data hasil kevalidan dan kelayakan, perlu dilakukan penilaian terhadap kepraktisan bahan ajar yang digunakan terhadap peserta didik. Penentuan kriteria tersebut tersaji dalam tabel berikut:[12]

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media

Nilai	Tingkat Kepraktisan
85-100	Sangat Praktis
70-84	Praktis
55-69	Cukup Praktis
50-54	Kurang Praktis
0-49	Tidak Praktis

[12] Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*., 245.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor kepraktisan analisis nilai rata-rata diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{\sum_{i=1}^{29} x_i}{\sum_{i=1}^{29} x_j} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

$\sum_{i=1}^{29} x_i$ = Jumlah jawaban penilaian peserta didik

$\sum_{i=1}^{29} x_j$ = Jumlah nilai ideal atau jawaban tertinggi

Data penilaian kepraktisan media ini diperoleh dari data angket respon siswa.

a) Pada tahap pertama yakni mengubah nilai kualitatif menjadi kuantitatif dengan pedoman tabel 7 berikut:[13]

Tabel 3.8 Pedoman Penskoran Hasil Angket Respon Siswa

Kategori	**Skor**	
	Pernyataan Positif	**Pernyataan Negatif**
Selalu (SL)	4	0
Sering (S)	3	1
Kadang-kadang (KD)	2	2
Tidak Pernah (TP)	1	3
Tidak di Isi	0	4

b) Skor rata-rata dihitung dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{1}{banyak\ responden} \times \frac{\sum x_i}{n}$$

[13] Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. 110.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata perolehan skor

$\sum x_i$ = jumlah skor butir ke-i hingga ke-n seluruh responden

i = 1, 2, …,n

n = banyaknya butir pernyataan.

c) Selanjutnya adalah mengkonversi perolehan rata-rata ke dalam nilai skala 5. Pada angket respon siswa ini nilai minimum adalah 0, dan maksimumnya adalah 4. Penentuan interval kriteria angket respon siswa mengacu pada tabel 8 berikut:

Tabel 3.8 Konversi Skor Aspek Kepraktisan

Interval	**Kategori**
3,2 < x	Sangat Baik
2,4 < x ≤ 3,2	Baik
1,6 < x ≤ 2,4	Cukup
0,8 < x ≤ 1,6	Kurang
x ≤ 0,8	Sangat Kurang

4. Analisis Keefektivitasan Media

Untuk melihat peningkatan keefektifitasan penggunaan media komik dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media komik dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa kelas V MI Mifatahul Islamiyah. Penentuan keefektivitasan tersebut tersaji dalam tabel berikut:[14]

Tabel 3.9 Kriteria Efektif Pemanfaatan Media Komik

Score (%)	**Kriteria**
00-20	Tidak Efektif
21-50	Kurang Efektif
51-75	Efektif
76-100	Sangat Efektif

Rumus untuk menentukan keefektifan pemanfaatan media sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Proporsi siswa nilai sumatif ≥ KKM (%)

F= Frekuensi siswa nilai sumatif≥ KKM

N= Jumlah total subjeks

5. Analisis Data Tes Kelas

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* (*before-after*) keefektivitasan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, maka perlu diuji secara statistik dengan t-test berkorelasi. Rumus yang digunakan sebagai berikut:[15]

[14] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 269.
[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 422.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$t = \frac{\bar{x}_{1-}\ \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1}+\frac{s_2^2}{n_2}-2r\left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right]\left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right]}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1 (kelas kontrol)

$\bar{x}_2$ = Rata-rata samepl 2 (kelas ekperimen)

$s1$ = Simpangan baku sampel 1

$s2$ = Simpangan baku sampel 2

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara data dua kelompok

Analisis data tes kelas nantinya akan digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan produk pengembangan media komik pada mata pelajaran SKI sub materi Khalifah Abu Bakar as-Shidiq terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan model pembelajan STAD pada siswa kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis komik dengan materi *Khulafaur Rasyidin* kekuasaan *Khalifah* Abu Bakar as-Shidiq pada mata pelajaran SKI kelas V MI Miftahul Islamiyah.. Selain itu untuk meningkatkan daya berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievment Devision*).

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis komik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan langkah-langkahnya meliputi; a) *Analysis* (Analisis), b) *Design* (Desain), c) *Development* (Pengembangan), d) *Implementation* (Implementasi), dan e) *Evaluation* (Evaluasi). Berikut penjelasan tiap langkah-langkah dan pengembangan penelitian ini:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini diawali dengan analisis yang meliputi kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa. Analisis yang mengharah pada pengembangan potensi peserta didik disebut dengan kajian standar isi. Pelaksanaan kajian standar isi dilakukan dengan proses pembuatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Inti (KI), hasil pembuatan SK dan KI dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan langkah tersebut diperoleh materi Khalifah Abu Bakar as-Shidiq pada mata pelajaran SKI yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif berbasis komik. Selanjutnya adalah pemilihan model pembalajaran, proses pembelajaran yang terjadi di kelas V MI Miftahul Islamiyah selama ini menerapkan proses pembelajaran konvensional dan belum pernah membagi ke dalam kelompok-kelompok diskusi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, terlebih mata pelajaran SKI yang terkesan pelajaran yang mengantukkan. Maka setelah mengamati hal tersebut peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang menjadikan siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan daya berpikir kritis siswa. Setelah menentukan model pembelajaran dan materi yang akan dikembangkan, selanjutnya adalah melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi-materi Khalifah Abu Bakar as-Shidiq.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan ini terdiri dari pembuatan kriteria penilaian media pembelajaran interaktif yang termuat dalam kisi-kisi instrumen penelitian. Kemudian kisi-kisi instrumen dikembangkan menjadi instrumen penelitian, untuk instrument penelitian yang digunakan merupakan lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar validasi. Lembar observasi dan pedoman wawancara berguna

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengetahui respon guru serta siswa mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komik yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan lembar validasi berguna mengtahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis komik berdasarkan ahli media dan materi. Ahli media mengevaluasi aspek tampilan komik, sedangkan ahli materi mengevaluasi aspek pembelajaran, materi, dan bahasa.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran interaktif berbasis komik. Untuk pembuatan komik ini dengan kurang suportnya laptop yang digunakan dengan *Photoshop*, maka peneliti menggunakan aplikasi *Autodesk Sketchbook* sebagai media menggambar ilustrasi cerita, *Pixel Lab* untuk memperhalus dan menambahkah skip pada gambar, dan *Microsoft Word* sebagai perangkai gambar. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu; 1) Membuat ilustrasi cerita. Ilustrasi cerita dibuat dalam bentuk gambar sketsa dengan pensil pada kertas; 2) Setelah sketsa gambar selesai, lalu digambar ulang dengan *Autodesk Sketchbook*, 3) Sketsa *Autodesk Sketchbook* selesai dimasukan pada *Pixel Lab* untuk memperhalus gambar dan memberikan skrip percakapan pada komik yang diisi dengan materi kisah perjuangan Khulafaur Rasyidin Abu Bakar as-Shidiq dengan tugas pertamanya sebagai khalifah memerangi nabi-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nabi palsu dan kaum murtad; 4) Setelah langkah pengisian materi pada komik.

Selanjutnya adalah melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan oleh validator. validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan media. Pelaksanaan validasi ini dilakukan oleh para ahli yang berkompeten sesuai bidangnya masing-masing. Hasil data penilaian validasi dari ahli materi tersaji dalam tabel 4.1, sedangkan hasil validasi ahli media tersaji dalam tabel 4.2. Produk yang sudah divalidasi selanjutnya dilakukan evaluasi dan revisi sesuai saran dari para ahli.

d. *Implementation* (Penerapan)

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis telah direvisi, selanjutnya dilakukan ujicoba pembelajaran dikelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon dari guru serta siswa mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komik yang dikembangkan. Tahap ujicoba ini dilaksanakan di kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban. Pelaksanaan ujicoba media pembelajaran dengan cara dilakukan sendiri oleh peneliti. Selama pelaksanaan pembelajaran peneliti mengamati dan melakukan observasi terhadap penggunaan media yang dikembangkan berlangsung.

Media pembelajaran interaktif berbasis komik yang telah melalui ujicoba dikelas lalu direvisi kembali berdasarkan masukan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saran dari guru serta siswa. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini merupakan produk media pembelajaran interaktif berbasis komik untuk mata pelajaran SKI kelas V MI. Produk ini dikemas dalam bentuk buku komik.

e. *Evaluation* (Penilaian)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *evaluation* atau penilaian. Setelah tahap implementasi dilaksanakan, tahap terakhir adalah penialain terhadap media pembelajaran berbasis komik yang digunakan. Pada tahapan ini, penilaian media pembelajaran yang dilihat adalah aspek kepraktisan dan keefektifan penggunaan media. Aspek kepraktisan dapat dilihat dari pengisian angket respon siswa. Sedangkan aspek keefektifan dilihat dari hasil nilai *post-test*.

2. Hasil Validasi

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Sebelum pelaksanaan ujicoba media pembelajaran interaktif berbasis komik harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi ahli materi ini berguna untuk mengetahui informasi, kritik dan saran mengenai media pembelajaran interaktif berbasis komik yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas sesuai dengan materi, pembelajaran dan kebahasaan. Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. A. Saepul Hamdani, M. Pd, dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang tercantum pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lembar lampiran 1. Hasil validasi dari ahli materi tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah. Dengan pemberian skor dari rating minimum 1 dan maksimal 5.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
1	**Format RPP:** 1. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian	4
	2. Kemenarikan	3
2	**Isi RPP:** 1. Kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran dirumuskan dengan jelas	4
	2. Indikator yang ingin dicapai dirumuskan dengan jelas	4
	3. Langkah-langkah pembelajaran dirumuskan sesuai dengan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD	3
3	**Bahasa dan Penulisan:** 1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku	5
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4
	3. Bahasa mudah dipahami	4
	4. Tulisan mengikuti aturan EYD	4
Jumlah		**35**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Presentase	**77,7 %**
Rentang Skor	**76 < X ≤ 100**
Rerata Skor	**3,89**

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil dari validasi ahli materi menunjukan jumlah skor 35 dengan presentase 77,7 %, dan rerata skor 3,89. Prosentase 77,7% menunjukan "valid" untuk digunakan.[1] Dan rerata 3,89 termasuk dalam kategori "baik".[2]

b. Hasil Validasi Ahli Media

Selanjutnya adalah validasi media yang dilakukan oleh ahli media sebelum pelaksanaan ujicoba media pembelajaran interaktif berbasis komik. Validasi ahli media ini berguna untuk mengetahui informasi, kritik dan saran mengenai media pembelajaran interaktif berbasis komik yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas sesuai dengan materi, pembelajaran dan kebahasaan. Validasi ahli media dilakukan oleh Mokhamad Syaifudin, M.Ed, PhD. dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang tercantum pada lampiran 2. Hasil validasi dari ahli materi tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah. Dengan pemberian skor dari rating minimum 1 dan maksimal 5.

[1] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Akasara, 2006). 276.
[2] Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009). 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Nilai
1	**Tampilan Tulisan:** 3. Penulisan judul pada media komik	5
	4. Ukuran huruf pada teks komik	5
	5. Penggunaan kata pada dialog komik	4
	6. Kejelasan tulisan pada media komik	5
	7. Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	3
	8. Kesesuaian isi komik dengan materi	4
2	**Tampilan Gambar:** 5. Bentuk gambar	5
	6. Ukuran gambar	5
	7. Kesesuain gambar dengan tulisan	5
	8. Variasi gambar	5
3	**Fungsi Media Komik:** 1. Media komik sebagai sumber belajar	3
	2. Bahasa penyampaian yang digunakan dalam komik mudah dipahami	4
	3. Media pembelajaran komik mampu menarik minat pembaca	3
4	**Manfaat Media:** 1. Penyajian ilustrasi komik mengarah pada pemahaman konsep	3
	2. Proporsi komik sebagai hiburan dan alat penambah pengetahuan	4
	3. Media komik menimbulkan rasa	3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	senang ketika membacanya dan mendorong pembaca untuk membacanya secara tuntas.	
Jumlah		**66**
Presentase		**82,5 %**
Rentang Skor		**76 < X ≤ 100**
Rerata Skor		**4,12**

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil dari validasi ahli media menunjukan jumlah skor 66 dengan presentase 82,5 %, dan rerata skor 4,12. Prosentase 82,5% termasuk dalam kategori "valid".[3] Sedangkan rerata 4,12 menunjukan kategori "sangat baik".[4]

3. Hasil Implementasi

Pelaksanaan ujibcoba digunakan untuk mengetahui kelayakan media interaktif berbasis komik berdasarkan respond dan tanggapan dari guru serta siswa kelas V MI Miftahul Islamiyah, dengan responden terdiri dari kepala sekolah dan 18 siswa. Ujicoba dilkukan dengan cara saat proses pembelajaran di kelas berlangsung. Penilaian ujicoba meliputi aspek materi, media dan pembelajaran. Sedangkan untuk memperoleh data dilakukan dengan cara observasi wawancara dan saat penggunaan media dalam pembelajaran.

[3] Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 276.
[4] Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Hasil Observasi

Data hasil observasi diperoleh dari respon siswa saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komik dalam proses pembelajaran berlangsung. Data-data tersebut disajikan berikut ini:

1) Penggunaan media pembelajaran berbasis komik meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.
2) Media pembelajaran interaktif berbasis komik yang dipadukan dengan tipe model pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu meningkatkan daya berpikir kritis siswa yang tercantum pada lampiran 3. Hal ini terlihat dari tanggapan dan komentar siswa mengenai materi yang disampaikan.
3) Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik menjadikan siswa aktif. Hal ini terlihat keterlibatan siswa secara langsung dalam menjawab seputar kuis-kuis yang diberikan guru dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
4) Media pembelajaran interaktif berbasis komik membantu siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, selain itu juga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
5) Memudahkan guru dalam menyajikan materi. Hal ini terlihat dengan tanpa adanya kendala yang dialami guru saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komik dalam proses pembelajaran di kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Hasil Wawancara

Melalui wawancara dengan guru serta siswa, peneliti mendapatkan informasi mengenai komentar dan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis komik yang dikembangkan. Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut sebagai berikut:[5]

1) Pembelajaran dengan media komik mampu meningkatkan minat belajar siswa dan lebih fokus dalam proses pembelajaran, dengan latarbelakang banyaknya siswa suka dengan menggambar atau materi bergambar.
2) Tampilan gambar yang disajikan komik sudah jelas dan sesuai dengan materi, akan tetapi pemberian kata-kata dalam komik perlu diperjelas kembali.
3) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
4) Pembelajaran dengan media komik menjadikan siswa lebih berpikir kritis dan kreatif, selain itu pembelajaran yang berlangsung juga lebih variatif dan menyenangkan.

4. Hasil Revisi Produk

Media pembelajaran interaktif berbasis komik yang dikembangkan sebelum diujicobakan perlu melewati tahap validasi oleh ahli materi dan media. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media, terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Selain itu perbaikan juga dilakukan berdasarkan ujicoba pemraktikan. Revisi ini mengacu pada hasil validasi

[5] Dhofir Hidayatulloh dan Afif Jafarudin, "Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran," MI Miftahul Islamiyah. 19 Juni 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ahli materi dan media mengenai saran, komentar dan kritikan. Adapun hasilnya sebagai berikut:

a. Menyesuaikan materi komik dengan model pembelajaran STAD yang harus langsung dicantumkan.
b. Kohesifitas atau keterkaitan antar gambar komik. Memperbaiki keterkaitan antar gambar dengan memberikan nomor tiap gambar secara berurutan agar jalan cerita tidak rumit dipahami.
c. Keterkaitan kata-kata dalam komik dengan gambar. Memperbaiki kata-kata yang kurang sesuai dengan gambar, menyesuaikan EYD, dan memperbaiki kalimat yang dibolak-balik.
d. Menghapus sub tema judul "memerangi nabi palsu" dan salah satu gambar yang terkesan kurang memiliki makna.
e. Memberikan kotak tersendiri pada kalimat pengantar cerita dan memindahkan gambar disamping kalimat cerita.
f. Menambahkan nomor pada setiap gambar komik, agar alur cerita komik mudah dipahami.

5. Produk Media Komis (Komik Singkat)

Media hasil dari penelitian dan pengembangan ini yang telah dilakukan ujicoba serta dinyatakan layak dan efektif. Produk hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa komik mata pelajaran SKI semester genap dengan materi sejarah singkat perjuangan Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq dalam masa pemerintahannya. Dalam model pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD dengan tujuan untuk meningkatkan daya berpikir kritis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa. Penelitian ini di fokuskan pada siswa kelas V MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban. Berikut hasil akhir dari revisi produk media komik:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembahasan

1. Deskripsi Analisis Data Penggunaan Media Komik

Hasil penelitian dan pengembangan ini merupakan produk media pembelajaran interaktif berbasis komik dengan materi *Khulafaur Rasyidin Khalifah* Abu Bakar As-Shidiq, tugas Abu Bakar sebagai Khalifah pertama menggantikan Nabi Muhammad SAW setelah wafat. Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi dari beberapa persoalan yang terjadi di sekolah MI Miftahul Islamiyah, persoalan tersebut meliputi; a. pemanfaatan teknologi yang kurang maksimal; b. belum bervariasinya media yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan guru; c. dalam pembelajaran berlangsung banyak siswa yang melakukan kegiatan sendiri-sendiri seperti menggambar; d. pembelajaran materi sejarah dengan model pembelajaran ceramah terkesan mengantukkan bagi siswa.[6]

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis komik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan langkah-langkahnya meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pelaksanaan penelitian ini disetiap tahapnya dapat dikatakan kurang maksimal dikarenakan ada beberapa faktor.[7] Faktor-faktor tersebut diantaranya; a)

[6] Hidayatulloh dan Jafarudin." Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran" MI Miftahul Islamiyah. 19 Juni 2020

[7] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,*. 409.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterbatasan waktu, kurangnya memakasimalkan waktu dalam pembelajaran karena dengan sistem masuk bergilir dalam masa pandemi Covid-19 saat ini; dan b) keterbatasan biaya, di masa pandemi Covid-19 dengan ekonomi yang kurang setabil penyederhanaan tahap menjadikan biaya relatif terjangkau.

Tahap analisis (*analyze*) meliputi mengamati dan menganalisa potensi dan masalah terhadap peserta didik serta dilakukan dengan meninjau standar isi yang meliputi Standar Kompetensi (SK), Standar Inti (KI), dan studi pustaka. Setelah tahap analisis selesai, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini dilakukan pembuatan kisi-kisi instrumen lembar validasi, lembar observasi dan pedoman wawancara. Kisi-kisi instrument yang telah selesai dibuat menjadi pedoman pembuatan instrument penelitian.

Selanjutnya, tahap pengembangan produk (*development*) terdiri dari awal pembuatan sketsa, penulisan materi, hingga menjadi sebuah komik. Setelah pengembangan produk selesai, maka diperoleh media pembelajaran interaktif berbasis komik dengan materi Khalifah Abu Bakar as-Shidiq.

Produk media pembelajaran selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi dari ahli materi menunjukan nilai 3,89 yang termasuk kategori baik, sedangkan hasil validasi dari ahli media menunjukan nilai 4,12 termasuk dalam kategori baik sehingga media pembelajaran komik sudah memenuhi standar untuk diujicobakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Implementasi (*implementation*) dilakukan di kelas V MI Miftahul Islamiyah dengan cara penggunaan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran oleh peneliti yang dibantu oleh guru. Selama proses pembelajaran menggunakan media komik, peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Guru yang melihat proses pembelajaran menggunakan media komik tersebut kemudian diwawancara untuk dimintai tanggapan, komentar, saran dan kritik terkait media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan. Selain wawancara terhadap guru, juga dilakukan wawancara terhadap beberapa siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa, media kembali direvisi. Hasil revisi pada tahap ini menghasilkan produk akhir media pembelajaran interaktif berbasis komik dengan materi Khalifah Abu Bakar as-Shidiq pada mata pelajaran SKI semester genap kelas V MI Miftahul Islamiyah. Tahap terakhir evaluasi (*evaluation*) selain dari tanggapan, komentar, saran dan kritik dari guru serta siswa, peneliti mengolah data hasil angket penggunaan dan pengembangan media komik yang telah disebarkan kepada 18 responden dengan jumlah 10 item pertanyaan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Angket Penggunaan Media Komik

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Siti Nor Sifatul Hasanah	4	2	4	2	4	2	3	3	2	3
2	Lailatul Nur	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Faizah										
3	Ni'matul Sa'diyah	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2
4	Riska Ramawati	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3
5	Salma Annabila	2	2	3	2	1	3	3	2	2	3
6	Zahrotul Aula Raghibah	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3
7	Novita Herdiana	1	1	3	2	4	3	3	4	2	3
8	Siti Sholihah Puji Lestari	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
9	Ainul Istivadah	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4
10	Jazillatul Ummah	2	3	2	2	3	4	2	2	2	4
11	Mohammad Wilda Ais	4	4	2	1	3	3	4	4	3	4
12	Habib Eka Prastiyo	4	3	1	1	4	4	4	3	3	4
13	Yudika Pratama	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4
14	Feri Irawan	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3
15	Johan Duwi Saputra	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4
16	Dafa Udin Yd	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3
17	Muhammad Khoirul A	2	3	2	2	4	4	4	4	3	4
18	Mika Febrianti	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jumlah	51	50	53	47	56	60	54	55	55	60

Berdasarkan hasil angket di atas, maka akan dibuat tabel prosentase penggunaan media komik pada mata pelajaran SKI sebagai berikut:

Tabel 4.4 Prosentase Jawaban Angket Penggunaan Media Komik

No Item Pertanyaan	**Alternatif Jawaban**							
	SL		**SR**		**KD**		**TP**	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	4	22.2	8	44.4	5	27.8	1	5.6
2	4	22.2	7	38.9	6	33.3	1	5.6
3	5	27.8	9	50	4	22.2	1	5.6
4	4	22.2	7	38.9	7	38.9	2	11.1
5	6	33.3	10	55.6	2	11.1	1	5.6
6	7	38.9	10	55.6	1	5.6	0	0
7	5	27.8	8	44.4	5	27.8	0	0
8	4	22.2	11	61.1	3	16.7	0	0
9	6	33.3	7	38.9	5	27.8	0	0
10	8	44.4	8	44.4	2	11.1	0	0
Jumlah	53		85		40		6	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

Pada pertenyaan nomor 1, dapat diketahui bahwa 22,2% responden selalu mampu menjelaskan komik dengan kata-kata sedniri, 44,4% menjawab sering, 27,8% menjawab kadang-kadang, dan 5,6% menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 2, dapat diketahui 22,2% responden selalu mampu membuat ringkasan atau rangkuman materi dari pembelajaran penggunaan media komik, 38,9% menjawab sering, 33,3% menjawab kadang-kadang, dan 5,6% menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 3, dapat diketahui 27,8% responden selalu mampu mengerjakan soal ulangan dengan baik, 50% menjawab sering, 22,2% menjawab kadang-kadang, dan 5,6% menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 4, dapat diketahui 22,2% responden selalu menguasai seluruh atau sebagian materi yang dipelajari dengan pembelajaran media komik, 38,9% menjawab sering, 38,9% menjawab kadang-kadang, dan 11% menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 5, dapat diketahui 33,3% responden selalu merasa nilai *post-pest* lebih baik dari nilai *pre-test*, 55,6% menjawab sering, 11,1% menjawab kadang-kadang, dan 5,6% menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 6, dapat diketahui 38,9% responden selalu dapat menyerap materi yang telah dipelajari, 55,6% menjawab sering, 5,56 menjawab kadang-kadang, dan tidak ada yang menjawab tidak pernah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada pertanyaan nomor 7, dapat diketahui 27,8% responden selalu merasa senang menggunakan media komik, 55,6% menjawab sering, 5,6% menjawab kadang-kadang, dan tidak ada yang menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 8, dapat diketahui 22,2% reponden selalu merasa mudah memahami materi dengan pembelajaran media komik, 61,1% menjawab sering, 16,7% menjawab kadang-kadang, dan tidak ada yang menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 9, dapat diketahui 33,3% responden selalu merasa komik akan mempermudah pemahaman jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, 38,9% menjawab sering, 27,8% menjawab kadang-kadang, dan tidak ada yang menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 10, dapat diketahui 44,4% responden selalu merasa media pembelajaran komik lebih efektif meningkatkan hasil belajar dari pada pembelajaran sebelumnya, 44,4% menjawab sering, 11,1% menjawab kadang-kadang, dan tidak ada yang menjawab tidak pernah.

Dari perhitungan hasil angket diatas, dapat diketahui penggunaan media pembelajaran berbasis komik di kelas V MI Miftahul Islamiyah prosentasenya adalah 75,14% dengan rerata 3,06. Prosentase 75,14% menunjukan media pembelajaran komik "praktis" digunakan dalam pembalajaran.[8] Dan rerata 3,06 menunjukan kategori "baik" dalam

[8]Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 245.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaannya.[9] Maka dari perhitungan tersebut penggunaan media pembelajaran berbasis komik "layak" digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Deskripsi dan Analisis Data Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Data efektivitas penggunaan media pembelajaran komik dalam meningkatkan berpikir kritis siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-pest*, yang terdiri dari dua kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas ekperimen merupakan kelas yang mendapat perlakuan, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapat perlakuan. Kelas eksperimen terdiri dari 18 siswa, untuk kelas kontrol terdiri dari 17 siswa, dengan keseluruhan 35 siswa kelas V. Untuk lebih jelasnya hasil nilai *pre-test* dan *post-test* kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai			
		Pre		Post	
1	Ainul Istivadah	63.5	Belum Tuntas	72	Tuntas
2	Dafa Udin Yd	62	Belum	71	Tuntas

[9] Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. 110.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			Tuntas		
3	Feri Irawan	30	Belum Tuntas	65.5	Tuntas
4	Habib Eka Prastiyo	36.5	Belum Tuntas	70.5	Tuntas
5	Jazillatul Ummah	60	Belum Tuntas	76	Tuntas
6	Johan Duwi Saputra	61.5	Belum Tuntas	78.5	Tuntas
7	Lailatul Nur Faizah	77	Tuntas	80.5	Tuntas
8	Mika Febrianti	58	Belum Tuntas	82	Tuntas
9	Mohammad Wilda Ais	21	Belum Tuntas	57.5	Belum Tuntas
10	Muhammad Khoirul A	67	Tuntas	71.5	Tuntas
11	Ni'matul Sa'diyah	55	Belum Tuntas	84	Tuntas
12	Novita Herdiana	47.5	Belum Tuntas	66.5	Tuntas
13	Riska Ramawati	44.5	Belum Tuntas	70.5	Tuntas
14	Salma Annabila	44.5	Belum Tuntas	85.5	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

15	Siti Nor Sifatul Hasanah	51	Belum Tuntas	71.5	Tuntas
16	Siti Sholihah Puji Lestari	51.5	Belum Tuntas	81	Tuntas
17	Yudika Pratama	32.5	Belum Tuntas	62	Belum Tuntas
18	Zahrotul Aula Raghibah	62	Belum Tuntas	79.5	Tuntas
Jumlah		925		1325.5	

Dari data hasil *pre-test* kelas ekperimen diatas dapat diketahui bahwa dari 18 peserta didik hanya terdapat 2 anak yang tuntas, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 16 anak. Maka dapat diketahui hasilnya dengan rumus sebagai berikut:[10]

P = $\frac{f}{n} \times 100$

P = $\frac{2}{18} \times 100$

P = 11,12%

Jadi dapat diketahui prosentase hasil belajar *pre-test* kelas ekperimen sebesar 11,12%.

[10] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 269.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan untuk hasil *post-test* kelas eksperimen mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar. Terdapat 16 anak yang tuntas dan 2 anak belum tuntas. Maka prosentase kentutasannya dapat diketahui sebagai berikut:

P = $\frac{16}{18} \times 100$

P = 88,89

Jadi dapat diketahui prosentase hasil belajar *post-test* kelas ekperimen sebesar 88,89%

Maka dari nilai *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui pada kelas eksperimen mengalami peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa yang signifikan dari 11,12% menjadi 88,89%, mengalami peningkatan 77,77%.

Sedangkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai			
		Pre		Post	
1	Ahmat Ambar Nurohim	52.5	Belum Tuntas	54	Belum Tuntas
2	Alvareno Ziven Agant S	60	Belum Tuntas	63.5	Belum Tuntas
3	Ani Rinda Wati	32.5	Belum Tuntas	44.5	Belum Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4	Cyril Irsyadi Ahmad	66	Tuntas	69	Tuntas
5	Genduk	31	Belum Tuntas	31	Belum Tuntas
6	Herlangga Tanu Wijaya	47.5	Belum Tuntas	55	Belum Tuntas
7	Kanzul Atia Iftitahul Mukti	56.5	Belum Tuntas	62.5	Belum Tuntas
8	M A Ananda M H P	33	Belum Tuntas	31	Belum Tuntas
9	M Sabilil Khoir	54	Belum Tuntas	55.5	Belum Tuntas
10	Naila Maulida Najwa	47.5	Belum Tuntas	52.5	Belum Tuntas
11	Naufal Izza P	62	Belum Tuntas	65.5	Tuntas
12	Ravi Saputra	34.5	Belum Tuntas	33.5	Belum Tuntas
13	Sekar Firdaus Tya N	44.5	Belum Tuntas	62.5	Belum Tuntas
14	Silmi Bintanul Alfina	51	Belum Tuntas	65.5	Tuntas
15	Siti Farida Nur Salma	51	Belum Tuntas	58.5	Belum Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

16	Yuniar Revi Tristanti	45.5	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
17	Zahrotussita	56.5	Belum Tuntas	70	Tuntas
Jumlah		825.5		924	

Dari data hasil *pre-test* kelas kontrol dapat diketahui dari 17 peserta didik hanya 1 anak yang tuntas dan 16 anak menunjukan belum tuntas. Maka nilai prosentasenya dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:[11]

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{1}{17} \times 100$$

P = 5,89

Jadi dapat diketahui hasil prosentase *pre-test* kelas kontrol sebesar 5,89%.

Sedangkan hasil post-test kelas kontrol diketahui terdapat 4 anak yang tuntas dan 13 anak lainnya menunjukkan belum tuntas. Maka nilai prosentasenya dapat diketahui sebagai berikut:

$$P = \frac{4}{17} \times 100$$

P = 23,52

Jadi dapat diketahui hasil prosentase *post-test* kelas kontrol sebesar 23,52%.

Maka dari nilai prosentase *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol diketahui mengalami peningkatan dari 5,89% menjadi 23,52%.

[11] Ibid., 269.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari paparan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada tabel 4.5 dan 4.6 menunjukan kelas ekperimen mengalami peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa yang signifikan dari 11,12% menjadi 88,89%, mengalami peningkatan 77,77%. Sedangkan untuk kelas kontol mengalami peningkatan 17,63% dari prosentase 5,89% menjadi 23,52%. Jadi ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Penggunaan media pembelajaran komik pada kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan prosentase 88,89%, hal ini menunjukan media komik "sangat efektif" untuk digunakan dalam pembelajaran.[12]

3. Deskripsi Analisis Data Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui hasil tes setelah berakhirnya proses pembelajaran. Data hasil belajar siswa tersaji secara singkat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Hasil Belajar Siswa

Uraian	**V A (Kelas Ekperimen)**	
	Jumlah	**Prosentase**
Siswa Tuntas	16	88,89%
Siswa Belum Tuntas	2	11,11%

[12] Ibid., 269.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Selain data hasil tes belajar tersebut, juga dilakukan penyebaran angket pembelajaran kepada 18 responden dengan 13 item pertanyaan. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Angket Kegiatan Pembelajaran

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
1	Siti Nor Sifatul Hasanah	3	3	3	4	4	4	4	3	4	1	3	3	4
2	Lailatul Nur Faizah	4	4	3	4	3	3	4	3	4	1	3	3	2
3	Ni'matul Sa'diyah	4	4	3	3	3	3	4	2	4	1	4	3	4
4	Riska Ramawati	4	2	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4
5	Salma Annabila	3	3	4	3	3	2	3	3	3	1	4	3	3
6	Zahrotul Aula Raghibah	2	3	2	4	3	4	3	3	3	2	4	2	3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7	Novita Herdiana	3	3	4	4	2	3	2	3	3	1	3	3	3
8	Siti Sholihah Puji Lestari	4	3	2	4	2	4	3	3	3	1	3	3	2
9	Ainul Istivadah	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	3
10	Jazillatul Ummah	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3
11	Mohammad Wilda Ais	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4
12	Habib Eka Prastiyo	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4
13	Yudika Pratama	3	3	3	4	2	2	4	3	3	1	3	4	4
14	Feri Irawan	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3
15	Johan Duwi Saputra	4	3	2	3	2	4	4	4	4	2	3	3	4
16	Dafa Udin Yd	3	3	3	3	4	2	4	3	3	2	3	3	4
17	Muhammad Khoirul A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
18	Mika	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Febrianti												
Jumlah		63	55	55	64	55	59	64	57	62	33	62	57	62

Berdasarkan hasil angket di atas, maka akan dibuat tabel prosentase pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan penggunaan media pembelajaran komik pada mata pelajaran SKI. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Angket Kegiatan Pembelajaran

No Item Pertanyaan	**Alternatif Jawaban**							
	SL		**SR**		**KD**		**TP**	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	11	61.11	5	27.78	2	11.11	0	0
2	3	16.67	13	72.22	2	11.11	0	0
3	4	22.22	11	61.11	3	16.67	0	0
4	10	55.56	8	44.44	0	0	0	0
5	5	27.78	9	50	4	22.22	0	0
6	8	44.44	9	50	3	16.67	0	0
7	11	61.11	6	33.33	1	5.556	0	0
8	4	22.22	12	66.67	2	11.11	0	0
9	8	44.44	10	55.56	0	0	0	0
10	2	11.11	1	5.556	7	38.89	8	44.44
11	8	44.44	10	55.56	0	0	0	0

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

12	5	27.78	11	61.11	2	11.11	0	0
13	10	55.56	6	33.33	2	11.11	0	0
Jumlah	89		111		28		8	

Keterangan:

Pada pertanyaan nomor 1, diketahui 61,11% responden menjawab guru selalu memberi motivasi diawal pembelajaran, 27,78% menjawab sering, 11,11% menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 2, diketahui 16,67% responden menjawab guru selalu menghubingkan materi pembelajaran dengan materi sebelumnya, 72,22 menjawab sering, 11,11% menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 3, diketahui 22,22% responden menjawab guru selalu melakukan tanya jawab, 61,11% menjawab sering, dan 16,67% menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 4, diketahui 55,56% responden menjawab guru selalu menyampaikan tema pembelajaran, dan 44,44% menjawab sering.

Pada pertanyaan nomor 5, diketahui 27,78% responden menjawab guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran, 50% menjawab sering, dan 22,22% menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 6, diketahui 44,44% responden menjawab guru selalu menggunakan media lain dalam pembelajaran selain buku paket, 50% menjawab sering, dan 16,67% menjawab kadang-kadang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada pertanyaan nomor 7, diketahui 61,11% responden menjawab selalu terlibat aktif dalam pembelajaran seperti diskusi, 33,33% menjawab sering, dan 5,56% menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 8, diketahui 22,22% responden menjawab guru selalu memberikan pertanyaan terkait materi, 66,67% menjawab sering, dan 11,11% menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 9, diketahui 44,44% responden menjawab guru selalu mempersilahkan siswa bertanya meski proses pembelajaran berlangsung, dan 55,56% menjawab sering.

Pada pertanyaan nomor 10, diketahui 11,11% responden menjawab guru selalu terlihat kaku dan kurang tegas dalam pembelajaran, 5,56% menjawab sering, 38,89% menjawab kadang-kadang, dan 44,44% menjawab tidak pernah.

Pada pertanyaan nomor 11, diketahui 44,44% responden menjawab pada tiap akhir sesi pembelajaran selalu diadakan kuis dan penilain tiap kelompok, dan 55,56% menjawab sering.

Pada pertanyaan nomor 12, diketahui 27,78% responden guru selalu menggunakan media pembelajaran yang unik dan menarik, 61,11% menjawab sering, dan 11,11% menjawab kadang-kadang.

Pada pertanyaan nomor 13, diketahui 55,56% responden menjawab selalu mengerti tentang media pembelajaran berbasis komik, 33,33% menjawab sering, dan 11,11% menjawab kadang-kadang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari perhitungan hasil angket diatas, dapat diketahui dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media pembelajaran berbasis komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas V MI Miftahul Islamiyah memiliki prosentase 80% dengan rerata 3,2. Dengan hasil ini menunjukan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran masuk dalam kategori "baik".[13] Maka kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media komik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berjalan secara efektif.

4. Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan model pembalajaran koperatif tipe STAD di kelas V MI Miftahul Islamiyah, peneliti menggunakan analisis statistik dengan *t-test* berkorelasi (*related*). Rumus yang digunakan sebagai berikut:[14]

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right]\left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right]}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1 (kelas kontrol)

$\bar{x}_2$ = Rata-rata samepl 2 (kelas ekperimen)

$s1$ = Simpangan baku sampel 1

[13] Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. 110.
[14] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 422.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$s2$ = Simpangan baku sampel 2

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara data dua kelompok

Dari rumus diatas dapat dijelaskan nilai hasil belajar siswa *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol memiliki rerata ($\bar{x}_1$): 54,35; simpangan baku (s_1): 12,72; varians (S1): 161,8. Sedangkan kelas eksperimen memiliki rerata ($\bar{x}_2$): 73,6; simpangan baku (s_2): 7,8,; dan varians (S2): 60,8.

Tabel 4.10 Nilai-nilai Kinerja Sistem yang Dikorelasikan

Selisih rerata	-19.3
Var 1/n1	9.516
Var 2/n2	3.38
Koef. Korelasi	-0.26
2*Koef. Korelasi	-0.52
Simp. baku/akar n1	3.085
Simp. baku/akar n2	1.839
Df = n1+n2-2	33

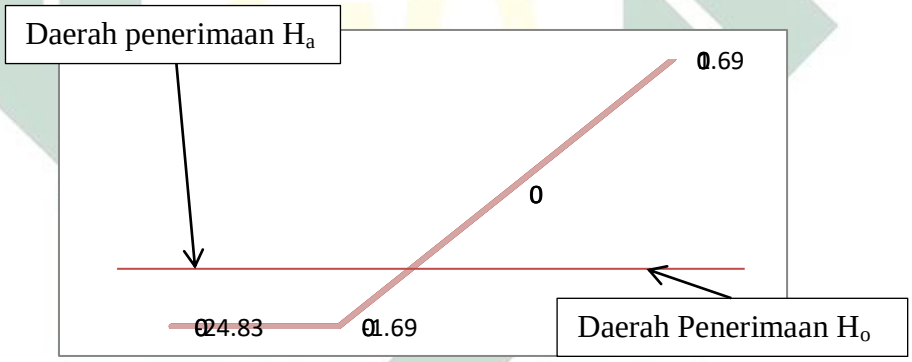
$$t_{hitung} = \frac{54.35-73.6}{\sqrt{9.516+3.38-(-0,52)x3.085x1.839}} = -4,84$$

Untuk membuat keputusan, apakah terdapat perbedaan perlu mengkomparasikan kedua kelas, maka harga t_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan $t_{tabel.}$ Dengan kriteria diterima apabila H_o ; efektivitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

metode kerja baru lebih kecil atau sama dengan sistem kerja lama (H_o : $\mu_1 \leq \mu_2$) dan H_a ; Eefektivitas metode baru lebih baik dari metode lama (H_a : $\mu_1 > \mu_2$). Adapun untuk $t_{tabel,}$ jika menggunakan rumus Microsoft Excel dapat diketahui dengan = TINV (α.df); α: Signifikansi, df: *Degree of Freedom*, diperoleh dari jumlah responden dikurangi banyaknya variable penelitian. Dari penjelasan tersebut diperoleh t_{tabel} = -1,69.

Hasil tersebut menunjukan harga t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan $H_{a,}$ maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan t_{hitung} = -4,84 jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_o.



Gambar 4.1 Uji Hipotesis Pihak Kanan, t_{hitung} = -4,84 jatuh pada daerah penerimaan H_a, sehingga H_a diterima

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang telah dijelaskan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas Eksperimen menunjukan signifikansi lebih efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibanding kelas kontrol. Sehingga dapat diartikan pembelajaran dengan media komik efektif untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil belajar siswa selama proses pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media pembelajaran komik menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada materi Khalifah Abu Bakar as-Shidiq secara individual. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pre-test* prosentase ketuntasan hasil belajar siswa berada pada level 11,12%, pada hasil *post-test* prosentase ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan 77,77% menjadi 88,89%. Selain itu siswa juga sudah memenuhi kriteria secara klasikal, dengan prosentase jumlah siswa yang telah tuntas 88,89% maka pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis telah mencapai kompetensi yang ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan media pembelajaran komik layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di MI Miftahul Islamiyah, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran visual berbasis komik ini mengacu pada metode *Research* and *Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan langkah-langkahnya meliputi; a) *Analysis* (analisis), b) *Design* (desain), c) *Development* (pengembangan), d) *Implementation* (implementasi), dan e) *Evaluation* (evaluasi). Langkah-langkah tersebut meliputi; (a) *analysis* (analisis) meliputi mengamati potensi masalah dan pengumpulan data, mengamati kebiasaan peserta didik dan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, selanjutnya proses pembuatan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Inti (KI) serta penentuan model pembelajaran STAD; kemudian (b) *design* (desain), perencanaan dengan pembuatan kisi-kisi instrumen yang meliputi lembar validasi untuk mengetahui penilaian terhadap media yang dikembangkan dari validator, lembar wawancara dan observasi dengan tujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa; (c) *development* (pengembangan), tahap ini meliputi pembuatan produk media pembelajaran interaktif berbasis komik dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan beberapa aplikasi *Android* yang disempurnakan menggunakan laptop, kemudian setelah selesai di validasi validator sebelum di uji cobakan; dan tahap yang terakhir (c) *implementation* (implementasi), tahap ini meliputi validasi dan uji coba, kelayakan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi dan media, dan diterapkan di kelas eksperimen, (d) *evaluation* (evaluasi) kemudian produk yang sudah divalidasi di evaluasi dan revisi, dilanjutkan uji coba terbatas di kelas V MI Miftahul Islamiyah.

2. Berdasarkan implementasi media pembelajaran visual berbasis komik yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi menunjukan prosentase 77,7% dan penilaian ahli media memiliki prosentase 82,5% maka media komik termasuk interval valid dengan kategori baik. Sedangkan penggunaan uji coba dilapangan diperoleh dari hasil penelitian angket dan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas (kelas kontrol dan kelas ekperimen), diketahui terjadi peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan prosentase ketuntasan yang signifikan dari 11,12% menjadi 88,89%, mengalami peningkatan 77,77%. Sedangkan untuk kelas kontol mengalami peningkatan 17,63% dari prosentase 5,89% menjadi 23,52%. Kepraktisan penggunaan media komik ditunjukkan dengan hasil angket siswa yang menunjukan prosentase 75,14% rerata 3,06, yang artinya media komik berada pada interval praktis dengan kategori baik. Maka model pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu meningkatkan kemampuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berpikir kritis siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Keefektifan media pembelajaran visual berbasis komik dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen secara klasikal dengan prosentase 88,89%. Selain itu efektivitas media pembelajaran visual berbasis komik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V MI Miftahul Islamiyah diketahui dengan analisis statistik *t-test* berkorelasi (*related*). Harga t_{tabel} = -1,69 maka t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan $H_{a,}$ dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan t_{hitung} = -4,84 jatuh pada penerimaan H_a atau penolakan H_o. Maka dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran visual berbasis komik dengan model pembelajaran STAD lebih efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibanding dengan kelas tanpa perlakuan atau kelas kontrol.

B. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti berharap penelitian ini memberikan sumbangsih kemanfaatan baik secara teoritis maupun praktis. Penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, maka peneliti memberikan rekomendasi untuk memberikan saran, masukan, dan pertimbangan sebagai berikut:

1. Bagi pembaca atau peneliti selanjutnya yang memiliki fenomena yang sama, masih banyak sekali kendala dalam melakukan penelitian penggunaan media pembelajaran visual berbasis komik ini, diantaranya keadaan masa pandemi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan sistem pembelajaran bergilir yang menjadikan intesitas pertemuan peneliti dengan peserta didik berkurang, kesiapan peserta didik dalam menerima model baru pembelajaran, sehingga perlu diadakan penelitian lebih lanjut agar penelitiaan lebih kuat dan efektif.

2. Kepada guru MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban hendaknya lebih inovatif dan kreatif dalam pembelajaran, baik dalam rencana dan persiapan dalam proses pembelajaran serta selalu mengembangkan pengetahuan dan tidak mudah puas dengan ilmu yang dimiliki.
3. Bagi sekolah hendaknya dapat memaksimalkan proses pembelajaran dengan meningkatkan sarana dan prasana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
4. Kepada siswa MI Miftahul Islamiyah Maindu Montong Tuban hendaknya dengan adanya waktu bergilir masuk sekolah dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk selalu belajar serta dapat mengamalkan ilmu yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arif. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali, 1990.

Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara, 2006.

———. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Dike, Daniel. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Model TASC (Thinking Actively in a Social Context) pada Pembelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan*, 2010.

Eggen, Paul, dan DonKauchak. *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Diterjemahkan oleh Satrio Wahono. Jakarta: Indeks, 2012.

Erman, Amti, dan Prayitno. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Renika Cipta, 2008.

Hamdayana, Jumanta. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalla Indonesia, 2015.

Hanafiah, Nanang, dan Cucu. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama, 2010.

Huda, Miftahul. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

———. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. 5 ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.

Hidayatulloh, Dhofir, dan Afif Jafarudin. "Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran," 19 Juni 2020.

Isjoni. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta, 2007.

———. *Pembelajaran Kooperatif Mencrdaskan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kunandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Press, 2007.

Kurniasih, Imas, dan Berlin. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena, 2014.

Kurniasih, dan Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2015.

Kustandi, dan Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalla Indonesia, 2011.

Kuswana, Wowo Sunaryo. *Taksonomi Berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Mahmudah, Umi, dan Abdul Wahab Rosyidi. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang, 2008.

Muhaimin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005.

Nasution, S. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Akasara, 1996.

Ngalim, Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.

Nasution. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito, 1992.

Nasution, S. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Akasara, 1996.

Paul, R., dan L. Elder. "The Miniature Guide to Critical Thingking Concepts and Tools.," 2007. www.criticalthinking.org.

Rusman. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.

———. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.

Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada, 2010.

Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Silberman, Melvin L. *Active Learning; 101 Cara Peserta Didik Belajar Aktif*. Diterjemahkan oleh Raisul Muttaqin. 3 ed. Bandung: Nusa Media, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siregar, Eveline, dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalla Indonesia, 2011.

Slavin. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.

Solihatin, Etin, dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. 4 ed. Jakarta: Bumi Akasara, 2008.

Sudirman, Arief S. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. 2 ed. Jakarta: Rajawali, 1990.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 25 ed. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sukmadinata, Nana S. *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.

Sudjana, Nana. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Sunaryo, Wowo. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Sumiharsono, M. Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi, 2018.

Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013.

Suprijono, Agus. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2001.

Suryani, dan Agung. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak, 2012.

Suryani, Nunuk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT." *Prosiding Workhsop Nasional*, November 2015.

Sudjana, Nana. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Triyanto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovativ-Progresif*. 3 ed. Jakarta: Kencana, 2010.

———. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Akasara, 2010.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Utami, Santi. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Pembelajaran Dasar Sinyal Video.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22, no. 4 (Oktober 2015).

Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.

Widyantini. *Penerapan Pendekatan Kooferatif STAD dalam Pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2008.

Winarsunu, Tulus. *Statistika dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press, 2006.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana, 2017.

Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasi dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id