



IMPLEMENTING COOPERATIVE LEARNING BASED ON COMIC MEDIA TO ENHANCE SCIENCE LEARNING OUTCOMES AT ELEMENTARY SCHOOLS

Suratmin

Universitas Muria Kudus, Indonesia
201903121@std.umk.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the passivity of the fourth grade students at SD N Mrisen 1 and SD N Trengguli 3 during the learning process, which resulted in less optimal of the students' learning outcomes. Therefore, the researcher provided an alternative to learning by applying a cooperative learning model using comic-based learning media for fourth grade students at SD N Mrisen 1 and SD N Trengguli 3 as a comparison. This study aimed to analyze the effect of cooperative learning model with comic book media on the students' learning outcomes. This study was experimental research which was conducted through tests, observation, and documentation. Based on the results of data analysis, the students' average score increased from 48.80 to 79.04. The results of this study indicated that cooperative learning model with comic media provided an effect on the students' learning outcomes in science at grade IV elementary schools. Based on the research, teachers were advised to use cooperative learning models and comic-based media in order to improve students' science learning outcomes.

Keywords: cooperative, comic, and learning outcomes

PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SD

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pasifnya siswa kelas IV SD N Mrisen 1 dan siswa kelas IV SD N Trengguli 3 dalam proses pembelajaran di kelas, yang akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Oleh karena itu, peneliti memberikan alternatif pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komik pada siswa kelas IV SD N Mrisen 1 dan siswa kelas IV SD N Trengguli 3 sebagai pembandingnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sd. Bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan teknik penelitian melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data hasil penelitian setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan media komik, skor rata-rata siswa meningkat dari 48.80 menjadi 79.04. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan penelitian, guru disarankan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan media berbasis komik agar hasil belajar IPA sekolah dasar dapat meningkat.

Kata Kunci: kooperatif, komik, dan hasil belajar

Submitted	Accepted	Published
30 Desember 2020	18 Januari 2021	25 Maret 2021

Citation	:	Suratmin. (2021). Implementing Cooperative Learning Based on Comic Media to Enhance Science Learning Outcomes at Elementary Schools. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 5(2), 243-251. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8256 .
-----------------	---	---

PENDAHULUAN

Era globalisasi memberikan dampak yang sangat pesat terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Akan tetapi, perkembangan yang begitu pesat membuat sebagian orang kesusahan dalam menjalaninya, namun tidak memungkinkan orang atau lembaga manapun mengabaikannya. Banyaknya manfaat yang dapat diambil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat orang atau

lembaga mana pun yang peka akan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi tersebut mampu bertahan dan meraih kesuksesan di atas rata-rata lembaga lain. Lembaga pendidikan merupakan lembaga yang seharusnya peka terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, serta memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran. Model pembelajaran konvensional dapat memberikan dampak negatif

kepada siswa, seperti pasif, kurang kritis, dan tidak kreatif. Hal ini dikarenakan ilmu yang didapat hanya bersumber dari guru termasuk sudut pandang anak yang terbatas dari dirinya sendiri. Sementara kita tahu, bahwa dalam sebuah kelas heterogen meliputi kemampuan akademik dan jenis kelamin yang berbeda. Dalam pembelajaran di sekolah, seperti umumnya guru hanya menggunakan media seadanya yaitu APM (Alat Peraga Murah) yang tidak kekinian dalam pembelajaran yang diajarkan. Media yang seharusnya bisa mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk memperdalam kemampuan siswa dalam menerima konsep materi yang diajarkan. Tetapi kenyataan di lapangan, meskipun media sudah disiapkan, masih banyak permasalahan selama proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah belum maksimal sehingga hasil belajar tidak tercapai

Oleh karena itu, permasalahan ini perlu diselesaikan dalam meningkatkan hasil belajar yaitu pembelajaran yang semula konvensional tidak menarik dan individual maka diperlukan perubahan dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif yaitu cooperative learning model atau model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dianggap dapat memaksimalkan kegiatan belajar dengan sistem mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan saling belajar bersama. Dengan menerapkan model ini, maka siswa bukan hanya mendengarkan, melainkan turut aktif dalam setiap proses pembelajaran sehingga informasi atau pengetahuan yang telah didapatkan tidak cepat dilupakan (Amin, dkk, 2018). Adnyani (2012) dalam temuannya membuktikan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif memiliki nilai rata-rata lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran

konvensional. Hal yang serupa juga dibuktikan oleh Trasta, dkk (2013); Amin, dkk (2018). Di samping faktor model pembelajaran, seorang guru juga diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk siswanya. (Masruro & Gunansyah, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua jenis yang bisa menyampaikan pesan dari suatu sumber, sehingga memperoleh lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya mampu melaksanakan proses belajar secara efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga bermanfaat untuk merangsang siswa agar berpikir kritis, mengasah imajinasinya, serta lebih baik dalam perkembangan sikapnya, sehingga menghasilkan kreativitas dan karya yang inovatif.

Salah satu media yang sering diminati oleh siswa di sekolah dasar yaitu media gambar. Sebuah gambar akan menginspirasi pemikiran siswa untuk berangan-angan, serta dengan gambar maka sebuah pesan akan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, media gambar dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat, tertarik, dan terdorong untuk belajar. Menurut Masruro dan Gunansyah (2018) terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi cara berpikir siswa selain sebuah gambar, yakni sebuah cerita. Sebuah cerita mampu membuat siswa berpikir kritis tentang cerita yang didengarnya. Dalam hal ini, siswa mampu menjadikan sebuah cerita sebagai bahan pelajaran untuk mengetahui hal-hal yang baru dan benar. Sebuah cerita bergambar yang sederhana akan mempermudah siswa dalam menuangkan ide sekaligus dalam waktu bersamaan, pembaca akan lebih memahami yang sedang dibacanya.

Dalam penelitian ini penulis mengaplikasikan model dan media pembelajaran ini dalam pelajaran IPA. IPA atau sains pada hakekatnya merupakan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan model. IPA selain memberikan bekal ilmu kepada siswa, juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemanfaatan model dan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA masih jarang dan belum optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis media komik terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar.

KAJIAN TEORETIS

Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang berupa kelompok-kelompok kecil dengan struktur kelompok heterogen yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa berkolaboratif dalam belajar dan bekerja sama. Pada pembelajaran kooperatif lebih menekankan kerjama yang bertujuan bukan hanya penguasaan terhadap materi saja tetapi unsur kemampuan kerjasama dalam kelompok, sedang kerjasama yang terlihat itu sebagai ciri khas dari pembelajaran kooperatif (Rizki, 2017).

Menurut Tinzmann & Ahern-Rindell (dalam Jufri, 2010) mengatakan bahwa pelajaran kooperatif ialah salah satu model pembelajaran yang peserta didiknya dikelompokkan dan diorganisasikan dalam kelompok heterogen dari segi etnis, akademis, serta jenis kelamin yang memiliki aturan-aturan tertentu untuk bekerja dan bekerjasama di kelompok untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya.

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Model *Cooperatif learning* memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Adapun kelebihan *cooperative learning* berdasarkan Jarolimek & Parker (dalam Isjoni, 2009:24) ialah : 1) saling ketergantungan yang positif, 2) adanya perbedaan individu yang saling mengakui, 3) keterlibatan siswa dalam penegelolaan dan perencanaan kelas, 4) rileks dan membahagiakan terjadi dikelas, 5) siswa dan guru terjalin hubungan yang harmonis, 6) mengekspresikan emosional pengalamannya di kesempatan yang ada.

Sementara itu, kelemahan dari model pembelajaran kooperative, di antaranya adalah: 1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu, 2) agar proses

pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai, 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan 4) saat diskusi kelas, teerkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif (Isjoni,2009:25).

Komik

Sudjana & Rivai (2002: 64) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang ditujukan kepada pembaca untuk mengungkapkan karakter dan memerankan cerita dengan gambar yang dihubungkan secara erat dalam memberikan hiburan. Aksi dari tokoh-tokoh dalam cerita di komik yang rikas dan menarik seolah-olah hidup adanya dengan pewarnaan bebas. Gumelar (2011:7), komik ialah tatanan urutan gambar oleh pembuatnya supaya pesan dalam cerita tersampaikan sesuai tujuan dan filosofi ,serta diletteri dengan kebutuhan yang diperlukan. Daryanto (2010: 27) mengatakan komik merupakan seri gambar yang lucu dalam bentuk penyajian cerita. Komik digemari baik oleh anak-anak maupun dewasa dikarenakan menyediakan cerita-cerita yang sederhana, dan mudah dipahami isinya. Menurut (McCloud,2001:6) dalam bukunya yang berjudul "*Understanding Comic*", komik adalah sebuah tempat yang didalamnya mampu menampung gagasan dan banyak bentuk gambar.

Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari kata "hasil" dan "belajar" hasil berarti sesuatu ayng diadakan (dibuat,dijadikan, dst) oleh usaha (Hasan Alwi, dkk., 2000 : 391), berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu adlah pengertian dari belajar(Alwi, dkk., 2000:17). Bundu (2006:17) menyatakan hasil belajar ialah program belajar mengajar yang diikuti peserta didik dengan tingkat penguasaan ingin dicapainya meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Biasanya untuk mengukur hasil belajar, sekolah menggunakan tes baik yang berupa uraian maupun obyektif. Hasil belajar sebagai obyek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional. Secara umum, hasil belajar dianggap sebagai perwujudan nilai yang telah diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut sugiyono (2012:7), data penelitian pada pendekatan kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang menguji hubungan sebab akibat. Jenis penelitian ini adalah true eksperimen dengan *desain pretest posttest control group design*. *True Eksprimental* adalah eksperimen yang betul-betul dilaksanakan.

Sumber data menurut Sugiyono (2017:117) populasi adalah obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu

dalam wilayah generalisasi, diterapkan untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh sekolah dasar Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak berjumlah 41 Sekolah Dasar Negeri dan 2 Sekolah Dasar Swasta. Dengan data 355 guru, 6.867 siswa, data tersebut bersumber dari kantor Korwil Kecamatan Wonosalam. Menurut Sugiyono (2017:118), sampel ialah populasi yang memiliki bagian dari jumlah dan karakteristik. Sampel nya adalah berjumlah 25 siswa dari SDN Mrisen 1, dan 42 siswa dari SDN Trengguli 3 Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak. Teknik pengumpulan tes, tes berupa pilihan ganda berjumlah 15 soal, observasi/pengamatan, instrumen Observasi berupa lembar pengamatan berjumlah 20 instrumen, dokumentasi, dokumentasi (daftar hadir, jurnal harian, daftar nilai). Uji instrumen terdiri dari validitas, reabilitas, daya pembeda, dan dan tingkat kesukaran.

Adapun ringkasan hasil validitas butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Validitas Butir Soal Instrumen

No.	Kriteria	Item Butir Soal	Jumlah
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,15	15 item soal
2.	Invalid	-	0 item soal
Jumlah Soal			15 item soal

Berdasarkan perhitungan validitas butir soal diperoleh 15 item soal dinyatakan valid. Hal ini berarti tidak terdapat satu soal pun yang invalid pada soal. Dari soal-soal yang valid

selanjutnya akan diuji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Uji reliabilitas dalam penelitian diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Soal Instrumen

Hasil Uji Reliabilitas	Interpretasi
0,761	Tinggi

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas soal valid maka diperoleh nilai sebesar 0,761 pada soal instrumen. Oleh karena itu, soal-soal tersebut dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas

yang tinggi. Uji Daya Beda Berdasarkan perhitungan daya pembeda diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Uji Daya Pembeda Soal Pretest dan Postest

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Jelek	-	0
2	Cukup	-	0
3	Baik	11, 13, 15	3
4	Baik Sekali	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14	12

Berdasarkan analisis uji daya pembeda, maka dapat diketahui terdapat 12 soal yang tergolong baik sekali, 3 soal tergolong baik, dan

tidak terdapat soal yang tergolong jelek maupun cukup. Uji Tingkat Kesukaran, Adapun hasil uji tingkat kesukaran yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretest dan Postest

No.	Kriteria	Item Butir Soal	Jumlah
1	Sukar	6, 8, 10,	3 item soal
2	Sedang	1, 2, 3, 5, 9, 11, 12, 13, 15	9 item soal
3	Mudah	4, 7, 14,	3 item soal

Berdasarkan hasil analisis uji tingkat kesukaran maka diketahui terdapat 9 item soal yang tergolong sedang, 3 item soal yang tergolong mudah, dan 3 item soal yang tergolong sulit.

Hasil Observasi yang telah dilakukan dari 20 butir soal instrumen Observasi di kelas eksperimen dan kontrol, maka dapat dibuat tabel sebagai berikut;

Tabel 5. Hasil Kesimpulan Instrumen Observasi

No	Nama	F	N	P ($P = \frac{F}{N} \times 100$)
Kelas Eksperimen 1				
1	Observer 1	17	60	86.7 %
2	Observer 2	17		
3	Observer 3	18		
	Jumlah	52		

Berdasarkan hasil instrumen Observasi kepada 3 Observer (teman sejawat) yang dipilih maka dihasilkan $P = 86.7\%$ pada kelas eksperimen, Kriteria Interpretasi Observasi 85%-100% adalah Sangat Baik, Maka dari hasil observasi tersebut adalah Sangat Baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalize Gain (N-Gain) dari hasil pretest dan posttest pada kelas control dan kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Normalize Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen

No.	Kelas	N-Gain Rata-Rata	N-Gain Minimal	N-Gain Maksimal	Kategori
1	Kontrol	29.98	10.45	67.50	Tidak Efektif
2	Eksperimen	55.75	18.18	75.00	Cukup Efektif

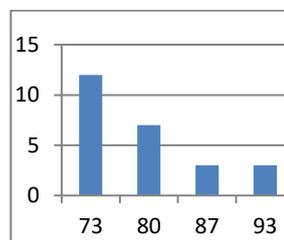
Berdasarkan hasil perhitungan uji normalize (N-gain) pada tabel menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk eksperimen (Metode cooperative learning dengan media pembelajaran komik) adalah sebesar 55.75% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai N-Gain minimal 18.18% dan nilai N-Gain maksimal 75%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen tergolong kategori cukup efektif. Sedangkan untuk kelas control termasuk dalam kategori tidak efektif. Hal ini ditunjukkan dengan nilai N-gain score rata-rata sebesar 29.98% dengan nilai minimal 10.45% dan nilai maksimal sebesar 67.50%. Uji Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Media Komik

Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar.

Kelas eksperimen pertama menggunakan pembelajaran kooperatif dengan bantuan media Komik. Eksperimen ini dilaksanakan pada kelas IV SD N Mrisen 1. Siswa dalam eksperimen ini berjumlah 25 siswa. Setelah dilaksanakan posttest, diperoleh sebaran nilai dari 15 soal pilihan ganda. Hasil sebaran ini diadakan analisis deskriptif yaitu analisis menggunakan metode statistik dengan tujuan memperoleh pola sejumlah penelitian, merangkumnya, dan terus menyajikan informasi sesuai bentuk yang diinginkan. Dari hasil posttest diperoleh data sebagai berikut.:

Tabel 9. Hasil Nilai Eksperimen 1 Model Pembelajaran Kooperatif dengan Media Komik

No.	Nilai	Tabulasi	Frekuensi	Nilai x frekuensi
1.	73	IIII IIII II	12	876
2.	80	IIII II	7	560
3.	87	III	3	261
4.	93	III	3	279
Jumlah			25	1976



Gambar 1. Diagram Nilai Eksperimen (Media Komik)

Mean, Median, dan Modus
 Dari analisis data posttest Eksperimen
 Mean = 79.04
 Median = 80
 Modus atau nilai terbanyak = 73

Ketuntasan Belajar

KKM muatan pelajaran IPA 70, berarti siswa yang memperoleh nilai lebih atau minimal 70 sebanyak 25 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas IV Sd N Mrisen 1 (kelas eksperimen 1) telah mencapai batas KKM.

Berdasarkan pengamatan maka dapat diketahui sebagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis media komik terhadap hasil belajar IPA sekolah dasar. Dari hasil pengamatan diperoleh hasil sebagai berikut: Hasil instrumen Observasi kepada 3 Observer (teman sejawat) yang dipilih maka dihasilkan P=

86.7 % pada kelas eksperimen 1 , Kriteria Interpretasi Observasi 85%-100% adalah Sangat Baik.

Hasil uji paired sample test diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Paired Sample Test Eksperimen (Media Komik)

N0.	Keterangan	Nilai
1.	Rata- Rata	Pretest Posttest
		48,80 79,04
2.	Sig (2-tailed)	0,000
3.	t Hitung	-8,317
4.	N	25

Berdasarkan hasil uji paired sample test, maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dilakukan (pretest) model cooperative learning dengan media pembelajaran dan setelah dilakukan (posttest) model cooperative learning dengan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. T_{hitung} sebesar -8.317 dan t_{tabel} sebesar -2.0638 atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$. Selain itu, perbedaan yang signifikan juga dapat dilihat dari rata-rata nilai antara posttest yang lebih tinggi daripada nilai pretest.

Nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi daripada pretest membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dengan media komik cukup efektif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam materi pelajaran IPA. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tastra, dkk (2013) yang melaksanakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar menulis ditinjau dari motivasi berprestasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar menulis siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif lebih baik dari pada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini membuat siswa dapat bekerjasama dalam kelompok kecilnya dan mempermudah siswa dalam menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.

Proses pembelajaran kooperatif memerlukan keterlibatan peserta didik baik fisik

maupun mental dalam belajar. Semakin siswa aktif belajar, maka semakin ingat dengan apa yang dibelajarkan. Sementara, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, kegiatan pembelajaran terdapat kecenderungan berpusat pada guru, sehingga siswa terbiasa menerima apapun yang diberikan oleh guru tanpa mau berusaha, berlatih berpikir secara kritis dalam menemukan konsep-konsep yang dipelajari. Selain itu, Maghfirani (2020) juga membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif berpengaruh signifikan terhadap guru dalam penyampaian materi kepada siswa dan mampu menumbuhkan semangat kerja sama serta menciptakan daya tarik siswa dalam belajar.

Sementara itu, Suparman, dkk (2020) menyatakan bahwa siswa cenderung lebih menyukai buku pelajaran dalam bentuk komik atau berupa gambar karena dapat menginspirasi dan berimajinasi sehingga pesan akan mudah diserap daripada buku pelajaran biasa. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan secara kooperatif dilengkapi dengan penggunaan media komik (bergambar) maka akan memicu motivasi siswa dalam belajar, akibatnya berdampak pada hasil belajar siswa dan tingkat pemahaman siswa akan materi yang dipelajari semakin tinggi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD N Mrisen 1. Ini terbukti dengan

meningkatnya rata-rata nilai posttest siswa kelas IV SD N Mrisen 1 dari rata-rata nilai pretest sebesar 62% yakni dari 48.80 menjadi 79.04. Sementara rata-rata siswa kelas IV SD N Trengguli 3 yang diperlakukan sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, mengalami peningkatan yang tidak terlalu signifikan.

Berdasarkan penelitian yang sudah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis komik dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran IPA yang dapat diterapkan di kelas. Hal ini karena model pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa bekerjasama dalam masing-masing kelompoknya, sementara penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, serta dapat menginspirasi peserta didik dalam berangan-angan sehingga pesan akan mudah dipahami dibanding dengan pembelajaran model konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, I. D. N. S. (2012). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Ditinjau dari Sikap Siswa pada Pelajaran Ekonomi (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gianyar). *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Amin, dkk. (2018). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Dengan Metode Diskusi Kelas X Sma Negeri 1 Model Muara Beliti Tahun Pelajaran 2018/2019. *Silampari Jurnal pendidikan Ilmu Fisika (JPIP)*, Vol.1.
- Ariyanti, dkk. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD Cipta Dharma Denpasar. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Herianto, A., dan Ibrahim. (2017). Analisis Efektivitas, Kelebihan dan Kekurangan Desain Model Cooperative Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Geografi Lingkungan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi di Pulau Lombok. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*. Aulia Handayani IKIP Mataram. <http://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/SJPIF/>
- Maghfirani. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik Dalam pembelajaran Pewarnaan Rambut Single Application. *e-Journal*, 9 (2), 1-9.
- Masruro, L., & Gunansyah, G. (2018). Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam CermeGresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 198–208.
- Nurjannah, S. (2017). Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Harapan Diklaim Efektif Tekan Konstruktif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: CV Alfabet
- Suhendar, W., & Mahatmanti. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 11, No:2.
- Tastra, dkk. (2013). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Menulis Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Mendoyo. *E-Journal*



Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 3. Hal: 1-12.

Wati, M., dan Anggraini, W. (2019). Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Fisika. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(1), 98-106.