

## PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK PADA KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR

**Noviardani Kartika Prameswari**

STKIP Bina Insan Mandiri

[noviardani@stkipbim.ac.id](mailto:noviardani@stkipbim.ac.id)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap pembelajaran di Sekolah Dasar. Saat ini media yang sangat diperlukan oleh siswa sekolah dasar yaitu media berbasis animasi agar siswa lebih berkembang dan aktif dalam pembelajaran serta sebagai seorang pengajar hendaknya memberikan metode dan media yang baik yang bisa membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pengembangan ini menggunakan model 4-D (*Four D Model*) yang terdiri dari tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop) dan tahap penyebaran (disseminate).

Uji coba yang dilakukan yaitu di SDN I Lebaniwaras - Gresik dengan mengimplementasikan kurikulum 2013 pada kelas IVA sebanyak 20 siswa dan kelas IV B sebanyak 21 siswa. Hasil penelitian ini berupa LKS dan hasil belajar dengan pembelajaran berbasis kooperatif tipe STAD pada materi dengan subtema lingkungan tempat tinggalku.

Berdasarkan uji hipotesis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , kesimpulannya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai  $t_{hitung} 0,589 >$  nilai  $t_{tabel} 0,581$ . Dan terjadi peningkatan dengan penggunaan media animasi sebesar 27%. Dengan kata lain terdapat perbandingan pemberian media animasi dengan pembelajaran STAD terhadap hasil siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian dari uji validitas media animasi disimpulkan bahwa terdapat kevalidan dari hasil media dimana  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Jadi media animasi dengan pembelajaran STAD terhadap hasil belajar pada kelas IVA dan Kelas IV B Sekolah Dasar ada perbandingan.

Kata kunci : Media Animasi, Kooperatif Tipe STAD, Berfikir Kritis

### ABSTRACT

technological developments affect the learning in primary school. Currently the media that are needed by elementary school students are media-based animations that the students are more developed and active in learning as well as teaching methods and media should provide a good that can raise motivation of students in participating in the classroom. This development uses 4-D model of our D model That consists of defining phase, design phase, the development phase, and the disseminate phase.

The test is conducted is in SDN I Lebaniwaras-Gresik to implement the curriculum in 2013 at IVA grade 20 students and class IV B as many as 21 students. The results of this study in the form of worksheets and learning outcomes with STAD cooperative learning based on the material with subthemes my neighborhood.

Based on the hypothesis test between the experimental group and the control group by consulting  $t_{count}$  and  $t_{table}$  value, the conclusion that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted because the value  $t_{count} 0,589 > t_{table}$  value of 0.581. An increase in the use of animation media by 27%. In other words, there is a comparison Award STAD media animation with the results of the fourth grade elementary school students. Then test the validity of animation media concluded that there media where the validity of the results  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Thus media animation with STAD are learning outcomes in class IV A and IV Class B Primary School is no comparison.

**Keywords:** Media Animation, Cooperative STAD, Critical thinking.

## PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia di era globalisasi untuk saling bersaing secara bebas dalam bidang pendidikan. Bidang pendidikan itu sendiri memegang peranan yang sangat strategis karena merupakan salah satu wahana demi menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh sebab itu, sudah semestinya pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama.

Pendidikan merupakan suatu belajar pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Dalam pendidikan yang sering terjadi di bawah bimbingan orang lain. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang dalam berpikir, merasa, atau bertindak dapat dianggap pendidikan.

Pendidikan bukanlah hanya sekedar untuk mencerdaskan bangsa, tetapi juga sebagai sarana dalam mengembangkan kreativitas menuju bangsa yang berkepribadian, beradab, berkarakter, berbudi luhur dan keterampilan. Peningkatan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Peran seorang guru dalam proses pembelajaran masih sangat penting, bahkan sampai saat ini masih dianggap sebagai profesi yang sangat menentukan keberhasilan dalam

pembelajaran formal. Setiap kegagalan dalam pembelajaran yang pertama kali dituduh sebagai penyebabnya adalah guru, bahkan sering faktor lain yang menyebabkan kegagalan tersebut tidak diperhitungkan.

Teknologi pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu yang menyangkut orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah, merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang berkaitan dengan aspek belajar manusia. Pemecahan masalah dengan teknologi pendidikan berwujud dalam bentuk semua sumber belajar yaitu berupa pesan, orang, bahan, peralatan, dan lingkungan oleh orang-orang yang berkecimpung langsung dalam pembelajaran. Pengembangan yang dilaksanakan akan lebih mudah bila penjelasannya disertai dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi sekolah.

Pencapaian prestasi belajar siswa yang optimal merupakan tujuan utama dari sebuah proses pembelajaran, yang mana terdapat banyak pihak yang saling bersinergi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tersebut, antara lain kondisi psikologis anak, orang tua, guru, dan pemerintah sebagai pengambil kebijakan (Patrick et al, 2007).

Hakikat pendidikan itu sendiri adalah memanusiakan manusia, sehingga

pembelajaran di dalam kelas sepatutnya dikemas dalam nuansa yang menyenangkan, membangkitkan minat, dan kreativitas siswa dengan tetap memperhatikan kedalaman materi serta nilai karakter bangsa. Pendapat Nur & Wikandari (2008) menyatakan bahwa tugas pendidikan tidak hanya menuangkan sejumlah informasi ke dalam benak siswa, tetapi juga mengusahakan bagaimana agar konsep-konsep berfikir agar tertanam dalam benak siswa.

Untuk mengemban amanat di atas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan semakin memantapkan langkah untuk mengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diterapkan mulai tahun 2013 atau 2014 pada berbagai jenjang SD, SMP, SMA dan SMK. Untuk jenjang sekolah dasar atau SD sederajat, terdapat beberapa mata pelajaran yakni mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), matematika, bahasa Indonesia, PPKN, seni budaya, penjas kes. Perubahan Standar Isi dari kurikulum sebelumnya yang mengembangkan kompetensi dari mata pelajaran selalu difokuskan pada kompetensi yang dikembangkan menjadi mata pelajaran melalui pendekatan tematik. Dalam pembelajaran tematik seharusnya guru wajib untuk merancang dan mengelola ketika pembelajaran di kelas secara aktif dan menyenangkan. Peserta didik difasilitasi untuk melakukan pengamatan, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta.

Menurut Majid (2014:49) kurikulum 2013 untuk SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke

dalam tema. Pemaduan tersebut dilakukan dalam tiga hal, yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan terpadu berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

Uraian tentang prinsip pemilihan tema, pengembangan konten materi pada tema, dan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki siswa kelas IV SD dijadikan dasar dalam penyajian konten (media animasi) yang dikembangkan. Oleh karena itu media animasi tersebut berorientasi pada peningkatan berpikir kritis siswa.

Seperti yang sudah kita ketahui, bahwa sejak tahun 2013, pemerintah telah mengeluarkan sebuah kurikulum baru untuk menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum KTSP tahun 2006. Banyak orang yang masih merasa sangat bingung mengenai kurikulum yang baru ini. Namun menurut saya, pada kurikulum 2013 ini untuk anak SD, siswa SD diberikan sebuah buku dengan tujuan anak tersebut mengamati dan mengemukakan materi apa yang ada didalam buku. Jadi sangat membuat anak-anak melatih logikanya. Dengan hal ini sangat baik sebab pada kehidupan didunia kerja nanti, kita lebih banyak membutuhkan kemampuan logika dan cara berpikir yang jernih.

Di kalangan pelajar banyak menganggap belajar adalah aktivitas yang tidak menyenangkan, duduk berjam-jam dengan mencurahkan perhatian dan fikiran pada suatu pokok bahasan, baik yang sedang disampaikan guru maupun yang sedang dihadapi di meja belajar. Kegiatan ini hampir selalu dirasakan sebagai beban dari upaya aktivitas untuk memperdalam

ilmu. Banyak diantara siswa yang menganggap mengikuti pelajaran hanya sekedar rutinitas untuk mengisi presensi, mendapatkan nilai, mengobrol di kelas tanpa diiringi kesadaran untuk menambah wawasan memperoleh ilmu maupun mengasah keterampilan. Hal tersebut terjadi karena siswa kurang memahami tujuan yang harus dicapai serta kurang mengerti yang harus dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas di SDN I Lebaniwaras-Gresik pada Bulan September 2016 dapat diketahui bahwa menurunnya tingkat belajar siswa selain disebabkan oleh ketidaksepakatan metode yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar juga berakar pada paradigma lama yang selalu menggunakan metode ceramah tanpa diselingi dengan metode yang menantang siswa untuk bisa berusaha dalam menyelesaikan permasalahan sendiri. Di dalam kelas waktu pelajaran dimulai, biasanya guru menganggap siswa sebagai penerima (menyampaikan ilmu pengetahuan secara searah) dan siswa cenderung menghindari pertanyaan dari guru. Oleh karena itu guru harus lebih cermat dalam memilih metode pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi menarik, aktual dan fungsional bagi siswa, serta membuat prestasi belajar siswa meningkat bukan sekedar berorientasi pada *teacher centered* (berpusat pada guru). Selain daripada itu guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer. Padahal fasilitas yang menunjang untuk pembelajaran berbasis komputer sudah tersedia. Adanya pembelajaran yang lebih didominasi dari informasi guru tanpa diselingi media yang menarik, menyebabkan siswa cenderung pasif dan cepat bosan. Minimnya pemanfaatan pembelajaran menggunakan

teknologi komputer yang dilakukan guru bukanlah tanpa alasan. Menurut guru, hal ini dilatarbelakangi oleh minimnya media berbasis komputer yang mereka miliki terutama untuk topik-topik yang membutuhkan animasi. Padahal, media animasi sangat diperlukan untuk menjadikan konsep yang abstrak seakan menjadi konkret, untuk itulah, peneliti merasa perlu mencari alternatif lain guna mengefektifkan pembelajaran tematik, khususnya pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku di kelas IV, yaitu dengan menggunakan Media Animasi yang berbasis *Adobe Flash*.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa perlunya pengembangan media animasi dalam pembelajaran tematik untuk kemampuan berpikir kritis siswa khususnya kelas IV SD guna mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pegembangan Media Animasi Berbasis Kooperatif Tipe STAD Untuk Pembelajaran Tematik Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”.

## KAJIAN TEORI

### A. Media Animasi

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002). Sanjaya (2009:204) berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan Aqib (2002) menyatakan bahwa media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan

(*message*) merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran juga meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti OHP, radio televisi. Sedangkan *Software* merupakan isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi dan bahan-bahan cetakan lainnya.

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat, tidak hanya di kalangan masyarakat saja tetapi juga di kalangan sekolah. Di kalangan dunia pendidikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat disenangi oleh para siswa yang nantinya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan komputer dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk lebih semangat belajar atas materi yang diberikan guru kepada siswa, karena dengan memanfaatkan komputer maka siswa lebih kreatif dan konstruktif.

Media animasi dapat menjelaskan satu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Oleh karena itu, animasi dapat membantu dalam menjelaskan prosedur atau urutan kejadian yang dapat menampilkan satu gambar dan teks yang dapat diatur. Sebagai ilmu pengetahuan animasi memiliki kemampuan yang rumit tidak hanya dijelaskan melalui gambar dan kata-kata saja tetapi juga digunakan dalam materi, maka dengan melakukan cara visualisasi maka materi yang akan dijelaskan dapat digambarkan secara maksimal.

Berdasarkan Wikipedia, *Adobe flash* merupakan sebuah program yang di desain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi

dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs Web yang interaktif dan dinamis. *Flash* di desain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya. Keunggulan yang dimiliki flash mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Jadi peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan untuk memaksimalkan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan animasi agar siswa dapat menangkap konsep materi yang disampaikan dalam KBM berlangsung.

## B. Karakteristik Berpikir Kritis

Adanya adaptasi dalam menentukan karakteristik berpikir kritis yang nantinya membuat siswa mengembangkan kemampuan pengetahuan dalam mengolah pola pikir dari pembelajaran tematik melalui media animasi. Indikator kemampuan berpikir kritis pada penelitian ini meliputi (1) dapat membedakan; (2) dapat mengenal masalah; (3) dapat menentukan sebab akibat; (4) dapat memberikan alternatif pemecahan masalah; dan (5) dapat membuat kesimpulan.

Kemampuan berpikir kritis pada dasarnya sudah dimiliki oleh manusia sejak lahir, tetapi tanpa dilatih dan dibiasakan kemampuan tersebut tidak akan pernah berkembang secara optimal. Oleh karena itu perlu adanya bimbingan latihan dalam pemecahan masalah.

Ciri orang yang berpikir kritis adanya ketidaksamaandalam mengakumulasi informasi. (1) Seorang mempunyai kemampuan yang baik dan memiliki fakta lebih banyak tidak berarti seorang pemikir kritis; (2) seorang yang memiliki kemampuan pemikir kritis akan menyimpulkan dari apa yang diketahuinya, dan mengetahui cara memanfaatkan informasi untuk memecahkan masalah sendiri, dan mencari sumber-sumber informasi yang tepat untuk dirinya; (3) berpikir kritis tidak sama dengan sikap argumentative atau mengecam orang lain; (4) berpikir kritis bersifat objektif, artinya meskipun berpikir kritis dapat digunakan untuk menunjukkan alasan-alasan yang buruk, tetapi berpikir kritis dapat memainkan peran penting dalam kerja sama untuk menemukan alasan yang tepat; (5) seseorang yang berpikir kritis mampu melakukan introspeksi tentang kemungkinan dalam menentukan sebuah alasan yang dikemukakannya.

Pernyataan yang memerlukan perlunya pengembangan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa, maka perlu dilatih dan dibiasakan oleh siswa. Dengan demikian digunakan sebagai bekal kehidupan siswa pada masa sekarang maupun yang akan datang.

### C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok dalam bekerja sama untuk membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan dan persoalan. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), maka setiap anggota kelompok terdiri dari 4 – 5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada control dan fasilitasi, dan

meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.

STAD merupakan salah satu model *Cooperatif Learning* (CO) yaitu sebuah bentuk pembelajaran bernuansa kerja *team* yang menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan untuk memaksimalkan momen belajar secara bertahap, yakni: penyajian materi oleh guru, siswa bekerja dalam *team* yang terdiri dari 4-5 anggota dengan latar berbeda, presentasi kelas atas hasil kerja dan kuis serta penghargaan hasil belajar baik group maupun individual. (Julianto, 2011:18).

Menurut Slavin (dalam Trianto, 2007: 52) menyatakan bahwa pada STAD siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim mereka memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Kemudian seluruh siswa diberikan tes tentang materi tersebut, pada saat tes ini mereka tidak diperbolehkan saling membantu.

Penggunaan *Cooperative Learning* (CO) tipe STAD merupakan gaya pembelajaran yang sederhana tetapi sangat tepat dan relevan untuk digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar. Karena STAD dianggap *representative* untuk menumbuhkembangkan kepekaan dan pola pikir *active, creative, dan innovative* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi serta konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitar baik secara individu maupun kelompok. Bahkan STAD mengajarkan pola interaksi sosial untuk saling menghargai dan menghormati pendapat seorang kawan dalam team,

melatih memecahkan masalah secara demokratis, dan memberi kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan ide/argumennya tentang alam sehingga pembelajaran tidak terlalu monoton. Sintaks dari Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD pada tabel berikut :

Tabel 2.2 Sintaks dari Model Pembelajaran Kooperatif tipe *STAD (Student Team-Achievement Division)*

Fase	Tingkah Laku Guru	Tingkah Laku Siswa
Fase 1 Penyajian materi pelajaran	Guru menyajikan materi pelajaran	Siswa mendengarkan penjelasan guru
Fase 2 Pembentukan kelompok	Guru membantu kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen	Siswa berkumpul sesuai kelompok yang telah dibentuk guru
Fase 3 Diskusi	Guru memberi tugas kepada kelompok dan dikerjakan secara diskusi serta membimbing siswa menjalankan diskusi	Siswa mengerjakan tugas dengan cara diskusi kelompok
Fase 4 Publikasi	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi di	Satu orang perwakilan kelompok melakukan presentasi

	depan kelas	
Fase 5 Pemberian kuis dan penghargaan	Guru memberikan kuis berupa pertanyaan dan memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar	Siswa menjawab pertanyaan dari guru
Fase 6 Evaluasi	Guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa	Siswa mengerjakan lembar evaluasi
Fase 7 Kesimpulan	Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran	Siswa bersama-sama guru menyimpulkan materi pelajaran

Pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan salah tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok.

Menurut Slavin (dalam Trianto, 2007: 52) menyatakan bahwa pada STAD siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim mereka memastikan bahwa seluruh

anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Kemudian seluruh siswa diberikan tes tentang materi tersebut, pada saat tes ini mereka tidak diperbolehkan saling membantu.

#### **D. Hakikat Pembelajaran Tematik**

Hakikat pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan aktivitas. Oleh karena itu, guru harus bisa memberikan pengalaman belajar yang akan mempengaruhi pembelajaran pada peserta didik. Pembelajaran tematik merupakan upaya dalam memperbaiki kualitas pendidikan, terutama dalam memperbaiki masalah klasik kurikulum di Indonesia yang dikatakan “negara yang padat materi kurikulum, tetapi bukan kaya kurikulum”.

#### **E. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Pada umumnya anak SD terutama kelas-kelas rendah itu senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD agar melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan teknologi untuk seluruh kelas khususnya pada kelas IV SD. Guru SD seyogyanya merancang model dan metode pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalamnya.

Melalui pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak dapat belajar aspek-aspek penting dalam proses sosialisasi seperti : belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada orang dewasa di sekelilingnya, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok agar pembelajaran di kelas lebih menyenangkan.

Isjoni (2010:93), menyatakan perkembangan kognitif anak melalui empat

tahap yaitu: (1) tahap sensorimotor, berlangsung pada umur 0-2 tahun; (2) tahap praoperasional, yaitu umur 2-7 tahun; (3) tahap operasional konkret, yaitu umur 7-11 tahun; dan (4) tahap operasional formal yang berlangsung mulai umur 11 tahun ke atas. Berdasarkan tahap-tahap perkembangan yang diungkapkan oleh Piaget, anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, kemampuan anak untuk berpikir logis semakin berkembang. Asalkan obyek nyata atau konkret.

#### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk yang dikembangkan adalah media, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa dan tes. Media animasi yang dikembangkan pada subtema Lingkungan tempat tinggalku dengan kooperatif tipe STAD. Metode yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode deskriptif, metode evaluatif, dan metode eksperimen. Pada metode eksperimen ini digunakan untuk mengukur efektifitas dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan media animasi. Pada pelaksanaannya menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan menggunakan media dan kelas kontrol tanpa menggunakan media serta menjadi pembandingan kelas eksperimen.

Desain penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Model yang digunakan dalam pengembangan media adalah model 4-D (*four D model*) oleh Thiagarajan, Semmel, dan Demmel (1974). Dengan langkah-langkah dalam pengembangan media (1) Tahap pendefinisian (*define*); (2) Tahap perancangan (*design*); (3) Tahap



pengembangan (*develop*); (4) Tahap Penyebaran (*disseminate*).

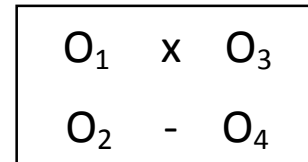
Subjek uji coba perangkat dilakukan siswa SDN 1 Lebaniwaras-Gresik, pada siswa kelas IV-A sebanyak 20 siswa dan IV-B sebanyak 21 siswa pada tahun ajaran 2016-2017. Pelaksanaannya ada 2 kelas yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menguji coba valid tidaknya media animasi maka peneliti menggunakan sampel sebanyak 10 siswa di sekolah lain yang latar belakang sekolah sama seperti sekolah yang peneliti laksanakan yaitu di SDN 1 Lebaniwaras-Gresik. Uji coba lapangan ini digunakan untuk melihat perkembangan berpikir kritis siswa terhadap penggunaan media animasi.

Menurut Sugiyono (2008:39) berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi *Variable Independen*, variabel ini sering disebut sebagai *variabel stimulus*, *kreditor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya *variabel dependen* (terikat). Variabel terikat variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini meliputi : (1) variabel bebas (*independen variabel*) penggunaan media animasi dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD; (2) Variabel terikat (*dependen variabel*) adalah berpikir kritis

Rancangan penelitian dengan menggunakan *pretest-posttest control group design* yang terdapat dua kelompok yang dipilih secara random setelah itu diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal terhadap perbedaan kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol.

Dengan metode perlakuan yang diberikan pada subjek penelitian memiliki dampak positif. Adapun alur pelaksanaan kegiatan uji coba disajikan pada gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 Desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiono, 2010:76)

Keterangan :

$O_1$  = pelaksanaan *pretest* pada kelas eksperimen

$O_2$  = pelaksanaan *pretest* pada kelas kontrol

- = kegiatan pembelajaran di kelas kontrol (tanpa perlakuan)

X = kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen (ada perlakuan)

$O_3$  = pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen

$O_4$  = pelaksanaan *posttest* pada kelas kontrol

Selain menggunakan instrumen tes, peneliti juga menggunakan instrumen angket yang disebut dengan angket respons siswa yang nantinya diberikan kepada peserta didik pada kelas eksperimen yang dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran, bahwa angket respons siswa ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Selama kegiatan pembelajaran, aktifitas siswa diamati oleh seorang pengamat. Pengamat di sini tidak lain yaitu guru kelas IV di SDN 1 Lebaniwaras-Gresik.

Skema kegiatan implementasi perangkat pembelajaran seperti pada gambar 3.2 berikut ini:



Gambar 2.3 Skema Kegiatan Implementasi Perangkat Pembelajaran

Data yang diperoleh dari pengembangan media animasi berupa validasi. Data yang digunakan berupa data interval yang diperoleh dari nilai posttest saat uji lapangan. Analisis data yang digunakan dalam pengembangan media animasi dengan menggunakan teknik statistik deskriptif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini telah dipaparkan tahap perencanaan peneliti melakukan renungan pembelajaran terhadap materi pembelajaran penyajian data di kelas VI SDN I Lebaniwaras-Gresik. Pada hasil renungan dan masukan dari rekan sejawat ditemukan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain melakukan renungan, guru juga melakukan *pretest* yang digunakan sebagai hasil awal pembelajaran bagi peserta didik pada pembelajaran tematik subtema lingkungan tempat tinggal dengan materi penyajian data. Perhitungan data dilakukan dengan dua cara yaitu secara manual dan menggunakan teknologi program komputer *Statistical Package for Social Science for Windows Release 16.0* (SPSS 16.0).

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji *t* independen untuk mengetahui perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan penyajian datanya adalah sebagai berikut:

a). Kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Merumuskan hipotesis statistik,  $H_0 : \mu = 0$ , Tidak ada perbandingan terhadap hasil media animasi dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk pembelajaran subtema lingkungan tempat tinggal kelas IV SDN I Lebaniwaras-Gresik.  $H_a : \mu \neq 0$ , ada perbandingan hasil media animasi dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD pada subtema lingkungan tempat tinggal kelas IV SDN I Lebaniwaras-Gresik.

2. Menentukan nilai kritis ( $t_{tabel}$ )

Dipilih *level of significant* : 0,05

(5%)

Derajat bebas pembagi ( $df$ ) =  $n - 1 = 41 - 2 = 39$

Nilai  $t_{tabel} = 0,581$

3. Nilai statistik *t* ( $t_{hitung}$ )

Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *Independent* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,589

Kriteria pengujian:

$H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika

$t_{hitung} > t_{tabel}$

$H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak jika

$t_{hitung} < t_{tabel}$

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai  $t_{hitung} 0,589 > t_{tabel} 0,581$ . Maka terdapat perbandingan independen pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan menggunakan media animasi yang berbasis kooperatif tipe STAD pada pembelajaran subtema lingkungan tempat tinggal kelas IV SDN I lebaniwaras-Gresik.

## **DISKUSI HASIL PENELITIAN**

Sebelum uji lapangan di mulai maka dilakukan uji validasi perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu meliputi RPP, Media, LKS, Buku Siswa dan THB. Validnya instrumen sudah dibuat sesuai dengan tujuan agar memiliki karakteristik model pembelajaran di sekolah.

Untuk memperoleh data kualitas suatu media animasi maka digunakan *instrument checklist* pada lembar validasi oleh validator media dan validator ahli pada pembelajaran tematik khususnya pada IPA, bahasa Indonesia, dan IPS. Dari hasil pengamatan dapat dinyatakan bahwa media animasi sudah dapat digunakan sebagai media yang baik karena sudah memenuhi syarat untuk peserta didik.

Pemberian media animasi berbasis kooperatif tipe STAD pada kelompok eksperimen dapat berpengaruh dan meningkatkan taraf kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap media yang telah diberikan. Namun kurang maksimal apabila belum diberikan tes awal dan tes akhir berupa *pretest* dan *posttest*.

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai  $t_{hitung}$  0,589 >  $t_{tabel}$  0,581. Maka terdapat perbandingan pemberian media animasi berbasis kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada kelas IV SDN I Lebaniwaras-Gresik.

Setelah diketahui ada peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan media animasi, oleh karena itu, pada penghitungan selanjutnya dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal pada pembelajaran tematik dengan menggunakan

media. maka, terjadi peningkatan sebesar 27%

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media animasi dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kemampuan berpikir kritis siswa dapat memberikan alternatif media pembelajaran tematik di kelas IV.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi dalam kemampuan berpikir kritis siswa terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN I Lebaniwaras-Gresik
3. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran berbasis kooperatif tipe STAD dengan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV pada kelas eksperimen terdapat peningkatan sebesar 27%

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian disarankan :

1. Bahwa guru sebaiknya mengimplementasikan media pembelajaran di dalam kelas agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna serta siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran dimulai karena peserta didik taraf perkembangannya masih dalam masa berfikir konkret.
2. Sebaiknya guru memilih metode pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi menarik, aktual dan fungsional bagi siswa, serta membuat prestasi belajar siswa meningkat, bukan sekedar berorientasi pada teacher centered (berpusat pada guru).

3. Pada pembelajaran di dalam kelas sebaiknya guru lebih meningkatkan dalam menggunakan media animasi agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik siswa sehingga siswa tenang mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan dengan benar. Apabila siswa tenang dalam belajar di sekolahan maka hasil belajar siswa akan meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Z. (2002). *Profesional Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2013. *Drat Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Jakarta : Balitbang.
- Fisher, Alec.2009. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim,M dan Nur,M. 2000. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya : Unesa University Pres.
- Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kurniawan, Deni. 2011. *Pembelajaran Terpadu Teori, Praktek, dan Penilaian*. Bandung: CV. Pustaka Cendekia Utama.
- Majid. Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Kosdakarya.
- Nur, M., Wikandari, P. R. & Sugiarto, B.(2008). *Teori-Teori Pembelajaran Kognitif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sanjaya, W.(2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. : Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- .(2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Schafersman, S.D. 2012. “An Introducing do Critical Thinking”. Dalam [www.Wikipedia](http://www.Wikipedia). 2 September.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.