

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN KARTU PINTAR BERBASIS MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS*
(STAD) UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA**

Winda Nur Ainun¹, Raharjo^{2*}

¹Jurusan Pendidikan IPA Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

²Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

Email : raharjo@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar, mendeskripsikan keterampilan sosial siswa, mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa, dan mendeskripsikan respon siswa. Jenis penelitian ini adalah *experimental design*. Penelitian dilakukan di SMPN 2 Krian kelas VII C dan VII D semester ganjil tahun 2018/2019. Hasil penelitian ini adalah keterlaksanaan model pembelajaran pada kelas VII C dan VII D sangat baik. Keterampilan sosial siswa yang dilatih terlatih dengan baik dengan hasil keterampilan pada kelas VII C sebesar 86% dan kelas VII D 88%. Ketuntasan hasil belajar siswa pada materi kelompok tumbuh-tumbuhan di kelas VII C meningkat sebesar 97% dan kelas VII D meningkat sebesar 100%. Respon siswa sangat baik dengan persentase pada kelas VII C sebesar 96% dan kelas VII D sebesar 97%.

Kata kunci : pembelajaran, komunikasi, bekerja sama, hasil belajar

Abstract

The purpose of this study was to describe the implementation of type cooperative learning STAD models using smart card game media, describe the social skills students, describe the completeness of student learning outcomes, and describe the students response. This type of research is experimental design. This research was conducted in SMPN 2 Krian class VII C and VII D odd semester of the year 2018/2019. The result of this study is the implementation of learning in class VII C and VII D well. The social skills of trained students are well trained with the results of skills in class VII C of 86% and class VII D of 88%. The completeness of student learning outcomes in the plant group material in class VII C increased by 97% and class VII D increased by 100%. Student response is very good with percentage in class VII C of 96% and class VII D of 97%.

Keywords : learning, communication, cooperate, learning outcomes

How to cite : Ainun, W. N., Raharjo. (2021). Penerapan Media Permainan Kartu Pintar Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) Untuk Melatihkan Keterampilan Sosial Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(1). pp. 85-89.

© 2021 Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam sangat berhubungan erat dengan alam, sehingga pembelajaran IPA tidak hanya mengumpulkan pengetahuan secara fakta, konsep, maupun prinsip saja melainkan juga membutuhkan proses dalam menemukan sebuah penemuan. Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang berisi tentang Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti, siswa dihanuskan untuk aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung agar kualitas dirinya dapat mengalami perkembangan. Dengan demikian, saat proses pembelajaran berlangsung siswa harus dilatih

keterampilan sosialnya agar siswa dapat aktif menjalin komunikasi dengan temannya.

Berdasarkan observasi di SMPN 2 Krian kelas VII-F tahun ajaran 2017/2018, hasil wawancara dengan guru IPA, sebagian besar siswa mempunyai sifat individual yang sangat besar dalam bidang akademik, seperti tidak suka pada proses pembelajaran yang mengharuskan diskusi kelompok. Hal tersebut dapat berpengaruh pada ketuntasan hasil belajar setiap individu. Berdasarkan pra-penelitian, pada materi IPA terutama biologi, ketuntasan klasikal yang diperoleh 70% dan nilai setiap siswa pada materi klasifikasi tumbuhan 70. Jadi

hasil belajar dari siswa yang individu yang tidak suka diskusi kelompok nilainya cenderung rendah dibandingkan dengan siswa yang suka diskusi kelompok.

Observasi yang dilakukan di SMPN Krian selain melakukan wawancara dengan guru, observasi juga dilakukan dengan menyebar angket pada siswa kelas VII yang jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Dari hasil penyebaran angket adalah 70% siswa kurang suka dalam diskusi kelompok. Kondisi ini yang menyebabkan hasil belajar kurang maksimal. Selain tidak suka diskusi kelompok, siswa juga kurang disiplin pada saat mengumpulkan tugas, di mana siswa ada yang telat pada saat mengumpulkan tugas. Menurut respon siswa, materi biologi 55% menyatakan bahwa materi tersebut sukar untuk dipahami.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti menguji siswa-siswa tersebut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk melatih keterampilan sosial yang dimiliki siswa dengan proses belajar kelompok dengan menggunakan media permainan kartu pintar. Dalam mengatasi masalah siswa tersebut hal yang dilakukan adalah dengan menggunakan pembelajaran STAD yang bertujuan agar siswa dapat belajar bekerja sama dalam diskusi kelompok (Smaldino S. E., 2011).

Penelitian ini terdapat rumusan masalah berikut: (1) mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar; (2) mendeskripsikan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar; (3) mendeskripsikan hasil ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar; dan (4) mendeskripsikan respon yang ditunjukkan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar di SMPN 2 Krian. Penelitian dilakukan hanya di kelas VII C dan kelas VII D SMPN 2 Krian untuk pokok bahasan kelompok tumbuh-tumbuhan. Keterampilan sosial siswa yang dievaluasi yaitu komunikasi dan kerja sama dalam kelompok.

METODE

Jenis metode penelitian yang dilakukan ini memakai bentuk *Experimental Design One Group*, karena pada penelitian ini tidak memakai kelas pembandingan yang menjadi acuan yang digunakan untuk diteliti. Peneliti hanya menggunakan dua kelas dalam pengambilan data. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Krian pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Sasaran subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII-C dan VII-D di SMPN 2 Krian. Rancangan penelitian menggunakan *pre-test* dan *post-test* Group untuk dapat mengerti meningkatnya hasil dari belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran dan setelah diberikan pembelajaran. Dengan demikian rumus yang digunakan yaitu :

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. : Rancangan Penelitian

Keterangan :

O_1 : Nilai hasil *pre-test*

X : Perlakuan menggunakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD

O_2 : Nilai hasil *post-test*

(Suharsimi, 2010).

Instrumen yang dipakai penelitian ini yaitu lembar keterlaksanaan pembelajaran dalam mengumpulkan data penelitian pembelajaran kooperatif tipe STAD, lembar observasi keterampilan sosial siswa selama mengikuti pembelajaran IPA dengan mengamati keterampilan komunikasi dan kerja sama yang dipantau pada saat proses pembelajaran kelompok berlangsung, lembar soal *pre-test* dan *post-test*, dan angket respon siswa setelah proses pembelajaran pada pokok bahasan kelompok tumbuh-tumbuhan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media permainan kartu pintar.

Teknik yang digunakan yaitu: (1) metode pengamatan; (2) metode tes; dan (3) metode angket. Metode pengamatan yang digunakan yaitu dengan mengamati guru saat melaksanakan model pembelajaran tipe STAD selama proses pembelajaran melalui instrument dan mengamati keterampilan sosial yang dimiliki siswa saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung melalui instrument. Metode tes yang dipakai untuk memperoleh data dari hasil belajar siswa dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test*. Metode angket dipakai agar mendapat data hasil respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan meminta siswa untuk menjawab angket yang diberikan.

Teknik analisis data yang dipakai yaitu: (1) analisis keterlaksanaan pembelajaran; (2) analisis keterampilan sosial; (3) analisis data hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*); dan (4) analisis angket hasil respon.

Analisis keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus :

$$\text{Keterlaksanaan RPP (\%)} = \frac{\text{Eskor yang diperoleh}}{\text{Eskor maksimal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2012).

Instrumen keterlaksanaan pembelajaran dibuat dengan bentuk pilihan "Ya" dan "Tidak" dengan patokan skor 1 sampai dengan 4 disetiap aspeknya dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria keterlaksanaan penilaian setiap aspek

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Nilai instrumen keterlaksanaan penilaian setiap aspek dikonversikan dalam penilaian keefektifan guru ketika membimbing proses belajar mengajar. Guru dapat dikatakan efektif dalam pengelolaan pembelajaran apabila mendapatkan kriteria baik atau sangat baik.

Tabel 2. Keefektifan guru dalam mengelola pembelajaran

Skor	Kriteria
1,00 – 1,75	Tidak Baik
1,76 – 2,50	Cukup Baik
2,51 – 3,25	Baik
3,26 – 4,00	Sangat Baik

Analisi keterampilan sosial siswa diamati melalui lembar pengamatan yang dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Keterampilan sosial siswa (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

(Riduwan, 2012)

Jika siswa mendapat nilai $\geq 61\%$ maka seluruh siswa dianggap sudah berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik.

Tabel 3. Kriteria penilaian keterampilan sosial siswa

Persentase (%)	Keterangan
0 - 20	Sangat Buruk
21 - 40	Buruk
41 - 60	Cukup
61 - 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

Analisis data hasil belajar siswa didapatkan dengan memakai rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai hasil belajar siswa} = \frac{\text{Total item soal benar}}{\text{Total item}} \times 100$$

(Riduwan, 2012).

Berdasarkan dari analisis tersebut, siswa dapat dinyatakan tuntas belajarnya apabila mendapatkan nilai lebih dari nilai KKM yaitu 70. Adapun kriteria hasil nilai *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria penilaian *pre-test* dan *post-test*

Nilai	Keterangan
10	Jawaban Benar
8	Jawaban Kurang Benar
2	Jawaban Salah
0	Tidak dijawab

Analisis angket hasil respon siswa didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Respon siswa (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2012).

Jika siswa menjawab positif $\geq 61\%$ maka seluruh siswa dianggap memiliki tanggapan yang positif terhadap pernyataan yang diberikan.

Tabel 5. Kriteria penilaian angket respon siswa

Persentase (%)	Keterangan
0 - 20	Sangat Buruk
21 - 40	Buruk
41 - 60	Cukup
61 - 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

(Riduwan, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian meliputi: (1) pengamatan keterlaksanaan pembelajaran; (2) keterampilan sosial siswa; (3) nilai *pre-test* dan *post-test*; dan (4) respon siswa tentang proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran STAD menggunakan media permainan kartu pintar.

Keterlaksanaan dari proses pembelajaran materi kelompok tumbuh-tumbuhan menggunakan perlakuan sama terhadap 2 kelas yaitu model pembelajaran tipe *student team achievement divisions* (STAD) dengan harapan nilai yang diperoleh akurat. Data hasil keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan lembar pengamatan keterlaksanaan proses pembelajaran diisi oleh 4 pengamat yang merupakan mahasiswa pendidikan IPA Universitas Negeri Surabaya, yaitu Indrawati, Fadilla Ainur Rohmah, dan Dewi Rahmawati. Data hasil keterlaksanaan pembelajaran tiap fase model pembelajaran tipe STAD yang ditunjukkan pada bentuk tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1. Nilai rata-rata keterlaksanaan proses pembelajaran dalam tiap fase

No	Aspek yang dinilai	Kelas VII C	Kelas VII D
1.	Memotivasi siswa disertai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran	3,5	3,5
2.	Menyampaikan informasi	3,7	3,7
3.	Mengorganisasikan siswa menjadi kelompok-kelompok belajar	4	4
4.	Membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar	3,5	3,5
5.	Evaluasi	3,7	3,7
6.	Memberikan penghargaan	4	4

Berdasarkan hasil pengamatan dari ketiga pengamat pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran tipe STAD didapatkan nilai rata-rata keterlaksanaan proses pembelajaran kelas VII C sebesar 3,7 dan kelas VII D sebesar 3,7.

Hasil penilaian keterampilan siswa terdapat pada instrumen 2 yang diisi oleh para pengamat. Keterampilan sosial siswa yang dinilai adalah keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama. Berdasarkan data hasil rata-rata skor keterampilan sosial, diketahui bahwa dari semua indikator keterampilan siswa memperoleh rata-rata skor siswa pada kelas VII C yaitu sebanyak 86% dalam kriteria baik dan pada kelas VII D yaitu sebanyak 88% dalam kriteria baik. Berdasarkan rata-rata skor hasil keterampilan sosial tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar untuk melatih keterampilan sosial dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada

materi kelompok tumbuh-tumbuhan menunjukkan respon yang baik.

Data dari hasil belajar siswa diperoleh dari lembar soal *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 10 butir soal. Lembar soal *pre-test* dan *post-test* dikerjakan oleh siswa dengan waktu 1x30 menit. Soal *pre-test* diberikan pada awal ketika belum diberikan proses pembelajaran. Siswa menyelesaikan soal *pre-test* dengan waktu 1x20 menit. Berdasarkan data hasil *pre-test*, diperoleh bahwa nilai <70 dikatakan belum tuntas dan nilai >70 dikatakan tuntas. Pada kelas VII C dan pada kelas VII D seluruh siswa memperoleh nilai yang tidak tuntas. Soal untuk *post-test* diberikan apabila proses pembelajaran telah usai. Siswa mengerjakan soal *pre-test* dengan waktu 1x20 menit. Berdasarkan data hasil *post-test*, diketahui peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rincian pada kelas VII C hanya terdapat 1 orang yang tidak tuntas, sedangkan kelas VII D seluruh siswa memperoleh nilai yang tuntas. Persentase ketuntasan siswa kelas VII C yaitu 97% dan siswa kelas VII D yaitu 100%.

Data hasil respon yang diperoleh siswa terhadap proses pembelajaran diperoleh dari lembar angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Lembar angket respon siswa diisi setelah proses pembelajaran pada 1 kali tatap muka. Berdasarkan data hasil respon siswa, diketahui bahwa dari semua pernyataan mendapatkan respon yang baik dari siswa. Rata-rata skor respon siswa pada kelas VII C memiliki respon yang baik yaitu sebesar 96% dan pada kelas VII D memiliki respon yang baik sebesar 97%. Berdasarkan hasil respon siswa tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar untuk melatih keterampilan sosial dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kelompok tumbuh-tumbuhan menunjukkan respon yang sangat baik.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian tersebut diantaranya yaitu: (1) keterlaksanaan penerapan dari model pembelajaran tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar; (2) keterampilan sosial yang dimiliki siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media permainan kartu pintar; (3) ketuntasan hasil dari belajar siswa saat mengikuti pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar; dan (4) hasil respon yang diberikan siswa terhadap model pembelajaran tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar.

Keterlaksanaan proses pembelajaran ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar yang dilakukan pada kelas VII C dan VII D. Penilaian pengamatan didasari oleh RPP (Rencana Proses Pembelajaran), dimana RPP tersebut terlaksana atau tidak terlaksana. Berdasarkan hasil dari 3 orang pengamat tersebut, secara keseluruhan keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan media permainan kartu

pintar berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD materi kelompok tumbuh-tumbuhan mendapatkan rata-rata skor 3,7 di kelas VII C dan VII D, skor tersebut termasuk pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peneliti dapat mengelola kelas dengan baik. Berdasarkan skor keterlaksanaan proses pembelajaran dengan model pembelajaran tipe STAD kelas VII C dan VII D efektif, pembelajaran dinyatakan efektif jika guru dapat mengelola pembelajaran dengan baik atau sangat baik (Bungin B. , 2009). Diketahui apabila keterlaksanaan proses pembelajaran sudah baik. Proses pembelajaran yang baik dapat melatih keterampilan sosial dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Melatih keterampilan sosial siswa dalam berkomunikasi dan bekerja sama merupakan suatu pokok bahasan dalam penelitian yang dilakukan ini. Keterampilan sosial siswa dilatihkan dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dalam permainan kartu pintar yang diujikan kepada VII C sebanyak 32 siswa dan VII D 32 siswa dengan hasil VII C sebesar 86% dan VII D sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan respon baik pada model pembelajaran tipe STAD menggunakan media permainan kartu pintar untuk melatih keterampilan sosial siswa. Pada keterampilan komunikasi siswa dalam belajar kelompok mendapatkan respon sebesar 77% pada kelas VII C dengan kategori respon baik dari siswa dan pada kelas VII D mendapat respon sebesar 81% dengan kategori respon baik dari siswa. Dengan begitu dalam penelitian ini peneliti ingin melatih komunikasi kepada siswa agar terbiasa berinteraksi dalam berkomunikasi dengan temannya. Pada keterampilan bekerja sama siswa dalam belajar kelompok mendapatkan respon sebesar 94% pada kelas VII C dengan kategori respon baik dari siswa dan pada kelas VII D mendapat respon sebesar 94% dengan kategori respon sangat baik dari siswa. Keterampilan sosial yang dilatihkan kepada siswa dalam belajar kelompok berhasil dengan sangat baik, bahwa dalam belajar dengan kelompok dapat melatih siswa dalam mengembangkan sikap sosial yang ada pada setiap siswa. Siswa dilatih agar dapat mengendalikan ego yang ada pada diri mereka sehingga tercipta kesetiakawanan sosial antara siswa (Djamarah & Zain, 2002).

Pada hasil belajar siswa dinilai dari hasil skor *pre-test* dan skor *post-test* merupakan salah satu pokok bahasan pada penelitian ini. Soal *pre-test* dan soal *post-test* dikerjakan oleh siswa kelas VII C sebanyak 32 siswa, pada kelas VII D sebanyak 32 siswa. Soal *pre-test* dikerjakan oleh siswa kelas VII C dan VII D saat siswa belum mendapatkan konsep inti dari guru. Hasil *pre-test* kelas VII C dan VII D menunjukkan bahwa seluruh siswa tidak tuntas. *Post-test* diberikan kepada siswa VII C dan VII D setelah proses pembelajaran selesai. Hasil *post-test* kelas VII C menunjukkan 1 orang siswa tidak tuntas dan 31 siswa tuntas, sebaliknya pada kelas VII D menunjukkan seluruh siswa tuntas. Data hasil belajar siswa dalam ketuntasan hasil *pre-test* rendah, hal ini dikarenakan siswa belum memahami materi dengan jelas menjadikan siswa belum sepenuhnya mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Hasil skor *pre-*

test belum memenuhi kriteria nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70 jadi siswa yang nilainya belum mencapai 70 dinyatakan tidak tuntas. Setelah diberikan konsep inti dan siswa melakukan tugas dalam menyelesaikan permainan kartu pintar, siswa diberikan soal *post-test*. Hasil skor *post-test* mendapati peningkatan yang signifikan, di mana hasil dari kelas VII C hanya 1 siswa yang tidak tuntas dari seluruh jumlah siswa yaitu 32 siswa, sedangkan hasil dari kelas VII D seluruh siswa tuntas dalam menyelesaikan soal *post-test*. Siswa yang tidak tuntas dalam menyelesaikan soal *post-test*, hal ini karena siswa tersebut kurang menerima proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan dikarenakan pada proses pembelajaran sebelumnya siswa tidak pernah mendapatkan model pembelajaran seperti ini sehingga ada siswa belum sepenuhnya menerima proses pembelajaran ini sehingga hasil belajarnya kurang maksimal. Siswa yang mendapatkan nilai tuntas menunjukkan bahwa siswa menikmati dan menerima proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu pintar dalam mengetahui materi yang dipelajari, hal tersebut senada dengan pernyataan di dalam (Ahmad, 2013) bahwa hasil belajar siswa dinyatakan dengan nilai yang diperoleh dari hasil tes yang dapat menunjukkan tingkat keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari sebuah materi pelajaran yang diberikan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan hasil lembar angket respon siswa pada kelas VII C didapatkan persentase sebesar 96% yang menunjukkan respon sangat baik terhadap hasil dari proses pembelajaran menerapkan media permainan kartu pintar berbasis model pembelajaran tipe STAD di siswa kelas VII C dan siswa kelas VII D memberikan respon yang sangat baik pada persentase sebesar 97%. Dari 10 pernyataan yang diberikan, pada kelas VII C dengan butir pernyataan 1,2,3,6, dan 7 diperoleh respon yang sangat baik sebesar 100%, sedangkan pada kelas VII D dengan butir pernyataan 1,2,3,6,7,8, dan 9 memperoleh respon yang sangat baik sebesar 100%. Butir pernyataan respon siswa yang mendapatkan hasil rendah pada kelas VII C yaitu butir pernyataan 4,5,8,9, dan 10, sedangkan kelas VII D yang mendapatkan hasil respon rendah yaitu butir pernyataan 4,5, dan 10. Pada pernyataan butir 1, 2, 3, dan 5 adalah pernyataan yang berkaitan dengan menerapkan suatu model pembelajaran tipe STAD memakai media permainan kartu pintar. Dengan menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran siswa semakin tertarik dalam susunan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Forsyth, 2005) belajar sambil bermain dapat membuat siswa lebih rileks dalam menangkap pembelajaran, dengan sendirinya materi pembelajaran akan cepat dikuasai siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan. Pada pernyataan butir 4, 6, 7, 8, 9, dan 10 adalah pernyataan yang saling keterkaitan dengan melatih keterampilan sosial siswa saat berkomunikasi dan kerjasama untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pada pernyataan butir 6, 7, 8, dan 9 mendapatkan respon baik dari siswa sebesar 100%, perihal tersebut sesuai adanya dengan pernyataan (Huda, 2016) bahwa siswa yang saling

kerjasama dalam menyelesaikan tujuan pembelajaran akan meningkatkan kemampuan akademiknya. Hal tersebut senada dengan keunggulan dari pembelajaran kooperatif tipe STAD di mana siswa yang bekerja sama dapat meningkatkan pemahaman pada materi pembelajaran sehingga hasil belajarnya tinggi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian, peneliti menyimpulkan hasil yang dibahas yaitu keterlaksanaan model pembelajaran tipe STAD memakai media permainan kartu pintar di VII C dan VII D SMPN 2 Krian pada materi kelompok tumbuh-tumbuhan berlangsung secara efektif, karena rata-rata hasil penilaian kelas VII C yaitu 3,7 dan kelas VII D yaitu 3,7 dengan kriteria baik, keterampilan sosial siswa yang dilatihkan pada VII C dan VII D dapat terlatih baik, dengan hasil indikator keterampilan komunikasi di kelas VII C yaitu 78% pada kriteria baik dan kelas VII D yaitu 81% untuk kriteria sangat baik, sedangkan hasil indikator keterampilan kerja sama VII C dan VII D sama yaitu 94% menunjukkan kriteria yang sangat baik, hasil penilaian belajar siswa untuk VII C dan VII D mengalami peningkatan, dengan hasil *pre-test* seluruh siswa tidak tuntas pada kedua kelas, sedangkan hasil *post-test* dari 63 siswa memiliki nilai tuntas dan hanya seorang siswa yang belum tuntas pada kelas VII C, dan respon siswa terhadap penerapan media permainan kartu pintar berbasis model pembelajaran kooperatif tipe STAD sangat baik sebesar 96% dari kelas VII C dan 97% dari kelas VII D.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian terdapat saran-saran untuk penelitian selanjutnya yaitu dalam pembelajaran di kelas guru diharapkan untuk lebih memperhatikan siswa yang keterampilan sosialnya kurang dan peneliti diharapkan memperhatikan fasilitas yang dapat menunjang keterlaksanaan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bungin, B. (2009). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Forsyth, F. (2005). *Akutansi Intemasional*. Jakarta: Salemba Empat.
- Huda, M. (2016). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S. E. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.