

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBANTUAN KOMAT DECOMA (KOMIK MATEMATIKA DESAIN COVID-19 KELAS LIMA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF KOMAT DECOMA ASSISTED COOPERATIVE LEARNING (THE FIFTH GRADE MATHEMATICS COMIC DESIGN OF COVID-19) ON STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS

Meri Oktavia¹, Gustimal Witri²

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

E-mail: meri.oktavia4276@student.unri.ac.id¹, gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id²

Submitted

28 Desember 2022

Accepted

10 Januari 2023

Revised

22 Januari 2023

Published

31 Januari 2023

Kata Kunci:

Pembelajaran
Kooperatif;
Komik Matematika;
Hasil Belajar;

Keyword:

Cooperative
Learning;
Mathematical
Comics;
Learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada proses pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan berbantuan komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif serta menggunakan metode Pre-Experimental Design yang merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat dengan model desain One-Group Pretest-Posttest Design. Untuk menguji hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar diberikan test berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata nilai dari pretest siswa yaitu 44,19 dan hasil posttest siswa yaitu dengan nilai rata-rata 76,19. Hasil uji Paired Sample T Test diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0.000 < (\alpha = 0.05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pada proses pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan berbantuan komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas V sekolah dasar.

Abstract

This study aims to determine the effect of the cooperative learning process of the NHT type with the help of comics on the mathematics learning outcomes of fifth grade elementary school students. This study uses an experimental method with a quantitative approach and uses the Pre-Experimental Design method which is a systematic research to test the hypothesis of a causal relationship with the One-Group Pretest-Posttest Design model. To test the mathematics learning outcomes of grade V elementary school students, tests were given in the form of pretest and posttest. The results of this study show that the average of the students' pretest is 44.19 and the results of the students' posttest are with an average value of 76.19. The results of the Paired Sample T Test obtained a significant value (2-tailed) of $0.000 < (\alpha = 0.05)$, so that H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that there is an influence on the cooperative learning process of the NHT type with the help of comics on students' mathematics learning outcomes in fraction material in class V of elementary school.

Citation :

Oktavia, M., & Witri, G. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Komat Decoma (Komik Matematika Desain Covid-19 Kelas Lima) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 81-90. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.147>

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Pembelajaran adalah adanya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai kriteria

bagi pembelajaran. Pendidikan matematika merupakan bagian dari pendidikan. Dengan demikian pendidikan matematika berperan penting dalam upaya membina dan membentuk manusia berkualitas tinggi. Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SMA bahkan juga diperguruan tinggi. Pembelajaran matematika di sekolah merupakan sarana berpikir yang jelas, kritis, kreatif, sistematis dan logis.

Mengingat begitu pentingnya pelajaran matematika di sekolah maka diperlukan suatu strategi yang tepat dalam pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat dicapai sesuai yang diinginkan. Seharusnya matematika merupakan salah satu pelajaran yang digemari oleh siswa terkait dengan kegunaannya. Kenyataannya, keluhan dan kekecewaan terhadap hasil yang dicapai siswa dalam mata pelajaran matematika hingga kini masih sering diungkapkan. Umumnya siswa mengatakan Matematika merupakan pelajaran yang sulit, membosankan, tidak menarik, dan bahkan penuh misteri.

Ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek: bilangan, geometri, pengukuran, pengolahan data. Pada aspek bilangan terdapat pokok bahasan mengenai pecahan. Masalah yang sering terjadi dalam mempelajari konsep pecahan yaitu kelemahan dalam menguasai atau memahami materi. Maka dari itu seorang guru dapat menggunakan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model kooperatif (*cooperative learning*).

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) ini bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan pendapat. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, saat proses pembelajaran matematika pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* bisa digunakan saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* merupakan model pembelajaran berkelompok yang di desain dengan pemberian nomor kepala pada setiap anak di masing-masing kelompok. Model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, menjawab dan saling menjawab satu sama lain, melibatkan siswa lebih banyak dalam menelaah materi yang tercakup dalam pelajaran (Zativalen, 2016). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Menurut (Wardani dkk, 2012) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil pengukuran penguasaan bidang/materi dan aspek perilaku baik melalui test maupun non test. Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa banyak mengalami kendala dan hambatan. Lebih-lebih pada pelajaran matematika yang menuntut begitu banyak pencapaian konsep sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang memuaskan. Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa banyak mengalami kendala dan hambatan. Lebih-lebih pada pelajaran matematika yang menuntut begitu banyak pencapaian konsep sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang memuaskan. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu berasal dari siswa. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Diantara ketiga lingkungan itu yang paling berpengaruh adalah lingkungan sekolah seperti guru, sarana belajar dan teman-teman sekelas. Adapun salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada proses pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan sebuah media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sebuah perantara yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan juga pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar (Arsyad, 2014). Hal ini tentunya sangat membantu guru dalam memberikan sebuah materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang digunakan tentunya bukan sembarangan, guru harus dapat memilih jenis media apa yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu media yang mampu membangkitkan minat dan hasil belajar siswa dalam belajar matematika sekolah dasar terutama pada materi pembelajaran pecahan adalah komik. Komik adalah sebuah karya sastra yang disajikan dalam bentuk gambar, animasi atau tokoh-tokoh yang berbentuk seperti kartun, cerita dalam komik tersebut harus cerita yang humoris, ringkas dan menarik perhatian agar peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan atau yang dijelaskan dalam komik tersebut. Komik adalah salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk digunakan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian dari permasalahan yang telah peneliti paparkan diatas, maka peneliti ingin melakukan sebuah penelitian *eksperimen* untuk menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan berbantuan sebuah media pembelajaran yaitu komik, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari pembelajaran kooperatif dengan berbantuan media komik terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dengan materi pecahan biasa dan pecahan campuran di Sekolah Dasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*. Menurut (Sugiyono,2012) metode penelitian *eksperimen* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* yang merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. *One group pretest-posttest* adalah jenis desain penelitian dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan.

Tabel 1. *Desain One-Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan.

O_2 = Nilai *posttest* setelah mendapat perlakuan.

X = Perlakuan dengan proses pembelajaran kooperatif menggunakan media komik.

Tempat dilaksanakannya penelitian ini di sekolah UPT SD Negeri 021 Kepau Jaya, yang beralamatkan pada Jalan Raya Bulu Nipis, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2022 – 2023. Maka dari itu dapat diketahui populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA di UPT SD Negeri 021 Kepau Jaya yang siswanya berjumlah 31 orang. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* bebantuan media komik. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis untuk mendapatkan suatu data dalam penelitian (Sugiyono, 2016). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah test berupa soal yaitu *pretest* dan *posttest* dan non tests yaitu observasi dan dokumentasi. |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Deskripsi Penelitian

Pengambilan data diawali dengan melakukan uji coba instrumen test. Hasil test uji coba kemudian dianalisis menggunakan aplikasi *SPSS 25* untuk menguji *validitas* soal, *reliabilitas*, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Setelah soal di uji validitasnya maka soal yang *valid* berjumlah 10 soal, soal yang digunakan untuk menguji kemampuan awal siswa disebut dengan soal *pretest* sedang soal yang digunakan untuk menguji kemampuan akhir siswa disebut dengan soal *posttest* dan masing-masing soal berjumlah 10 soal. Pemilihan soal tersebut dipertimbangkan berdasarkan kesesuaian dengan indikator, tingkat kesukaran, selanjutnya data dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa diuji *normalitas* dan *homogenitas* data setelah data tersebut berdistribusi normal dan homogen maka data *pretest* dan *posttest* dapat dianalisis menggunakan *uji T* dan nilai *N-Gain*.

Penelitian pada kelas *eksperimen* dilakukan selama 3 minggu dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kemudian memberikan perlakuan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yaitu komik.

2. Hasil Penelitian

A. Data *Pretest* Penelitian

Analisis data awal ini terdiri dari analisis data hasil test kemampuan awal peserta didik (*pretest*). Hasil *pretest* pada kelas *eksperimen* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil *Pretest* Kelas *Eksperimen*

Kelas	Data	N	Mean	Nilai max	Nilai min
<i>Pretest</i>	Kelas	31	44,19	58,00	30,00

Berdasarkan dari hasil tabel diatas, maka dapat hasil dari *pretest* siswa pada kelas yaitu dengan nilai rata-rata 44,19. Dengan nilai paling rendah atau nilai minimal yaitu 30,00 dan nilai paling tinggi atau nilai maksimal yaitu 58,00.

B. Proses Pelaksanaan Penelitian

Langkah awal peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah memberikan soal *pretest*. Tujuan dari soal *pretest* ini yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan menguji kenormalan data dikelas *eksperimen*. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan *eksperimen* adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Pembuatan RPP disesuaikan dengan kemampuan siswa dan kurikulum 2013 tentang pembelajaran matematika pada materi pecahan. Dalam proses pembelajaran berlangsung peneliti penerapakan proses pembelajaran kooperatif tipe *NHT* Kemudian peneliti memberikan sebuah media pembelajaran yaitu komik. Komik ini berjudul “Cerita Keluargaku Melawan Virus *Covid-19* Dalam Rumus Pecahan”.

Kemudian setelah diakhir proses pembelajaran peneliti memberikan test untuk melihat hasil belajar siswa dengan Instrumen tes (soal) yaitu dengan diberi LKPD dan Soal evaluasi. Setelah diberi perlakuan peneliti memberikan soal untuk melihat kemampaun siswa yaitu dari hasil belajar

siswa dengan memberikan *posttest*. Kemudian peneliti juga menggunakan instrumen non test seperti observasi dan dokumentasi, yang digunakan pada penelitian ini untuk memperkuat hasil penelitian dilapangan. Perlakuan berlangsung selama tiga pekan dengan tiga kali pertemuan untuk penerapan media komik yang dilakukan dikelas VA.

Tabel 3. Jadwal Penelitian Kelas *Eksperimen*

Hari, Tanggal	Kelas VA (Kelompok <i>Eksperimen</i>)
Kamis, 08-09-2022	<i>Pre-test</i>
Senin, 12-09-2022	Perlakuan 1
Kamis, 15-09-2022	Perlakuan 2
Senin, 19-09-2022	Perlakuan 3
Kamis, 22-09-2022	<i>Post-test</i>

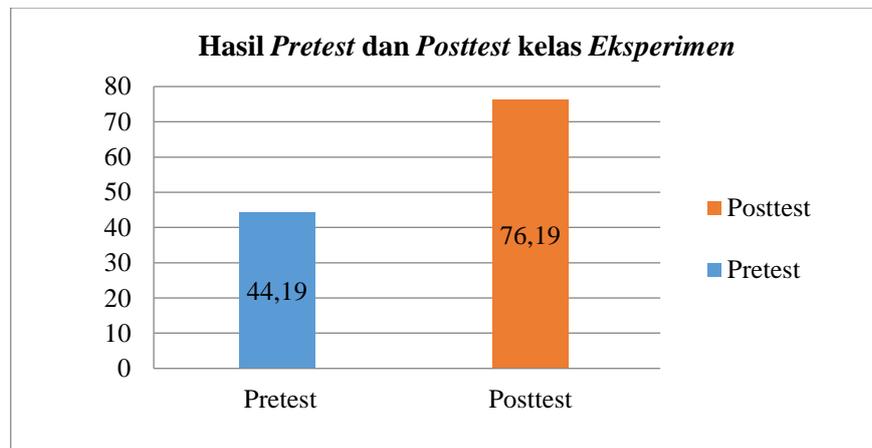
C. Data *Posttest* Penelitian

Setelah diberi soal *pretest*, peneliti melakukan perlakuan terhadap kelas *eksperimen* yaitu proses pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan berbantuan komik pada mata pelajaran matematika sdengan materi pecahan biasa dan pecahan campuran. setelah diberi perlakuan peneliti memberikan soal berupa *posttest*. Hasil *posttest* pada kelas *eksperimen* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil *Posttest* Kelas *Eksperimen*

Kelas	Data	N	Mean	Nilai max	Nilai min
<i>Posttest</i>	Kelas	31	76,19	90,00	60,00

Berdasarkan dari hasil tabel diatas , maka dapat hasil *posttest* siswa di kelas yaitu dengan nilai rata-rata 76,19. Dengan nilai paling rendah atau minimal 60,00 dan nilai paling tinggi atau maksimal 90,00.



Gambar 1. Diagram Batang *Pretest-Posttest*

Berdasarkan dari hasil diagram diatas, maka dapat hasil dari *pretest* siswa pada kelas *eksperimen* sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran yaitu komik dengan nilai rata-rata 44,19 dan hasil *posttest* pada kelas *eksperimen* setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran komik yaitu memiliki nilai rata-rata 76,19. Sehingga dapat disimpulkan dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas VA terdapat pengaruh dari proses pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan berbantuan komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di sekolah dasar.

D. Analisis Data Prasyarat

1) Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

		<i>Tests of Normality</i>					
		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
Kelas		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	<i>Pretest</i>	.187	31	.007	.933	31	.054
Belajar	<i>Posttest</i>	.155	31	.056	.937	31	.069

a. Lilliefors Significance Correction

Hal ini menunjukkan, nilai *Sig. Pretest* > 0,05 dan nilai *Sig. Posttest* > 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari *pretest* dan *posttest* kelas VA berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar Siswa	<i>Levene Statistic</i>	<i>Df1</i>	<i>Df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Based on Mean</i>	.301	1	60	.585
<i>Based on Median</i>	.349	1	60	.577
<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.349	1	60.000	.577
<i>Based on trimmed mean</i>	.299	1	60	.587

Berdasarkan dari tabel di atas, variabel standar operasional prosedur diperoleh nilai *signifikasi* lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,585 berarti dapat dikatakan data tersebut homogen.

3) Uji T

Tabel 7. Hasil Uji T

Kelas	N	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pretest</i>	31	44.19	7.989	1.435
<i>Posttest</i>	31	76.19	8.600	1.545

Berdasarkan tabel diatas terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan proses pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* dengan berbantuan komik dapat dilihat dari hasil belajar di kelas VA memiliki nilai rata-rata *pretest* yaitu 44.19 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 76.19. Maka dari itu dapat disimpulkan adanya pengaruh terhadap proses pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan menggunakan media pembelajaran yaitu komik pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VA sekolah dasar.

4) Uji N-Gain

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

Kelas VA	
	<i>N-Gain Score(%)</i>
N	31
Rata-rata	69.2141
Minimum	16.67
Maximum	100.00

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* pada tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas VA adalah 69.2141 atau 69.21% dengan nilai minimal 16.67 dan nilai maksimal 100.00 termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh terhadap proses pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan berbantuan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VA sekolah dasar.

5) Uji Hipotesis

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

<i>Equal variances assumed</i>	<i>Sig.</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Pengaruh media komik	.585	60	.000

Diketahui hasil yang diambil dari *Sig. (2-tailed)* yaitu .000 yaitu hasil nilai *sig. (2-tailed)* < 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *NHT* berbantuan media komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V sekolah dasar.

6) Observasi

Tabel 10. Hasil Observasi

No	Pertemuan	Hasil <i>Persentase</i>	Kategori
1.	Pertemuan I	70%	Baik
2.	Pertemuan II	88%	Sangat Baik
3.	Pertemuan III	94%	Sangat Baik

Pertemuan 1 dikategorikan baik, sedangkan pada pertemuan 2 dan 3 hasil observasi dikategorikan sangat baik. Pada hasil observasi pada kelas *eksperimen* dari pertemuan 1 sampai 3, menunjukkan bahwa terdapatnya pengaruh pembelajaran kooperatif pada tipe *NHT* dengan berbantuan sebuah media pembelajaran yaitu komik terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar.

Pembahasan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh pada proses pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* berbantuan sebuah media pembelajaran yaitu komik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dalam materi pecahan biasa dan pecahan campuran. Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan soal test pilihan ganda dan essay, yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Test pilihan ganda dan essay ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran yaitu komik. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Pembahasan terhadap data hasil penelitian ini didasarkan pada aspek pengetahuan atau kognitif.

Sebelum diterapkannya proses pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan berbantuan media pembelajaran yaitu komik peneliti melakukan test awal yaitu (*pretest*). Setelah diberi *pretest* diketahui lah nilai dari seluruh siswa kelas VA yaitu nilai terendah 30 dan nilai tertingginya 58. Kemudian didapatkanlah nilai rata-rata *pretest*nya yaitu 44,19.

Pada proses pembelajaran ini dilakukannya pada pembelajaran kooperatif tipe *NHT*. Pembelajaran kooperatif tipe *NHT* memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa (Astuti,

2019). Proses pembelajaran kooperatif tipe *NHT* ini pembelajaran yang mengutamakan peran aktif siswa, serta mengajak siswa untuk belajar sambil bermain (Kurnia & Damayani, 2019), jadi membuat siswa tidak bosan saat belajar. Dalam proses pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran yaitu komik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa (Ary N. Wahyuningsih, 2012). Apalagi dalam media komik cerita yang menarik dikemas dengan cerita kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan keadaan dunia yaitu pada saat virus *covid-19* melanda, dalam komik tersebut dirangkuplah cerita dalam bentuk sebuah materi pecahan yakni pecahan biasa dan pecahan campuran. Dan penggunaan media ini bisa digunakan dimana saja dan kapan saja yang mempermudah peserta didik untuk membaca komik tersebut sambil mempelajari materi pecahan sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yaitu komik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu membuat hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Makna hasil belajar ialah perubahan yang terjadi pada peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai bentuk dari proses belajar.

Proses pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan berbantuan media pembelajaran yaitu komik ini diterapkan setiap pembelajarannya, dimana proses pembelajaran ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Dan setelah diberi perlakuan atau proses pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan berbantuan media komik terhadap hasil belajar siswa (*posttest*) itu mengalami peningkatan yaitu dengan nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertingginya yaitu 90 kemudian dapatlah hasil rata-rata *posttest* yang diperoleh yaitu sebesar 76,19. Dengan dilakukannya tahap *posttest* atau setelah diberi perlakuan terlihat adanya pengaruh terhadap hasil belajar dikelas VA.

Berdasarkan hasil uji prasyarat diketahui bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yang digunakan untuk menguji statistik parametrik yaitu uji *Paired Sample T Test* dengan berbantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25. Hasil uji *Paired Sample T Test* diperoleh nilai signifikan (*2-tailed*) sebesar $0.000 < (\alpha = 0.05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan berbantuan media komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan biasa dan pecahan campuran di kelas VA sekolah dasar. |

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Dari hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan yaitu melakukan sebuah proses pembelajaran yang menggunakan proses pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* dengan berbantuan media pembelajaran yaitu komik pada pembelajaran matematika dalam materi pecahan biasa dan pecahan campuran. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Hasil perhitungan *pretest* siswa pada kelas yaitu 44,19 dan hasil *posttest* siswa di kelas yaitu dengan nilai rata-rata 76,19, dari nilai *posttest* siswa dapat dilihat adanya pengaruh dari hasil belajar pada proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis dengan *Paired Sample T Test* diperoleh nilai signifikan (*2-tailed*) sebesar $0.000 < (\alpha = 0.05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan ada pengaruh dalam proses pembelajaran yang menggunakan proses pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* dengan berbantuan media pembelajaran yaitu komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di UPT SD Negeri 021 Kepau Jaya.

Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran yaitu komik sebagai berikut: 1). Dengan menggunakan sebuah media komik, siswa lebih aktif karena komik salah satu buku yang juga banyak digemari oleh anak-anak, apalagi dengan menggunakan media komik saat belajar siswa lebih aktif dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung. 2). Diharapkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar seorang guru bisa menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan juga dalam pemilihan dan penggunaan media harus sesuai salah satunya yaitu komik, agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. 3). Untuk kepala sekolah, agar dapat memfasilitasi terhadap guru untuk membuat media pembelajaran salah satunya yaitu komik dengan mengadakan pelatihan, agar guru dapat menciptakan komik dengan baik. 4). Untuk sekolah peneliti berharap dapat memperbanyak media pembelajaran seperti komik dimana komik yang berkaitan dengan sebuah materi pembelajaran agar siswa lebih tertarik saat proses pembelajaran atau saat membaca komik tersebut diperpustakaan. Ini juga salah satu untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. 5). Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan bisa membuat atau mengembangkan media pembelajaran berbasis komik lebih baik dan bagus lagi agar kedepannya media komik bisa menjadi salah satu media yang sangat digemari oleh siswa sekolah dasar. |

DAFTAR PUSTAKA

- [Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1), 19-27.
- Astuti, W. (2019). Pengaruh Model *Numbered Heads Together (NHT)* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 605–610.
- Febriyandan, Riskika., dan Kowiyah. (2021). Analisis Kebutuhan Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah FIP UNIMED*, 5(3), 158-164.
- Mayangsari, S. N. (2017). Analisis kesalahan siswa dalam pemahaman konsep operasi hitung pada pecahan. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 4(1), 13-19.
- Isjoni. (2011). *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Ismun, Ali. (2021). Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247-264.
- Karso, Suyadi, G., Muhsetyo, G. (2014). *Pendidikan Matematika I*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Kasmadi dan Sunariah., Nia Siti. (2016). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kurnia, V. T., & Damayani, A. T. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192–201.

- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Slavin. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Taufina, Taufik. (2011). *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Press.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wardani, N. S., dkk. (2012) . *Asesmen Pembelajaran SD*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Widiyanto, Joko. (2010). *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UMS.
- Wijanarko, Yudi. (2017). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*. 1(1). 52-59.
- Zativalen. (2016). Pengaruh Metode *Number Head Together (NHT)* Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Dinoyo 2 Kota Malang. Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 1(5),855-860. |