

**PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING METODE CASE STUDIES
DENGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA
MUHAMMADIYAH 3 BANCAR**

Risa Mahmudah¹⁾, Dra. Hj. Candra Aeni, M.Pd²⁾, Ridaul Innayah, S.Pd., M.Pd³⁾

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban
Email: Rizazhazha@yahoo.co.id

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban
Email: candraunirow@yahoo.com

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban
Email: nay_sukses@yahoo.com

Abstract

The problem in this research is the low of student learning activity in economic learning process, Thus causing student learning outcomes that have not been optimal. The purpose of this study is to describe the activity of teachers in implementing cooperative learning with cases study method with comic media, describing the activities of students in following the learning process using cooperative learning with cases study method with comic media, And describe student learning outcomes after applied cooperative learning with cases study method with comic media. Cooperative learning model of case study method with comercial media is learning which emphasizes on heterogeneity and cooperation among students. Students are given the opportunity to interact and work together by doing tasks in groups and then exchanging group members with other group members and returning to early group members in a pleasant atmosphere. This research was conducted in SMA Muhammadiyah 3 Bancar. The subjects of this research is students of class X of the academic year 2016/2017, which amounted to 29 students, and who acted as observer in this reseacrh is Economics subject teachers and students of the education program of Economics class of 2013.

Result of this research that the activity of teachers experienced an increase in the first cycle is 62.5%, the second cycle is 72.5%, and the third cycle is 88.75%. Student activity has increased that is in cycle I is 45,64%, cycle II equal to 63,7%, and cycle III equal to 83,36%. Student learning outcomes also experienced an increase that is in the first cycle of 41.37%, the second cycle of 58.62%, the third cycle of 79.31%. Based on the results of this study, it can be concluded that the implementation of learning cooperative learning method of case studies with comic media can increase the activity and learning outcomes of Economics subjects in the class X students in SMA Muhammadiyah 3 Bancar 2016/2017 academic year.

Keyword: Cooperative Learning Model, Case study method, Comic Media, Learning Activities, and Learning Outcomes



1. PENDAHULUAN

Setiap peserta didik memiliki kepribadian berbeda. Kepribadian yang mempunyai sifat unik, sesuai perkembangan psikologi yang dimiliki. Proses perkembangan peserta didik, disertai adanya perubahan perasaan, sikap, minat, kreatifitas, dan bakat. Dimana setiap aspek tersebut pada dasarnya membuat kombinasi-kombinasi atau hubungan baru yang kemudian membentuk psikologis yang berbeda. Adanya perbedaan menyebabkan rasa saling membutuhkan untuk mencapai keberhasilan. Keberhasilan mencapai bakat pembelajaran, perlu adanya bimbingan dan pengarahan yang baik dan benar. Salah satu faktor yang bisa mendukung dan memotivasi peserta didik adalah Guru.

Guru merupakan kunci keberhasilan sebuah lembaga pendidikan. Guru adalah sales agent dari lembaga pendidikan (Alma, 2009:123). Guru merupakan motivator dan pendorong dalam pembelajaran. Pembelajaran yang benar diciptakan melalui perencanaan pembelajaran. Perencanaan adalah sebagai suatu proses untuk menetapkan “kemana harus pergi” dan bagaimana untuk sampai ke “tempat” itu dengan cara yang paling efektif dan efisien menurut Kaufman

(dalam Sanjaya, 2009:24). Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan keefektifan dalam pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan ditemui beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran dikelas X, diantaranya adalah: guru kesulitan mengkondisikan siswa mencari sumber belajar lain agar siswa tidak ketergantungan dengan apa yang disampaikan guru, siswa masih banyak yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, kurangnya minat siswa untuk membaca LKS sebagai sumber bahan ajar, siswa masih memiliki kesadaran yang rendah untuk (sharing) pengetahuan dengan temannya. Selain itu ketika diberikan tugas, banyak siswa yang malas mengerjakan sendiri dan memilih menyalin pekerjaan temannya. Guru juga sudah berupaya menerapkan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif, namun keaktifan siswa masih didominasi siswa tertentu saja.

Agar masalah tersebut tidak berkepanjangan maka dibutuhkan cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Aktivitas atau tugas-tugas yang dikerjakan siswa hendaknya menarik minat siswa (R. Ibrahim, 2010:27). Seperti halnya yang dikemukakan Alma (2012:76) untuk mempertinggi efektivitas



belajar mengajar, sebaiknya guru memperhatikan metode serta kondisi mengajar. Makin baik suatu metode atau cara yang digunakan, semakin efektif pula pencapaian suatu tujuan. Metode yang baik dan efektif, adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Salah satu metode dan media pembelajaran yang dipandang sesuai untuk mengatasi masalah sebagaimana diuraikan di atas adalah dengan menggunakan *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik. Menurut Alma (2009:86) langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* adalah kelas dibagi atas beberapa kelompok kecil dengan mengangkat seorang ketua dan seorang penulis. Siswa yang sudah terbentuk dalam kelompok-kelompok kecil tersebut diberi cerita, peristiwa, situasi, kasus, kemudian siswa memikirkan pemecahan dengan menggunakan *thinking skills*. Ketua meluruskan jalannya diskusi dan penulis mencatat .

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X semester 2 SMA Muhammadiyah 3 Bancar tahun pelajaran 2016/2017 untuk materi permintaan dan penawaran uang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana aktivitas guru

dalam mengimplementasikan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 3 Bancar?; 2) Bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 3 Bancar?; 3) Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi dapat meningkat setelah diterapkan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik pada mata pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 3 Bancar?

2. KAJIAN PUSTAKA

Setiap pembelajaran, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat agar apa yang menjadi tujuannya dapat dicapai dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya (2009:194) “pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang



kemampuan akademis, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda /heterogen”.

Pembelajaran kooperatif dilakukan dalam rangka meningkatkan partisipasi sejumlah siswa dalam satu kelompok. Seperti yang dikemukakan oleh Huda (2011:32) bahwa “pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda”. Sedangkan menurut Alma (2009: 81) “*Cooperative learning* ini dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan dapat meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial”. Pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* merupakan pembelajaran yang dibentuk dalam beberapa kelompok kecil. “*Case studies*; kelas dibagi atas kelompok kecil diangkat seorang ketua dan seorang penulis. Kelompok diberi cerita, peristiwa, situasi, kasus, kemudian siswa memikirkan pemecahan dengan menggunakan *thinking skills*. Ketua meluruskan jalannya diskusi dan penulis mencatat” (Alma 2009:89). Menurut Mukhtar dan Iskandar (2010:202) “metode studi kasus berbentuk penjelasan tentang masalah, kejadian, atau situasi tertentu, kemudian siswa ditugaskan mencari alternatif

pemecahannya”. Langkah-langkah Pembelajaran *case studies* menurut Yin (2015:22) adalah sebagai berikut:

- a. Setiap siswa membentuk kelompok sebanyak 5-6 anak (guru menentukan siswa disetiap membentuk kelompok dan menunjuk ketua kelompok).
- b. Guru memberikan tugas dan sebuah kasus,cerita atau peristiwa.
- c. Siswa mengerjakan tugas setelah mengamati sebuah kasus, cerita atau peristiwa.
- d. Setelah selesai mengerjakan tugas, masing-masing anggota bertukar anggota dengan anggota kelompok lain.
- e. Ketika bertukar anggota, masing-masing anggota yang baru saling menyatakan dan mencari kepastian jawaban mereka.

Salah satu cara memaksimalkan prestasi siswa belajar yaitu menggunakan sebuah media komik, menurut Daryanto (2016:145) “komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Pada awalnya, komik diciptakan bukan untuk kegiatan



pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik. Hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pengertian di atas bahwa peneliti tertarik menjadikan media sebagai pembelajaran yang menarik. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran media komik.

Belajar sangat membutuhkan aktivitas, karena tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Menurut Mulyono (2001:56) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Sardiman (2011:96) “aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar”.

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar,

dan lain sebagainya (Rosalia, 2005). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi dalam mencapai hasil belajar.

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar. Menurut Suprijono (2012:5) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Sedangkan menurut Sanjaya (2009:13) “hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”. Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian yang dinyatakan dalam bentuk hasil belajar.



3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto (2011:3), pengertian penelitian tindakan kelas (PTK) adalah “suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”.

Adapun rancangan dari penelitian ini dilakukan dengan siklus PTK yang secara terperinci mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang bersifat siklus berulang-ulang, minimal 2 atau 3 siklus.

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Bancar, yang beralamatkan di Jl. Desa Tergambang, Kecamatan Bancar-Kabupaten Tuban pada kelas X tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu dari bulan Maret sampai dengan bulan April 2017. Pada bulan Maret peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, wawancara kepada guru terkait permasalahan pembelajaran mata pelajaran Ekonomi dan mengumpulkan data awal sebelum pelaksanaan siklus. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Siklus pertama

dilaksanakan pada tanggal 29 Maret 2017. Siklus kedua dilaksanakan tanggal 5 April 2017. Sedangkan siklus ketiga dilaksanakan pada tanggal 19 April 2017. Kemudian dilanjutkan dengan finishing laporan akhir yang dilakukan selama tiga bulan berikutnya yaitu bulan Mei sampai dengan Juli 2017.

Subyek penelitian adalah subyek yang dituju oleh peneliti untuk diteliti. Subyek dalam penelitian ini antara lain: 1) Guru, dalam penelitian ini yang bertindak sebagai guru dalam mengimplementasikan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* adalah peneliti. 2) Siswa, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 3 Bancar sebanyak 29 siswa, dengan 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. 3) Observer, observer penelitian ini terdiri dari dua orang. Observer satu (P1) adalah Ibu Siswi Kurniatin, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah 3 Bancar. Observer dua (P2) adalah Siti Anipah selaku teman sejawat yang sedang menempuh kuliah semester 8 pada Program Studi Pendidikan Ekonomi dan sedang menyelesaikan skripsi penelitian tindakan di bidang pendidikan, sehingga memiliki pengalaman melakukan penelitian tindakan kelas.



Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti antara lain: 1) Wawancara, menurut Sugiyono (2013:194) “wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam jumlah respondennya sedikit/kecil”. 2) Observasi, menurut Arifin (2010:101) “observasi adalah instrument lain yang sering dijumpai dalam penelitian pendidikan”. Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat implementasi *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik. 3) Tes, menurut Hamzah (2008:71) “Tes adalah suatu pertanyaan, tugas, atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi, yang setiap butir pertanyaan mempunyai jawaban, dan memberikan implikasi bahwa setiap butir tes menuntut jawaban dari orang yang dites”. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan (hasil belajar) siswa pada mata pelajaran Ekonomi khususnya mengenai kompetensi dasar

menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang yang diajarkan menggunakan model *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik. 4) Dokumentasi, dokumentasi merupakan cara lain untuk memperoleh data dari responden (Arifin, 2010). Dalam penelitian ini dokumen yang dibutuhkan oleh peneliti antara lain: daftar nama siswa, silabus, RPP, dan modul/LKS kelas X.

Teknik analisis atau pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui persentase aktivitas siswa yang diamati dalam setiap pertemuan digunakan rumus sebagai berikut:

$$S_1 = \frac{X_1}{N} \times 100\%$$

Sudjana (dalam Purwinoto, 2009:51)

Keterangan :

S_1 :Persentase aktivitas siswa

X_1 :Jumlah skor hasil pengamatan

N :Jumlah skor maksimum

Batasan kriteria persentase aktivitas siswa adalah sebagai berikut:



Tabel 3.1 Batasan Kriteria Aktivitas Siswa

Persentase Aktivitas	Kriteria Penilaian
81% - 100 %	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0 - 20 %	Tidak Efektif

Sumber: (Suharsimi Arikunto, 2012)

Hasil Belajar Siswa, dapat dilihat dari hasil pos-tes tiap siklus. Hasil pos tes dari masing masing siklus akan dibandingkan untuk mengetahui hasil belajar akhir siswa selama penelitian. Sesuai dengan KKM mata pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 3 Bancar, ketuntasan individual adalah 70 dan ketuntasan secara klasikal adalah 70%. Artinya, setiap siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 maka siswa tersebut dinyatakan tidak lulus atau belum tuntas. Sedangkan persentase ketuntasan belajar kelas tercapai jika siswa yang mencapai ketuntasan belajar lebih besar atau sama dengan 70%. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dalam satu kelas digunakan rumus sebagai berikut:

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

Arifin (dalam Krisnawati, 2006:51)

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan

n : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah siswa keseluruhan

Batasan kriteria persentase hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Batasan Kriteria Hasil Belajar Siswa

Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	Kriteria Penilaian
80% - 100 %	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
45% - 59%	Kurang
<44 %	Kurang Sekali

(Rasyid dan Mansyur, 2008)

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah atau urutan yang harus dilalui atau dikerjakan dalam penelitian. Sesuai tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas, penelitian ini terdiri dari 3 siklus.

Kegiatan Siklus I, pada kegiatan siklus I tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu menentukan dan merencanakan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa, menyusun instrumen penelitian yang diperlukan. Menyusun instrumen melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, media pembelajaran, membuat instrumen penelitian yang terdiri dari: lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar evaluasi berupa soal pre-tes dan pos-tes.



Tahap kedua pada siklus I adalah pelaksanaan, pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan acuan, serta berusaha menarik perhatian siswa. Kegiatan inti diisi dengan penyampaian materi pelajaran dengan membacakan sebuah komik yang berisi materi, mengelompokkan siswa dengan 5-6 anggota setiap kelompok, memberikan komik yang berisi sebuah kasus, peristiwa ataupun cerita, meminta kelompok memecahkan sebuah masalah, meminta siswa bertukar anggota dengan kelompok lain, meminta siswa kembali kepada kelompok awal, memberi kesempatan masing-masing pasangan mempresentasikan hasil diskusinya. Kegiatan penutup dilakukan dengan memberikan pos-tes untuk siswa, dan membimbing siswa untuk merangkum kembali materi yang sudah dipelajari.

Tahap ketiga pada siklus I adalah pengamatan yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Ekonomi dan rekan mahasiswa yang bertindak sebagai observer. Komponen yang diamati adalah aktivitas guru selama mengimplementasikan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies*

dengan media komik, dalam hal ini adalah aktivitas peneliti, aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik, hasil belajar siswa berupa hasil pos-tes yang diberikan kepada siswa sesudah pelajaran dengan *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik.

Tahap keempat pada siklus I adalah refleksi. Pada tahap ini peneliti meninjau hasil pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan. Berdasarkan pengamatan akan tampak kelebihan dan kelemahan selama proses pembelajaran di kelas penelitian, sehingga dapat dilakukan evaluasi untuk mencari solusi dan perbaikan pada tindakan siklus selanjutnya.

Kegiatan Siklus II. Siklus II merupakan putaran kedua dengan tahapan yang sama seperti pada siklus I. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan kegiatan pada siklus I, dimana dilakukan perbaikan dan penambahan kegiatan yang dirasa perlu setelah mengevaluasi kegiatan pada siklus I.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada siklus II yang pertama adalah perencanaan yang berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dirumuskan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II.



Kegiatan kedua berupa pelaksanaan, pelaksanaan tindakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kegiatan ketiga berupa pengamatan, pada tahap ini observasi dilakukan sesuai dengan kondisi dan refleksi pada siklus pertama. Kegiatan keempat berupa refleksi, peneliti meninjau hasil pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan siklus II.

Kegiatan Siklus III merupakan putaran ketiga dengan tahapan yang sama seperti pada siklus I dan siklus II. Kegiatan yang dilakukan pada siklus III juga tidak jauh berbeda dengan kegiatan pada siklus II, dimana dilakukan perbaikan dan penambahan kegiatan yang dirasa perlu setelah mengevaluasi kegiatan pada siklus II. Kegiatan kesatu yang dilakukan pada siklus III berupa perencanaan, berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua dirumuskan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus III. Kegiatan kedua berupa pelaksanaan, tindakan yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kegiatan ketiga berupa pengamatan, pada tahap ini observasi dilakukan sesuai dengan kondisi dan refleksi pada siklus II. Kegiatan yang keempat berupa refleksi, dari hasil refleksi, siklus I diadakan perbaikan dan penyempurnaan model pembelajaran

cooperative learning metode *case studies* pada siklus II dan siklus III sampai memperoleh perangkat pembelajaran yang sempurna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian yang dilaksanakan dengan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik: pada siklus I, hasil pengamatan aktivitas guru menunjukkan prosentase sebesar 62,5%. Jumlah tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria yang ditentukan merupakan kriteria yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar; hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan prosentase sebesar 45,64%. Jumlah tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria yang ditentukan merupakan kriteria yang kurang efektif dalam kegiatan belajar mengajar; hasil pengamatan hasil belajar siswa diperoleh presentasi sebesar 41,73% untuk hasil belajar siswa melalui *post test*. Jumlah tersebut bila dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan merupakan kriteria yang kurang.

Hasil penelitian pada siklus II: hasil pengamatan aktivitas guru menunjukkan prosentase sebesar 72,5%. Jumlah tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria yang ditentukan merupakan kriteria yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar; hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan



prosentase sebesar 63,7%. Jumlah tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria yang ditentukan merupakan kriteria yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar; hasil pengamatan hasil belajar siswa diperoleh presentasi sebesar 58,62% untuk hasil belajar siswa melalui *posttest*. Jumlah tersebut bila dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan merupakan kriteria yang baik.

Hasil penelitian pada siklus III: hasil pengamatan aktivitas guru menunjukkan prosentase sebesar 88,75%. Jumlah tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria yang ditentukan merupakan kriteria sangat efektif dalam kegiatan belajar mengajar; hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan prosentase sebesar 83,36%. Jumlah tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria yang ditentukan merupakan kriteria sangat efektif dalam kegiatan belajar mengajar, hasil pengamatan hasil belajar siswa diperoleh presentasi rata-rata sebesar 79,31% untuk hasil belajar siswa melalui *posttest*. Jumlah tersebut bila dilihat berdasarkan kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan merupakan kriteria yang sangat baik.

Pembahasan hasil penelitian dalam implementasi pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik adalah sebagai berikut: 1)

Aktivitas guru dalam implementasi pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik mengalami peningkatan dari 62,5% pada siklus I, menjadi 72,5% pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 88,75% pada siklus III. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran ekonomi menggunakan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik mengalami peningkatan pada tiap siklusnya; 2) Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik mengalami peningkatan dari 45,64% pada siklus I, menjadi 63,7% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 83,36% pada siklus III. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengelola pembelajaran ekonomi menggunakan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik mengalami peningkatan pada tiap siklusnya; 3) Hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik mengalami peningkatan dari 41,37% pada siklus I, menjadi 58,62% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi



79,31% pada siklus III. Dengan demikian hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik dikatakan tuntas dengan pencapaian yang baik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam implementasi pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik mengalami peningkatan dari 62,5% pada siklus I, menjadi 72,5% pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 88,75% pada siklus III. Dengan demikian aktivitas guru selama proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik dikatakan sangat efektif atau sangat baik.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik mengalami peningkatan dari 45,64% pada siklus I, menjadi 63,7% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 83,36% pada siklus III. Dengan demikian aktivitas siswa selama mengikuti proses

pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik dikatakan sangat efektif atau sangat baik.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik mengalami peningkatan dari 41,37% pada siklus I, menjadi 58,62% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 79,31% pada siklus III.

Dengan demikian hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *cooperative learning* metode *case studies* dengan media komik dikatakan tuntas dengan pencapaian yang baik.

6. REFERENSI

- Alma, Buchari. 2009. *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*. Bandung : Alfabeta.
- Alma, Buchari. 2012. *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*. Bandung : Alfabeta.
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Aqib, Zaenal. & Murtado, Ali. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Arifin, Zaenal. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan*



- Pradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, Uno. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim R., & Nana, Syaodih S. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kharunisa. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Ekonomi dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Ekonomi (Siswa Kelas XI di SMA Negeri Yogyakarta)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Majid, Abdul. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Misbahuddin. & Hasan, Iqbal. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mukhtar. & Iskandar. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Sebuah Orientasi Baru)*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Mulyono, M. Anton. 2010. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sadirman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung., & Rahardjito. 2007. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan Manfaatnya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto., Suhardjono., & Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suharsimi, Arikunto. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sunarno. 2014. *Penerapan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Student Created Case Studies (Siswa Kelas XI RPL 1 SMK Ganesha Tama Boyolali)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran disekolah dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama



- Rosalia. 2005. *Pengertian Aktivitas Menurut Para Ahli. (Online)*. <http://www.saddis.blogspot.com/2013/08/pengertian-aktivitas-menurut-para-ahli.html?m=1>. Diakses 1 Maret 2017 pukul 09:00 WIB.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yin, Robert K. 2015. *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.

