



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Aplikasi *Comic Strip* untuk Meningkatkan Minat Belajar Menggambar Komik Siswa SMP

Implementation of Cooperative Learning Model by Using *Comic Strip* Application to Increase Comic Drawing Learning Interest for Junior High School Students

Angga Pratama, Ike Ratnawati*, Denik Ristya Rini

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ike.ratnawati.fs@um.ac.id

Paper received: 10-10-2022; revised: 10-03-2023; accepted: 31-03-2023

Abstrak

Terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran Seni Budaya kelas VIII-D SMPN 9 Malang. Permasalahan tersebut antara lain rendahnya antusiasme, keterlibatan dan perhatian peserta didik, minim pembelajar berkelompok, pembelajaran berpusat pada guru serta variasi metode belajar kurang. Berdasarkan observasi pratindakan, diketahui bahwa aspek minat belajar siswa belum sepenuhnya maksimal. Selain bertujuan meningkatkan minat belajar, penelitian bertujuan mengetahui kondisi aktivitas pembelajaran pada materi menggambar komik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Data-data penelitian dikumpulkan dengan metode observasi, angket, wawancara, catatan lapangan dan pendokumentasian. Pendekatan penelitiannya adalah deskriptif-kualitatif, sedangkan data dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Pada siklus-satu dan dua diperoleh peningkatan minat sebesar 13,56 persen. Rata-rata minat siklus-satu adalah 63,40 persen dan dikategorikan “sedang” (tingkat persentase 60 persen hingga 69 persen). Sedangkan siklus-dua rata-rata adalah 76,96 persen dan dikategorikan “tinggi” (tingkat persentase 70 persen hingga 84 persen). Didukung perolehan aktivitas belajar yang meningkat sebesar 18 persen. Pelaksanaan aktivitas belajar siklus-satu adalah 75 persen dan dikategorikan “sedang”, sedangkan pelaksanaan aktivitas belajar siklus-dua adalah 93,3 persen dan dikategorikan “sangat baik”. Perolehan minat sebagian besar individu dan klasikal sudah melebihi 70 persen sehingga dikategorikan “tinggi”.

Kata kunci: peningkatan; minat belajar; model pembelajaran kooperatif; aplikasi *Comic Strip*

Abstract

There are several problems in learning Cultural and Art in VIII-D class of SMPN 9 Malang. These problems such as low enthusiasm, students' involvement and attention, less of group learning, teacher centered learning and less variety of learning methods. Based on researcher's pre-action observation, it is known that the learning interest aspect of students is still not at maximum category. In addition to increasing student's learning interest, it also aims to determine learning activities condition on comic drawing material through cooperative learning model implementation. Methods for data collection used were observation, questionnaires, interview, field notes and documentation. The research approach is descriptive qualitative, meanwhile the data analyzed by data reduction, data display, and draw for conclusion. On cycles-1 and 2 obtained an increase of interest by 13,56 percent. Average interest of cycle one is 63,40 percent categorized as “moderate” (percentage rate 60 percent to 69 percent). While cycle two average is 76,96 percent categorized as “high” (percentage rate 70 percent to 84 percent). Supported by the acquisition of learning activity achievements which increased by 18 percent. Cycle-one learning achievement implementation is 75 percent (average), meanwhile cycle-two learning achievement implementation is 93,3 percent (very good). Interest acquisition of most individual and classical has exceeded 70 percent (high).

Keywords: improvement; study interest; cooperative learning model; *Comic Strip* application

1. Pendahuluan

Belajar adalah sebuah proses perubahan pada manusia dan hewan diakibatkan pengalaman hidupnya yang mampu memengaruhi tindakan organisme tersebut (Nai, 2017). Sedangkan aktivitas belajar-mengajar merupakan kegiatan bersifat edukatif. Interaksi guru dan peserta didik yang muncul memiliki nilai edukatif yang memungkinkan terjadinya pembelajaran secara positif. Guru secara sadar berperan merencanakan pengajaran yang sistematis, dengan memanfaatkan segala hal dan keperluan demi kepentingan pengajaran (Djamarah & Aswan, 2006). Sehingga dengan adanya kegiatan belajar yang menyebabkan perubahan tingkah laku akan menciptakan proses pembelajaran pada individu pembelajar.

Terdapat berbagai macam bidang pembelajaran dalam dunia pendidikan, salah satunya pembelajaran Seni Budaya. Terdapat keunikan fungsi dan peran pada pendidikan Seni Budaya yang diajarkan di sekolah, sehingga berbeda dari mata pelajaran lain. Letak keunikannya pada pengalaman estetik yang diberikan melalui aktivitas ekspresi, kreasi dan apresiasi seni. Didukung pendekatannya belajar tentang seni, dengan seni, serta melalui seni. Dari hal tersebut, diperlukan pembelajaran Seni Budaya yang berkualitas, diwujudkan baik dari pihak penyelenggara pendidikan, tersedianya sarana prasarana, hingga manajemen proses pendidikan yang dilangsungkan. Namun, tidak jarang pelaksanaan pembelajaran di lapangan seringkali mengalangi kendala dan masalah, baik bersumber dari pendidik, peserta didik, fasilitas penunjang hingga sistem dan program belajar yang diterapkan.

Untuk mengetahui masalah aktual dalam pembelajaran Seni Budaya, dilakukan studi kasus ke SMP Negeri 9 Kota Malang. Kegiatan studi kasus dimulai sejak pelaksanaan KPL (Kajian Praktik Lapangan) selama tiga bulan. Peneliti berkoordinasi dengan pihak sekolah dan salah satu guru mata pelajaran Seni Budaya pengampu kelas VIII. Selama KPL, peneliti juga diberikan tugas mengajar kelas VIII, serta berperan sebagai guru pengganti sementara selama 2 bulan. Selama itu pula, dihimpun data melalui wawancara perorangan tidak terstruktur serta observasi non sistematis terhadap guru Seni Budaya dan peserta didik kelas VIII. Sehingga, sedikit banyak kekurangan, kelebihan serta masalah dalam mengajar kelas VIII dirasakan peneliti.

Sebagai tindak lanjut temuan kondisi pembelajaran saat KPL, dilakukan studi lanjutan pra penelitian yang fokus pada materi menggambar komik untuk kelas VIII-D. Dipilihnya kelas VIII-D sebagai sasaran penelitian, karena menurut guru yang telah lama mengajar di kelas tersebut, dalam pengumpulan tugas Seni Budaya utamanya praktikum sering terlambat, antusiasme peserta didik dibandingkan kelas lain kurang, kondisi kelas kurang kondusif, sehingga memengaruhi proses dan capaian nilai belajar. Selain itu, selama peneliti mengajar kelas VIII-D, aspek antusiasme terasa masih rendah, tidak seperti kelas-kelas lainnya (A, B, C, E, F, G, dan H). Data lanjutan pengumpulannya dihimpun dengan penyebaran angket-minat serta kebutuhan belajar peserta-didik dan guru, wawancara, serta observasi lapangan terhadap kondisi terbaru dan permasalahan yang dihadapi pada pelajaran Seni Budaya pada semester genap. Observasi lanjutan dilakukan selama kurang lebih 3 minggu, mulai 20 Januari hingga 5 Februari 2020.

Pra survei ditujukan untuk menggali data lebih dalam, memberi gambaran lingkup PTK, memperkuat dasar penelitian serta memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi. Tindakan pra-survei yang diikuti diagnosis awal perlu dilakukan, hal itu bertujuan mengetahui kondisi terkini pada kelas yang akan diteliti (Kusumah & Dwitagama, 2010). Selain itu, peneliti

yang tidak terbiasa mengajar di kelas sasaran penelitian perlu melakukan diagnosis. Data-data pra-penelitian diperoleh melalui wawancara guru dan peserta didik tentang kondisi pembelajaran Seni Budaya dan menggambar komik, angket guru dan peserta didik, serta observasi non partisipan. Hasil analisis data dari proses penjaringan data awal menunjukkan pelaksanaan pembelajaran sebagian besar berpusat pada guru, antusiasme, respon dan keterlibatan peserta didik rendah, minim pembelajaran berkelompok, pengumpulan tugas sering terlambat, variasi materi dan metode belajar masih kurang.

Dari perolehan data saat KPL dan pra penelitian tampak bahwa antusiasme, keterlibat dan perhatian belajar menjadi bagian dari aspek minat. Dinyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan mengengang dan memerhatikan secara menetap terhadap beberapa aktivitas dan ditunjukkan dengan indikator-indikator tertentu (Djamarah, 2011). Minat mampu ditumbuhkan dan dikembangkan pada setiap individu dengan memberi informasi dan rangsangan menarik secara berkesinambungan. Berikut ini indikator keberhasilan minat yang dijadikan acuan keberhasilan tindakan PTK.

Tabel 1. Indikator keberhasilan minat belajar peserta didik

Indikator Minat	Indikator Sikap/Aktivitas Peserta Didik
Kesukaan	1. Antusias mengikuti kegiatan belajar
	2. Kemauan mengikuti kegiatan belajar
Ketertarikan	3. Tertarik dengan materi yang diajarkan
	4. Tertarik dengan situasi pembelajaran
Perhatian	5. Konsentrasi dalam mengikuti kegiatan belajar
	6. Keseriusan dalam mengikuti kegiatan belajar
Keterlibatan	7. Keberanian dalam berpendapat
	8. Keberanian dalam bertanya
	9. Memanfaatkan sarana prasarana belajar
	10. Memanfaatkan waktu belajar

Sumber: Safari (2003) dan Djamarah (2013)

Mengacu pada rendahnya minat peserta didik, model pembelajaran yang bersifat konvensional (*teacher centered*) perlu diubah. Model pembelajaran bukanlah contoh pembelajaran aktual, melainkan pemikiran abstrak tentang perbuatan peserta didik guru dengan pola tertentu sebagai dasar proses pembelajaran (Soehardjo, 2011). Model yang dipilih adalah tipe kooperatif yang pusat pembelajarannya pada peserta didik. Pembentukan kelompok belajar kecil menjadi strategi pembelajaran kooperatif guna mengorganisir prosesnya agar lebih efektif dan efisien. Selain untuk meningkatkan minat dan berpusat pada peserta didik, model pembelajaran ini dipilih karena belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Seni Budaya kelas VIII-D. Pembelajaran model kooperatif juga dibuat untuk mengasah kemampuan akademik dan keterampilan sosial berikut kemampuan interpersonal individu (Riyanto, 2010). Tipe pembelajaran kooperatif yang dipilih bersifat umum, karena nantinya dipadukan dengan pemanfaatan media belajar berupa aplikasi berbasis *smartphone*.

Sebagai pendukung penerapan model pembelajaran kooperatif, digunakanlah aplikasi pembuat komik digital *smartphone* bernama "*Comic Strip*". Aplikasi merupakan perangkat lunak digital yang fungsi dan manfaatnya sebagai media pengolahan data dan kegiatan digital lain seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan *file* (Winarno, Zaki, & SmitDev Community, 2014). Aplikasi ini dipilih karena: (1) Menjadi media sekaligus sumber belajar baru bagi peserta-didik dan guru; (2) fitur-fitur di dalamnya relevan dengan materi menggambar komik di buku paket utama pegangan peserta didik dan guru; (3) belum pernah diterapkan sama sekali pada materi menggambar komik; (4) pengoperasian mudah, murah dan

sederhana; serta (5) dapat diunduh di Google-Play store secara gratis. Aplikasi *Comic Strip* merupakan aplikasi *smartphone* untuk membuat komik strip digital, *storyboard*, dan meme sederhana yang dibuat dan dikembangkan oleh Roundwood Studios (Banstead, Surrey, Inggris). Aplikasi yang digunakan dalam penelitian adalah versi 1.6.119 (gratis) berukuran 10 Mb dan telah diperbarui pada 15 Januari 2020. Karya komik-digital yang dibuat berupa komik strip, yaitu rangkaian gambar dalam beberapa panel bersusun yang memiliki cerita (Maharsi, 2011). Komik digital yang diterapkan dengan basis pembelajaran kooperatif mampu menghidupkan suasana belajar dan kerjasama peserta-didik. Dalam penelitian lain disebutkan bahwa penggunaan komik berbasis digital mampu memicu keaktifan, kreativitas serta inovasi belajar, sehingga prosesnya mudah diterima peserta didik (Narestuti, 2021).

Terdapat beberapa referensi penelitian terdahulu mengenai model pembelajaran kooperatif yang menjadikan minat belajar peserta didik meningkat. Pertama, penelitian berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn” (Sukasih, 2018). Kedua, penelitian berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta Didik SMA” (Handayani, 2015). Ketiga, penelitian berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* Berbantu Audio Visual dalam Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar IPS” (Sulfemi, 2019). Persamaan dengan penelitian ini adalah adanya penerapan model pembelajaran kooperatif, terdapat upaya atau fokus penelitian untuk meningkatkan minat belajar, serta jenis penelitian yang diterapkan (PTK) pada penelitian Sukasih dan Sulfemi. Perbedaannya pada mata pelajaran pelaksanaan penelitian, jenis spesifik pembelajaran kooperatif yang diterapkan, media atau sumber belajar pendukung model pembelajaran kooperatif, jenis penelitian (penelitian Handayani berjenis eksperimen), serta beberapa variabel penelitian. Sisi pembaruan pada penelitian ini adalah digunakannya media penunjang model pembelajaran kooperatif berupa pemanfaatan aplikasi *Comic Strip* pada materi menggambar komik kelas VIII mata pelajaran Seni Budaya jenjang SMP.

PTK ini bertujuan meningkatkan minat belajar peserta-didik berikut mengetahui aktivitas pembelajarannya dengan model pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan aplikasi *Comic Strip* pada materi menggambar komik. Penelitian berlangsung pada semester-2 di kelas VIII-D, tahun pelajaran 2019/2020. PTK ini dilakukan minimal dua siklus yang masing-masing siklusnya dua kali pertemuan. Setiap pertemuannya selama tiga jam pelajaran. Acuan kompetensi inti (K.I) dan kompetensi dasar (K.D) penelitian berdasarkan Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang perubahan atas Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Kompetensi dasar kelas VIII SMP yang digunakan adalah K.D-3.4 memahami prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik (kompetensi pengetahuan) dan 4.4 menggambar komik dengan berbagai teknik (kompetensi keterampilan).

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan utamanya bersifat kualitatif. Penggunaan pendekatan ini karena permasalahan yang ada berhubungan dengan proses pada diri manusia dan secara mendasar bergantung pada pengamatan peneliti. Pendekatan kualitatif berguna untuk memahami fenomena pada subjek penelitian yang terjadi secara alami, contohnya persepsi terhadap sesuatu, perilaku atau tindakan, motivasi, dan sebagainya secara menyeluruh yang dideskripsikan dalam bahasa, kata ataupun

kalimat (Moleong, 2011). Masih terkait dengan pendekatan kualitatif, dalam PTK berkaitan erat dengan fenomena atau masalah pembelajaran di kelas yang digambarkan secara deskriptif. PTK dilakukan guru di kelasnya dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan refleksi tindakan secara partisipatif-kolaboratif dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas aktivitas pembelajaran sebuah lembaga pendidikan (Kusumah & Dwitagama, 2010). PTK bersifat kolaborasi, dimana posisi peneliti sebagai pengamat pembelajaran, pengumpul dan penganalisis data. Subjek yang menjalankan peran pengajar adalah guru kelas mata pelajaran Seni-Budaya yang berkolaborasi dan berkoordinasi dengan peneliti. Observasi serta penelitian pada kelas VIII D dilaksanakan setiap hari Selasa tanggal 11, 18, 25 Februari dan 3 Maret 2020, jam ke-3 hingga ke-5 (08.50 s/d 11.10 WIB). Subjek penelitian berjumlah 33 peserta didik kelas VIII-D (18 perempuan dan 15 laki-laki). Objek penelitian berupa minat belajar peserta didik yang didukung hasil aktivitas proses pembelajaran. Kolaborator penelitian adalah rekan mahasiswa dari program studi dan jurusannya sama dengan peneliti.

Jenis data PTK ini diklasifikasikan menurut cara perolehan atau sumbernya dan berdasarkan bentuknya. Berdasarkan cara pengumpulan atau sumbernya, data PTK ini meliputi data primer dan sekunder. Sedangkan berdasarkan bentuknya mencakup data kualitatif didukung data kuantitatif baik mentah maupun terolah. Data primer yang diperoleh meliputi: (1) Hasil angket pra-tindakan dan pasca tindakan untuk guru Seni Budaya dan peserta didik; (2) hasil observasi guru, peserta didik dan kondisi aktivitas pembelajaran selama PTK berlangsung; (3) hasil wawancara langsung guru Seni Budaya dan peserta didik usai pelaksanaan Siklus 1 dan 2; (4) hasil catatan lapangan peneliti, baik pada saat pra penelitian, selama tindakan dan pasca tindakan; (5) data peserta didik kelas VIII-D SMPN 9 Malang berupa jurnal atau absensi kelas; (6) hasil kegiatan berkarya komik; dan (7) hasil dokumentasi. Beberapa sumber data sekunder antara lain: literatur, jurnal, penelitian terdahulu buku serta karya ilmiah lain yang diperoleh melalui studi kepustakaan, baik dari perpustakaan maupun secara daring. Sementara itu, data kualitatif berupa: (1) Deskripsi dan narasi hasil angket terbuka; (2) hasil observasi aktivitas pembelajaran dari peneliti dan observer; (3) hasil transkrip wawancara guru dan peserta-didik; (4) catatan lapangan peneliti; (5) jurnal atau absensi kelas; dan (6) hasil dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif utama bersumber dari hasil analisis statistik sederhana angket peserta didik mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* pada materi menggambar komik digital.

Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan didukung analisis kuantitatif. Tahapan analisis kualitatif diantaranya mereduksi, menyajikan, dan menarik simpulan (*conclusion drawing/ verification*). Untuk analisis kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif sederhana berfokus pada angket atau kuesioner minat model pembelajaran kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* bagi peserta didik kelas VIII-D didukung ketercapaian aktivitas pembelajaran dari hasil observasi peneliti dan dua rekan observer. Interpretasi interval skor pencapaian aktivitas pembelajaran kedua siklus mengacu pada kriteria berikut ini:

Tabel 2. Pedoman kriteria pencapaian aktivitas pembelajaran Siklus I dan II

Tingkat Persentase skor	Kualifikasi
86%–100%	Sangat baik (A)
76%–85%	Baik (B)
51%–75%	Cukup (C)
41%–50%	Kurang (D)
0%–40%	Sangat kurang (E)

Sumber: Pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran SMPN 9 Malang (2020)

Sedangkan interpretasi interval skor minat belajar peserta didik kedua siklus mengacu pada kriteria di bawah ini:

Tabel 3. Pedoman kriteria minat belajar peserta didik Siklus I dan II

Tingkat Persentase-Skor	Kriteria
85%–100%	Sangat tinggi
70%–84%	Tinggi
60%–69%	Sedang
50%–59%	Rendah
0%–49%	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2016, h. 245)

Hasil pengisian angket menjadi data utama terkait keberhasilan peningkatan minat belajar pada materi menggambar komik setelah kegiatan pembelajaran Siklus 1 dan 2 selesai dilaksanakan. Tindakan per siklus yang diberikan dikatakan berhasil meningkatkan minat jika terjadi peningkatan minat dengan kriteria “tinggi” atau “sangat tinggi” (70%-100%) baik secara individual ataupun rata-rata klasikal. Metode PTK yang digunakan merujuk pada konsep PTK Kemmis dan McTaggart. Secara lebih lanjut konsep tersebut dikembangkan dari konsep dasar PTK Kurt Lewin, namun dalam pelaksanaannya, tahap tindakan dan observasi dilakukan pada waktu yang sama (Kusumah & Dwitagama, 2010). Tahapan utama setiap siklusnya antara lain: (1) *Planning* atau meren-canakan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) melakukan refleksi akhir (*reflection*).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pada rumusan masalah, hasil dan pembahasan berfokus pada aktivitas pembelajaran model kooperatif dan aspek minat belajar pasca diterapkannya pembelajaran bermodel kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* pada materi menggambar komik kelas VIII-D. Kedua fokus diatas diperkuat dengan hasil peningkatan aktivitas pembelajaran serta minat belajar peserta didik pada kedua siklus.

3.1. Aktivitas pembelajaran model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip*

Tahapan pokok aktivitas pembelajaran yang berlangsung dalam PTK ini antara lain pendahuluan, inti, dan penutup. Ketiganya termasuk dalam tahap pelaksanaan pembelajaran. Dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah bentuk nyata implementasi perencanaan pembelajaran atau lebih tepatnya pelaksanaan RPP (Hakim, 2018). Aktivitas pembelajaran dalam PTK ini juga mengacu pada tahapan atau fase model pembelajaran kooperatif, antara lain: (1) Pemberian motivasi berikut tujuan belajar; (2) pemberian informasi; (3) pengorganisasian; (4) pembimbingan; (5) evaluasi; dan (6) penghargaan (Rusman, 2012). Berikut ini paparan aktivitas pembelajaran setiap siklusnya.

Siklus 1

Pelaksanaan Siklus 1 setiap hari Selasa tanggal 11 (pertemuan ke-1) dan 18 (pertemuan ke-2) Februari 2020, mulai pukul 08.50 WIB (jam ke-3) sampai dengan 11.10 WIB (jam ke-5) dengan satu kali istirahat selama 20 menit pada pukul 09.30 WIB hingga 09.50 WIB. Peserta didik kelas VIII D berjumlah 33 anak. Sedangkan tahapannya yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Tahap perencanaan meliputi: (1) Menyusun_RPP dan skenario pembelajaran Seni Budaya berdasarkan K.I dan K.D; (2) menyiapkan sumber belajar, materi, media dan sarana yang diperlukan untuk guru maupun peserta didik; (3) menyusun dan mempersiapkan format

evaluasi aktivitas belajar peserta didik; (4) menyusun dan mempersiapkan instrumen pengumpulan data (pedoman observasi dan wawancara serta angket minat belajar); (5) menyiapkan jurnal peserta didik atau daftar hadir peserta didik; dan (6) memastikan kelayakan dan kondusifitas kelas sebagai tempat pembelajaran sekaligus penelitian. Tahap perencanaan diperlukan agar dicapai tujuan dan perbaikan pembelajaran (Uno, 2012).

Tahap tindakan dilaksanakan dua kali pertemuan, setiap pertemuan 3 jam pelajaran (6x40 menit). Dalam Siklus 1, materi yang diajarkan bersifat umum, yaitu mencakup pembuatan komik secara manual dan digital berikut praktiknya. Secara manual, pembuatan komik merujuk pada aktivitas menggambar komik. Menggambar adalah proses mewujudkan tiruan benda, bayangan angan-angan, perasaan, ekspresi ataupun hasil berpikir menjadi wujud visual sesuai keinginan (Haq, 2008). Jadi, pembuatan komik secara manual masih dilakukan sebagai bentuk pengenalan teknik menggambar komik manual. Sedangkan teknik digital juga diterapkan sebagai awal pengenalan penggunaan aplikasi *Comic Strip*. Tahapan utama kegiatan pembelajaran menggambar komik ini meliputi pendahuluan, inti, dan penutup.

Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama diawali dengan pendahuluan, meliputi salam dan berdoa, absensi, pengondisian kelas secara fisik maupun psikis, apersepsi, bertanya, motivasi, penyampaian indikator kompetensi dan komponen belajar. Pada tahap inti, peserta didik menyimak dan mencatat materi, bertanya, dan berkumpul membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 anak. Sesuai pendapat ahli tentang pembentukan kelompok, bahwa pada pembelajaran kooperatif beberapa individu dengan kemampuan berbeda-beda belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka saling melengkapi (Shoimin, 2014). Dilanjutkan observasi materi, menanya kembali, menggali informasi, mengomunikasikan temuan informasi, pembimbingan, berkreasi karya komik-strip manual, lalu pengumpulan tugas. Pada tahap penutup, dilakukan konfirmasi aktivitas belajar, perumusan kesimpulan, refleksi, penugasan lanjutan untuk mempelajari dan mempersiapkan pembuatan komik-strip digital lalu ditutup dengan doa.

Pada pertemuan ke-2, kegiatan pembelajaran diawali dengan pendahuluan, meliputi salam dan berdoa, absensi, pengondisian kelas secara fisik maupun psikis, apersepsi, bertanya, penyampaian indikator kompetensi dan komponen belajar. Pada tahap inti, peserta didik menyimak dan mencatat materi terbatas, bertanya, dan berkumpul kembali dengan anggota kelompok, pembimbingan tugas, berkreasi karya komik strip digital (pembuatan adegan, *editing* hingga *finishing*), lalu pengumpulan tugas. Pada tahap penutup, dilakukan konfirmasi aktivitas belajar menyeluruh, perumusan kesimpulan, refleksi, penugasan lanjutan untuk mempersiapkan pembuatan komik strip digital dengan lebih matang, pengisian angket minat belajar Siklus 1 dan ditutup dengan doa.

Dalam tahap penutup sebuah siklus, proses refleksi penting dilakukan. Refleksi dilakukan pada pertemuan ke-2 selama kurang lebih 20 menit sebelum jam pelajaran berakhir. Sifat refleksi yaitu kolaboratif dengan melibatkan pihak-pihak yang turut serta dalam pembelajaran dan penelitian (Kusumah & Dwitagama, 2010). Refleksi dilakukan oleh peneliti, guru, rekan observer dan dua peserta didik yang dipilih acak (*random sampling*) melalui wawancara singkat dan diskusi. Hasil refleksi menjadi acuan dan rekomendasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus 2. Saran atau arah tindakan lanjutan pada Siklus 2 antara lain: (1) Pusat pembelajaran yang semula pada guru harus diubah ke *student-centered*, sehingga kesempatan peserta didik menjadi lebih banyak untuk menggali, menemukan, menyusun dan

menyampaikan informasi serta temuan pembelajaran yang diperolehnya; (2) guru hendaknya lebih banyak memberi rangsangan, motivasi, pengarahan, pengingat dan bimbingan jika sikap dan aktivitas belajar peserta didik kurang atau tidak sesuai tujuan pembelajaran, topik atau hal yang dipelajarinya; (3) kelompok dan anggota pada Siklus 2 tetap; (4) peningkatan pengelolaan_kelas oleh guru, terutama ketika pembelajaran luar kelas untuk pembuatan adegan komik-strip; (5) guru memberi arahan dan bimbingan pada individu atau kelompok secara lebih spesifik sesuai kesulitan dan masalah yang dihadapi; (6) guru lebih meningkatkan sikap apresiasi dan menghargainya pada peserta didik, atau mungkin *reward* terhadap hasil karya komik strip mereka; (7) dilakukan pengomunikasian hasil berkarya komik_digital pada Siklus 2 melalui presentasi singkat; (8) guru perlu mendisiplinkan dan mengingatkan individu atau kelompok yang terlambat mengumpulkan tugas; (9) kesimpulan kegiatan pembelajaran dan capaiannya perlu disampaikan secara jelas pada akhir pembelajaran.

Tahap observasi dilakukan selama berlangsungnya Siklus 1 PTK oleh peneliti dan 2 observer. Dari observasi diperoleh data keterlaksanaan aktivitas pembelajaran Siklus 1. Berikut sajian datanya:

Tabel 4. Hasil pelaksanaan aktivitas pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 1

No.	Kegiatan	Pencapaian Skor Max.	Peneliti	Observer	
				1(TA)	2(FN)
1.	Pendahuluan (Awal Pembelajaran)	6	6	6	6
2.	Inti Pembelajaran	10	6	7	5
3.	Penutup (Akhir Pembelajaran)	4	3	3	3
Jumlah		20	15	16	14
Jumlah Total			45		
Jumlah Nilai Maksimal			60		
% Pencapaian Aktivitas			75%		
Kualifikasi			C/Cukup		

Terdapat tiga tahap utama pelaksanaan aktivitas pembelajaran menggambar komik Siklus 1 antara lain pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam pendahuluan, 6 aktivitas guru dan peserta didik telah terlaksana. Pada inti pembelajaran terdapat perbedaan perolehan hasil pengamatan, terutama pada kerjasama antar peserta didik dan pengomunikasian hasil kerja yang belum maksimal. Selanjutnya tahap penutup dicapai 3 aktivitas pembelajaran, kekurangan ada pada pembuatan kesimpulan pembelajaran dan menyimak kegiatan refleksi yang masih belum maksimal. Dari hasil pelaksanaan aktivitas pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 1 diperoleh 75% keterlaksanaan aktivitas pembelajaran dengan kualifikasi “cukup” (C). Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan pengoptimalan aktivitas belajar melalui pelaksanaan saran atau arah tindakan lanjutan. Jika aktivitas belajar meningkat, minat peserta didik berpotensi meningkat, sehingga keberhasilan proses_belajar dan manfaatnya dapat dicapai (Kunandar, 2010).

Siklus 2

Pelaksanaan Siklus 2 setiap hari Selasa dalam dua kali pertemuan. Pada 25 Februari 2020 (pertemuan ke-1) dan 3 Maret 2020 (pertemuan ke-2), mulai pukul 08.50 WIB (jam ke-3) hingga 11.10 WIB (jam ke-5) dengan satu kali istirahat selama 20 menit pada pukul 09.30 WIB hingga 09.50 WIB. Peserta didik kelas VIII-D berjumlah 33 anak pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua berjumlah 32, karena satu peserta didik perempuan bernama

Mainur Ifa (13) sakit. Sama seperti Siklus 1 tahapan siklus 2 yaitu perencanaan, melaksanakan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Tahap perencanaan meliputi: (1) Menyusun RPP dan skenario pembelajaran Seni Budaya berdasarkan K.I dan K.D; (2) menyiapkan sumber belajar, materi, media dan sarana yang diperlukan guru maupun peserta didik; (3) menyusun dan mempersiapkan format evaluasi aktivitas belajar peserta didik; (4) menyusun dan mempersiapkan instrumen pengumpulan data (pedoman observasi dan wawancara serta angket minat belajar); (5) menyiapkan jurnal peserta didik atau daftar hadir peserta didik; dan (6) memastikan kelaikan dan kondusifitas kelas sebagai tempat pembelajaran sekaligus penelitian.

Tahap tindakan dilaksanakan dua kali pertemuan, setiap pertemuan 3 jam pelajaran (6x40 menit). Dalam Siklus 2, materi yang diajarkan bersifat spesifik, mencakup pembuatan komik strip secara digital berikut prosedur praktiknya menggunakan aplikasi *Comic Strip*. Pemanfaatan media komik digital dinilai dapat memberi pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran (Riwanto & Wulandari, 2018). Baik pertemuan 1 dan 2 sudah secara penuh menerapkan pembelajaran membuat komik teknik digital dengan pengerjaan berkelompok. Sesuai dengan pendapat di atas, aktivitas berkelompok dinilai mampu membangkitkan proses belajar peserta didik. Tahap pembelajarannya diantaranya pendahuluan, inti, dan penutup.

Kegiatan pembelajaran pertemuan ke-1 diawali pendahuluan, meliputi salam dan berdoa, absensi, pengondisian kelas secara fisik maupun psikis, apersepsi, bertanya, motivasi, penyampaian indikator kompetensi dan komponen belajar. Pada tahap inti, peserta didik menyimak dan mencatat materi, bertanya, dan membentuk kelompok sesuai pembagian awal, dilanjutkan pembimbingan, menanya kembali dan berkarya komik digital menggunakan aplikasi *Comic Strip*. Proses berkarya meliputi: persiapan alat-bahan, penentuan konsep, membuat *storyboard*, peragaan adegan komik, penyeleksian foto, dan menerima saran-masukan guru. Pada tahap penutup, dilakukan konfirmasi aktivitas belajar, perumusan kesimpulan, refleksi, penugasan lanjutan untuk mempersiapkan proses *editing* komik strip digital dan penginformasian pengumpulan tugas, lalu ditutup dengan doa.

Pada pertemuan ke-2, kegiatan pembelajaran diawali dengan pendahuluan, meliputi salam dan berdoa, absensi, pengondisian kelas secara fisik maupun psikis, apersepsi, bertanya, penyampaian indikator kompetensi dan komponen belajar. Pada tahap inti, peserta didik menyimak *review* materi dan penjelasan tambahan tentang *editing* dan fitur-fitur aplikasi *Comic Strip*, berkumpul kembali dengan anggota kelompok, bertanya, dan persiapan alat-bahan. Lalu melanjutkan berkarya komik strip digital (*editing* hingga *finishing*), pengumpulan tugas, dan presentasi singkat hasil karya secara kelompok serta pemberian penghargaan oleh guru. Pada tahap penutup, dilakukan konfirmasi pengumpulan seluruh tugas dan aktivitas belajar menyeluruh, perumusan kesimpulan, refleksi menyeluruh (perwakilan peserta didik 2 anak, guru, peneliti, 2 rekan observer), penugasan untuk persiapan UTS, pengisian angket minat belajar Siklus 2 kemudian ditutup dengan doa. Adanya proses refleksi menyeluruh di Siklus 2 sangat penting untuk menentukan keberhasilan pelaksanaan PTK. Proses evaluasi para kolaborator PTK melalui diskusi diperlukan untuk perbaikan tindakan dan mengetahui keberhasilan tindakan (Kusumah & Dwitagama, 2010).

Tahap observasi dilakukan selama berlangsungnya Siklus 2 PTK oleh peneliti dan 2 observer. Dari observasi ini, diperoleh data keterlaksanaan aktivitas pembelajaran Siklus 2. Berikut Tabel 5 sajian datanya.

Tabel 5. Hasil pelaksanaan aktivitas pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 2

No.	Kegiatan	Pencapaian Skor Max.	Peneliti	Observer	
				1(TA)	2(FN)
1.	Pendahuluan (Awal Pembelajaran)	6	6	6	6
2.	Inti Pembelajaran	10	9	9	8
3.	Penutup (Akhir Pembelajaran)	4	4	4	4
Jumlah		20	19	19	18
Jumlah Total			56		
Jumlah Nilai Maksimal			60		
%Pencapaian Aktivitas			93,3%		
Kualifikasi			A/Sangat Baik		

Pada pemaparan pelaksanaan aktivitas pembelajaran menggambar komik Siklus 2 telah dicapai hasil yang cukup optimal. Seluruh aktivitas guru dan peserta didik pada pendahuluan telah terlaksana, yaitu 6 aktivitas pembelajaran. Pada inti pembelajaran terdapat perbedaan perolehan hasil pengamatan, terutama pada tanggapan hasil kerja kelompok lain dan penghargaan atau apresiasi dari anggota kelompok lain yang belum maksimal. Selanjutnya tahap penutup dicapai 4 aktivitas pembelajaran atau seluruhnya. Dari hasil pelaksanaan aktivitas pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 2 diperoleh 93,3% keterlaksanaan aktivitas pembelajaran dengan kualifikasi “sangat baik” (A).

Peningkatan aktivitas pembelajaran menggambar komik Siklus 1 dan 2

Dari hasil aktivitas pembelajaran menggambar komik Siklus 1 dan 2, diperoleh gambaran peningkatannya. Berikut ini hasil peningkatan aktivitas pembelajaran menggambar komik kedua siklus secara umum:

Tabel 6. Hasil pelaksanaan aktivitas pembelajaran Siklus 1 dan 2

Kegiatan Pembelajaran	Skor Perolehan	
	Siklus 1	Siklus 2
Pendahuluan	18	18
Inti	18	26
Penutup	9	12
Jumlah	45	56
Ketercapaian	75%	93,3%
Kriteria	Cukup(C)	Sangat baik(A)
Peningkatan	18%	

Berdasarkan Tabel 6, aktivitas pembelajaran menggambar komik model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 1 dan 2 di kelas VIII-D mengalami peningkatan 18%. Terdapat tiga tahapan pokok dalam aktivitas pembelajaran yang terlaksana. Pada Siklus 1 diperoleh skor pendahuluan 18, kegiatan inti pembelajaran 18 dan penutup 9. Dicapai jumlah total 45, tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran 75% yang berkriteria C atau “cukup”. Sedangkan *Siklus 2* diperoleh skor pendahuluan 18, kegiatan inti pembelajaran 26 dan penutup 12. Dicapai jumlah total 56, tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran 93,3% yang berkriteria A atau “sangat baik”. Terjadi peningkatan cukup tinggi hingga melampaui kualifikasi “baik” (76-85) menurut pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SMPN 9 Malang. Hal tersebut menunjukkan sebagian besar kegiatan utama dan sub kegiatan pembelajaran telah berhasil dilaksanakan. Penerapan model pembelajaran kooperatif mampu memacu peningkatan aktivitas belajar (Pratini, 2015). Dalam penelitiannya, dinyatakan bahwa dari pe-

nerapan pendekatan belajar model kooperatif, peserta didiknya (VIII-B) secara klasikal mencapai skor rata-rata 4,22 pada Siklus 2 dari yang mulanya 3,03 pada Siklus 1, sehingga melebihi indikator keberhasilan yaitu $\geq 4,0$.

3.2. Minat belajar peserta didik pasca diterapkannya model pembelajaran kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip*

Selain dari data observasi pelaksanaan aktivitas pembelajaran, data utama keberhasilan PTK ini diperoleh dari angket minat peserta didik. Tindakan per siklus yang diberikan dikatakan berhasil meningkatkan minat jika terjadi peningkatan minat dengan kriteria “tinggi atau sangat tinggi” (70%-100%) baik secara individual ataupun rata-rata klasikal. Oleh karena itu, pembelajaran menggambar komik dalam penelitian ini dibuat seefektif dan semenarik mungkin. Dalam pembelajaran, peran utama komik yaitu berpotensi tinggi memunculkan minat peserta didik (Sudjana & Rivai, 2002). Oleh karenanya, pembelajaran menggambar komik khususnya teknik digital menjadi bagian penerapan model pembelajaran kooperatif dalam menciptakan pengalaman belajar peserta didik yang menyenangkan dan bermakna, serta mampu meningkatkan minat mereka.

Siklus 1

Hasil minat awal belajar siklus pertama diperoleh melalui angket yang diisi setelah inti pembelajaran selesai atau sebelum kegiatan pembelajaran Seni Budaya berakhir. Pengisian angket dilakukan pada pertemuan ke-2 Siklus 1. Berikut ini hasil angket minat pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 1.

Tabel 7. Hasil angket minat pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 1

No.	Aspek Minat	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Persentase Keberhasilan
1	Kesukaan	175	264	66,28%
2	Ketertarikan	167	264	63,25%
3	Perhatian	175	264	66,28%
4	Keterlibatan	320	528	60,60%
Jumlah		837	1320	Rata-rata 63,40%

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata siklus pertama minat pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* sebesar 63,40% yang berkriteria “sedang”. Aspek kesukaan diperoleh skor 175 dengan persentase keberhasilan 66,28%. Aspek ketertarikan diperoleh skor 167 dengan persentase keberhasilan 63,25%. Aspek perhatian diperoleh skor 175 dengan persentase keberhasilan 66,28%. Aspek keterlibatan diperoleh skor 320 dengan persentase keberhasilan 60,60%. Dalam Siklus 1 ini, secara individu peserta didik dengan minat sedang hingga sangat rendah masih mendominasi. Dengan rincian peserta didik berminat sangat tinggi 1 anak, 8 berminat tinggi, 10 berminat sedang, 12 rendah, dan 2 berminat sangat rendah.

Siklus 2

Sama seperti Siklus 1, angket minat belajar Siklus 2 diisi setelah inti pembelajaran selesai atau sebelum kegiatan pembelajaran Seni Budaya berakhir. Pengisian angket dilakukan pada pertemuan ke-2 Siklus 2. Berikut hasil angket minat pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 2.

Tabel 8. Hasil angket minat pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 2

No.	Aspek Minat	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Persentase Keberhasilan
1	Kesukaan	221	264	83,71%
2	Ketertarikan	201	264	76,13%
3	Perhatian	203	264	76,89%
4	Keterlibatan	391	528	74,05%
Jumlah		837	1320	Rata-rata 76,96%

Berdasarkan Tabel 8, rata-rata siklus kedua minat pembelajaran menggambar komik digital model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* sebesar 76,96% yang ber kriteria “tinggi”. Aspek kesukaan diperoleh skor 221 dengan persentase keberhasilan 83,71%. Aspek ketertarikan diperoleh skor 201 dengan persentase keberhasilan 76,13%. Aspek perhatian diperoleh skor 203 dengan persentase keberhasilan 76,89%. Aspek keterlibatan diperoleh skor 391 dengan persentase keberhasilan 74,05%. Dalam Siklus 2 ini, secara individu peserta didik dengan minat tinggi mendominasi. Dengan rincian peserta didik berminat sangat tinggi 9 anak, 21 berminat tinggi, 2 berminat sedang, serta kategori minat rendah dan sangat rendah nihil. Terdapat 1 peserta-didik perempuan (Mainur Ifa, absen 13) yang tidak masuk karena sakit pada pertemuan ke-2.

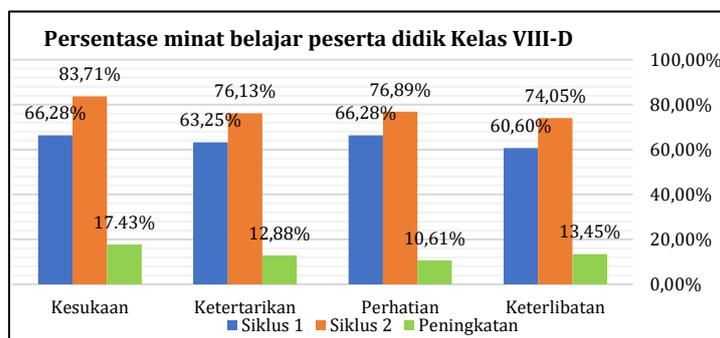
Setelah kegiatan inti atau tindakan penelitian pada Siklus 2 selesai dilaksanakan, dilanjutkan tahap refleksi. Kegiatan refleksi dilakukan pada pertemuan ke-2 sebelum jam pelajaran berakhir. Berlangsung kurang lebih selama 20 menit. Dilakukan oleh peneliti, guru, rekan observer dan dua peserta didik yang dipilih secara acak (*random sampling*) melalui wawancara singkat dan diskusi. Dari hasil refleksi diperoleh kelebihan dan kekurangan, kekurangan khususnya pada pengelolaan kelas terkait kegiatan kelompok belajar di luar kelas, namun secara garis besar aktivitas dan minat belajar pada *Siklus 2* telah terjadi peningkatan. Hampir seluruh peserta didik sudah terlibat secara aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, utamanya pada pertemuan ke-2. Terjadinya peningkatan minat menunjukkan adanya upaya perbaikan pembelajaran oleh guru melalui model pembelajaran dan komponen yang diterapkannya. Hal itu sama dengan apa yang dilakukan guru dan peneliti dalam penelitian Mulyawati. Disebutkan bahwa guru melakukan motivasi, dorongan, teguran, tambahan alokasi waktu, dan tindakan perbaikan berdasarkan refleksi awal, sehingga peserta didik menjadi semakin perhatian dan berminat pada pembelajaran yang berlangsung (Mulyawati, 2020). Karena capaian aktivitas dan minat belajar telah terjadi peningkatan, maka pelaksanaan tindakan berakhir pada siklus 2 pertemuan ke-2.

Peningkatan minat belajar peserta didik Siklus 1 dan 2

Telah terjadi peningkatan hasil angket minat belajar pada kedua siklus. Tabel 9 berikut ini hasil peningkatan tersebut. Adanya peningkatan minat menunjukkan bahwa partisipasi dan aktivitas belajar yang progresif memberi hasil positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip*. Didukung oleh penelitian Pingga, bahwa penggunaan model *cooperative learning* mengedepankan kerjasama yang menciptakan interaksi-positif guru dan peserta didik menjadi lebih luas, akibatnya minat pembelajar semakin tinggi (Pingga, 2021). Secara diagram, sajian data angket minat pembelajaran menggambar komik model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 1 dan 2 kelas VIII-D tersaji dalam bentuk visual pada Gambar 1.

Tabel 9. Hasil angket minat pembelajaran menggambar komik model kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* Siklus 1 dan 2

No.	Aspek Minat	Siklus 1		Siklus 2	
		Skor Perolehan	Persentase Keberhasilan	Skor Perolehan	Persentase Keberhasilan
1	Kesukaan	175	66,28%	221	83,71%
2	Ketertarikan	167	63,25%	201	76,13%
3	Perhatian	175	66,28%	203	76,89%
4	Keterlibatan	320	60,60%	391	74,05%
	Jumlah	837	Rata-rata 63,40%	1.016	Rata-rata 76,96%
	Kriteria	Minat sedang		Minat tinggi	
	Peningkatan	13,56%			



Gambar 1. Persentase minat pembelajaran menggambar komik model kooperatif

Dari Tabel 9 dan Gambar 1, telah terjadi kenaikan minat sebesar 13,56%. Tampak di Siklus 1, aspek minat kesukaan diperoleh skor 175 dan naik menjadi 221 pada Siklus 2 (peningkatan skor 46) serta persentase keberhasilan 66,28% menjadi 83,71% (peningkatan keberhasilan 17,43%), aspek ketertarikan diperoleh skor 167 dan naik menjadi 201 pada Siklus 2 (peningkatan skor 34) serta persentase keberhasilan 63,25% menjadi 76,13% (peningkatan keberhasilan 12,88%), aspek perhatian diperoleh skor 175 dan naik menjadi 203 pada Siklus 2 (peningkatan skor 28) serta persentase keberhasilan 66,28% menjadi 76,89% (peningkatan keberhasilan 10,61%) dan aspek keterlibatan diperoleh skor 320 dan naik menjadi 391 pada Siklus 2 (peningkatan skor 71) serta persentase keberhasilan 60,60% menjadi 74,05% (peningkatan keberhasilan 13,45%). Hasil penelitian Sukasih senada dengan hasil penelitian ini. Minat peserta-didik kelas V SD No.1 Darmasaba, Bali berhasil ditingkatkan melalui pelaksanaan *cooperative learning*. Secara rerata, minat pada Siklus 1 dengan skor 16 naik menjadi 20 pada Siklus 2, berpedoman konversi PAP skala lima dengan skor $16,5 > X > 13,5$ dan $X > 19,5$. Ketuntasan klasikal siklus pertama sebesar 77% juga naik menjadi 100% di siklus kedua.

4. Simpulan

Berdasarkan paparan data bab sebelumnya, terdapat dua simpulan, antara lain: (1) Aktivitas pembelajaran Seni Budaya materi menggambar komik telah meningkat sebesar 18%. Pada Siklus 1 jumlah skor total 45, dengan tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran 75% berkriteria C atau “cukup. Sedangkan pada Siklus 2 jumlah skor total 56, dengan tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran 93,3%, berkriteria A atau “sangat baik”. Serangkaian tahapan model pembelajaran kooperatif yang meliputi tahap pendahuluan atau persiapan, penyampaian, pengorganisasian dan penugasan, pembimbingan, pengevaluasian serta pengon-

firmasian dan penutup terlaksana dengan lancar dan optimal. Peserta didik sangat senang, antusias dan tertarik pada setiap langkah pembelajaran, terutama pada siklus 2. Keterlibatan aktif peserta didik tampak pada beberapa aktivitas seperti menyimak, mencatat, bertanya, berpendapat, mengikuti kegiatan berkelompok dan presentasi hasil. Penyampaian materi telah melibatkan peserta didik untuk menggali sumber belajar relevan, sehingga bersifat *student-centered*. Pemanfaatan aplikasi *Comic Strip* untuk membuat komik digital pun dapat dipraktikkan seluruh individu maupun kelompok dengan sangat baik; dan (2) Pasca penerapan model-pembelajaran kooperatif materi menggambar komik menggunakan aplikasi *Comic Strip*, minat belajar mengalami peningkatan. Minat peserta didik meningkat sebesar 13,56% dari Siklus 1 (63,40%) berminat “sedang” ke *Siklus 2* (76,96%) berminat “tinggi”. Peningkatan minat peserta didik ditunjukkan dengan indikator capaian minat yang tinggi, yaitu di atas 70% baik secara individu dan rata-rata klasikal. Pada Siklus 1, aspek minat kesukaan diperoleh skor 175 dan naik menjadi 221 pada *Siklus 2* (peningkatan skor sebesar 46) serta persentase keberhasilan 66,28% menjadi 83,71% (peningkatan keberhasilan sebesar 17,43%), aspek ketertarikan diperoleh skor 167 dan naik menjadi 201 pada Siklus 2 (peningkatan skor sebesar 34) serta persentase keberhasilan 63,25% menjadi 76,13% (peningkatan keberhasilan sebesar 12,88%), aspek perhatian diperoleh skor 175 dan naik menjadi 203 pada Siklus 2 (peningkatan skor sebesar 28) serta persentase keberhasilan 66,28% menjadi 76,89% (peningkatan keberhasilan sebesar 10,61%) dan aspek keterlibatan diperoleh skor 320 dan naik menjadi 391 pada Siklus 2 (peningkatan skor sebesar 71) serta persentase keberhasilan 60,60% menjadi 74,05% (peningkatan keberhasilan sebesar 13,45%). Peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap materi menggambar komik digital, karena merasakan kondisi belajar yang menyenangkan, cara pembelajaran baru dan pengalaman belajar yang berkesan. Mengacu pada paparan hasil PTK diatas, penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan aplikasi *Comic Strip* materi menggambar komik pada peserta didik kelas VIII-D SMPN 9 Malang dikatakan berhasil dan terlaksana dengan sangat baik.

Daftar Rujukan

- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Aswan, Z. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hakim, A. R. (2018). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelolaan Pembelajaran. *Kodifikasi: Jurnal Penelitian Islam*, 12(2), 167–168. <https://doi.org/10.21154/kodifikasi.v12i2.1516>
- Handayani, T. (2015). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Game untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta Didik SMA* (Unpublished master's thesis). Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.
- Haq, S. (2008). *Jurus-Jurus Menggambar dan Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kunandar. (2010). *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas (2ed.)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Moleong, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyawati, L. (2020). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe STAD pada Siswa Kelas I SD Negeri 1 Syamtalira Bayu. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 636–647. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan. Diambil dari <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/21348>

- Nai, F. A. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA, dan SMK* (1ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Narestuti, A. S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Pingga, Y. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(2), 201–222. <https://doi.org/10.54170/harati.v1i2.78>
- Pratini, P. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas VIII-B SMPN 18 Mataram Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 1(2), 136–143. <https://doi.org/10.33394/jk.v1i2.417>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 14–18.
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman, R. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (2ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Soehardjo, A. J. (2011). *Pendidikan Seni: Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* Berbantu Audio Visual dalam Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13-19. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204>
- Uno, H. B. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno, E., Zaki, A., & SmitDev Community. (2014). *3 in 1: Javascript, jQuery, dan jQuery Mobile*. Jakarta: Elex Media Komputindo.