

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Kartu Bergambar

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau penghantar.

Menurut bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2007:3).

Briggs (dalam Sadiman, 2008:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2007:3) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan

Gagne (dalam Sadiman, 2008:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Solihatin (2007:23) menyatakan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Hamalik (dalam Arsyad, 2007:15) menambahkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat Sadiman (2008:17-18), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, film, atau model.
 - b. Objek yang kecil bisa dibantu dengan film, gambar, dan sebagainya.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse*.
 - d. Kejadian yang terjadi di masa lampau bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan foto.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Sudjana dan Ahmad (2010:3) mengungkapkan bahwa ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama,

media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Salah satu media pembelajaran adalah kartu bergambar. Berdasarkan pendapat tersebut, kartu bergambar termasuk ke dalam media grafis. Media kartu atau *flash card* diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. *Flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi oleh kata-kata (Herlina, 2011:8). Menurut KBBI, kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang. Media bergambar ini terbuat dari kertas tebal atau karton berukuran 17×22 cm yang tengahnya terdapat gambar materi yang sesuai dengan pokok bahasan dan dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar (Prapita, 2009:5).

Yani (2011:42) menyatakan bahwa kartu bergambar merupakan salah satu implementasi dari media berbasis visual yakni pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan dan gambar yang disajikan dalam ukuran seperti kartu. Kartu bergambar biasanya berukuran 8x12 cm atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Arsyad (2007:120-121) menambahkan bahwa gambar yang terdapat pada kartu menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

Sadiman (2008:29-30) menyatakan beberapa kelebihan media bergambar diantaranya adalah :

1. Sifatnya konkret, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu dapat siswa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut.
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
5. Harganya murah, mudah diperoleh, dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sedangkan kelemahan dari media bergambar menurut Sadiman (2008:31) yaitu:

1. Hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Model *cooperative learning* beranjak dari dasar pemikiran *getting better together* yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Melalui model ini,

siswa tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran, tetapi bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Model ini mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari dua sampai enam orang siswa (Stahl dalam Komalasari, 2010:217).

Tidak semua belajar kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan agar mendapat hasil yang maksimal, yaitu: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi proses kelompok (Roger dan Johnson dalam Mulyani, 2011:3). Walaupun prinsip dasar pembelajaran kooperatif tidak berubah, namun terdapat beberapa variasi dari model tersebut, dan salah satu diantaranya adalah STAD (*Student Team Achievement Division*).

Menurut Slavin (dalam Soetjipto, 2009:53-55) pada pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran, siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut dan seluruh siswa dikenakan kuis mengenai materi itu. Dinyatakan juga bahwa dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD, terdapat lima komponen utama yang harus diterapkan yaitu pengaturan kelompok, penyajian kelas, tes atau kuis, skor peningkatan individu, dan pengakuan kelompok.

Rusman (2010:215) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian tujuan dan motivasi

Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

2. Pembagian kelompok

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari enam sampai tujuh siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik.

3. Presentasi dari guru

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Di dalam proses pembelajaran guru dibantu oleh media, demonstrasi, pertanyaan atau masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dijelaskan juga tentang keterampilan yang diharapkan dikuasai siswa, tugas, dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.

4. Kegiatan belajar dalam tim

Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan,

dorongan, dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri terpenting dari STAD.

5. Kuis (evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kuis secara individual untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggungjawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut.

6. Penghargaan prestasi tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru.

Menurut Slavin (dalam Trianto, 2011:71-72) penghargaan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Menghitung skor individu

Perhitungan perkembangan skor individu dimaksudkan agar siswa terpacu untuk memperoleh prestasi terbaik sesuai dengan kemampuannya.

Adapun perhitungan skor perkembangan individu dihitung seperti pada

Tabel 1.

Tabel 1. Perhitungan Skor Perkembangan

Nilai Tes	Skor Perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	0 poin
10 hingga 1 poin di bawah skor awal	10 poin
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30 poin
Nilai sempurna (tanpa memerhatikan skor awal)	30 poin

2. Menghitung skor kelompok

Skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok yaitu dengan menjumlah semua skor perkembangan yang diperoleh anggota kelompok dibagi dengan jumlah anggota kelompok. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh kategori skor kelompok seperti tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Tingkat Penghargaan Kelompok

Rata-rata Tim	Predikat
$0 \leq X \leq 5$	-
$5 \leq X \leq 15$	Tim baik
$15 \leq X \leq 25$	Tim hebat
$25 \leq X \leq 30$	Tim super

3. Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok

Setelah masing-masing kelompok memperoleh predikat, guru memberikan hadiah/penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan predikatnya.

Menurut Slavin (dalam Sunarto, 2009:9) kelebihan STAD antara lain: siswa lebih mampu mendengar, menerima, dan menghormati orang lain; siswa mampu mengidentifikasi akan perasaannya, juga perasaan orang lain; siswa dapat menerima pengalaman dan dimengerti orang lain; siswa mampu meyakinkan dirinya untuk orang lain dengan membantu orang lain dan meyakinkan dirinya untuk saling memahami dan mengerti; serta mampu mengembangkan potensi yang berdaya guna, kreatif, dan bertanggungjawab. Selain itu juga dapat meningkatkan kecakapan individu dan kelompok.

C. Kemampuan Berpikir Kreatif

Arifin (dalam Siti, 2010:9) menyatakan bahwa keterampilan berpikir dikelompokkan menjadi dua golongan besar yaitu keterampilan berpikir dasar dan keterampilan berpikir kompleks. Costa (dalam Siti, 2010:9) menambahkan bahwa keterampilan berpikir dasar meliputi kualifikasi, klasifikasi, hubungan variabel, transformasi, dan hubungan sebab akibat. Sedangkan keterampilan berpikir kompleks meliputi pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.

Menurut Sizer (dalam Johnson, 2007:181-182) sekolah artinya belajar menggunakan pikiran dengan baik, berpikir kreatif menghadapi persoalan-persoalan penting, serta menanamkan kebiasaan untuk berpikir.

Menggunakan keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi dalam konteks yang benar mengajarkan kepada siswa kebiasaan berpikir mendalam, kebiasaan menjalani hidup dengan pendekatan yang cerdas, seimbang, dan dapat dipertanggungjawabkan. Berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru.

Guilford (dalam Munandar, 2004:10) menyatakan bahwa ciri-ciri berpikir kreatif meliputi kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir. Senada dengan Guilford, Filsaime (dalam Fauziah, 2011:100) menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan memerinci atau elaborasi (*elaboration*). Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas.

Keluwesannya adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Originalitas adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Elaborasi adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.

Cropley (dalam Munandar, 2004:9) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak diduga, memiliki keberanian untuk mencoba sesuatu yang tidak lazim, dan sebagainya.

Sedangkan Johnson (2007:214-215) berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh yang meliputi aktivitas mental seperti:

1. Mengajukan pertanyaan.
2. Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka.
3. Membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda.
4. Menghubungkan berbagai hal dengan bebas.
5. Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.

6. Mendengarkan intuisi.

Menurut William (dalam Munandar, 1985:88-90) ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*) meliputi berpikir lancar, luwes, orisinal, kemampuan memperinci, dan menilai. Tabel berikut menguraikan *aptitude* dengan memberikan perumusan (definisi) yang menjelaskan konsepnya serta contoh perilaku siswa yang mencerminkan ciri-ciri tersebut sebagai tuntunan bagi guru.

Tabel 3. Indikator Berpikir Kreatif menurut William (dalam Munandar, 1985:88-90)

No.	Indikator Berpikir Kreatif	Definisi	Perilaku Siswa
1.	Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. • Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. • Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan banyak pertanyaan. • Menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan. • Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah. • Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya. • Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain. • Dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu obyek atau situasi.
2.	Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi. • Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. • Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda. • Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu obyek. • Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah. • Menerapkan suatu konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. • Memberi pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain. • Dalam membahas/

			<p>mendiskusikan suatu situasi selalu mempunyai posisi yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika diberikan suatu masalah biasanya memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya. • Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda. • Mampu mengubah arah berpikir secara spontan.
3.	Berpikir orisinal (<i>originality</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. • Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. • Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. • Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru. • Memilih asimetri dalam menggambar atau membuat desain. • Memiliki cara berpikir yang lain dari yang lain. • Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru. • Lebih senang mensintesis daripada menganalisa situasi.
4.	Kemampuan memperinci (<i>elaboration</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. • Menambahkan detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci. • Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain. • Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh. • Mempunyai rasa keindahan yang kuat sehingga tidak puas dengan penampilan yang kosong atau sederhana. • Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detil-detil (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.

5.	Kemampuan menilai atau mengevaluasi (<i>evaluation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana. • Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka. • Tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri. • Menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal. • Menganalisis masalah atau penyelesaian secara kritis dengan selalu menanyakan “Mengapa ?”. • Mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan. • Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus. • Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan-gagasan tetapi menjadi peneliti atau penilai yang kritis. • Menentukan pendapat atau bertahan terhadapnya.
----	---	---	--

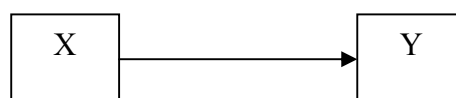
D. Kerangka Pikir

Kemampuan berpikir kreatif siswa SMA Negeri 2 Padang Cermin masih rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih *teacher centered*, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat mengubah paradigma pembelajaran *teacher centered* menjadi *students centered*.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengubah pembelajaran menjadi *students centered* yaitu STAD. STAD dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Seluruh tahapan STAD kemungkinan dapat melatih aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* dalam kemampuan berpikir kreatif.

Media kartu bergambar yang digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD kemungkinan dapat meningkatkan kreativitas siswa karena kartu bergambar menyajikan gambar yang disertai kata-kata sesuai dengan materi sehingga siswa memiliki cara berpikir yang berbeda-beda dalam mengungkapkan keterkaitan antara gambar dengan materi. Keanekaragaman Hayati memuat konsep berupa klasifikasi makhluk hidup yang beraneka ragam, sehingga tidak memungkinkan untuk menghadirkan obyek asli sebagai sumber belajar. Adanya kartu bergambar membantu siswa dalam memperjelas konsep yang abstrak menjadi konkret.

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang menggunakan dua kelas. Pada penelitian ini dilakukan pengujian untuk membandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan pembelajaran yang menggunakan metode diskusi pada materi pokok Keanekaragaman Hayati. Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram berikut ini:



Keterangan: X = Media kartu bergambar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD;
Y = Kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
 H_1 = Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. H_0 = Kemampuan berpikir kreatif siswa pada penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD sama dengan diskusi dan gambar.
 H_1 = Kemampuan berpikir kreatif siswa pada penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih tinggi jika dibandingkan dengan diskusi dan gambar.
3. Penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD meningkatkan aktivitas belajar siswa.
4. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media kartu bergambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD.