

**PENGARUH METODE *COOPRATIVE LEARNING* STAD
DAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA DIKLAT MEMBACA DAN MENGIDENTIFIKASI
KOMPONEN ELEKTRONIKA UNTUK SISWA KELAS X
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
DI SMK N 1 SINTUK TOBOH GADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika sebagai salah
satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.*



Oleh :

Firman Lubis

NIM : 74105/2006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

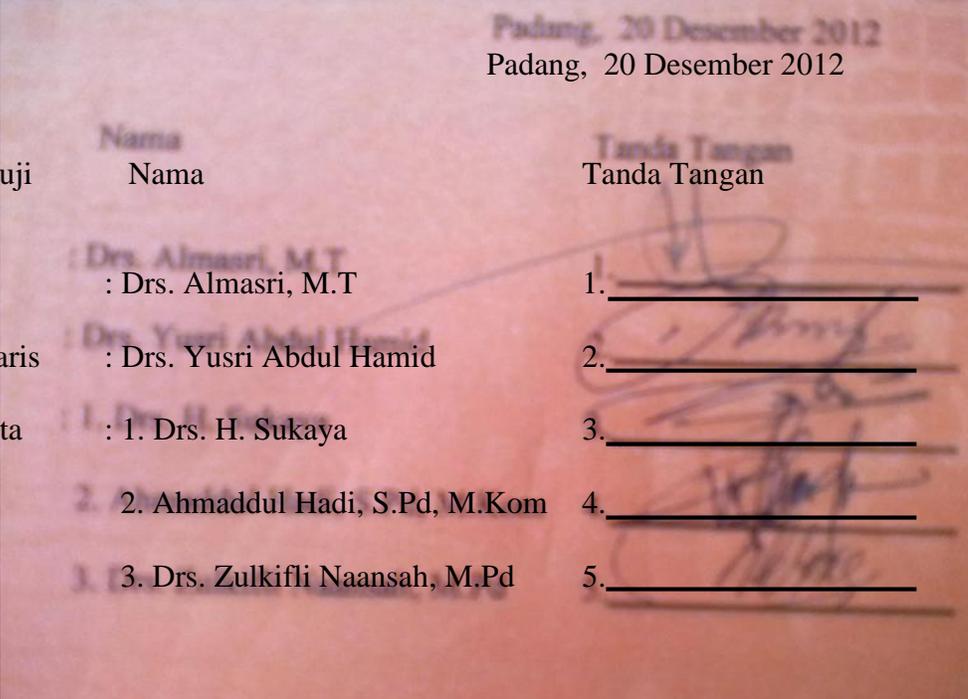
PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang**

**Judul : Pengaruh Penggunaan Metode *Cooprative Learning*
STAD Dan Media Pembelajaran Animasi Terhadap
Hasil Belajar Mata Diklat Membaca Dan
Mengidentifikasi Komponen Elektronika Untuk Siswa
Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan
Di Smk N 1 Sintuk Toboh Gadang**

Nama : Firman Lubis
NIM : 74105/2006
Prog Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

	Nama	Tanda Tangan
Tim Penguji		
1. Ketua	: Drs. Almasri, M.T	1. _____
2. Sekretaris	: Drs. Yusri Abdul Hamid	2. _____
3. Anggota	: 1. Drs. H. Sukaya	3. _____
	2. Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom	4. _____
	3. Drs. Zulkifli Naansah, M.Pd	5. _____



ABSTRAK

Friman Lubis(74105) : Pengaruh Penggunaan Metode *Cooprative Learning* dan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika untuk Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang, masih banyaknya siswa kelas X yang memperoleh hasil belajar di bawah standar kriteria minimum pada mata diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika yang ditetapkan sekolah yaitu 70,00 dengan rentangan 0 - 100. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar menggunakan metode *cooprative learning* STAD dan media animasi dengan hasil belajar pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling* sehingga diperoleh kelas TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas TKJ 2 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberlakukan dengan menggunakan metode *Cooprative* STAD dan media Animasi dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 25 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis secara manual menggunakan bantuan *software* Excel untuk uji homogenitas dan normalitas, sedangkan uji hipotesis juga dilakukan secara manual.

Melalui hasil tes penelitian di dapat hasil belajar rata-rata siswa yang menggunakan Metode *Cooprative Learning* dan Media Animasi yaitu 71,26 sementara siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional lebih rendah yaitu 58,42. Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan, dengan menggunakan uji t, maka hasil pengujian diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf kepercayaan 95%. Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa saat pembelajaran dikelas menggunakan metode mengajar *Cooprative Learning* STAD dan Media Animasi dibandingkan dengan metode konvensional.

Kata Kunci : *Cooprative Learning* STAD, Media Animasi, Konvensional dan Eksperimen

KATA PENGANTAR

Pujian, hormat, dan ucapan syukur penulis panjatkan kepada TUHAN YANG MAHA ESA, atas anugerah dan kasih karunia-Nya yang besar, penulis masih diberikan kesehatan dan kehidupan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode Cooperative Learning dan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika untuk Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di Jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, petunjuk, serta saran dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
3. Bapak Drs. Yusri Abdul Hamid selaku dosen Pembimbing I.
4. Bapak Drs. H. Sukaya selaku dosen pembimbing II.
5. Bapak Drs. Almasri, MT selaku dosen penguji.
6. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd., M.Kom selaku dosen penguji.
7. Drs. Zulkifli Naansah, M.Pd selaku dosen penguji.

8. Bapak Drs. Isrul Idrus selaku Kepala SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang.
9. Anwar Shadat, S.Pd, selaku guru PKDLE di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang.
10. Guru, tata usaha serta karyawan dan karyawan SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang.
11. Teristimewa Bapa dan Mama, serta keluarga yang berjuang melalui doa demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
12. Semua teman-teman S1 angkatan 06 R dan NR.
13. Buat Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurna skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Teknik Elektronika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Desember 2012

Firman Lubis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar	9
B. Metode Mengajar	12

C. Metode Mengajar <i>Cooprative</i> STAD.....	15
D. Media Pembelajaran.....	19
E. Media Pembelajaran Animasi	26
F. Pembelajaran Konvensional	32
G. Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika	34
H. Penelitian yang Relevan.....	35
I. Kerangka Konseptual	36
J. Hipotesis.....	37

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Desain Penelitian	40
D. Populasi dan Sampel	40
E. Variabel Penelitian	42
F. Instrumen Penelitian	43
G. Teknik Pengumpulan Data	47
H. Teknik Analisis Data	48
I. Prosedur Penelitian	51

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	55
B. Uji Persyaratan Analisis	57
C. Pembahasan	65

D. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Persentase hasil tes belajar siswa kelas X.....	2
2. Pedoman pemberian skor perkembangan individu.....	18
3. Silabus Mata Diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika.....	34
4. <i>Time Schedule</i> Penelitian.....	39
5. Rancangan / desain Penelitian.....	40
6. Jumlah Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang.	41
7. Profil data kelas eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
8. Distribusi frekwensi Nilai Kelas Eksperimen.....	56
9. Distribusi frekwensi skor Kelas Kontrol.....	56
10. Uji Normalitas dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat.....	58
11. Rangkuman data Uji Barlett.....	63
12. Ringkasan perhitungan uji hipotesis.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hubungan Media dengan pesan dan Metode Pembelajaran	21
2. Tampilan <i>intro</i> Media Animasi.....	31
3. Tampilan isi Media Animasi.....	31
4. Tampilan <i>ending</i> Media Animasi.....	32
5. Kerangka Konseptual.....	37
6. Histogram Normalitas data Kelas Eksperimen	59
7. Kurva Normalitas data Kelas Eksperimen	60
8. Histogram Normalitas data Kelas Kontrol.....	61
9. Kurva Normalitas data Kelas Kontrol.....	62
10. Wilayah Penolakan H_0	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil belajar Siswa Mata Diklat Membaca Dan Mengidentifikasi komponen Elektronika	72
2. Silabus SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang.	73
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	77
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	82
5. 35 Soal Uji Coba.....	86
6. Skor Uji Coba Instrumen Penelitian.....	92
7. Daya Beda Item Tes.....	93
8. Indeks Kesukaran	95
9. Nilai Koefisien Korelasi	97
10. Standar Deviasi	112
11. Soal Valid	114
12. Lembaran 25 Soal Tes.....	115
13. Analisis Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	120
14. Langkah Uji Homogenitas.....	129
15. Uji Hipotesis menggunakan Uji t.....	131
16. Tabel Distribusi t	133
17. Tabel Normal Standar	134



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan selalu menjadi perhatian yang serius oleh pemerintah Indonesia, ditinjau dari alokasi anggaran belanja Kementerian Pendidikan Nasional dalam APBN-P tahun 2010 sebesar Rp. 63,4 triliun, membuktikan bahwa pemerintah menaruh perhatian yang besar terhadap pendidikan di Indonesia. Untuk itu, guru sebagai agen pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung program pemerintah tersebut. Pendidikan merupakan tanggung jawab yang berat mengingat tujuan Pendidikan Nasional seperti dinyatakan dalam pasal 3 undang- Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam kenyataannya pendidikan di Indonesia belum menunjukkan kualitas yang baik. Berdasarkan data UNESCO (*the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) (2009) tentang Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*). Diantara 182 negara di dunia Indonesia menempati urutan ke-105 (1998), kemudian urutan ke-109

(1999) dan selanjutnya urutan ke – 111 (2009). Data tersebut menunjukkan menurunnya peringkat pendidikan di Indonesia, inilah indikator rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Berbagai kendala dapat menjadi penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia.

Sekolah sebagai ruang lingkup pendidikan di Indonesia dapat diukur dari prestasi peserta didik sekolah tersebut dan hasil belajar merupakan salah satu indikator dari kualitas proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Salah satu contohnya adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) di Sumatera Barat, yaitu SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang yang memiliki standar kelulusan nilai besar atau sama dengan 70 (tujuh puluh) namun hasil belajar siswa masih ada yang belum mencapai Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 20 tahun 2007 tentang standar penilaian pendidikan, bahwa Kriteria ketuntasan minimal (KKM) ditentukan oleh satuan pendidikan (BNSP:2007).

Berikut adalah tabel Hasil belajar dari rata-rata tes formatif siswa di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang kelas X Teknik Komputer Jaringan Mata Diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika.

Tabel 1. Persentase hasil belajar siswa kelas X

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	
		70,00	< 70,00
X TKJ 1	38	14	24
X TKJ 2	38	11	27
X TKJ 3	32	10	22
Jumlah	108	35	73
Persentase	100%	32,41%	67,59%

Sumber : Tata Usaha SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang.

Dari data tersebut terlihat masih terdapat 76,59% atau 73 siswa yang belum mencapai KKM. Diperkirakan penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa pada mata diklat Membaca Dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang adalah penggunaan metode mengajar yang masih menggunakan metode konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimum. Untuk itu perlu merubah metode mengajar yang masih menggunakan metode konvensional dan peningkatan pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa, kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Pembelajaran kooperatif terutama teknik STAD (*Student Team Achievement Division*) dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong-royong.

Begitu juga dengan penggunaan media pembelajaran yang masih menggunakan media-media sederhana seperti *white board* yang membuat siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran, melalui kemajuan teknologi tersebut para tenaga pendidik dapat mempergunakannya sebagai media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan media bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Media yang dapat menunjang pembelajaran diantaranya adalah media animasi. Media ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan efektifitas materi pembelajaran. Di samping itu, penggunaan media animasi diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga kualitas dari suatu proses pembelajaran dapat dicapai. Media memiliki keterkaitan yang erat terhadap hasil belajar, karena jika tidak ada media yang baik sebagai perantara informasi yang akan disampaikan kepada siswa, maka hasil belajar siswa menjadi tidak sempurna.

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *software* Adobe Flash CS 3. *Software* ini dipilih karena memiliki banyak fitur pendukung dan *built in template* yang bervariasi.

Dengan kelebihan tersebut, diharapkan akan terwujud sebuah aplikasi media pembelajaran yang atraktif dan menarik secara visual bagi peserta didik.

Pada penelitian ini akan dicobakan metode *cooprative learning* STAD dan media animasi yang telah dibuat dan dirancang oleh penulis, dan meneliti bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat Membaca dan mengidentifikasi Komponen Elektronika. Dengan metode dan media tersebut diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan siswa dan dapat membuat pelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan alasan tersebut peneliti memilih judul "Pengaruh *Cooprative Learning* STAD dan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika untuk siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa mata diklat membaca dan mengidentifikasi komponen elektronika, kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang.

2. Metode dan media konvensional masih digunakan oleh guru mata diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang.
3. Belum adanya upaya untuk menggunakan metoda pembelajaran kooperatif dan penggunaan media animasi terhadap metode dan media konvensional pada mata diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika untuk siswa kelas X di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah, dan supaya penelitian ini lebih terarah maka permasalahan ini dibatasi pada :

1. Penggunaan Metoda Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD.
2. Penggunaan Media Animasi yang dibuat oleh penulis.
3. Materi Mata Diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika.
4. Hasil belajar siswa yang diukur adalah hasil belajar ranah kognitif.
5. Lokasi penelitian bertempat di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang.
6. Waktu Penelitian yaitu pada Tahun ajaran Januari-Juni 2012.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi dan pembatasan masalah, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan, yaitu Seberapa besar pengaruh penggunaan metoda pembelajaran kooperatif tipe STAD dan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional mata Mata Ajar Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang telah menggunakan metode kooperatif tipe STAD dan penggunaan media animasi, serta siswa yang menggunakan metode konvensional mata diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika untuk siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang.
2. Melihat pengaruh penggunaan metode kooperatif tipe STAD dan media animasi dibandingkan dengan penggunaan metode dan media konvensional terhadap siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat, diantaranya:

1. Bagi siswa : Melalui pembelajaran ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan terutama dalam materi Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika .
2. Bagi guru : Para guru dapat mengimplementasikan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media animasi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian siswa.
3. Bagi peneliti lain : Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam tentang hal-hal yang berkaitan dengan implementasi penerapan metode kooperatif tipe STAD dan media animasi dalam kegiatan pembelajaran.

