

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) TERHADAP
HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS X
DI SMA NEGERI 3 PARIAMAN

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



SILVIA ANGGRAINI
1106084

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) TERHADAP
HASIL BELAJAR SENI RUPA SISWA KELAS X
DI SMA NEGERI 3 PARIAMAN**

Nama : Silvia Anggraini
NIM : 1106084
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 21 Juli 2016

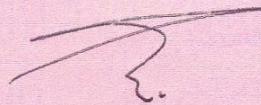
Disetujui :

Dosen Pembimbing I,



Dra. Zubaidah, M.Pd.
NIP. 19600906. 198503 . 2. 008

Dosen Pembimbing II,



Drs. Erwin A, M.Sn.
NIP. 19590118. 198503 . 1. 007

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si.
NIP. 19570101. 198103. 1. 010

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement
Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Seni
Rupa Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Pariaman

Nama : Silvia Anggraini
Nim : 1106084
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

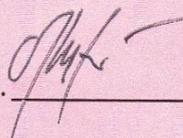
Padang, 21 Juli 2016

Tim Penguji

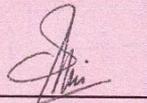
Nama/NIP

Tanda Tangan

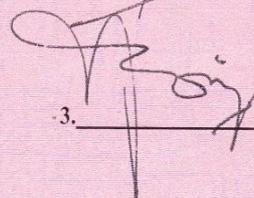
1. Ketua : Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.
NIP. 19590524. 198602. 1. 001

1. 

2. Sekretaris : Dra. Ernis, M.Pd.
NIP. 19571127. 198103. 2. 003

2. 

3. Anggota : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 19640103. 199103. 1. 005

3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir* dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas X Di SMA Negeri 3 Pariaman" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juni 2016
Saya yang menyatakan,



Silvia Anggraini
NIM. 1106084

ABSTRAK

Silvia Anggraini, 2016: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas X Di SMA Negeri 3 Pariaman.

Penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas X di SMAN 3 Pariaman terutama dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang Seni Rupa. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor seperti kurangnya motivasi siswa di dalam pembelajaran Seni Rupa. Selain itu metode pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga interaksi komunikasi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa tidak terbangun secara maksimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X SMA Negeri 3 Pariaman.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Pariaman. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan model eksperimen. instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar. Jenis instrumen adalah tes tulisan berbentuk objektif dengan pilihan ganda berjumlah 20 soal. Kemudian data diolah dengan menggunakan program SPSS versi 16.00.

Hasil penelitian terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki hasil belajar yang tinggi jika dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS versi 16.00 diperoleh t_{hitung} yaitu 5,314 dan t_{tabel} yaitu 2,034 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berpengaruh positif terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pariaman.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe STAD, dan hasil belajar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta nikmat kesempatan, kesehatan dan kekuatan kepada penulis, shalawat beriring salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dalam Penyusunan skripsi ini, Penulis menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan mendapatkan bantuan, arahan, dorongan, dan bimbingan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Syafwan, M.Si. dan Drs. Ariusmedi, M.Sn. selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Drs. Idran Wakidi, M.Pd. selaku Penasehat Akademik.
5. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd. dan Drs. Erwin A, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu, serta mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd., Dra. Ernis, M.Pd., Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. selaku Dosen Penguji I, II, III.
7. Bapak Drs. Mediagus Selaku Koordinator Tugas Akhir/Skripsi yang telah membantu Terlaksananya Ujian Komprehensif.
8. Bapak dan ibu dosen, dan staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
9. Ibu Kepala Sekolah beserta staf dan siswa SMA Negeri 3 Pariaman.
10. Ibu Yelfitri, S.Pd selaku Guru Seni Budaya.

11. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi kita semua.

Padang, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING | |
| HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI | |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH | |
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR TABEL..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | viii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 6 |
| C. Pembatasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 7 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| A. Landasan Teoritik..... | 9 |
| 1. Belajar dan Pembelajaran..... | 9 |
| 2. Strategi Pembelajaran..... | 10 |
| 3. Model Pembelajaran..... | 11 |
| 4. Pembelajaran Kooperatif..... | 13 |
| 5. Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)..... | 17 |
| 6. Model Pembelajaran Konvensional | 20 |
| 7. Pembelajaran Seni Rupa | 21 |
| 8. Hasil Belajar | 23 |
| a. Pengertian Hasil Belajar..... | 23 |
| b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 25 |
| c. Hasil Belajar Pembelajaran Seni Rupa | 27 |
| B. Hasil Penelitian yang Relevan | 31 |
| C. Kerangka Konseptual | 32 |
| D. Hipotesis..... | 33 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 34 |
| A. Jenis Penelitian..... | 34 |
| B. Populasi dan Sampel | 35 |
| C. Variabel dan Definisi Operasional Data | 36 |

| | |
|--|-----------|
| D. Jenis dan Sumber Data..... | 38 |
| E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data | 38 |
| F. Teknik Analisa Data..... | 45 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 48 |
| A. Hasil Penelitian | 48 |
| 1. Deskripsi Data..... | 48 |
| a. Hasil Tes Pengetahuan Awal (<i>Pre-test</i>) | 49 |
| b. Paparan Data Kelas Eksperimen | 52 |
| c. Paparan Data Kelas Kontrol..... | 59 |
| d. Hasil Tes Pengetahuan Akhir/Hasil Belajar (<i>Post-test</i>) | 61 |
| 2. Pengujian Persyaratan Analisis | 65 |
| a. Uji Normalitas | 65 |
| b. Uji Homogenitas | 67 |
| c. Uji Hipotesis..... | 69 |
| B. Pembahasan..... | 70 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 74 |
| A. Kesimpulan..... | 74 |
| B. Saran- Saran | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA | 76 |
| LAMPIRAN..... | 78 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Data Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pariaman Tahun ajaran 2015/2016 | 4 |
| 2. Skor Perkembangan Individu | 19 |
| 3. Kualifikasi Skor Kelompok | 19 |
| 4. Tabel Rancangan Penelitian | 35 |
| 5. Kelas dan Jumlah Siswa Kelas X SMAN 3 Pariaman..... | 35 |
| 6. Sampel Penelitian | 36 |
| 7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal | 41 |
| 8. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal..... | 43 |
| 9. Kriteria Tingkat Reliabilitas Soal | 44 |
| 10. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Awal (<i>pre-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 50 |
| 11. Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Akhir (<i>Post-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 62 |
| 12. Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Awal (<i>pre-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 66 |
| 13. Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Akhir (<i>post-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 67 |
| 14. Hasil Analisis <i>Homogeneity</i> Tes Pengetahuan Awal (<i>Pre-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 68 |
| 15. Hasil Analisis <i>Homogeneity</i> Tes Pengetahuan Akhir (<i>Post-test</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 69 |
| 16. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis..... | 70 |
| 17. Data Kelas Eksperimen dan kelas kontrol..... | 71 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Kerangka Konseptual..... | 33 |
| 2. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan awal (<i>pretest</i>) kelas Eksperimen | 51 |
| 3. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan awal (<i>pretest</i>) kelas Kontrol..... | 52 |
| 4. Peneliti Menyampaikan Motivasi dan Tujuan Pembelajaran | 54 |
| 5. Siswa Bekerja dalam Tim/Kelompoknya Sendiri..... | 55 |
| 6. Siswa Bekerja dalam Tim/Kelompoknya Sendiri..... | 55 |
| 7. Siswa Bekerja dalam Tim/Kelompoknya Sendiri..... | 56 |
| 8. Peneliti Memberikan Pengamatan, memberikan Bantuan | 56 |
| 9. Peneliti Memberikan bimbingan dan dorongan kepada siswa | 57 |
| 10. Siswa Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompoknya..... | 58 |
| 11. Siswa diberi kuis individu | 58 |
| 12. Guru menyampaikan materi di depan kelas..... | 60 |
| 13. Siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru | 61 |
| 14. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan akhir (<i>posttest</i>) kelas Eksperimen | 64 |
| 15. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan akhir (<i>posttest</i>) kelas Kontrol..... | 64 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen..... | 78 |
| 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen..... | 84 |
| 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol | 88 |
| 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol | 93 |
| 5. Kisi- Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar | 96 |
| 6. Soal Tes Hasil Belajar (<i>Post-test</i>)..... | 97 |
| 7. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen | 101 |
| 8. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol..... | 102 |
| 9. Uji Indeks Kesukaran Serta Daya Pembeda dari Tes Uji Coba..... | 103 |
| 10. Reliabilitas Tes Uji Coba Soal..... | 104 |
| 11. Analisis Uji Coba Butir Tes Hasil Belajar Siswa | 105 |
| 12. Output SPSS V.16 Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>Pre-test</i>) Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol | 106 |
| 13. Output SPSS V.16 Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Akhir (<i>Post-test</i>) Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol..... | 108 |
| 14. Output SPSS V.16 Uji Normalitas Tes Hasil Belajar (<i>Pre-test dan Post-test</i>) Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol | 110 |
| 15. Output SPSS V.16 Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar (<i>Pre-test dan Post-test</i>) Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol | 111 |
| 16. Output SPSS V.16 Uji Hipotesis Tes Hasil Belajar | 112 |
| 17. Tabel Distribusi T | 114 |
| 18. Lembaran Konsultasi Pembimbing I | 115 |
| 19. Lembaran Konsultasi Pembimbing II..... | 117 |
| 20. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan Seni Rupa..... | 119 |
| 21. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Bahasa Dan Seni..... | 120 |
| 22. Surat Izin Penelitian Dari Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pariaman | 121 |
| 23. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMA Negeri 3 Pariaman | 122 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena keberhasilan dunia pendidikan sebagai faktor penentu tercapainya tujuan pembangunan nasional di bidang pendidikan. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Oleh karena itu, pendidikan berperan dalam pengembangan potensi siswa baik dalam bentuk kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor untuk menjadi makhluk/insan yang hebat.

Sekolah salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan secara formal, dan memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Proses belajar mengajar di sekolah merupakan interaksi antara guru dan siswa. “Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian” (Suyono dan Hariyanto, 2014:9). Ini berarti

berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada proses pembelajaran yang dialami oleh guru kepada siswa sebagai peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah adalah Seni Budaya. Ruang lingkup pembelajaran Seni Budaya yaitu Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, Seni Teater. Seni Rupa mencakup keterampilan dalam menghasilkan karya Seni Rupa Murni dan Terapan. Menurut Soedarso (dalam Solfi, 2012:3) “Tujuan pembelajaran Seni Rupa itu sendiri adalah: (1) mengembangkan sensitifitas dan kreativitas, (2) memberikan fasilitas kepada siswa untuk dapat berkreasi lewat bahasa rupa, dan (3) memperlengkapi anak dalam bentuk pribadinya yang sempurna agar dapat dengan penuh berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat”.

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa di sekolah. Hasil belajar dijadikan pedoman atau bahan pertimbangan dalam menentukan kemampuan siswa. Junaidi dkk (dalam Suryawardi, 2014:3) mengemukakan bahwa:

“Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar diantaranya kemampuan, bakat, minat, keaktifan, kreativitas, persepsi, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar antara lain orang tua, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, kondisi kelas, serta strategi dan penggunaan model oleh guru dalam mengajar”.

Guru dituntut dapat memilih strategi dan model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Suyono dan Hariyanto (2014:20) mengemukakan bahwa:

“Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (*asesmen*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan”.

Diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa semangat untuk aktif dan termotivasi di dalam pembelajaran.

Observasi di SMA Negeri 3 Pariaman pada tanggal 10 Oktober 2015 ditemukan, pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pengalaman semasa PLK di SMA Negeri 3 Pariaman, peneliti mengadakan pengamatan langsung di kelas saat proses pembelajaran, terlihat dalam penyajian materi guru menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional/disebut juga dengan metode ceramah. Sanjaya (2006:259) mengemukakan bahwa “Pada pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif”. Pada umumnya pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pembelajaran konvensional ini siswa hanya duduk diam mendengarkan guru bercerita di depan kelas, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa serta guru lebih banyak berperan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan siswa tanggal 10 Oktober 2015 diperoleh informasi bahwa mereka kurang termotivasi mengikuti pembelajaran Seni Rupa. Dalam proses belajar mengajar Seni Rupa terlihat kurangnya hubungan komunikasi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa yang lainnya sehingga proses interaksi menjadi vakum. Guru menjelaskan materi di depan kelas dan menuliskan pelajaran di papan tulis, sedangkan siswa hanya mencatat sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Apabila diberikan pertanyaan hanya ada beberapa siswa yang menjawab dan siswa yang lainnya hanya diam, berarti siswa kurang paham dengan materi yang telah diajarkan guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang Seni Rupa kelas X pada semester 1 (semester ganjil tahun ajaran 2015/2016), seperti yang terlihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1: Data Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pariaman Tahun ajaran 2015/2016

| No | Kelas | Jumlah Siswa | KKM | Ketuntasan HB | | | |
|----|-------|--------------|-----|---------------|------|------------|------|
| | | | | Tuntas | % | Tdk tuntas | % |
| 1. | X 1 | 40 | 80 | 16 | 40 % | 24 | 60 % |
| 2. | X 2 | 34 | 80 | 7 | 21 % | 27 | 79 % |
| 3. | X 3 | 34 | 80 | 13 | 38 % | 21 | 62% |
| 4. | X 4 | 33 | 80 | 10 | 30 % | 23 | 70 % |
| 5. | X 5 | 35 | 80 | 15 | 43 % | 20 | 57% |
| 6. | X 6 | 33 | 80 | 9 | 27 % | 24 | 73 % |

sumber : dokumen nilai siswa yang ada pada guru Seni Budaya thn 2015/2016

Tabel di atas menunjukkan hasil belajar Seni Rupa siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 80. Hal ini

berarti siswa masih sulit untuk mencapai hasil belajar dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang Seni Rupa.

Berdasarkan permasalahan di atas guru dapat mengatasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga hasil belajar pembelajaran Seni Rupa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan sekolah. Dalam penelitian ini peneliti memilih suatu model pembelajaran yang dapat membuat seluruh siswa terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Peneliti lebih memilih model pembelajaran kooperatif tipe STAD karena model ini mengarahkan siswa untuk aktif dan berinteraksi sesama siswa lainnya dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan guru. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD relevan dengan pembelajaran Seni Rupa materi Seni Rupa Terapan, karena lebih menuntut siswa berinteraksi dengan siswa lainnya.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini yaitu “Siswa memiliki 2 bentuk tanggung jawab belajar, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar” (Rusman, 2012:203). Model pembelajaran ini membuat siswa aktif dalam mengerjakan tugas kelompok dan memberikan kesempatan siswa untuk berkomunikasi sesama anggota kelompok. Guru memberikan kuis untuk mengevaluasi dan terakhir guru dapat memberikan penghargaan berupa hadiah kepada masing-masing kelompok sesuai dengan prestasinya sehingga jika itu dilaksanakan dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pariaman**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih bersifat konvensional, dengan kebiasaan belajar yang berpusat pada guru.
2. Siswa kurang termotivasi, kurang aktif dalam proses pembelajaran Seni Rupa.
3. Interaksi antara siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru masih kurang, hal ini dapat menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi monoton.
4. Siswa kurang menunjukkan perhatian dan minat dalam belajar Seni Rupa.
5. Hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diungkapkan di atas penelitian ini dibatasi pada hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X di bawah KKM di SMA Negeri 3 Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut ” Apakah terdapat pengaruh

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

2. Guru

Bahan masukan, untuk memperbaiki kualitas diri menjadi guru yang profesional dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan, khususnya dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran.

3. Siswa

Memudahkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Seni Rupa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran.

4. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Jurusan Seni Rupa

Sebagai bahan masukan pengetahuan kepada mahasiswa yang membutuhkan pengetahuan tentang pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono dan Hariyanto, 2014:9). Rusman (2012:134) mengemukakan “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Sagala (2012:37) mengemukakan bahwa:

“Belajar secara psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek dan pengalaman tertentu. Sebab belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang yang belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya kreasi, daya penerimaan dan lain-lain yang ada atau terjadi pada individu tersebut”.

Hamalik (2012:27) mengemukakan bahwa “Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan”.

Belajar adalah “Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar“ (Slameto, 2010:2). Rusman (2012:134) mengemukakan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Gagne (Pribadi, 2009:9) mendefinisikan istilah pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Berdasarkan beberapa definisi tentang belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan suatu perubahan. Perubahan yang terjadi akibat belajar dapat berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan atau kemampuan yang lebih dikenal dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Serta pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa pada lingkungan belajar.

2. Strategi Pembelajaran

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, “Strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan

kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan” (Trianto, 2009:139).

Strategi menurut Kemp dalam Rusman, (2012:132) adalah:

“Suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapatnya Kemp, Dick and Carey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa”.

Sanjaya (2006:126) dalam dunia pendidikan, “Strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal dan tidak berlangsung secara efektif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu rencana yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang dikerjakan oleh guru dan siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Model Pembelajaran

Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Menurut Rusman (2012:134), “Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti

kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Djumingin (Rusman, 2012:136) mengemukakan, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis untuk mengorganisasikan pembelajaran”. Model dapat diartikan sebagai perangkat rencana atau pola yang digunakan oleh guru untuk merancang bahan-bahan pembelajaran. Menurut Rusman (2012:136) model Pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat rencana atau pola kegiatan kelas yang dirancang guru selama berlangsungnya proses pembelajaran.

4. Pembelajaran Kooperatif

a. Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari empat orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai lima orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Nurulhayati (Rusman, 2012:203) mengemukakan bahwa:

“Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar”.

Menurut Slavin (Rusman, 2012:201) pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide

sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme.

Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya Slavin (Taniredja dkk, 2014:60).

Menurut pendapat Lie, Anita (2008:29) bahwa “Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif”.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan

keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Taniredja dkk (2014:56-57) mengemukakan model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri: (1) untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, (2) kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, (3) jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula, dan (4) penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari perorangan.

Menurut Slavin dalam Taniredja dkk (2014:57-58) ada enam tipologi pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Tujuan kelompok, bahwa kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok. Dalam metode pembelajaran kooperatif Tim Siswa, ini bisa berupa sertifikat atau rekognisi lainnya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.
2. Tanggung jawab individu, yang dilaksanakan dengan dua cara. Pertama dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata individu atau penilaian lainnya, seperti dalam model pembelajaran siswa. Kedua, merupakan spesialisasi tugas.

Cara kedua ini siswa diberi tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok.

3. Kesempatan sukses yang sama, yang merupakan karakteristik unik metode pembelajaran tim siswa, yakni penggunaan skor yang memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.
4. kompetisi tim, sebagai sarana untuk motivasi siswa untuk bekerja sama dengan anggota timnya.
5. Spesialisasi tugas, tugas untuk melaksanakan sub tugas terhadap masing-masing anggota kelompok.
6. Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok, metode ini akan mempercepat langkah kelompok.

Tinjauan tentang model pembelajaran kooperatif di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan kerja sama antara siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, dimana keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai dalam suatu tujuan dalam belajar kelompok.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Rusman (2012:207) menjelaskan bahwa karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, penghargaan kelompok. Pembelajaran kelompok menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Kedua, pertanggungjawaban individu. Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Ketiga, kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan.

Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini, setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau pun tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

5. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Tipe STAD yang dikembangkan oleh Slavin ini merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal menurut Isjoni (Taniredja dkk, 2014:64). STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 2005:143).

Dalam STAD, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan 4-5 orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya semua siswa menjalani kuis perorangan tentang materi tersebut, dan pada saat itu mereka tidak boleh saling membantu satu sama lain. Nilai-nilai hasil kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu diberi hadiah

berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka sebelumnya.

Lebih jauh Slavin (2005:12) memaparkan bahwa:”Gagasan utama di belakang STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin timnya mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu timnya untuk mempelajari materinya. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Model STAD menurut Slavin (2005:151) sebagai berikut:

- a. Penyampaian Tujuan dan Motivasi
Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.
- b. Pembagian Kelompok
Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, rasa atau etnik.
- c. 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.
- d. Kegiatan Belajar dalam Tim (Kerja Tim)
Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembaran 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.
- e. Kuis (Evaluasi)
Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kuis secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Guru menetapkan skor batasan

penguasaan untuk setiap soal, misalnya 60, 75, 84, dan seterusnya sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

f. 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 dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1) Menghitung Skor Individu

Menurut Slavin (2005:159), untuk menghitung perkembangan skor individu dihitung sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Skor Perkembangan Individu

| No | Nilai Tes | Skor Perkembangan |
|----|--|-------------------|
| 1. | Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar | 0 poin |
| 2. | 10 sampai 1 poin di bawah skor dasar | 10 poin |
| 3. | Skor 0 sampai 10 poin di atas skor dasar | 20 poin |
| 4. | Lebih dari 10 poin di atas skor dasar | 30 poin |
| 5. | Pekerjaan sempurna (tanpa memerhatikan skor dasar) | 30 poin |

2) Menghitung Skor Kelompok

Skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan individu anggota kelompok dan membagi sejumlah anggota kelompok tersebut. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh skor kelompok sebagaimana dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Kualifikasi skor kelompok

| No | Rata-rata Skor | Kualifikasi |
|----|---------------------|--|
| 1. | $0 \leq N \leq 5$ | - |
| 2. | $6 \leq N \leq 15$ | Tim yang Baik (<i>Good Team</i>) |
| 3. | $16 \leq N \leq 20$ | Tim yang Baik Sekali (<i>Great Team</i>) |
| 4. | $21 \leq N \leq 30$ | Tim yang Istimewa (<i>Super Teams</i>) |

3) Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok

Setelah masing-masing kelompok atau tim memperoleh predikat, guru memberikan hadiah atau penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan prestasinya (kriteria tertentu yang ditetapkan guru).

6. Metode Pembelajaran Konvensional

Salah satu metode pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Konvensional ditandai dengan guru lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Sanjaya (2006:259) menyatakan bahwa:

“Pembelajaran konvensional siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Pada umumnya pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan. Guru lebih banyak berperan dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa hanya sebagai objek pembelajaran yang harus menerima semua informasi dari guru. Sedikit sekali kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran”.

Dalam pembelajaran ini siswa mengerjakan dua kegiatan sekaligus yaitu mendengarkan dan mencatat. Metode pembelajaran konvensional ini didominasi oleh guru dengan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran berbentuk pemberian informasi dari guru kepada siswa diikuti dengan tanya jawab. Pembelajaran konvensional dalam pelaksanaannya diawali dengan pemberian informasi oleh guru dan memberikan beberapa contoh soal serta penyelesaiannya. Kemudian siswa yang belum mengerti diberi kesempatan untuk bertanya.

Sanjaya (dalam Wisdiarman, 2007:28) mengemukakan beberapa keunggulan dari metode pembelajaran konvensional, antara lain sebagai berikut:

- a. Dengan metode pembelajaran konvensional guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran.
- b. Metode pembelajaran konvensional dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
- c. Melalui metode pembelajaran konvensional selain siswa dapat mendengarkan melalui ceramah tentang suatu materi pembelajaran, juga sekaligus bisa melihat atau mengobservasi melalui pelaksanaan demonstrasi.
- d. Metode pembelajaran konvensional ini bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

Kelemahan dari metode pembelajaran konvensional ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran konvensional ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik.
- b. Metode pembelajaran konvensional ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu.
- c. Karena metode pembelajaran konvensional ini lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi hubungan interpersonal.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional lebih berpusat pada guru atau peran guru jauh lebih besar dibandingkan siswa. Siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.

7. Pembelajaran Seni Rupa

Tarjo (2004:14) mengemukakan “Seni merupakan ciptaan manusia yang dibuat atas kesadaran hidup bermasyarakat serta memiliki konteks

dan implikasi sosial, memiliki nilai-nilai keindahan yang menunjang kualitas kehidupan manusia”. Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia menurut Ki Hajar Dewantara dalam Tarjo (2004:13).

Pembelajaran Seni Rupa adalah pelajaran yang membahas berbagai macam keunikan dan keberagaman karya-karya Seni Rupa yang berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. Dari sisi seniman, Seni adalah medium untuk menyampaikan ungkapan (ekspresi) dikemukakan oleh Leo (Couto & Minarsih, 2009:15). Sedangkan menurut Robinson berpendapat lain, “Bahwa seni itu bukan lagi soal perasaan, atau imajinasi kreatif semata, sebab imajinasi kreatif itu bukan monopoli bidang Seni Rupa, bisa juga melalui kegiatan matematika, fisika dan pelajaran lainnya, pandangan seperti itu katanya adalah pandangan klise dan bisa menyesatkan” (Couto & Minarsih, 2009:17). Teori-teori di dalam Seni Rupa dapat menuntun seseorang dalam praktik dan menghasilkan sebuah karya seni, dengan begitu dapat dikatakan bahwa “setiap karya seni itu berfungsi sebagai wadah ungkapan (ekspresi), namun peran ungkapan ini tidak mengurangi fungsi seni dan tujuan seni sebagai alat sosial dan sebagai benda estetik serta benda fisik” (Couto & Minarsih 2009:51). Dapat dipahami dalam dunia pendidikan yang terkait dengan pendidikan di bidang seni, khususnya Seni Rupa menurut Suryahdi dalam (Couto & Minarsih, 2009:60) yaitu:

“Pendidikan seni diharapkan dapat melahirkan generasi yang kreatif, memiliki kecerdasan dan kehalusan budi dalam mengantisipasi perubahan yang terjadi dimasyarakat. Oleh sebab itu peran seni dalam pendidikan adalah untuk mencapai tujuan agar manusia lebih utuh kepribadiannya, berkembang karakter, potensi atau kapasitas yang dimiliki oleh manusia”.

Pembelajaran Seni Rupa di sekolah pada dasarnya hanya memberikan pengetahuan-pengetahuan dasar tentang apa itu seni dan bagaimana seni itu berkembang pada setiap zamannya, tentunya untuk mengartikan makna dari Seni Rupa itu sendiri sangatlah sulit.

Sesuai dengan muatan kurikulum Seni Budaya, standar kompetensi lulusan untuk bidang Seni Rupa itu sendiri yakni : (1) mampu menggunakan kepekaan indrawi, mempresentasikan keragaman gagasan, teknik, materi dan keahlian Seni Rupa, (2) mampu berekspresi dengan ragam teknik dan medium Seni Rupa.

Pada hakekatnya pembelajaran Seni Rupa tidak bisa dilepaskan dalam ruang lingkup proses pembelajaran. Karena Seni Rupa itu sendiri memiliki peranan yang sangat penting terhadap kepekaan indrawi dan dalam pengembangan berekspresi rupa.

8. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran. Setiap siswa yang belajar akan mengalami perubahan dalam dirinya. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman dan penguasaan seseorang terhadap pelajaran, yang mana berupa

pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap setelah seseorang mengalami proses belajar.

Dimiyati dan Mudjino (2006:200) menjelaskan “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol”. Sedangkan Hamalik (2012:30) hasil belajar adalah hasil belajar adalah tingkah laku yang ditimbulkan dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, keterampilan, menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Berdasarkan Revisi Taxonomy Bloom 1999 (dalam Sumiati, 2008:214) Tujuan instruksional dalam proses pembelajaran pada prinsipnya dapat dikelompokkan menjadi tiga domain atau ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif (pengetahuan), yang terdiri dari enam tingkatan:
 - a). *Creating* (mengingat) : Mengenali, daftar, menjelaskan, mengidentifikasi, mengambil, penamaan, mencari, menemukan
 - b). *Evaluating* (memahami) : Meringkas, menyimpulkan, parafrase, mengklasifikasi, membandingkan, menjelaskan, mencontohkan
 - c). *Analysing* (menerapkan) : Menerapkan, melaksanakan, menggunakan,
 - d). *Applyings* (menganalisis):Membandingkan, mengorganisir, dekonstruksi, menghubungkan, menguraikan, menentukan, penataan, mengintegrasikan
 - e). *Understanding* (mengevaluasi) : memeriksa, mengkritisi, percobaan, penilaian, pengujian, mendeteksi, monitoring

f). *Remembering* (menciptakan) : Merancang, membangun, perencanaan, menghasilkan, menciptakan

2) Ranah afektif (sikap)

- a) *Receiving* (menerima) : menerima, peduli, mendengar.
- b) *Responding* (menjawabnya) : melengkapi, melibatkan sukarela.
- c) *Valuing* (menilai) : menunjukkan lebih senang, menghargai, menyatakan peduli
- d) *Organization* (mengorganisasi): berpartisipasi, mempertahankan, menyatukan
- e) *Characterization by value complex* (mengkarakterisasi atas dasar nilai kompleks) : menunjukkan empati, menunjukkan harapan, mengubah tingkah laku.

3) Ranah psikomotor (keterampilan)

- a) *Perception* (persepsi) : membedakan, mengidentifikasi, memilih.
- b) *Set* (penetapan) : mengasumsikan posisi, mendemonstrasikan, menunjukkan.
- c) *Guided response* (reaksi atas dasar arahan): mengusahakan, meniru, mencoba.
- d) *Mechanism* (mekanisme) : membiasakan, mempraktikkan, mengulang.
- e) *Complex overt response perangkaian* (reaksi terbuka dengan reaksi kompleks): menghasilkan, mengoperasikan, menampilkan.
- f) *Adaption* (asli) : mengadaptasi, mengubah, merevisi
- g) *Origination* (asli) : menciptakan desain, membuat asli.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang merupakan hasil aktivitas belajar.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan dari luar diri peserta didik. Slameto (2010:54) juga mengatakan ada

dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor internal

- a) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh). Kesehatan jasmani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang terlihat tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya, dapat mengakibatkan siswa tidak bergairah dalam belajar.
- b) Faktor psikologi (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan). Aspek kejiwaan ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi yang baik umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik.
- c) Faktor kelelahan (kelelahan rohani dan kelelahan jasmani). Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan rohani dan kelelahan jasmani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga, minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Dari uraian ini dapat diketahui bahwa kelelahan dapat mempengaruhi hasil belajar.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor keluarga. Keluarga adalah ayah, ibu dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.
- b) Faktor sekolah. Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode yang digunakan dalam belajar, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan dan sebagainya.
- c) Faktor masyarakat. Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang yang berpendidikan, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

- 1) Faktor dari dalam diri siswa (internal)
 - a) Faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologi yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan siswa.
 - c) Faktor kelelahan yang mencakup kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
 - d) Faktor sikap dan kebiasaan belajar.

- 2) Faktor dari luar diri siswa (eksternal)
 - a) Faktor keluarga yang meliputi ayah, ibu, anak-anak serta famili.
 - b) Faktor sekolah yang meliputi kualitas guru, metode yang digunakan guru, keadaan fasilitas atau perlengkapan sekolah, dan keadaan ruangan.
 - c) Faktor masyarakat, bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang yang berpendidikan, hal ini akan mendorong anak untuk lebih giat belajar.

c. Hasil Belajar Pembelajaran Seni Rupa

Penilaian merupakan proses penentuan nilai atau makna dari hasil pengukuran untuk mengambil keputusan (Ajusril, 1999:7). Penilaian hasil belajar merupakan suatu kegiatan pendidikan yang terkait dengan pengambilan keputusan tentang pencapaian kompetensi atau hasil belajar peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 58 ayat (1) menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Pasal 58 ayat (2) menyatakan bahwa evaluasi peserta didik, satuan pendidikan, dan program pendidikan dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan, dan sistemik untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan dan Permendiknas Nomor 20 Tahun 2007 Tentang Standar Penilaian Pendidikan, jenis penilaian adalah sebagai berikut:

- 1) Ulangan Harian
Ulangan harian adalah kegiatan yang dilakukan secara periodik untuk mengukur proses pencapaian kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu Kompetensi Dasar (KD) dalam proses pembelajaran.
- 2) Ulangan Tengah Semester
Ulangan tengah semester adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. Cakupan ulangan meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan seluruh KD pada periode tersebut.
- 3) Ulangan Akhir Semester
Ulangan akhir semester adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester ganjil. Cakupan ulangan meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan semua KD pada semester tersebut.
- 4) Ulangan Kenaikan Kelas
Ulangan kenaikan kelas adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik di akhir semester genap untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester genap pada satuan pendidikan yang menggunakan sistem paket. Cakupan ulangan meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan KD pada semester tersebut.
- 5) Ujian Sekolah
Ujian sekolah adalah kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk memperoleh pengakuan atas prestasi belajar dan merupakan salah satu persyaratan kelulusan dari satuan pendidikan. Mata pelajaran yang diujikan adalah mata pelajaran kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak diujikan dalam ujian nasional dan aspek kognitif dan/atau psikomotorik kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia serta kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yang akan diatur dalam POS Ujian Sekolah.
- 6) Ujian Nasional
Ujian Nasional adalah kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi peserta didik pada beberapa mata pelajaran tertentu

dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka menilai pencapaian Standar Nasional Pendidikan.

Penilaian digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap, bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, serta memperbaiki proses pembelajaran. Pengukuran hasil belajar Seni Rupa dapat dilakukan dengan menggunakan alat ukur berbentuk lisan, esai, objektif dan tes perbuatan. SMA Negeri 3 Pariaman menggunakan kurikulum KTSP.

Kurikulum KTSP menetapkan standar penilaian pendidikan yang berdasarkan pada PP RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang dengan mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Pada bab X pasal 63 ayat 1 menyebutkan penilaian pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas:

- a. Penilaian hasil belajar oleh pendidik;
- b. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan, dan
- c. Penilaian hasil belajar oleh pemerintah.

Selanjutnya dalam kurikulum KTSP ada berbagai bentuk dan teknik yang bisa dilakukan dalam penilaian kelas, yaitu penilaian kerja (*performance*), penilaian penugasan (*proyek/project*), penilaian tes tertulis (*paper & pen*), penilaian portofolio (*portfolio*), dan penilaian sikap (Muslich, 2008:80). Penilaian kinerja adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilaian terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi. Penilaian penugasan atau proyek

merupakan penilaian untuk mendapatkan gambaran kemampuan menyeluruh/umum secara kontekstual, mengenai kemampuan siswa dalam menerapkan konsep dan pemahaman mata pelajaran tertentu. Penilaian hasil kerja atau produk merupakan penilaian kepada siswa dalam mengontrol proses dan memanfaatkan/menggunakan bahan untuk menghasilkan sesuatu, kerja praktik atau kualitas estetik dari sesuatu yang mereka produksi. Dengan demikian penilaian hasil belajar Seni Rupa yang tepat adalah dengan penilaian hasil kerja (*produk/product*). Prestasi yang dicapai adalah prestasi yang diwujudkan dalam bentuk penampilan kinerja atau hasil karya, dan hanya akan tepat jika dinilai melalui *asesmen* dalam bentuk (*produk/product*).

Penilaian produk meliputi tiga tahap penilaian, yaitu: (1) tahap persiapan, berkenaan dengan penilaian kemampuan siswa dalam merencanakan, mengembangkan ide, dan mendesain produk, (2) tahap pembuatan produk, berkenaan dengan penilaian kemampuan siswa dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik, dan (3) tahap penilaian produk, berkenaan dengan penilaian produk yang dihasilkan siswa sesuai kriteria yang ditetapkan.

Hasil dari proses berkesenian tersebut berupa sebuah karya seni. Suatu karya seni tersebut merupakan hasil dari suatu proses yang berlangsung melalui tahapan demi tahapan. Dalam mengevaluasi karya siswa, guru perlu berperan sebagai pembimbing selama proses

kerja siswa. Kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk dilaksanakan agar dapat mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Seni Rupa merupakan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan apresiasi dan kreasi, serta menekankan adanya kreativitas pada siswa untuk mengekspresikan perasaannya ke dalam bentuk karya Seni Rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

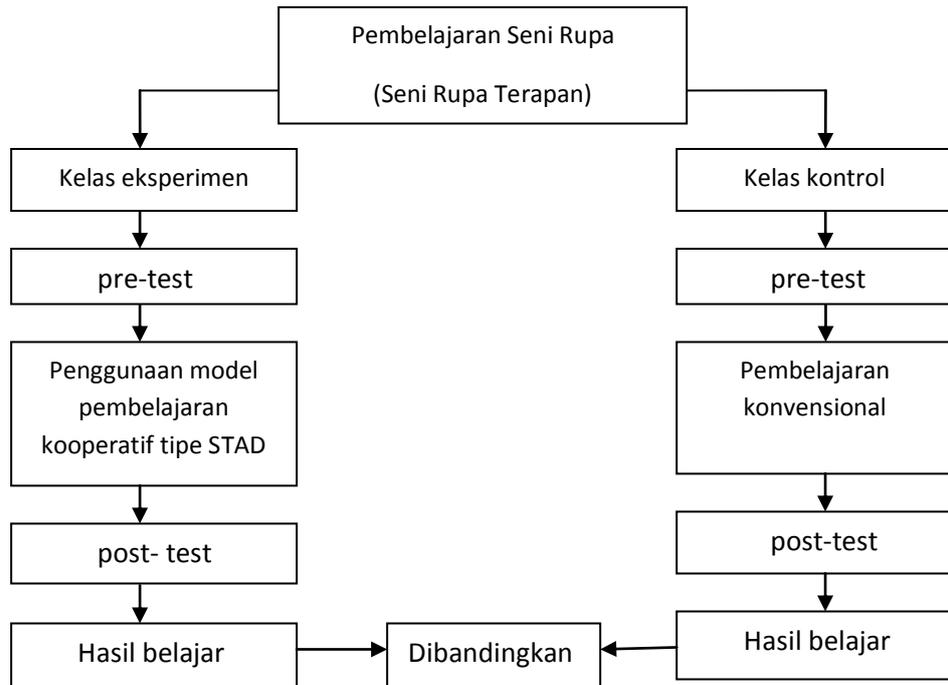
1. Hasil penelitian Asrizal (2011), yang berjudul Pengaruh Penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tigu Nagari bahwa penerapan model pembelajaran STAD lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil Penelitian Nasril (2011), yang berjudul Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VB SDN 018 Kecamatan Enok Kabupaten Inhil, dimana dalam pembelajaran siswa terlihat aktif dan kreatif serta menunjukkan respon positif, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa sewaktu diskusi kelompok dan kuis . Pembelajaran dengan penerapan tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, peneliti melakukan penelitian pada pembelajaran Seni Rupa terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang memiliki relevansi dengan penelitian Asrizal pada pembelajaran TIK, tetapi pada sekolah yang berbeda.

C. Kerangka Konseptual

Penelitian yang peneliti lakukan dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam Seni Rupa. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan terhadap 2 kelas yaitu 1) kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. 2) kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional. Kedua kelas terdiri dari 34 orang siswa yang diberikan materi pembelajaran yang sama dengan penggunaan model yang berbeda.

Model Pembelajaran kooperatif tipe STAD di dalam proses pembelajaran diperlukan, sebab berhasil atau tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat. Kerangka pemikiran yang melandasi penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka penulis mengemukakan hipotesis penelitian ini sebagai berikut: Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berpengaruh positif secara signifikan dalam taraf 5% terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pariaman.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe STAD berbeda secara signifikan dalam taraf 5% dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa yang diajar melalui metode pembelajaran konvensional di kelas X SMAN 3 Pariaman.
2. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan didapat nilai $t_{hitung} = 5.314$ dan $t_{tabel} = 2.034$ yang dibuktikan dengan taraf $\alpha = 0,05$. hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berpengaruh positif terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pariaman.
3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang signifikan dalam taraf 5% terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa kelas X di SMA Negeri 3 Pariaman.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, sebagai saran diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk bahan

inovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan bervariasi berbagai model pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Salah satunya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang menekankan pada adanya aktivitas interaksi di antara siswa. Sehingga dapat memberikan dorongan motivasi dan saling membantu antar siswa dalam menguasai materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajusril. 1999. *Evaluasi Pengajaran Seni Rupa*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____.2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asrizal. 2011. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi Kelas XI IPS SMAN 1 Tigu Nagari*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Couto, Nasbahry & Minarsih. 2009. *Seni Rupa Teori dan Aplikasi*. Padang: UNP Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Eswendi. 2011. *Analisis Data Dengan Program SPSS*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nasril. 2011. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa Kelas VB SDN 018 Kabupaten Inhil*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT.Dian Rakyat.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran “Berorientasi standart proses Pendidikan”*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin.R.,E., 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*, (Penerjemah Nurulita). Bandung : Nusa Media.
- Solfi, Ayuna. 2012. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar Gambar Teknik Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 1 Gunung Talang*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*). Bandung: Alfabeta.
- Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima Persada.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryawardi, Irma. 2014. *Hubungan Strategi Pembelajaran Guru dan Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar Siswa Pada mata pelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Lembah Gumanti*. Padang. Universitas Negeri Padang.
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Tarjo, Enday. 2004. *Strategi Belajar-Mengajar Seni Rupa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Trianto. 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif - progresif*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Universitas Negeri Padang. 2012. *Panduan Penyelesaian Tugas Akhir Seni Rupa*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Wisdiarman. 2007. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Diskonveri dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk*. Padang: Program Pasca Sarjana UNP Padang.