

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN RANDAI
MELALUI STRATEGI *COOPERATIVE LEARNING*
DI KELAS XI IPA 2 SMA NEGERI I KOTO BARU DHARMASRAYA**

SKRIPSI



Oleh

**ERMAWATI
NIM. 14023066**

**JURUSAN PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Randai Melalui Strategi Cooperative Learning di SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya.

Nama : Ermawati

NIM/TM : 14023066/2014

Program Studi : Pendidikan Sendratasik

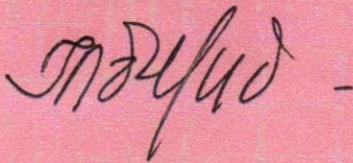
Jurusan : Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 1 Agustus 2016

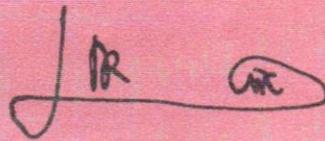
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



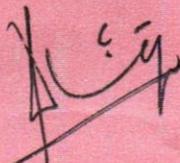
Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIP. 19640617 199601 1 001

Pembimbing II,



Dra. Darmawati, M.Hum., Ph.D.
NIP. 19590829 199203 2 001

Ketua Jurusan



Afifah Asriati, S.Sn., MA.
NIP. 19630106 198603 2 002

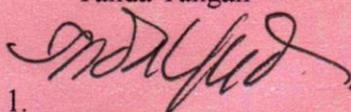
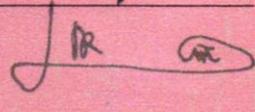
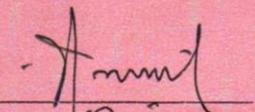
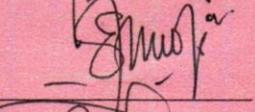
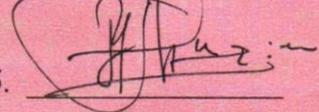
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Randai
Melalui Strategi Cooperative Learning di SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya.

Nama : Ermawati
NIM/TM : 14023066/2014
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 06 Agustus 2016

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D.	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Darmawati, M.Hum., Ph.D.	2. 
3. Anggota	: Yuliasma, S.Pd., M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Herlinda Mansyur, SST., M.Sn.	4. 
5. Anggota	: Dra. Desfiarni, M.Hum.	5. 



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
Jln. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar, Padang 25131 Telp. 0751-7053363
Fax. 0751-7053363. E-mail: info@fbs.unp.ac.id

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ermawati
NIM/TM : 14023066/2014
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Randai Melalui Strategi *Cooperative Learning* di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh :
Ketua Jurusan Sendratasik,

Afifah Asriati, S.Sn,MA.
NIP. 19630106 198603 2 002

Saya yang menyatakan,



Ermawati
NIM/TM: 14023066/2014

ABSTRAK

Ermawati, 2016: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Randai Melalui Strategi *Cooperative Learning* di SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* dengan instrumen pokok adalah peneliti sendiri.

Alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi dan tes hasil belajar. Lembaran observasi digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam kerja kelompok, sedangkan hasil tes belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar *randai* siswa setelah selesai pembelajaran.

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Dan setiap pertemuan terakhir pada tiap siklus diadakan penilaian.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ternyata strategi pembelajaran *Cooperative Learning* ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran *randai* siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai siswa dari siklus I ke siklus II. Yaitu siklus I nilai rata-rata kelasnya 75,9, yang belum tuntas sebanyak 12 orang atau 42,8% dan 16 orang siswa atau 57,2% tuntas. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,6 %.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum WM, WB.

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang mana atas berkat rahmad dan Kurnia Nya lah penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran *Randai* melalui Strategi *Cooperative Learning* di SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya”**.

Salawat beriring Salam bagi junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW sebagai Ukhwatul Hasanah bagi seluruh dunia.

Dalam penyusunan skripsi ini, berbagai pihak telah memberikan sumbangan yang sangat berarti, baik berupa dorongan maupun bimbingan, perhatian dalam arahan maupun buku bacaan, tenaga juga pengorbanan waktu.

Karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Indrayuda, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Pembimbing I yang telah banyak membimbing penulis selama penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Darmawati, M.Hum., Ph.D pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Afifah Asriati, S.Sn., MA, selaku Ketua Jurusan Sendratasik dan Drs. Marzam, M.Hum selaku Sekretaris jurusan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu tim penguji, yaitu Ibu Yuliasma, S.Pd., M.Pd, Ibu Herlinda Mansyur, SST., M.Sn dan Ibu Dra. Desfiarni, M.Hum yang telah memberikan saran untuk perbaikan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Staf pengajar jurusan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang.
6. Khususnya kepada suami ku tercinta Yulisafri, S.Pd dan anak-anak ku, karena dorongan dan kasih sayangnya, sehingga dapat memberi motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya yang turut mendorong dengan penuh pengertian, serta rekan-rekan majelis guru yang selalu memberikan peluang untuk dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
8. Seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dorongan dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Serta teman-teman seperjuangan yang telah banyak memberikan motivasi dan partisipasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang berlipat ganda bagi semua pihak yang telah membantu penulis, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Karenaterbatas nya ilmu pengetahuan yang penulis miliki, sehingga skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh sebab itu penulis mohon kritikan dan saran- saran

yang sifatnya membangun demi sempurnanya tulisan ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KERANGKA TEORITIK	
A. Landasan Teori	6
B. Hubungan Strategi dengan Hasil Belajar	13
C. Penelitian Relevan	15
D. Kerangka Konseptual	16
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	17
B. Objek Penelitian	18
C. Prosedur Penelitian	18
D. Teknik Pengumpulan Data	25

E. Teknik Analisa Data	26
------------------------------	----

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	28
B. Hasil Penelitian	32
C. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	33
D. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	53
E. Pembahasan	72

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	74
B. Saran	75

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Langkah-langkah <i>Cooperative Learning</i>	9
Tabel 2.	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Untuk Praktek Dialog Randai di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Dharmasraya	32
Tabel 3.	Kegiatan Pembelajaran	40
Tabel 4.	Hasil Penelitian Praktek Randai Siklus 1	43
Tabel 5.	Data Persentase Aktivitas Siswa pada Pertemuan 1,2 dan 3 di Siklus I	45
Tabel 6.	Data Persentase Hasil Praktek Secara Kelompok Siklus I	46
Tabel 7.	Hasil Ujian Praktek Dialog Randai Secara Perorangan pada Silklus I	47
Tabel 8.	Kegiatan Pembelajaran	51
Tabel 9.	Kegiatan Pembelajaran	57
Tabel 10.	Hasil Penelitian Praktek dialog Randai Siklus II	61
Tabel 11.	Data persentase aktivitas siswa pada pertemuan 1,2 dan 3 di Siklus II ...	63
Tabel 12.	Data persentase hasil praktek secara kelompok pada siklus II	64
Tabel 13.	Hasil Ujian Praktek Dialog Randai <i>Sabai Nan Aluih</i> Secara Perorangan pada Silklus II	65
Tabel 14.	Data Hasil Penelitian Praktek Randai Siklus I dan Siklus II	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya	28
Gambar 2. Denah Lokasi SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya	29
Gambar 3. Struktur Organisasi Sma Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya	31
Gambar 4. Guru Menjelaskan Materi Pelajaran	35
Gambar 5. Siswa Sedang Mengajukan Pertanyaan	38
Gambar 6. Penilaian Siklus I	47
Gambar 7. Guru Menjelaskan dengan menggunakan Audiovisual	57
Gambar 8. Siswa Sedang Memperhatikan Penjelasan	62
Gambar 9. Ujian Praktek Randai Siklus II	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Pendidikan di Indonesia masih sering diperdebatkan oleh banyak pihak, salah satu hal yang diperdebatkan itu adalah tentang mutu pendidikan itu sendiri yang meliputi mutu lulusan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai ke tingkat perguruan tinggi.

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 disebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif dan mandiri.

Komponen yang bertanggung jawab terhadap fungsi dan tujuan pemerintah tersebut adalah guru di sekolah, yang direalisasikan dalam proses pembelajaran yang interaktif, terorganisir, dan sistematis, yang bertujuan agar peserta didik dapat menguasai, memiliki, dan mengembangkan ranah pengetahuan atau pemikiran (kognitif), ranah sikap dan perilaku (afektif) dan ranah keterampilan serta aplikasi (psikomotorik) secara seimbang.

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia No. 19 Th. 2005 tentang standar isi nasional

pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran, karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan.

Dalam mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak di bahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Salah satu pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya adalah Randai. Randai diajarkan berdasarkan kurikulum yang berlaku pada sekolah tersebut yaitu KTSP, dengan Standar Kompetensinya menapresiasi dan mengekspresikan karya seni teater. Namun siswa di SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya umumnya terdiri dari etnik suku Jawa. Siswa berlatar belakang etnik Jawa sangat susah untuk melakukan gerak randai. Gerakan dasar pada randai adalah gerakan silat. Kebanyakan keterampilan siswa dalam melakukan gerak silat dalam pembelajaran seni randai belum optimal. Juga bahasa yang digunakan dalam bentuk bahasa Minangkabau yang terdiri dari banyak kiasan-kiasan sehingga mereka dalam berekspresi kurang muncul karakternya. Hanya beberapa orang yang berasal dari Sumatera Barat, sehingga Randai yang merupakan Kesenian daerah setempat tidak berjalan dengan optimal. Akibatnya, hasil belajar siswa dalam pembelajaran randai rendah.

Dialog dalam randai dilakukan dalam bahasa Minangkabau. Bahasa yang digunakan biasanya prosa liris dalam bentuk pantun. Ungkapan-ungkapan menggunakan bahasa berirama (prosa liris). Kadang-kadang mengandung makna kiasan. Di antara prosa liris itu diselengi pula oleh pantun. Misalnya, dialog antara seorang anak dengan ibunya. Biasanya dialog diikuti dengan intonasi yang tepat

dan mimik yang cocok. Dialog-dialog itu biasanya sangat komunikatif, sangat dipahami oleh penonton. Di dalam dialog tergambar budi, bagaimana seharusnya ibu jika memberi nasihat dan pelajaran kepada anaknya.

Dari hasil observasi, selama ini telah dicoba dengan strategi pembelajaran yang lain. Seperti demonstrasi. Strategi ini menghendaki guru lebih aktif dari pada anak didik. Karena memang gurulah yang memperlihatkan sesuatu kepada anak didik. Guru yang melakukan kegiatan memperagakan suatu proses dan kerja suatu benda. Namun hasil belajar tetap rendah, karena gurulah yang memperlihatkan atau memperagakan gerakan.

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran randai khususnya dialog randai di SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya, peneliti akan mengupayakan strategi pembelajaran *Cooperatif Learning*.

Strategi pembelajaran *Cooperative Learning* berbeda dengan metode diskusi yang biasanya dilaksanakan di kelas, karena pembelajaran *Cooperative Learning* (CL) menekankan sebagai pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dimana siswa belajar dan bekerjasama untuk mencapai tujuan seoptimal mungkin. Esensinya terletak pada tanggung jawab individu sekaligus kelompok, sehingga diri siswa tumbuh dan berkembang sikap dan perilaku saling ketergantungan secara positif. Dengan demikian menjadikan belajar melalui kerjasama dalam kelompok akan berjalan seoptimal mungkin. Kondisi ini dapat mendorong siswa untuk belajar, bekerja dan bertanggung jawab secara sungguh-sungguh untuk macam tujuan yang telah ditetapkan

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti uraikan di alinea sebelumnya, maka penelitian ini peneliti fokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran dialog Randai di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya, dengan menggunakan strategi pembelajaran *Cooperative Learning*.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran randai rendah.
2. Siswa lebih dominan berasal dari latar belakang budaya Jawa, sehingga dialog dalam randai tidak tepat.
3. Strategi yang digunakan selama ini belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran randai.

C. Batasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini masalah di batasi pada upaya Guru meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dialog randai di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya.

D. Rumusan Masalah.

Berdasarkan batasan masalah di atas maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah dengan menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran dialog Randai di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya?”

E. Tujuan Penelitian

Seperti apa yang dijelaskan pada latar belakang dan rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini untuk menjelaskan dan megusahakan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan strategi pembelajaran cooperative Learning pada pembelajaran dialog Randai di kelas XI SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, PTK ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru, khususnya peneliti bermanfaat untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran seni budaya sesuai dengan yang dikehendaki KTSP.
3. Bagi Sekolah merupakan upaya inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sekolah, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar.

BAB II

KERANGKA TEORETIK

A. Landasan Teori

1. Strategi Pembelajaran

Strategi dalam kamus Poerwodarminto, artinya siasat perang. Konsep strategi ini memang pada mulanya banyak digunakan dalam bidang militer. Clausewits dalam karya instrumentalnya mengenai peperangan mendefinisikan strategi sebagai seni penggunaan peperangan untuk memperoleh tujuan perang. Dengan kata lain dikatakan bahwa strategi adalah membentuk rencana-rencana perang, memetakan atau menggambarkan jalannya tentara yang berbeda dan menyusun peperangan serta mengatur pertempuran yang harus diperjuangkan.

Berdasarkan pengertian tersebut strategi pembelajaran dapat diartikan: sebagai pola rencana dan pelaksanaan program pembelajaran yang menggambarkan perbuatan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan demikian dalam aplikasi strategi pembelajaran selalu terkait dengan pendekatan, metode, teknik pembelajaran.

Menurut *Dick dan Carey (1978:106)*, Suatu strategi pengajaran itu memerincikan komponen-komponen umum dari seperangkat bahan/materi pengajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan terhadap materi tersebut guna mengungkapkan hasil-hasil belajar tertentu dari siswa.

Strategi mengajar adalah sebagai pola dan tata urutan perilaku guru yang direncanakan untuk mengakomodasikan semua variabel yang dianggap penting, dilakukan secara sadar dan secara sistematis. (Taba, 1965:48).

Sebagaimana *Joyce (1967:94)* mengatakan bahwa strategi instruksional merupakan keputusan-keputusan tentang bagaimana mengorganisasikan siswa, materi pelajaran, dan ide-ide untuk meningkatkan belajar siswa. Di dalam strategi ini ditentukan pula tujuan-tujuan pembelajaran kelas, hal-hal apa saja yang akan dievaluasi.

Seiring dengan itu *Raka Joni (1980:1)*, menjelaskan dalam konteks belajar mengajar, strategi berarti pola umum perbuatan guru-guru dan siswa di dalam perwujudan KBM. Keumuman pola dalam arti macam dan urutan perbuatan yang dimaksud, berarti bahwa akan nampak dipergunakan dan diperagakan guru-siswa di dalam bermacam-macam peristiwa belajar.

Konsep strategi dalam hal ini menunjuk kepada karakteristik abstrak dari pada rentetan perbuatan guru-siswa di dalam peristiwa belajar mengajar. Sedangkan rentetan perbuatan guru-siswa dalam suatu peristiwa belajar mengajar aktual tertentu disebut prosedur instruksional.

Ahmad Kosasih Djakiri (1982:8) mengatakan bahwa secara umum pengertian strategi dapat diartikan:

- a. Pola rencana (program) dan pola pelaksanaan (rencana pelaksanaan) dari suatu program, jadi mencakup program dan rencana pelaksanaannya.

- b. Pola rencana dan pelaksanaan suatu pengajaran atau rencana (perencanaan) pelaksanaan pengajaran agar mencapai sasaran atau tujuan secara tepat guna, efektif, dan efisien.

2. *Cooperative Learning*.

Cooperative Learning berbeda dengan diskusi yang biasanya dilaksanakan di kelas, karena *Cooperative Learning* (CL) menekankan sebagai pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil dimana siswa belajar dan bekerjasama untuk mencapai tujuan seoptimal mungkin. Esensinya terletak pada tanggung jawab individu sekaligus kelompok, sehingga diri siswa tumbuh dan berkembang sikap dan perilaku saling ketergantungan secara positif. Dengan demikian menjadikan belajar melalui kerjasama dalam kelompok akan berjalan seoptimal mungkin. Kondisi ini dapat mendorong siswa untuk belajar, bekerja dan bertanggung jawab secara sungguh-sungguh untuk macam tujuan yang telah ditetapkan

3. Manfaat *Cooperative Learning*.

Manfaat *Cooperative Learning* bagi siswa:

- a. Meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan bersosialisasi
- b. Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama.
- c. Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- d. Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku yang positif.

4. Tujuan *Cooperative Learning*.

Tujuan *Cooperative Learning* dikembangkan untuk mencapai:

a. Hasil belajar akademik (kecakapan akademik)

Dengan meningkatnya kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas akademik, berarti membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit sehingga akan meningkatkan kemampuan akademiknya.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu (kecakapan personal)

Dengan adanya perbedaan individu baik ras, budaya, kemampuan, maka dengan *Cooperative Learning* siswa akan tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial (kecakapan sosial)

5. Langkah-langkah dalam *Cooperative Learning*

Ibrahim (2000:10) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* memiliki enam tahap seperti yang terlihat pada tabel berikut ini

Tabel 1. Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Fase		Kegiatan Guru
Fase-1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3	Mengorganisasi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase-4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.

Fase-5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

6. Hasil Belajar.

a. Pengertian Hasil Belajar.

Hasil belajar adalah efek yang ditimbulkan karena penggunaan metode yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda. (Degeng, 1989). Setiap pembelajaran membawa efek atau dampak, baik langsung maupun tidak langsung. Hasil belajar langsung berupa nilai hasil pengujian terhadap siswa, berupa angka-angka atau predikat-predikat tertentu, sedangkan efek tidak langsung, hasil belajar yang masih tersembunyi (disiredable).

Hasil belajar yang masih tersembunyi masih berupa harapan-harapan perilaku atau sikap. Hal ini akan dapat diamati bila siswa sudah menunjukkan perilaku sesuai dengan kompetensi/tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Hasil belajar pengetahuan, sikap dan keterampilan

Bloom, mengemukakan bahwa hasil belajar bisa berupa pengetahuan (kognitif), sikap (affektif) dan ketrampilan (psikomotor). Ketiga domain merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan sebagai wujud kompetensi seseorang.

Hasil belajar pengetahuan, lebih mengandalkan kognisi seseorang, Kognisi ini merupakan dasar seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Dalam pembelajaran yang berbasis kompetensi seperti Standar Isi, kompetensi pengetahuan diperoleh dan dibangun melalui pengalaman belajar yang dialami siswa. Pengalaman belajar lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar, tidak diceramahi guru.

Sedangkan hasil belajar afektif, lebih memperlihatkan pada hasil belajar sikap, intuisi, perasaan, olah rasa, oleh hati dan kecenderungan seseorang untuk tidak berbuat atau berbuat sesuatu.

Hasil belajar psikomotor lebih memperlihatkan hasil belajar ketrampilan seseorang melakukan, mengoperasional, mengurutkan prosedur, sesuatu yang ia pelajari.

7. Pengertian Randai

Randai secara utuh mempunyai muatan dari sebagai jenis kesenian lainnya, karena sebagai identitas budaya tradisi Minangkabau yang tidak bisa melepaskan diri dari beberapa unsur seperti: a) gelombang, b) gurindam (dendang), c) cerita lisan atau kaba, d) dialog atau aktivitas selain itu sebagai unsure tambahan randai, juga dilengkapi dengan berbagai alat bunyi-bunyian yang berasal dari alat-alat tradisi dan tari-tari tradisi yang ada di lingkungan umumnya serta randai mempertentangkan sifat manusia yang baik dengan yang buruk.

Randai merupakan salah satu permainan anak nagari Minangkabau dalam bentuk drama pentas atau teater rakyat yang mendorong unsure dendang, saluang, rabab, teater dan kaba yang dipertunjukkan di lapangan terbuka. Menurut Esten (1981:1111) randai sebagai permainan rakyat Minangkabau menganut filsafah kebersamaan dan terbuka, sehingga psikologis antar pemain dan penonton hampir tidak kelihatan. Selanjutnya Darwis (dalam Esten, 1981:112) randai adalah bentuk kesenian tari, langkah dan gerakannya seperti pencak, memainkannya berkeliling berupa lingkaran dan jumlah pemain tidak tertentu. Randai suatu bentuk kesenian tradisional Minangkabau unsur-unsur yang esensial dari bentuk keseluruhan adalah:

- a. Adanya cerita yang dimainkan.
- b. Adanya dendang.
- c. Adanya gerak yang bersumber dari gerak silat Minangkabau.
- d. Adanya dialog atau *acting* di lakukan dan pemain-pemain yang memerankan tokoh-tokoh tertentu. (Esten dalam Sedyawati 1983:114).

Menurut Chairul Harun yang dikutip dari Hermanides (1993:52), randai berasal dari kata andai atau handai, keduanya mempunyai arti berbicara dengan intim, menggunakan ibarat, kias, pantun serta pepatah dan petitih.

Pendapat lain seperti yang di kemukakan oleh A.Kasir Amoa dalam Hermarinda (1993:52) menyatakan bahwa randai melihat formasi pemain yang berbentuk pertunjukan. Waktu penampilan randai, pemain-pemainnya selalu dalam posisi melingkar bagaikan rantai.

W.J.S Poerwadarminta, dalam Bahasa Indonesia (1976:794) menyatakan randai mempunyai beberapa pengertian, pertama, randai atau merandai artinya mengarang di air, di rumput dan sebagainya. Kedua, randai bahasa Minangkabau sejenis tarian yang dilakukan oleh beberapa orang yang berderet membuat melengkung atau melingkar, bernyanyi dan bertepuk tangan. Ketiga kata merandai dan randai kiasan terhadap bentuk berangkai. Pengertian ini tidak berkaitan dengan randai teater tetapi lebih menjurus kepada randai yang berbentuk tarian.

B. Hubungan Strategi Pembelajaran dengan hasil belajar Siswa.

Reigeluth dan Merrill (1979 dan 1983) mengklasifikasi variabel pembelajaran menjadi tiga yaitu: *instructional conditions*, *instructional methods*, and *instructional outcomes*.

Instructional methods, didefinisikan sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai *instructional outcomes* yang berbeda dibawah *instructional conditions* yang berbeda. Berarti strategi pembelajaran merupakan komponen variabel dari *instructional methods* (Degeng, 1997:10). Pada dasarnya semua variabel yang diklasifikasi ke dalam metode pembelajaran dapat dimanipulasi oleh perancang pembelajaran untuk dilihat tingkat keefektifannya untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Instructional conditions, didefinisikan sebagai faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Variabel ini berinteraksi dengan metode pembelajaran, dan pada dasarnya tidak dapat

dimanipulasi oleh perancang pembelajaran. Variabel ini harus diterima adanya, tetapi menjadi bahan pijakan dalam penetapan metode pembelajaran. Contohnya seperti motivasi, minat, tingkat sosial siswa, bakat siswa, tingkat ekonomi. Meskipun tidak bisa dimanipulasi, pada saat tertentu, ia dapat dimanipulasi. Pada saat seperti ini, posisinya berubah menjadi metode pembelajaran. Contoh: akan giat belajar, sebelum tes harian dilakukan, ada motivasi kepada siswa “*Anak-anak, minggu depan tes harian! Bagi anak-anak yang memperoleh nilai sempurna atau 100, maka akan mendapat hadiah berupa*”. Ini berarti kondisi sebelumnya anak kurang berminat terhadap pelajaran, oleh karena itu guru menggunakan cara-cara, agar perolehan hasil tes meningkat.

Instructional Outcomes, mencakup semua akibat yang muncul dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda. Akibat-akibat inilah yang dapat dijadikan indikator ketercapaian kompetensi dasar. Oleh karena itu indikator ketercapaian kompetensi dasar, dapat berupa

- (1) hasil pembelajaran yang nyata (*actual outcomes*)
- (2) hasil pembelajaran yang diinginkan (*disired outcomes*)

Berdasarkan uraian di atas, maka *kedudukan strategi pembelajaran* ada pada *variabel instructional methods* dan ini sangat penting dikuasai oleh guru ketika merancang pembelajaran. Ketika seorang guru akan melaksanakan pembelajaran dari rancangan yang telah disiapkan, maka bagaimana menata materi pembelajarannya, bagaimana menyajikannya, serta alat apa yang digunakannya, disitulah peran dan kedudukan strategi pembelajaran.

Berdasarkan pola tersebut di atas, maka hubungan strategi pembelajaran dengan hasil belajar merupakan hubungan kausalitas. Artinya hasil belajar sangat dipengaruhi oleh pemilihan strategi pembelajaran, sebaliknya hasil belajar yang diinginkan juga menjadi perhatian yang serius dalam memilih strategi pembelajaran.

C. Penelitian Relevan

Dari hasil penelitian yang dilakukan para peneliti terdahulu menunjukkan bahwa siswa yang menampilkan kerja kelompok di kelas, hasil belajarnya lebih baik di bandingkan dengan hasil belajar siswa yang secara sendiri-sendiri.

Misalnya seperti hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Indah Maisarah (2010) dengan judul penelitian Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Strategi Cooperative Learning Dalam Pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerja kelompok dapat meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal menjadi 73% dengan rata-rata 78,0.

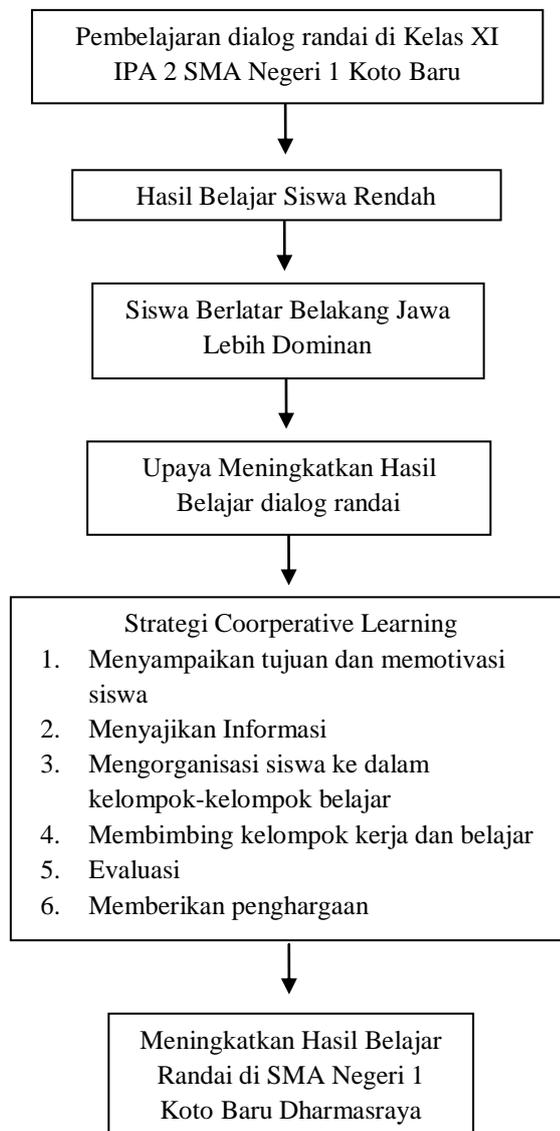
Yetti Meriza (2010) dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Praktek Lagu Daerah Setempat Menggunakan Strategi Cooperative Learning di Kelas VII.2 SMP N.2 Tilatang Kamang. Hasil menunjukkan bahwa kerja kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal menjadi 68% dengan rata-rata 73,3.

Fitriani (2002) dengan judul penelitian Meningkatkan Hasil belajar siswa dalam menampilkan lagu melalui kerja kelompok di kelas VII.8 SLTP N.2 Gunung Talang Kabupaten Solok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerja

kelompok dapat meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal menjadi 66% dan rata-rata 7,0.

D. Kerangka Konseptual.

Kerangka konseptual terhadap penerapan strategi *Cooperative Learning* pada pembelajaran randai di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya, peneliti menggambarkan sebagai berikut:



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan strategi *Cooperatif Learning* harus dilaksanakan secara profesional untuk hasil yang maksimal. Pelaksanaan yang profesional itu di buktikan dengan adanya persiapan yang matang, merancang, melaksanakan, diamati oleh pengamat dan direfleksikan pada setiap pembelajaran.

Melalui hasil ujian praktek dialoh randai *Sabai Nan Aluih* dan dibuktikan dengan nilai rata- rata pada siklus I dan II terlihat bahwa kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi ekspresi, intonasi dan penyajian randai dengan naskah *Sabai Nan Aluih* tidak sekedar hanya tahu teorinya saja, tetapi siswa lebih jauh mengerti hal itu karena sudah di realisasikan dalam bentuk unjuk kerja.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ternyata strategi *Cooperative Learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar materi randai siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai siswa dari siklus I ke siklus II. Di siklus I nilai rata-rata 75,9. Dari 28 orang siswa, yang belum tuntas sebanyak 12 orang atau 42,8%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,6 dengan ketuntasan perorangan mencapai 100 %.

Segi positif dalam penggunaan strategi *Cooperatif Learning* adalah memberikan kesempatan bagi setiap individu dalam kelompok untuk saling bekerjasama, saling terbuka, menghargai setiap kemampuan anggota, dan memadukan keterampilan yang saling berbeda.

B. Saran

1. Disarankan kepada seluruh guru Seni Budaya agar dapat mencobakan dan mengembangkannya di SMA N.1 Koto Baru Dharmasraya, karena penelitian ini baru dilaksanakan hanya pada kelas XI IPA 2.
2. Penelitian ini dapat di tindaklanjuti dengan topik pembelajaran randai yang lain. Seperti silek galombang, musik randai dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Degeng, 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud. Dit. Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Degeng, 1977. *Strategi Pembelajaran*. Malang: IKIP Malang.
- Gofur, Abdul, dan Priyanto, Anang, 2002. *Pola Induk Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Dasar*. Jakarta: Depdikbud. Ditjen. Dikdasmen, Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Udin, Wiranata Putra, Prof. Dr. 2007. *Pedoman Umum, Sekolah Sebagai Wahana Pengembangan Warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab melalui Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Ditjen. Mandikdasmen.
- Reigeluth, Bunderson dan Merrill, 1977. "Is There a Design of Instructional?". *Instructional Science Report*. 57, 1-27.
- Reigeluth, CM. dan Stein, F.S. 1983. *The Elaboration Theory of Instruction*". *Instructional Design Theories and Models: An overview of their current status*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rianto, Milan, dan Al- Hakim, 2003. *Strategi Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan DD/CT*. Malang: Depdiknas. Ditjen. Dikdasmen. PPPG IPS dan PMP Malang.
- Supriyadi, Saputro, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang