

---

---

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI KELAS X RPL SMK NEGERI 1 ANGKOLA TIMUR**

Mastoanisyah<sup>1</sup>, Lukman Hakim Siregar.<sup>2</sup>, Ermawita<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika

Email: [anisyahmasto@gmail.com](mailto:anisyahmasto@gmail.com)

Email: [bayoregar@gmail.com](mailto:bayoregar@gmail.com)

Email: [ermawita@ipts.ac.id](mailto:ermawita@ipts.ac.id)

### ABSTRAK

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer pada kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur masih tergolong rendah, dimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa "79" sedangkan KKM yaitu "80", maka dilakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah adanya Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest*. Populasi penelitian terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 51 siswa dan teknik pengambilan sampel dengan cara *Cluster sampling*. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh nilai rata-rata penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) mencapai 3,10 termasuk pada kategori "Baik". Hasil belajar siswa-siswa pada mata pelajaran sistem komputer sebelum (*pretest*) penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) mencapai 60,29 termasuk pada kategori "Cukup". Sedangkan hasil belajar siswa-siswa setelah (*posttest*) penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) mencapai 83,23 termasuk pada kategori "Sangat Baik". Berdasarkan analisis informasi dengan menggunakan uji t diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (16,561 > 1,692), dapat diketahui bahwa nilai signifikan sig (2-tailed) lebih kecil dari  $\alpha$  (0,000 < 0,05). Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur.

**Kata Kunci:** *Efektivitas, Student Teams Achievement Division (STAD), Sistem Komputer.*

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan teratur, sistematis dan berencana dengan maksud memperoleh seseorang yang berkualitas dan berkarakter hingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan mampu beradaptasi dalam berbagai lingkungan. Sistem pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seluruhnya. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa serta aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukannya dirinyanya, masyarakatnya, bangsa dan Negara.

Pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang menjadikan siswa

paham dan bisa mengaplikasikan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari. Hasil Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Untuk mewujudkan hasil belajar yang baik guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran dengan sebaik mungkin dengan berbagai cara. Selain itu guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Selain itu, Penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran dapat memberikan hasil belajar yang baik dan sebaliknya.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 05 April 2022 bersama guru mata pelajaran sistem komputer yaitu Ibu Kusuma Harahap, S.Komp. Bila dilihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer di kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur Tahun pelajaran 2021/2022. Berikut gambaran jumlah atau persentase hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran sistem komputer.

**Tabel 1**  
**Hasil Belajar Mata Pelajaran Sistem**  
**Kompute Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1**  
**Padangsidempuan**

KK M	Nilai Rata-rata yang diperoleh	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
80	79	25	10	15
			40%	60%

Adapun penyebab rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: faktor intrinsik (dari dalam diri siswa) dan faktor ekstrinsik (dari luar siswa). Faktor dari dalam siswa misalnya seperti: kurangnya minat belajar siswa, motivasi belajar yang rendah, kurangnya kesehatan siswa baik kesehatan jasmani dan rohani, Rendahnya inteligensi dan bakat siswa, Cara belajar yang tidak efektif, kurang lengkapnya sarana dan prasarana sekolah. Sedangkan faktor yang berasal dari luar siswa misalnya seperti, keluarga yang tidak mendukung, pengaruh

lingkungan, kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan. Sedangkan upaya-upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti: membangkitkan minat belajar siswa, memberikan motivasi belajar kepada siswa, memberikan les tambahan untuk meningkatkan inteligensi dan bakat siswa, melengkapi sarana dan prasarana, memilih model pembelajaran yang tepat, menggunakan keterampilan mengajar yang bervariasi dan memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Untuk lebih memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran sistem komputer khususnya pada materi Sistem Bilangan salah satu alternatif yang digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). Dimana model pembelajaran STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru". Jika siswa menginginkan kelompok memperoleh hadiah, mereka harus membantu teman sekelompok mereka dalam mempelajari pelajaran. Mereka harus mendorong teman sekelompok untuk melakukan yang terbaik. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*Multi Way Traffic Communication*). (Slavin, 2005:142).

#### 1. Hakikat Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer

Belajar merupakan proses seseorang untuk dapat mengetahui dan dapat melakukan dari hal yang tadinya tidak diketahui, dipahami, dan tidak dapat dilakukan. Proses belajar yang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar". Artinya seseorang dikatakan telah belajar, jadi perubahan perilaku adalah hasil

belajar". Artinya seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Maka dalam hal ini belajar adalah perilaku mengembangkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku Sumiati dan Asra (2008:38).

Majid (2014:33) bahwa belajar adalah sebagai proses dapat dikatakan sebagai kegiatan seseorang yang dilakukan dengan sengaja melalui penyesuaian tingkah laku dirinya dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupannya".

Lukman (2019:92) menyatakan bahwa "Belajar adalah terjadinya perubahan perilaku untuk mendapatkan kecakapan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Terjadinya perubahan dalam diri siswa pada suatu keadaan merupakan keberhasilan belajar yang berorientasi pada prestasi belajar yang diperoleh, maka prestasi tersebut adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah penelitian hasil atau suatu interaksi tindakan belajar yang dapat diukur seperti yang tertuang dalam rangka raport angka ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan" Musfiqon (2012:8).

Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi belajar, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi tiga faktor, yakni (a) pengetahuan, (b) keterampilan, dan (3) sikap". Kunandar (2010:251). Sanjaya (2011:13) menyatakan bahwa "hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan". Apabila seseorang mampu dalam melakukan segala hal pasti seseorang tersebut sudah belajar dari pengalamannya.

Adapun hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada mata pelajaran komputer. Sesuai dengan silabus dan kurikulum mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMK. ada beberapa indikator yang sesuai ketentuan pada mata pelajaran sistem komputer khususnya materi sistem bilangan diantaranya: a). Penerapan Sistem Bilangan, b). Format

Bilangan, c). Konversi Bilangan, d). Sistem Penyandi Bilangan.

a) Penerapan Sistem komputer Bilangan

Ada banyak jenis sistem bilangan yang didefinisikan saat ini, mulai dari bilangan berbasis 2, berbasis 3, berbasis 4, berbasis 10, sampai berbasis 16. Namun, hanya sistem bilangan berbasis 2, berbasis 8, berbasis 10, dan berbasis 16 yang sering digunakan komputer dalam pengoperasiannya. Sistem bilangan adalah suatu cara untuk mewakili ukuran besar dari sebuah benda fisik.

b) Format Bilangan

Untuk membedakan format sebuah bilangan dengan bilangan lainnya, dalam penulisannya harus menggunakan konversi notasi. Sebagai contoh, penulisan bilangan 110 berbasis 2 atau biner adalah  $110_2$ . Penulisan bilangan 290 berbasis 2 atau (desimal) adalah  $290_{10}$ .

c) Konversi Bilangan

Konversi adalah teknik mengubah suatu bentuk menjadi bentuk menjadi bentuk lainnya, tetapi tetap memiliki arti dan nilai yang sama. Sebagai contoh, konversi bilangan berbasis 10 menjadi berbasis 2 sangat penting ketika menghitung banyak jumlah *network* yang berbentuk dari sebuah *subnetting* IP address

d) Sistem Penyandian Bilangan

Kalkulator sebenarnya merupakan miniature sebuah komputer. Perlu diingat bahwa mesin seperti kalkulator dan komputer tidak mengenali nilangan desimal seperti 5, 6, 7, dan seharusnya. Mereka hanya mengerti bilangan biner yang memiliki 2 nilai, yaitu 0 dan 1, nyala dan mati, on dan off, dengan tegangan di atas 0 volt atau 0 volt dan masih banyak lagi.

## 2. Hakikat Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran harus menekankan pada karakter, baik di laboratorium maupun di masyarakat dan dunia kerja.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan pembelajaran, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dalam pendekatan strategi atau model pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen (Nurdyansyah, 2016:53).

Model pembelajaran STAD siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat 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 menjaani kuis perseorangan tentang materi tersebut, dan pada saat itu mereka tidak boleh saling membantu sama lain.

Neli, dkk (2017) yang dikutip dari Slavin (2005:143) menyatakan bahwa STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin dan suku.

Trianto (2009:68) Model kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe model kooperatif dengan menerapkan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan

kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok

Ada beberapa langkah – langkah dalam penerapan STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang dikutip dari Isjoni (2011:76) yaitu: a).Penyampain Tujuan dan Motivasi, b).Pembagian Kelompok, c).Presentasi dari Guru, d).Kegiatan Belajar Dalam Tim (Kerja Tim), e).Kuis (Evaluasi), f).Penghargaan Prestasi Tim. Berikut penulis akan menjelaskan secara singkat satu persatu.

- a) Penyampain Tujuan dan Motivasi  
Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.
- b) Pembagian Kelompok  
Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keregaman) 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 bahasa tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Didalam proses pembelajaran guru dibantu oleh media, demonstrasi, pertanyaan atau masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dijelaskan juga tentang keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.
- 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 kursi 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.

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.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Angkola Timur yang beralamat di Simandalu Desa Palsabolos Kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini dilaksanakan atas persetujuan Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Angkola Timur yaitu Bapak Aspan Marwaji S.Pd. Nama guru mata pelajaran sistem komputer yaitu Kusuma Harahap, S.Komp.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur. Waktu penelitian direncanakan selama kurang lebih 3 (tiga) bulan yakni Juli 2022 sampai dengan September 2022. waktu yang ditetapkan ini dipergunakan dalam rangka pengambilan data sampai kepada pengolahan data, hasil penelitian, kemudian pembuatan laporan penelitian.

Metode penelitian adalah cara yang di gunakan dalam melakukan penelitian untuk mencapai suatu kebenaran. melakukan penelitian tentu harus menggunakan suatu pendekatan atau metode sesuai dengan rumusan masalah yakni untuk mencari hubungan antar variabel.

Sugiyono (2019:2) metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian.

Adapun jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat atau hubungan kausal antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Batasan penelitian yang mesti ada dan di temui dalam setiap penelitian adalah batasan yang berkaitan dengan populasi. populasi merupakan objek yang akan diteliti baik berupa manusia, benda, peristiwa maupun gejala yang terjadi. Arikunto (2013:173) berpendapat bahwa "Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian". Menurut Burhan (2005:109) menyatakan bahwa Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya objek-objek ini dapat menjadi sumber-sumber data penelitian.

Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas X RPL Di SMK Negeri 1 Angkola Timur yang terdiri dari 2 kelas sebanyak 51 siswa sebagaimana dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2**  
**Jumlah Populasi Kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur**

Kelas	Populasi	Laki-laki	Pere mpuan
X RPL 1	25	11	15
X RPL 2	26	11	16
<b>Jumlah Seluruhnya</b>		<b>51</b>	

Sampel adalah bagian atau wakil yang dari populusi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang

akan diteliti, dan dijadikan sebagai sumber informasi dalam suatu penelitian. Arikunto (2006:131) menyebutkan bahwa "Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti". Pengambilan sampel dapat dilakukan dengan teknik yang berbeda. Sugiyono (2016:81) menyatakan: "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Sedangkan Sukardi (2015:54) menyatakan: "sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih untuk sumber data.

Teknik pengambilan sample yang digunakan penulis adalah dengan cara *cluster random sampling*. *Cluster Random Sampling*. Margono (2004: 127) menyatakan bahwa *cluster sampling random* merupakan teknik yang digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau Populasi homogen Sampel yang representatif Diambil secara random cluster. Syahrudin dan Salim (2007:115-118) juga mengungkapkan di atas dimana *cluster random sampling* digunakan bilaman populasi tidak terdiri dari individu - individu, melainkan terdiri dari kelompok - kelompok individu atau cluster. Dengan teknik *cluster random sampling* semua anggota populasi mempunyai probabilitas atau kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sample dengan pengambilan secara kelompok. Sehingga adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X RPL SMK Negeri 1 Angkola Timur dengan jumlah siswa 51 orang dengan menggunakan random sampel.

Instrumen merupakan alat bantu sebagai sarana untuk mewujudkan dalam bentuk benda yang berisi rangkaian pertanyaan mengenai suatu permasalahan yang menjadi dasar penelitian guna untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk menyusun instrument sesuai dengan masalah yang akan diteliti. dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis instrument berupa observasi dimana untuk (variabel X) yaitu model pembelajaran kooperatif STAD (*Student Teams Achievement Division*) menggunakan lembar observasi,

Dimana observasi disebut dengan pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. sedangkan variabel (Y) yaitu untuk hasil belajar sistem komputer menggunakan tes, Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.

### C. HASIL PENELITIAN

#### 1. Deskripsi Data Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur

Hasil analisis yang dilakukan peneliti dari lembar observasi tentang Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur yang diterapkan peneliti diperoleh nilai rata-rata 3,10 dimana nilai ini diperoleh dari penjumlahan seluruh nilai setiap indikator yang berjumlah 62 dibagi dengan jumlah item yaitu 20 maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,10 berada pada kategori "Baik". artinya peneliti sudah melaksanakan Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan terlaksana dengan efektif dengan nilai 3,10.

#### 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Sebelum Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X



**RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur”.**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap variabel Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Sebelum Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur melalui indikator yang ditetapkan diperoleh nilai rata-rata 60,29 dimana nilai ini diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai sebesar 3075 dibagi jumlah sampel sebanyak 51 maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,29 berada kategori “Cukup” artinya nilai yang dicapai siswa pada hasil belajar Mata Pelajaran Sistem Komputer sebelum menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) kurang sesuai dengan apa yang diharapkan atau siswa belum menguasai Mata Pelajaran Sistem Komputer. Hasil analisis SPSS diperoleh nilai rata-rata (Mean) 60,29, sedangkan nilai tengah (Median) 65,00, dan nilai yang paling sering muncul (Modus) 65,00.

**Tabel 3**  
**Perhitungan Mean, Median, Dan Modus Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer sebelum menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur**  
**Statistics**

Interval		
N	Valid	51
	Missing	0
Mean		60.29
Median		65.00
Mode		65
Std. Deviation		9.078
Minimum		45
Maximum		75
Sum		3075

**3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Setelah Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur”.**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap variabel Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Setelah Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur melalui indikator yang ditetapkan diperoleh nilai rata-rata 83,23, nilai rata-rata ini diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai yaitu sebesar 4245 dibagi dengan jumlah sampel yang sebanyak 51 maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,23 berada kategori “Sangat Baik” artinya nilai yang dicapai siswa pada hasil belajar Mata Pelajaran Sistem Komputer setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) sesuai dengan apa yang diharapkan atau siswa sudah memahami maupun menguasai Mata Pelajaran Sistem Komputer dan sudah meningkat serta laksana secara efektif. Adapun nilai rata (Mean) 83,23, sedangkan nilai tengah (Median) 85,00, dan nilai yang paling sering muncul (Modus) 95,00

**Tabel 4**  
**Perhitungan Mean, Median, Dan Modus Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur**  
**Statistics**

Interval		
N	Valid	51
	Missing	0

Mean	83,24
Median	85,00
Mode	95
Std. Deviation	10,287
Minimum	50
Maximum	95
Sum	4245

### A. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji hipotesis diatas maka diperoleh tabel paret sampel test untuk menguji hipotesis diperoleh indeks uji t  $-16,561$  sig. (2-tailed) dengan nilai signifikan  $0,000$ . Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan sig. (2-tailed) lebih kecil dari ( $0,000 < 0,05$ ) atau  $t$  hitung  $> t$  tabel ( $16,561 > 1,692$ ) dengan nilai standar deviasi  $9,740$  dan derajat kebebasan (df)  $51$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima atau disetujui kebenarannya, artinya Terdapat Pengaruh Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur.

### B. Pembahasan

1. Gambaran Penggunaan Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Jika para siswa ingin agar timnya mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu timnya untuk mempelajari materi.

Siswa harus mendukung teman satu timnya untuk bisa melakukan yang terbaik, menunjukkan bahwa belajar itu penting, berharga dan menyenangkan. Para siswa bekerja sama sebelum guru menyampaikan materi pelajaran. Mereka boleh bekerja berpasangan dan membandingkan jawaban masing-masing, mendiskusikan setiap ketidak sesuaian, dan saling membantu satu sama lain jika ada yang salah dalam memahami materi.

Perolehan nilai rata-rata penggunaan efektivitas model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur diperoleh nilai rata-rata  $3,10$  dengan kategori "Baik". Nilai tertinggi penggunaan penggunaan efektivitas model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah  $3,5$  dengan kategori "sangat baik" dan nilai terendah adalah sebesar  $2,6$  dengan kategori "cukup".

2. Gambaran Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer sebelum dan setelah Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur

Hasil belajar salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Hasil belajar yang peroleh bisa dijadikan alat atau tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru, sekaligus tingkan pencapaiannya peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan.

Gambaran Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer sebelum Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur melalui indikator yang ditetapkan diperoleh nilai rata-rata (Mean)  $60,29$ , sedangkan nilai



tengah (Median) 65,00, dan nilai yang paling sering muncul (Modus) 65,00.

Gambaran Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer setelah Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur melalui indikator yang ditetapkan diperoleh nilai rata-rata (Mean) 83,23, sedangkan nilai tengah (Median) 85,00, dan nilai yang paling sering muncul (Modus) 95,00.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan tes untuk menguji hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer sebelum menerapkan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) diperoleh nilai rata-rata 60,29. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: faktor intrinsik (dari dalam diri siswa) seperti: kurangnya minat belajar siswa, motivasi belajar yang rendah, kurangnya kesehatan siswa baik kesehatan jasmani dan rohani, Rendahnya inteligensi dan bakat siswa, Cara belajar yang tidak efektif, kurang lengkapnya sarana dan prasarana sekolah. faktor ekstrinsik (dari luar siswa). Seperti: keluarga yang tidak mendukung, pengaruh lingkungan, kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan. Sedangkan upaya-upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti: membangkitkan minat belajar siswa, memberikan motivasi belajar kepada siswa, memberikan les tambahan untuk meningkatkan inteligensi dan bakat siswa, melengkapi sarana dan prasarana, memilih model pembelajaran yang tepat, menggunakan keterampilan mengajar yang bervariasi dan memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang bertujuan untuk melihat Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur. Setelah dilakukan uji hipotesis maka diperoleh indeks uji  $t$  -16,561 sig. (2-tailed) dengan nilai signifikan 0,000. Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan sig. (2-tailed) lebih kecil dari (0,000 < 0,05) atau  $t$  hitung >  $t$  tabel (16,561 > 1,692). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat “Terdapat Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur. Selain itu hubungan kedua variabel dapat dilihat dari gambaran hasil belajar siswa dimana hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Sebelum Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur diperoleh nilai rata-rata 60,29. Setelah Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Di Kelas X RPL 2 SMK Negeri 1 Angkola Timur diperoleh nilai rata-rata 83,23.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. 2010. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Luqman Hakim, R. S. R. (2019). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi*

- 
- 
- Cisco Packet Tracer Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ 1 Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Di SMK Negeri 1 Kendit Situbondo.  
EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi, 6(2), 39-53
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Margono, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurdyansyah. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: NLC
- Neli, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Volume 2 Nomor 2*
- Sukardi. 2015. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Slavin. 2005. *Cooperative Laerning*. London: Allymand Bacon
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Syah, Muhibbin.2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT: Remaja Rosadakarya
- \_\_\_\_\_. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT: Remaja Rosadakarya
- Trianto. 2009. *Mendsain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Komtelstual*. Jakarta: PT. Karisma Putra Utama
- Wina,Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana