

## Hasil Belajar Desain Bahan Tembus Pandang Teknik Penyelesaian Basah Melalui Model STAD

Ridhiawaty\*

*Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Banjarmasin*

*Jl. Brigjend. H. Hasan Basry, Kayu Tangi Banjarmasin,*

*Kalimantan Selatan*

**Riwayat:** Terima: 17 Februari 2017, Revisi: 25 Maret 2017, Terbit: 5 Juni 2017

---

### Abstrak

Hasil observasi pada SMKN 4 Banjarmasin, ditemukan hasil belajar materi desain bahan tembus pandang teknik penyelesaian basah masih rendah hal ini dikarenakan beberapa faktor diantaranya kemampuan siswa dalam menalar pola serta penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat sehingga pembelajaran kurang berjalan dengan maksimal dan optimal. Oleh karena itu penting dilakukan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan pembelajaran Model STAD dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang dilaksanakan dalam dua siklus dimana tiap-tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Tata Boga SMKN 4 Banjarmasin yang berjumlah 36 orang, yang terdiri dari 24 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Sumber data diperoleh dari guru dan siswa yang berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data aktivitas guru dan data aktivitas siswa diperoleh melalui observasi yang direkamkan pada lembar observasi serta data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes tertulis berupa evaluasi hasil kerja siswa dan evaluasi akhir dan formatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan Model STAD. Oleh karena itu disarankan kepada guru, agar secara bertahap dan berkesinambungan mengkaji pola dan strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya perbaikan proses dan hasil pembelajaran dimana salah satunya adalah Model STAD yang telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. © 2017 Rumah Jurnal. All rights reserved.

*Kata-kata kunci:* Hasil belajar, bahan tembus pandang, model STAD

---

\* Korespondensi. Ridhiawaty; e-mail: watyridhia30@gmail.com

## 1. Pendahuluan

Secara etimologi, desain berasal dari bahasa Inggris "design" yang artinya rancangan. Pada dasarnya, desain merupakan perencanaan dalam sebuah objek, system, komponen, atau struktur. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dapat berupa gambar, model, maupun deskripsi. Jadi, dapat dikatakan, desain merupakan sebuah konsep tentang sesuatu.

Dari kata design muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikirkan atau merancang. Dilihat dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value dari suatu benda yang akan dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Sedangkan dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sbagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

Istilah busana berasal dari sansakerta yaitu "bhusana" yang dapat diartikan "pakaian". Namun demikian pengertian busana dan pakaian terdapat sedikit perbedaan, dimana busana mempunyai makna konotasi "pakaian yang indah" yaitu pakain yang serasi, harmonis, selaras, enak dipandang. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang actor kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi si pemakai.

Secara garis besar busana meliputi:

Busana mutlak, yaitu busana yang tergolong busana pokok seperti baju, rok, kebaya, blus, bebe dan lain-lain. termasuk pakaian dalam seperti singlet, bra, celana dalam dan lain-lain.

Milineris, yaitu pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana mutlak, serta mempunyai nilai guna disamping juga untuk keindahan seperti sepatu, tas, topi, kaus kaki, kacamata, selendang, scraft, shawl, jam tangan, dan lain-lain.

Aksesoris, yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan sipemakai seperti cincin, kalung, liontin, bross, dan lain-lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah rancangan sebuah busana sebelum dibuat. Jadi, sebelum busana dibuat maka diperlukan desainnya terlebih dahulu. Desain busana yang akan dibuat harus sesuai dengan keadaan seseorang (pemakai). Tujuannya adalah agar nyaman ketika digunakan dan tampak seslaras dan serasi

dengan sipemakai. Dan yang terpenting adalah dapat menutupi kekurangan yang ada pada diri seseorang. Dengan demikian pemakai dapat tampil percaya diri.

Teknik pewarnaan pada penyelesaian gambar busana disesuaikan dengan tekstur bahan yang digunakan. Teknik pewarnaan gambar busana ada delapan macam diantaranya yaitu teknik pewarnaan basah pada gambar busana bahan berkilau.

Teknik pewarnaan kain berkilau, seperti bahan: satin, sutera, beledu dan taffeta. Menurut goet poespo (2000: 61) Satin dan taffeta mempunyai sifat licin rata serta memantulkan cahaya yang memiliki tonjolan kontras dan kaya dengan bayangan gelap. Penerapan warna harus licin dan mengikuti lipatan lipatan bahannya. Batasi dengan tiga warna saja yang menumpuk, untuk menjaga agar tekstur teta sederhana. Penonjolan mungkin dititik beratkan pada penggunaan cat putih saja. Detai detail dan garis-garis luar (out lines) haruslah halus dan rata untuk memantulkan bentuk yang licin dan alami pada bahan tersebut.

Satin mempunyai sifat berat dan lepas menggantung (drape), serta menggelombang dengan garis-garis yang mengalir dan melekat ketat pada bahan, sedangkan taffeta sifatnya gemerisik(crisp) serta ringan, dan seharusnya digambar dengan garis-garis yang sudut-sudutnya lebih tajam dengan siluet yang terletak menjauh dari badan. Sutera memiliki sifat ringan, lemas dan melayang. Pada pewarnaan sutera efek yang ditimbulkan pada gelap terangnya tidak terlalu kontras atau berkilau.

Sedangkan beludru lebih tebal dari satin, lebih berat dan mempunyai tampilan lebih kasar karena tuas bulu benangnya (pile) namun efek kemilau yang ditimbulkan oleh beludru seperti satin. bahan ini memerlukan perlakuan yang sama dengan satin, tetapi garis garis kelimannya membulat masuk, menandakan ketebalan dari bahan beludru tersebut. Kecuali itu lebih baik jika diberi bayangan diatas tonjolan-tonjolan dengan sebuah pensil untuk memberikan tekstur penyelesaian yang lebih menyerupai tuas bulu benangnya. Cara pewarnaan teknik basah pada bahan berkilau tidaklah gampang, banyak hal yang perlu diperhatikan dalam setiap langkah penyelesaiannya, ini adalah langkah yang perlu diperhatikan saat mewarnai gambar pada bahan berkilau:

1. Gambarkan garis-garis luar dari busana, dan secara ringan tunjukan area area bayangan dan bagian yang menonjol.

2. Ketika ingin mewarnai suatu gambar warnailah gambar busana yang paling dalam kemudian baru gambar busana luar.
3. Gunakan tone warna yang ringan pada semua area yang mempunyai bayangan dengan membiarkan bagian yang menonjol tetap putih. Bila sudah kering, tambahkan lapisan tone warna tengah-tengah, kemudian hapuslah garis tuntunan, hapus garis tuntunan dengan cara diketuk agar tidak merusak permukaan kertas.
4. Tambahkan lapisan terakhir dengan tone warna yang gelap dengan bayangan yang dalam, kuatkan garis luar untuk menampakan bentuk yang utama. Tambahkan bagian yang menonjol dengan cat putih yang agak samar.
5. Warna pada bahan beledu warna kilaunya tidak terlalu kontras, pada bahan satin kilaunya sangat kontras jadi sisakan bagian yang cembung untuk diwarnai dengan warna putih. Pada bahan sutera kilaunya tidak terlalu kontras dan pada bahan taffeta hanya agak berkilau saja.

Banyak faktor yang menyebabkan Hasil Belajar Siswa dan prestasi belajar desain bahan tembus pandang siswa di SMKN 4 Banjarmasin tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan di antaranya peserta didik tidak memiliki kemampuan menggunakan penalaran pada pola dan sifat serta kemampuan dalam membuat generalisasi materi dalam menyimpulkan pembelajaran. Selain itu faktor yang sangat mempengaruhi kesulitan dalam memahami pembelajaran desain bahan tembus pandang di SMKN 4 Banjarmasin adalah metode dan pendekatan yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang tepat dan membuat siswa menjadi kurang memahami materi tersebut karena secara umum guru di SMKN 4 Banjarmasin masih menerapkan metode ceramah, sehingga keterampilan siswa dalam mempraktekkan konsep – konsep yang mereka pelajari sangat kurang, dengan demikian pembelajaran dirasakan tidak bermanfaat, tidak menarik dan membosankan. Guru cenderung menggunakan metode konvensional, membosankan dan pasif. Selain itu beberapa kelemahan yang diterapkan guru di SMKN 4 Banjarmasin pada desain bahan tembus pandang di kelas antara lain ; masih ada paradigma bahwa pengetahuan yang dimiliki guru dapat dipindahkan begitu saja kepada siswa. Asumsi tersebut, guru memfokuskan pelajaran desain bahan tembus pandang pada upaya penguangan pengetahuan sebanyak mungkin kepada siswa,

Demikian halnya yang terjadi di SMKN 4 Banjarmasin berdasarkan observasi yang telah dilakukan maka ditemukan Hasil Belajar Siswa desain bahan tembus pandang tergolong rendah. Begitu juga halnya dengan berdasarkan tes awal yang dilaksanakan oleh peneliti, mengindikasikan bahwa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yakni 60, dan ketuntasan klasikal 80% dari jumlah murid .

Berdasarkan pengamatan peneliti, selama ini keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa dalam mata pembelajaran desain bahan tembus pandang di SMKN 4 Banjarmasin khususnya di Kelas XII Busana 1 masih rendah, yang berpatokan dari KKM SMKN 4 Banjarmasin yang mencantumkan bahwa KKM untuk desain bahan tembus pandang kelas 4 adalah 60. Sedangkan Hasil Belajar Siswa desain bahan tembus pandang siswa Kelas XII Busana 1 masih jauh di bawah KKM. Ada dugaan bahwa rendahnya Hasil Belajar Siswa dipengaruhi oleh pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan uraian problematika tersebut di atas maka penulis ingin bermaksud memberikan suatu solusi alternatif konkrit dalam mengatasi permasalahan tersebut. Sebagai alternatif adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran materi ini dengan menggunakan Model STAD. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa karena interaksi antara siswa itu sendiri baik secara fisik maupun psikologis dapat ditingkatkan. Dalam interaksi tersebut dapat terjadi proses saling mengisi antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, dengan demikian pada akhirnya Hasil Belajar Siswa dapat ditingkatkan. Karena dengan menggunakan Model STAD dirancang sedemikian rupa dapat terjadi interaksi yang positif dari segala arah dan pembelajaran dengan model ini berbasis pada PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).

Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk melakukan Penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Desain Bahan Tembus Pandang Teknik Penyelesaian Basah dengan Model STAD pada Siswa Kelas XII Busana 1 SMKN 4 Banjarmasin”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Bagaimana aktivitas guru dalam Materi Desain Bahan Tembus Pandang Teknik Penyelesaian Basah dengan Model STAD pada Siswa Kelas XII Busana 1 SMKN 4 Banjarmasin. 2) Bagaimana aktivitas siswa

dalam Materi Desain Bahan Tembus Pandang Teknik Penyelesaian Basah dengan Model STAD pada Siswa Kelas XII Busana 1 SMKN 4 Banjarmasin. 3) Apakah terjadi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Desain Bahan Tembus Pandang Teknik Penyelesaian Basah dengan Model STAD pada Siswa Kelas XII Busana 1 SMKN 4 Banjarmasin. Manfaat yang diharapkan adalah 1) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan sebagai bahan kajian materi dalam mengefektifkan kegiatan belajar mengajar tujuan mencapai tujuan pembelajaran, 2) Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat menambah dan meningkatkan kemampuan dalam membimbing dan mensupervisi guru-guru di sekolah agar lebih kreatif dalam pembelajaran, 3) Bagi Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menambah dan meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang berkualitas, agar lebih kreatif dalam pembelajaran.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran Aktif.

Belajar menurut dasar teori belajar behaviorisme adalah perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanisme. Oleh karena itu, lingkungan yang sistematis, teratur dan terencana dapat memberikan pengaruh (stimulus) yang baik sehingga manusia bereaksi terhadap stimulus tersebut dan memberikan respon yang sesuai. (Semawan, 2008:3)

Aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi belajar mengajar. Aktivitas siswa dalam hal ini baik secara fisik maupun secara mental aktif. Inilah yang sesuai dengan konsep cara belajar siswa aktif. Jadi tidak ada gunanya guru melakukan kegiatan interaksi belajar mengajar kalau siswa hanya pasif saja. Sebab para siswalah yang belajar, maka merekalah yang harus melakukannya (Sardiman, 2008:17)

Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang apabila siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan di lingkungan belajar. Oleh karena itu, perlu diupayakan agar proses pembelajaran

merupakan proses yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan, pertama dengan menata ruangan yang apik dan menarik, kedua melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi (Sanjaya, 2007:132)

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikannya apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga Hasil Belajar Siswa dapat dimaksimalkan dan dioptimalkan (Zaini, 2008:xiv).

Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan Hasil Belajar Siswa yang maksimum. Ketika peserta didik pasif, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kenudian menyimpannya dalam otak. Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar dengan mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal Hasil Belajar Siswa seharusnya disimpan sampai waktu yang lama (Zaini, 2008 : xiv).

### 2.2 Hakikat Pengertian Desain Bahan Tembus Pandang di Sekolah

Secara etimologi, desain berasal dari bahasa Inggris "design" yang artinya rancangan. Pada dasarnya, desain merupakan perencanaan dalam sebuah objek, system, komponen, atau struktur. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dapat berupa gambar, model, maupun deskripsi. Jadi, dapat dikatakan, desain merupakan sebuah konsep tentang sesuatu.

Dari kata design muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikirkan atau merancang. Dilihat

dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value dari suatu benda yang akan dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Sedangkan dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sbagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

Istilah busana berasal dari sansakerta yaitu "bhusana" yang dapat diartikan "pakaian". Namun demikian pengertian busana dan pakaian terdapat sedikit perbedaan, dimana busana mempunyai makna konotasi "pakaian yang indah" yaitu pakain yang serasi, harmonis, selaras, enak dipandang. Busana dalam pengertian luas adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang actor kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi si pemakai.

Secara garis besar busana meliputi: Busana mutlak, yaitu busana yang tergolong busana pokok seperti baju, rok, kebaya, blus, bebe dan lain-lain. termasuk pakaian dalam seperti singlet, bra, celana dalam dan lain-lain; Milineris, yaitu pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana mutlak, serta mempunyai nilai guna disamping juga untuk keindahan seperti sepatu, tas, topi, kaus kaki, kacamata, selendang, scraft, shawl, jam tangan, dan lain-lain; Aksesoris, yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan sipemakai seperti cincin, kalung, liontin, bross, dan lain-lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah rancangan sebuah busana sebelum dibuat. Jadi, sebelum busana dibuat maka diperlukan desainnya terlebih dahulu. Desain busana yang akan dibuat harus sesuai dengan keadaan seseorang (pemakai). Tujuannya adalah agar nyaman ketika digunakan dan tampak seslaras dan serasi dengan sipemakai. Dan yang terpenting adalah dapat menutupi kekurangan yang ada pada diri seseorang. Dengan demikian pemakai dapat tampil percaya diri.

Teknik pewarnaan pada penyelesaian gambar busana disesuaikan dengan tekstur bahan yang digunakan. Teknik pewarnaan gambar busana ada delapan macam diantaranya yaitu teknik pewarnaan basah pada gambar busana bahan berkilau.

Teknik pewarnaan kain berkilau, seperti bahan: satin, sutera, beledu dan taffeta. Menurut goet poespo (2000: 61) Satin dan taffeta mempunyai sifat licin rata serta memantulkan cahaya yang memiliki tonjolan kontras dan kaya dengan bayangan gelap.

Penerapan warna harus licin dan mengikuti lipatan lipatan bahannya. Batasi dengan tiga warna saja yang menumpuk, untuk menjaga agar tekstur teta sederhana. Penonjolan mungkin dititik beratkan pada penggunaan cat putih saja. Detai detail dan garis-garis luar (out lines) haruslah halus dan rata untuk memantulkan bentuk yang licin dan alami pada bahan tersebut.

Satin mempunyai sifat berat dan lepas menggantung (drape), serta menggelombang dengan garis-garis yang mengalir dan melekat ketat pada bahan, sedangkan taffeta sifatnya gemerisik(crisp) serta ringan, dan seharusnya digambar dengan garis-garis yang sudut-sudutnya lebih tajam dengan siluet yang terletak menjauh dari badan. Sutera memiliki sifat ringan, lemas dan melayang. Pada pewarnaan sutera efek yang ditimbulkan pada gelap terangnya tidak terlalu kontras atau berkilau.

Sedangkan beludru lebih tebal dari satin, lebih berat dan mempunyai tampilan lebih kasar karena tuas bulu benangnya (pile) namun efek kemilau yang ditimbulkan oleh beludru seperti satin.bahan ini memerlukan perlakuan yang sama dengan satin, tetapi garis garis kelimannya membulat masuk, menandakan ketebalan dari bahan beludru tersebut. Kecuali itu lebih baik jika diberi bayangan diatas tonjolan-tonjolan dengan sebuah pensil untuk memberikan tekstur penyelesaian yang lebih menyerupai tuas bulu benangnya. Cara pewarnaan teknik basah pada bahan berkilau tidaklah gampang, banyak hal yang perlu diperhatikan dalam setiap langkah penyelesaiannya, ini adalah langkah yang perlu diperhatikan saat mewarnai gambar pada bahan berkilau:

1. Gambarkan garis-garis luar dari busana, dan secara ringan tunjukan area area bayangan dan bagian yang menonjol.
2. Ketika ingin mewarnai suatu gambar warnailah gambar busana yang paling dalam kemudian baru gambar busana luar.
3. Gunakan tone warna yang ringan pada semua area yang mempunyai bayangan dengan membiarkan bagian yang menonjol tetap putih. Bila sudah kering, tambahkan lapisan tone warna tengah-tengah, kemudian hapuslah garis tuntunan, hapus garis tuntunan dengan cara diketuk agar tidak merusak permukaan kertas.
4. Tambahkan lapisan terakhir dengan tone warna yang gelap dengan bayangan yang dalam, kuatkan garis luar untuk menampakkan bentuk yang

utama. Tambahkan bagian yang menonjol dengan cat putih yang agak samar.

5. Warna pada bahan beledu warna kilaunya tidak terlalu kontras, pada bahan satin kilaunya sangat kontras jadi sisakan bagian yang cembung untuk diwarnai dengan warna putih. Pada bahan sutera kilaunya tidak terlalu kontras dan pada bahan taffeta hanya agak berkilau saja.

### 2.3 Langkah-Langkah Model STAD.

Menurut Robert E. Slavin, "The main idea behind Students Team – Achievement Divisions is to motivate students to encourage and help each other master skills presented by the teacher". "Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi peserta didik supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan guru".

Students Team – Achievement Divisions (STAD) dikembangkan oleh Robert E. Slavin dari Johns Hopkins University Berinduk pada kajian beberapa metode yang ia namakan Students Team Learning (STL) tahun 1980-an. STAD tersusun dari lima komponen utama: 1) presentasi kelas (class presentation), 2) belajar dalam grup (teams), 3) pengerjaan kuis (quizzes), 4) perhitungan peningkatan skore individu (individual improvement scores), 5) penghargaan tim (team recognition).

Presentasi kelas (*class presentation*). Bentuk presentasi kelas dapat berupa pengajaran langsung (direct instruction), kelas diskusi (a lecture-discussion) yang dikondisikan langsung oleh guru dan juga presentasi audio-visual. Presentasi kelas di STAD berbeda dari pengajaran biasanya. Peserta didik harus memberikan perhatian penuh selama presentasi kelas, sebab akan membantu mereka untuk menjawab kuis dengan baik nantinya, dan skor kuisnya akan menentukan skor timnya.

Grup atau tim (*teams*). Grup adalah hal yang amat penting dalam STAD. Dalam banyak hal, penekanan diberikan pada setiap anggota grup (team members) untuk melakukan sesuatu yang terbaik buat grupnya. Sebaliknya, pentingnya peranan sebuah grup adalah melakukan hal yang terbaik dalam membantu meningkatkan kemampuan setiap anggotanya. Grup memberikan bantuan dari teman sebaya (peer support) untuk meningkatkan pemahaman atau kemampuan akademik (academic performance).

Kuis (*quizzes*). Setelah satu atau dua periode pengajaran (teacher presentation) dan satu atau dua periode grup melakukan praktek (atau diskusi memecahkan permasalahan), murid mengambil kuis pribadi (individual quizzes). Peserta didik "tidak diijinkan" untuk saling membantu selama mengerjakan kuis pribadi ini, hal ini dimaksudkan untuk menjamin agar setiap peserta didik memiliki tanggung jawab untuk benar-benar memahami materi pelajaran.

Peningkatan skor individual (*individual improvement scores*). Gagasan yang berada dibalik ide tentang "peningkatan skor individual" adalah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mencapai tingkat kemampuan (performance goal) yang lebih tinggi dari yang telah dicapai sebelumnya. Beberapa peserta didik dapat menyumbangkan point maksimum (maximum point) pada grupnya dalam sistem penskoran STAD apabila mereka menunjukkan peningkatan yang berarti dibanding kemampuannya yang lalu. Setiap peserta didik diberikan "skor dasar" (base score) berdasarkan rata-rata skor kuis sebelumnya. Points yang bisa disumbangkan untuk grupnya didasarkan pada berapa besar skor kuisnya melampaui atau berada di bawah "skor dasar"-nya.

Penghargaan grup (*team recognition*). Grup akan menerima penghargaan jika rata-rata skor mereka memenuhi atau melampaui kriteria tertentu.

Hal-hal yang perlu disiapkan guru sebelum memulai model pembelajaran kooperatif tipe STAD, menurut Amin Suyitno sebagai berikut.

1. Menyusun data nilai harian peserta didik yang digunakan sebagai pedoman untuk membentuk kelompok peserta didik yang heterogen dengan menghitung skor rata-rata suatu kelompok;
2. Guru membentuk kelompok peserta didik yang heterogen terdiri 4 sampai 5 peserta didik dengan latar belakang yang berbeda tanpa membedakan kecerdasan, suku, bangsa maupun agama;
3. Guru mempersiapkan LKS untuk belajar peserta didik dan bukan sekedar diisi dan dikumpulkan;
4. Guru juga menyiapkan kunci jawaban LKS untuk mengecek pekerjaan peserta didik (dicek oleh peserta didik sendiri);
5. Kuis, berupa tes singkat untuk seluruh peserta didik dengan waktu 10-15 menit; dan

6. Membuat tes/ulangan untuk melihat ketercapaian hasil belajar yang diharapkan.

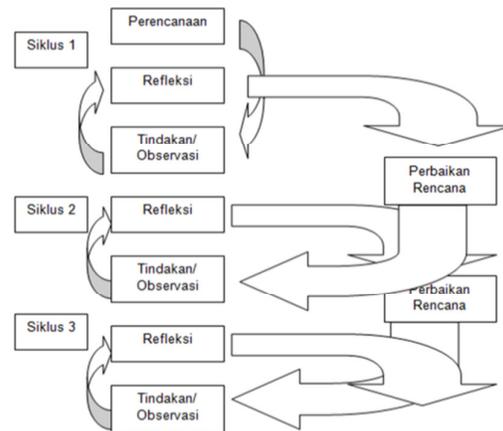
Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam pembelajaran di sekolah adalah sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk mempelajari suatu pokok bahasan yang segera akan dibahas, di rumah masing-masing;
2. Di kelas, guru membentuk kelompok belajar yang heterogen dan mengatur tempat duduk peserta didik agar setiap anggota kelompok dapat saling bertatap muka;
3. Guru dapat mengawali dengan presentasi materi terlebih dahulu, sebelum peserta didik berdiskusi;
4. Guru membagi LKS pada tiap kelompok, masing-masing kelompok diberi 2 set;
5. Guru menganjurkan setiap peserta didik dalam kelompok untuk mengerjakan LKS secara berpasangan dua-dua atau tiga-tiga. Kemudian saling mengecek pekerjaannya di antara teman dalam pasangan tersebut;
6. Berikan kunci LKS agar peserta didik dapat mengecek pekerjaannya sendiri;
7. Bila ada pertanyaan dari peserta didik, guru meminta peserta didik untuk pertanyaan itu kepada teman satu kelompok sebelum mengajukan kepada guru;
8. Guru berkeliling untuk mengawali kinerja kelompok;
9. Ketua kelompok melaporkan keberhasilan dan hambatan kelompoknya kepada guru dalam mengisi LKS, sehingga guru dapat memberi bantuan kepada kelompok yang membutuhkan secara proporsional;
10. Ketua kelompok harus dapat memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah memahami dan dapat mengerjakan LKS yang diberikan guru;
11. Guru bertindak sebagai nara sumber atau fasilitator jika diperlukan;
12. Setelah selesai mengerjakan LKS secara tuntas, berikan kuis kepada seluruh peserta didik;
13. Berikan penghargaan kepada peserta didik yang menjawab dengan benar, dan kelompok yang memperoleh skor tertinggi, kemudian berilah pengakuan/pujian kepada presentasi tim;

14. Guru memberikan tugas/PR secara individual kepada para peserta didik tentang pokok bahasan yang sedang dipelajari;
15. Guru membubarkan kelompok yang dibentuk dan para peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing; dan
16. Guru dapat memberikan tes formatif, sesuai dengan TPK (kompetensi yang ditentukan).

### 3. Metodologi

Penelitian yang baik hendaknya memiliki metodologi yang mampu menggambarkan hasil yang akan dicapai (Dalle, 2010). Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*Action Research*) berupa penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan alur seperti berikut (Arikunto dkk, 2008:16).



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

Adapun faktor yang diteliti adalah (1) Aktivitas Guru yakni mengamati kegiatan dan langkah-langkah dalam guru dalam menyampaikan dan menyajikan materi pelajaran serta kegiatan membimbing siswa dalam praktik Model STAD; (2) Faktoraktivitassiswa yakni mengamati kegiatan belajar Model STAD. (3) Hasil belajar siswa yakni mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah melaksanakan model pembelajaran Model STAD.

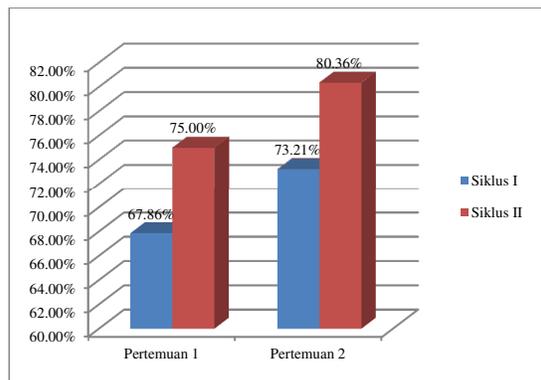
Cara pengambilan data adalah dengan teknik observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran

sehingga diperoleh data tentang aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran tersebut dan teknik tes yakni melakukan tes tertulis terhadap siswa sehingga diperoleh data tentang hasil belajar siswa menulis puisi. Selanjutnya analisis data yang sudah terkumpul untuk data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas siswa maupun guru dianalisa secara naratif dan data kuantitatif dianalisis dengan teknik presentase atau dituliskan dalam bentuk angka-angka.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 4.1 Aktivitas Guru

Berdasarkan Grafik 4.1 dapat dilihat pada aktivitas guru siklus I yang terdiri atas dua kali pertemuan yaitu pertemuan 1 dengan persentase 67,86 % meningkat pada pertemuan 2 menjadi 73,21 %. Sedangkan pada siklus II, pertemuan 1 persentase 75 % meningkat pada pertemuan 2 menjadi 83,36 %.



Grafik 4.1 Peningkatan aktivitas guru

Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2011:243) dalam pembelajaran strategi kooperatif guru akan cenderung berhasil apabila :

1. Guru menekankan pentingnya usaha kolektif disamping usaha individual dalam belajar
2. Jika guru menghendaki seluruh siswa (bukan hanya siswa yang pintar saja) untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar.
3. Jika guru ingin menanamkan, bahwa siswa dapat belajar dari teman lainnya dan belajar dari bantuan orang lain.

4. Jika guru menghendaki untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa sebagai bagian dari isi kurikulum.
5. Jika guru menghendaki meningkatkan motivasi siswa dan menambah tingkat partisipasi mereka
6. Jika guru menghendaki berkembangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan berbagai solusi pemcahan.

Dalam pembelajaran ini guru hanyalah sebagai fasilitator dimana guru akan bertindak sebagai pemberi stimulus dan siswa dapat merespon stimulus tersebut. Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit, yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati.

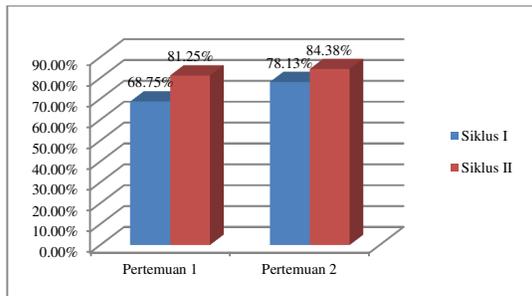
Peningkatan ini sesuai dengan penelitian Davidson yang menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan peralatan yang kuat untuk meningkatkan kepercayaan diri sebagai seorang pembelajar dan pemecah masalah dan untuk memperkuat integrasi yang sebenarnya diantara berbagai macam siswa (Sharan, 2009:349). Hal tersebut juga senada dengan pendapat Sanjaya (2006:240) dengan pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan menintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan, dan pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kekurangan.

##### 4.2 Aktivitas Siswa

Berdasarkan Grafik 4.2 dapat dilihat pada aktivitas siswa siklus I yang terdiri atas dua kali pertemuan yaitu pertemuan 1 dengan persentase 68,75% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 78,13 %. Sedangkan pada siklus II, pertemuan 1 persentase 81,25 % meningkat pada pertemuan 2 menjadi 84,38 %.

Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, mengarahkan dan memelihara

ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2008:91). Hal ini juga didukung oleh pendapat Takari (2009:11) Belajar dengan menggunakan totalitas aktivitas yaitu menggunakan gerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh, serta pikiran terlibat dalam belajar, belajar seperti ini lebih efektif dari pada belajar berdasarkan ceramah dan menulis.



Grafik 4.2 Peningkatan Aktivitas Siswa

Pola belajar kelompok dengan cara kerjasama antar siswa dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa, pembelajaran juga dapat mempertahankan nilai sosial bangsa Indonesia yang perlu dipertahankan. Ketergantungan timbal balik mereka memotivasi mereka untuk dapat bekerja lebih keras untuk keberhasilan mereka, hubungan kooperatif juga mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya bukan sebaliknya.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi kooperatif, sesuai dengan teori belajar konstruktivisme. Penerapan konstruktivisme dalam proses belajar-mengajar menghasilkan metode pengajaran yang menekankan aktivitas utama pada siswa. Teori pendidikan yang didasari konstruktivisme memandang murid sebagai orang yang menanggapi secara aktif objek-objek dan peristiwa-peristiwa dalam lingkungannya, serta memperoleh pemahaman tentang seluk-beluk objek-objek dan peristiwa-peristiwa itu (Ahmadi dkk, 2004:219).

Menurut teori ini, perlu disadari bahwa siswa adalah subjek utama dalam kegiatan penemuan pengetahuan. Mereka menyusun dan membangun pengetahuan melalui berbagai pengalaman yang memungkinkan terbentuknya pengetahuan. Mereka harus menjalani sendiri berbagai pengalaman yang

pada akhirnya memberikan percikan pemikiran tentang pengetahuan-pengetahuan tertentu. Hal terpenting dalam pembelajaran adalah siswa perlu menguasai bagaimana caranya belajar. Dengan itu, ia bisa jadi pembelajar mandiri dan menemukan sendiri pengetahuan-pengetahuan yang ia butuhkan dalam kehidupan.

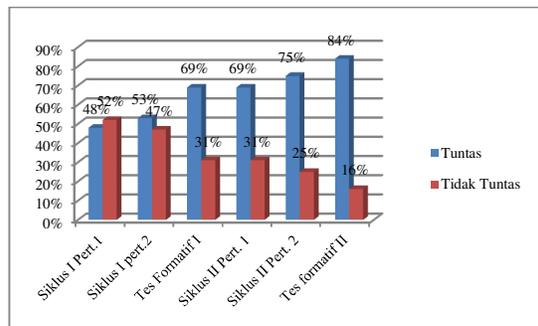
Menurut Ausubel, belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua dimensi, dimensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran disajikan pada siswa, melalui penerimaan atau penemuan. Dimensi kedua menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada (Dahar, 2006 : 134).

Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa. Pada tingkat pertama dalam belajar, informasi dapat dikomunikasikan pada siswa baik dalam bentuk belajar penemuan yang menyajikan informasi itu dalam bentuk final, maupun dengan bentuk belajar penerimaan yang mengharuskan siswa untuk menemukan sendiri sebagian atau seluruh materi yang akan diajarkan. Dalam tingkat kedua, siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi itu pada pengetahuan yang telah dimilikinya dalam hal ini terjadi belajar bermakna. Akan tetapi, siswa itu dapat juga hanya mencoba-coba menghafalkan informasi baru itu, tanpa menghubungkannya pada konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitifnya; dalam hal ini terjadi belajar hafalan.

### 4.3 Hasil Belajar dan Tingkat ketuntasan belajar siswa

Berdasarkan Grafik 4.3 dapat dilihat bahwa siklus I yang terdiri atas dua kali pertemuan dan satu kali tes formatif hasil belajar siswa, yaitu pertemuan 1 dengan persentase 48% siswa tuntas dan 52% siswa tidak tuntas, pertemuan 2 persentase 53% siswa yang tuntas dan 47% siswa yang tidak tuntas dan tes formatif hasil belajar siswa siklus I 69% siswa tuntas dan 31% siswa tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II yang terdiri atas dua kali pertemuan dan satu kali tes formatif hasil belajar siswa, yaitu pertemuan 1 dengan persentase 69% siswa tuntas dan 31% siswa tidak tuntas, pertemuan 2 persentase 75% siswa yang tuntas dan 25% siswa yang tidak tuntas dan tes

formatif hasil belajar siswa siklus II 84% siswa tuntas dan 16% siswa tidak tuntas.



Grafik 4.3 Peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa

Berdasarkan persentase siklus I dan II pertemuan 1, pertemuan 2 dan tes formatif hasil belajar siswa mengindikasikan bahwa ada terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa, hasil belajar yang dicapai telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal secara klasikal, sehingga perlu adanya tindak lanjut dimasa yang akan datang untuk pencapaian target kriteria ketuntasan minimal yang telah ditingkatkan.

Tingkat ketuntasan belajar pada masing-masing pertemuan mengalami peningkatan hasil belajar. Berdasarkan temuan di atas, maka ketuntasan belajar secara individu siklus II meningkat dibandingkan dengan ketuntasan belajar secara individu pada siklus I. Hal ini sesuai dengan pendapat Mahmud (2010:61) yang menyatakan belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Hal tersebut juga senada dengan pendapat Sutikno (2007:5) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hal ini sesuai dengan pendapat ahli bahwa melalui pembelajaran strategi kooperatif, peserta didik lebih bertanggung jawab dalam belajar, mengembangkan kemampuan siswa, meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan kemampuan untuk memecahkan segala permasalahan dengan cermat dan tepat.

Dengan demikian hipotesis yang berbunyi, “Apabila menggunakan startegi kooperatif dengan

Kooperatif Learning Model STAD diterapkan dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa Siswa dalam Materi Desain Bahan Tembus Pandang Teknik Penyelesaian Basah Kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 dapat meningkat, dapat diterima”.

## 5. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dan pembahasan Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran Siswa dalam Materi Desain Bahan Tembus Pandang Teknik Penyelesaian Basah Kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Banjarmasin dengan menggunakan Kooperatif Learning Model STAD, meningkat. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Siswa dalam Materi Desain Bahan Tembus Pandang Teknik Penyelesaian Basah Kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Banjarmasin dengan menggunakan Kooperatif Learning Model STAD, meningkat. Hasil belajar siswa pembelajaran Siswa dalam Materi Desain Bahan Tembus Pandang Teknik Penyelesaian Basah Kelas XII Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Banjarmasin meningkat dengan menggunakan Kooperatif Learning Model STAD, meningkat dan dapat diterima. Kepada guru diharapkan menambah wawasan dan sebagai bahan kajian materi dalam mengefektifkan kegiatan belajar mengajar tujuan mencapai tujuan pembelajaran dan disarankan agar memanfaatkan model pembelajaran yang relevan terhadap tujuan dan Materi pembelajaran, khususnya strategi kooperatif model Model STAD sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam pada Pembelajaran Materi. Karena dengan memanfaatkan model ini sebagai salah satu alternatif yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa jika guru ingin menekankan pentingnya usaha kolektif disamping usaha individual dalam belajar, guru menghendaki seluruh siswa (bukan hanya siswa yang pintar saja) untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar, guru ingin menanamkan bahwa siswa dapat belajar dari Materi lainnya dan belajar dari bantuan orang lain. Kepala sekolah ini dapat menambah dan meningkatkan kemampuan dalam membimbing dan mensupervisi guru-guru di sekolah agar lebih kreatif dalam pembelajaran dan melaksanakan proses

pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran untuk peningkatan kompetensi guru dan hasil belajar siswa. Terutama penerapan strategi pembelajaran kooperatif, kepala sekolah menghendaki untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa sebagai bagian dari isi kurikulum, kepala sekolah menghendaki meningkatkan motivasi siswa dan menambah tingkat partisipasi mereka dan kepala sekolah menghendaki berkembangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan berbagai solusi pemecahan. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah dan meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang berkualitas, agar lebih kreatif dalam pembelajaran.

## Daftar Rujukan

- Abdulhak, I. (2000). *Ilmu dan aplikasi pendidikan*. Jakarta: Grafindo.
- Anggoro, T. (2007). *Metode penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan Edisi Ke-2*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan pembelajaran. Cetakan Ke-3*. Bandung: Alfabeta.
- Badan Nasional Standar Pendidikan. (2009). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 Pasal 31 tentang Pendidikan*. Surabaya: Wacana Intelektual.
- Badan Nasional Standar Pendidikan. (2009). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Surabaya: Wacana Intelektual
- Dalle, J. (2010). Metodologi umum penyelidikan reka bentuk bertokok penilaian dalaman dan luaran: Kajian kes sistem pendaftaran siswa Indonesia. Thesis PhD Universiti Utara Malaysia.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2010). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka cipta
- Ernawaty & Kune, S. (2009). *Ikhtisar filsafat pendidikan*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan MATERI*. Bandung: Alfabeta.
- Hisnu, T. P. W. (2008). *Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: pusat perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasinya*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Nuryanti, L. (2008). *Psikologi anak*. Jakarta: PT. Indeks
- Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945
- Rusdayanto, F. (2010). *Potret buram pendidikan kita*. Jakarta: PT. Pena Emas.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sardiman. (2008). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan dan desain sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Satori, D. (2008). *Profesi keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saud, S. U. (2009). *Inovasi pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Semiawan, C. (2008). *Belajar dan pembelajaran pra sekolah dan sekolah dasar*. Jakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Solihatini, E. & Raharjo. (2007). *Cooperative learning analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperatif learning*. Jakarta: Kencana Yudistira.
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif konsep landasan dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wardhani, I. & Wihardit, K. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

