

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) DENGAN MEDIA PRESENTASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kata yang hampir setiap hari kita dengarkan dalam kehidupan kita sehari-hari. Umumnya belajar dapat disebut sebagai suatu proses yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, itulah paradigma yang ada di masyarakat luas, namun menurut Zuldafrial dan M. Lahir (2014:162) mengemukakan bahwa : “belajar merupakan suatu proses mental karena orang yang belajar perlu memikir, menganalisa, mengingat, dan mengambil kesimpulan dari apa yang dipelajari.” Sedangkan belajar menurut Sani (2013:40) mengemukakan bahwa : “belajar merupakan aktivitas interaksi aktif individu terhadap lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku”. Berkenaan dengan hal ini Aunurrahman (2010:33) mengemukakan bahwa : “belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh individu agar terjadinya perubahan perilakunya. Dari pengertian tersebut terdapat tiga unsur

pokok dalam belajar, yaitu : (1) proses; (2) perubahan perilaku dan (3) pengalaman.

2. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran. Menurut Aunurrahman (2010:34) “pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang tertentu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan”. Berkaitan dengan pembelajaran Samion (2010:6) mengemukakan bahwa : “pembelajaran adalah suatu kegiatan atau usaha untuk menyediakan kondisi kondusif agar proses belajar seseorang atau sekelompok orang dapat terjadi”. Sedangkan Arifin (2013:10) mengemukakan bahwa : “pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seorang dapat melakukan kegiatan belajar”.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan adanya perubahan yang diperoleh melalui aktivitas guru dan siswa serta dalam merespons terhadap lingkungan pembelajaran

B. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang terpusat pada siswa,

terutama untuk mengatasi permasalahan yang dikemukakan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada orang yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Rusman,2014:202). Sedangkan menurut Trianto (2014:108) dalam pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Nurulhayati dalam Rusman (2014:203) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Sementara Sanjaya dalam Rusman (2014:203) *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model belajar kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam sekelompok-sekelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran kooperatif tersebut diatas terlihat adanya pergeseran

peran guru yang sentral kepada peran guru yang mengelola aktivitas belajar siswa melalui kerja sama kelompok dikelas.

2. Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menjelaskan adanya perubahan peran guru selama proses belajar berlangsung. Dimana biasanya guru lebih menitikberatkan perannya dalam pemberian informasi dari materi yang disampaikan. Tetapi pada pembelajaran kooperatif peran guru hanya mengelola aktivitas belajar siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas. Untuk itu Nurulhayati (dalam Rusman, 2014:204) mengemukakan lima unsur dasar yang harus diterapkan dalam pembelajaran kooperatif agar mencapai hasil maksimal, yaitu :

- a. Ketergantungan positif adalah suatu bentuk kerja sama yang sangat erat kaitannya antara anggota kelompok. Kerja sama ini dibutuhkan untuk mencapai satu tujuan yang sama. siswa benar-benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan anggotanya.
- b. Pertanggung jawaban individual adalah kelompok tergantung pada cara belajar perseorangan seluruh anggota kelompok. pertanggung jawaban memfokuskan aktivitas kelompok dalam menjelaskan konsep pada satu orang dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok siap menghadapi aktivitas lain dimana siswa harus menerima tanpa

pertolongan anggota kelompok. Karena keberhasilan setiap individu sebagai cermin keberhasilan atas kelompoknya.

- c. Kemampuan bersosialisasi adalah sebuah kemampuan bekerja sama yang biasa digunakan dalam aktivitas kelompok. Kelompok tidak akan berfungsi secara efektif jika siswa tidak memiliki kemampuan bersosialisasi yang dibutuhkan.
- d. Tatap muka artinya dalam pembelajaran kooperatif berlangsung secara tatap muka dan berdiskusi antar anggota kelompoknya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru.
- e. Evaluasi proses kelompok artinya setiap kegiatan yang dilakukan siswa, guru akan memberikan waktu bagi kelompoknya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru.

3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik yaitu dalam pengertian penguasaan materi pembelajaran saja, tetapi juga terdapat unsur kerja sama untuk menguasai dan menyelesaikan masalah pembelajaran. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2014:207) dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa untuk belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu :

- 1) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai perencanaan sebelumnya, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan.
- 2) Fungsi manajemen sebagai organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
- 3) Fungsi manajemen sebagai control, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan melalui bentuk tes maupun non tes.

c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok.

d. Keterampilan bekerjasama

Kemampuan bekerjasama dipraktekkan melalui aktifitas dalam pembelajaran kooperatif. Dengan demikian siswa sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompoknya.

4. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk menyajikan pembelajaran yang efektif dan aktif. Menurut Isjoni (dalam Ibrahim,2000:27) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan penting, yaitu:

a. Hasil belajar akademik

Dalam *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis lainnya. *Cooperative learning* dapat memberikan keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga *cooperative learning* adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2014:211), menyebutkan terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang mengutamakan pembelajaran kooperatif, sebagaimana dapat dilihat pada di bawah ini:

Tabel 2.1 Fase Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topic yang akan di pelajari dan memotivasi siswa untuk belajar
Tahap 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

C. Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

1. Pengertian Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Pembelajaran model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Menurut Slavin (dalam Jia, 2015:20) metode ini paling awal ditemukan dan dikembangkan oleh para peneliti pendidikan di John Hopkins Universitas Amerika Serikat dengan menyediakan suatu bentuk belajar kooperatif.

Dalam STAD, siswa dibagi menjadi menjadi kelompok yang beranggotakan 4-5 orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya (Rusman,2014:213). Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut.

Menurut Slavin (dalam Jia, 2015:21) pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri atas lima komponen utama, yaitu :

- a. Presentasi Kelas
- b. Tim
- c. Kuis
- d. Skor Kemajuan Individu

e. Rekognisi Tim

2. Langkah-Langkah Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Langkah-langkah proses pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Rusman (2014:215) adalah sebagai berikut :

a. Penyampaian tujuan dan motivasi

Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

b. Pembagian kelompok

Siswa dibagi menjadi kedalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik.

c. Presentasi dari guru

Guru menyampaikan materi pelajaran terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari.

Guru memberikan motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Di dalam 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 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 prestasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kursi secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individual bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Guru menetapkan skor batas penguasaan untuk setiap soal. Misalnya 60, 75, 84, dan seterusnya sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

f. Penghargaan prestasi tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0 – 100. Setelah

pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1) Menghitung skor individu

Menurut Trianto (2014:122) untuk menghitung perkembangan skor individual dihitung sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.2 Perhitungan Perkembangan Skor Individual

No	Nilai Tes	Skor Perkembangan
1	Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	0 poin
2	10 sampai 1 poin di bawah skor dasar	10 poin
3	Skor 0 sampai 10 poin di atas skor dasar	20 poin
4	Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30 poin
5	Pekerjaan sempurna (tanpa memperhatikan skor dasar)	40 Poin

2) Menghitung skor kelompok

Menurut Trianto (2014:121) Skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, yaitu dengan menjumlahkan semua skor perkembangan individu anggota kelompok dan membagi sejumlah anggota tersebut. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh skor kelompok sebagaimana tabel berikut :

Tabel 2.3 Perhitungan perkembangan skor kelompok

No.	Rata-rata skor	Kualifikasi
1	$0 \leq N \leq 5$	-
2	$6 \leq N \leq 15$	Tim yang baik (<i>Good Team</i>)
3	$16 \leq N \leq 20$	Tim yang baik sekali (<i>Great Team</i>)
4	$21 \leq N \leq 30$	Tim yang istimewa (<i>Super Team</i>)

3) Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok

Menurut Trianto (2014:122) Setelah masing-masing kelompok atau tim memperoleh predikat, guru memberikan hadiah atau penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan prestasinya (kriteria tertentu yang ditetapkan guru).

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Pada pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Lie (2004:17) menyebutkan ada beberapa kelebihan proses pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

- a. Siswa dapat meningkatkan kemampuannya untuk belajar bersama dengan siswa lainnya
- b. Siswa lebih banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan
- c. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat
- d. Mengurangi kecemasan siswa (kurang percaya diri)
- e. Meningkatkan motivasi, harga diri, dan sikap positif
- f. Meningkatkan prestasi belajar siswa

Sementara itu, kekurangan dari pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- a. Model ini kadang-kadang menuntut pergantian tempat duduk yang berbeda-beda dan gaya mengajar yang berbeda pula

- b. Kerja kelompok ini sering hanya melibatkan kepada siswa yang mampu sebab mereka cakap memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang
- c. Model ini gagal apabila siswa pasif, tidak komunikatif dan sifat-sifat egois yang tinggi.

D. Media Presentasi

1. Pengertian Media

Menurut Rusman (2012:140) “Media berasal dari kata “Medius” yang artinya tengah, sedangkan menurut Bovee (dalam Rusman, 2012:140) “Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Dapat disimpulkan media berasal dari kata latin yang adalah bentuk jamak dari kata medium , mengenai media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Medium didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirimn menuju ke penerima. Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan antara lain :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditorium dan kinestetiknya.
- e. Memberikan ransangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen yaitu, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pengajaran.

2. Media Presentasi

Media presentasi adalah pesan atau materi yang akan disampaikan yang dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji atau proyektor. Biasanya materi yang disajikan berupa teks, gambar, animasi dan video yang digabung dalam kesatuan yang utuh.

Berkat dalam keefektifannya dalam penyajian pesan, maka saat ini media presentasi banyak diaplikasikan untuk keperluan pendidikan dan pembelajaran. Tentu saja ini bukan berarti bahwa media presentasi merupakan media paling cocok untuk semua materi dan topik pembelajaran.

a. Aplikasi yang digunakan

Sekarang sudah banyak penggunaan presentasi multimedia, contohnya *software* yang digunakan untuk membuat media presentasi dan banyak jenis *software* yang harus dibeli atau didapat misalnya program *macromedia flash*, *director*, *authorware*, *dream weaver* dan masih banyak lagi. Namun diantara banyak jenis *software* tersebut, salah satunya biasa digunakan dikalangan pendidikan khususnya guru adalah *macromedia flash* dan *microsoft power point*.

b. *Macromedia flash*

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vector, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara video maupun file gambar dari aplikasi lain.

c. Teknis penulisan naskah pada media presentasi

Kegiatan yang harus kita lakukan pada saat menulis naskah pada media presentasi adalah mengurangi materi-materi pokok sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Agar materi tersebut dapat dituangkan kedalam media presentasi dengan baik, adapun beberapa teknis yang harus diperhatikan antara lain:

- 1) Menentukan topik harus sesuai dengan materi yang disampaikan.
- 2) Siapkan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.
- 3) Identitas bahan-bahan tersebut untuk diseleksi mana yang sesuai dengan karakteristik media presentasi.
- 4) Tuangkan pesan-pesan yang akan disajikan dalam bentuk teks (kata-kata), gambar, animasi dan lain-lain.
- 5) Pastikan bahwa materi yang ditulis telah cukup lengkap, jelas dan mudah dipahami oleh peserta.
- 6) Sajikan isi materi secara berurutan dan sistematis agar mempermudah penyajian dan pesan mudah dipahami.

E. Hasil Belajar

Hasil adalah suatu perubahan pada diri individu (vera, 2013:34). Adapun perubahan yang dimaksud adalah perubahan pengetahuan, kecakapan, sikap, pengertian dan penghargaan diri pada individu tersebut. Menurut James (Aunurrahman, 2010:34) “belajar adalah suatu proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Sedangkan menurut Abdillah (Aunurrahman, 2010:34) “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar adalah pengalaman yang diperoleh dari hasil belajar siswa, yaitu itu segi kognitif, afektif dan psikomotor.

Adapun klasifikasi tujuan hasil belajar menurut benjamin Bloom dan Krathlow dan Bloom dan Maria dalam Rusman (2012:171) yang terdiri dari tiga domain atau skemata, yaitu :

1. Domain Kognitif

Domain kognitif yaitu menekankan pada aspek intelektual dan memiliki jenjang dari yang rendah sampai yang tinggi. Ada beberapa jenis perilaku domain kognitif, sebagai berikut :

- a) Pengetahuan, yaitu yang menitik beratkan pada aspek ingatan terhadap materi yang telah dipelajari mulai dari fakta sampai teori
- b) Pemahaman, yaitu langkah awal untuk dapat menjelaskan dan menguraikan sebuah konsep ataupun pengetahuan.
- c) Aplikasi, yaitu kemampuan untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari kedalam situasi yang nyata, meliputi aturan, metode, konsep, prinsip, hukum dan teori.
- d) Analisis, yaitu kemampuan dalam merincikan bahan menjadi bagian-bagian supaya strukturnya mudah untuk dimengerti.
- e) Sintesis, kemampuan mengombinasikan bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan baru yang menitikberatkan pada tingkah laku kreatif dengan cara memformulasikan pola dan struktur baru.
- f) Evaluasi, yaitu kemampuan dalam mempertimbangkan nilai

untuk maksud tertentu berdasarkan kriteria internal dan kriteria eksternal.

2. Domain Afektif

Domain afektif yaitu menekankan pada sikap, perasaan, emosi, dan kriterian moral moral yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat. Domain afektif memiliki lima tingkatan dari yang rendah sampai yang tinggi, yaitu :

- a) Penerimaan (*receiving*), misalnya kemampuan siswa untuk mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan media pembelajaran dengan melibatkan perasaan, antusiasme, dan semangat belajar tinggi.
- b) *Responding*, yaitu kemampuan siswa untuk memberikan timbal balik positif terhadap lingkungan dalam pembelajaran, misalnya: menanggapi, menyimak, bertanya dan berempati.
- c) Penilaian, yaitu penerimaan terhadap nilai-nilai yang ditanamkan dalam pembelajaran, membuat pertimbangan terhadap berbagai nilai untuk meyakini dan diaplikasikan.
- d) Pengorganisasian, yaitu kemampuan siswa dalam hal mengorganisasi suatu sistem nilai.
- e) Karakterisasi, yaitu pengembangan dan internalisasi dari tingkat pengorganisasian terhadap represtasi kehidupan secara luas.

3. Domain Psikomotor

Domain psikomotor yaitu yang menekankan pada gerakan-

gerakan fisik. Kecakapan-kecakapan fisik dapat berupa gerakan-gerakan atau keterampilan fisik, baik keterampilan fisik halus maupun kasar. Domain ini sering berhubungan dengan mata pelajaran yang lebih menekankan pada gerakan-gerakan atau keterampilan fisik, seperti musik, lukis, pahat, dan mata pelajaran olahraga. Domain psikomotor berhubungan dengan kemampuan skill atau keterampilan seseorang. Ada enam tingkatan dalam domain ini, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan mekanis terpola, gerakan respon kompleks, penyesuaian pola gerakan dan keterampilan natural.

Berdasarkan pengertian tersebut hasil belajar diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

F. Respon Siswa

1. Pengetian Respon Siswa

Menurut KBBI (2005:838) bahwa “ Respon adalah tanggapan, reaksi dan jawaban terhadap suatu gejala atau peristiwa yang terjadi”. Menurut Ahmadi (1992:64) “Respon atau tanggapan adalah salah satu jiwa pkok dari suatu gambaran ingatan dari pengamatan yang sudah berhenti dan hanya meninggalkan kesannya saja”. Sedangkan menurut

Rakhmat (1999:51) “Respon adalah kegiatan (*activity*) yang dilakukan bukanlah semata-mata suatu gerakan positif dari setiap jenis kegiatan yang ditimbulkan oleh suatu perangsang”. Jadi respon siswa adalah suatu tanggapan hasil atau kesan yang didapat atau yang ditinggalkan dari suatu pengamatan yang dilakukan oleh siswa.

2. Faktor Terbentuknya Respon

Tanggapan yang dilakukan seseorang dapat terjadi terpenuhi faktor penyebabnya. Pada proses awal individu mengadakan tanggapan tidak dari stimulus atau hal-hal yang merangsang terjadinya aktivitas/kegiatan yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar, tidak semua stimulus itu mendapatkan respon dari individu, sebab individu merespon yang sesuai dan menarik dengan dirinya sendiri saja. Jadi timbulnya respon pada individu tergantung terhadap stimulus dan keadaan individu itu sendiri.

Faktor respon individu terhadap stimulus ada dua faktor, yaitu :

- a. Faktor Internal, yaitu faktor dari dalam jiwa atau diri individu itu sendiri yang meliputi unsur rohani dan jasmani.
- b. Faktor Ekternal, yaitu faktor yang ada pada lingkungan atau dari luar diri individu.

Respon siswa dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru, model pembelajaran disini yaitu model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) pada materi fungsi menu dan ikon

perangkat lunak pengolah angka. Tanggapan itu antara lain meliputi peranan dan pendapat siswa terhadap cara mengajar guru, sumber belajar yang digunakan serta minat siswa terhadap model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah angka. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket respon siswa.

Menurut Zuldafrial (2012:50) menyatakan bahwa “ Angket merupakan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian dengan teknik komunikasi tidak langsung dengan sumber data”. Angket yang digunakan untuk melihat respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan *Skala Likert*.

Menurut Sudjana (2010:107) “ *Skala Likert* dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak, memulai rentangan nilai tertentu”. Oleh sebab itu pernyataan yang diajukan ada dua kategori, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Dalam *Skala Likert*, pernyataan-pernyataan yang diajukan baik pernyataan positif maupun negatif dinilai. Skor dan bentuk pada tiap pernyataan dapat dilihat pada tabel berikut :

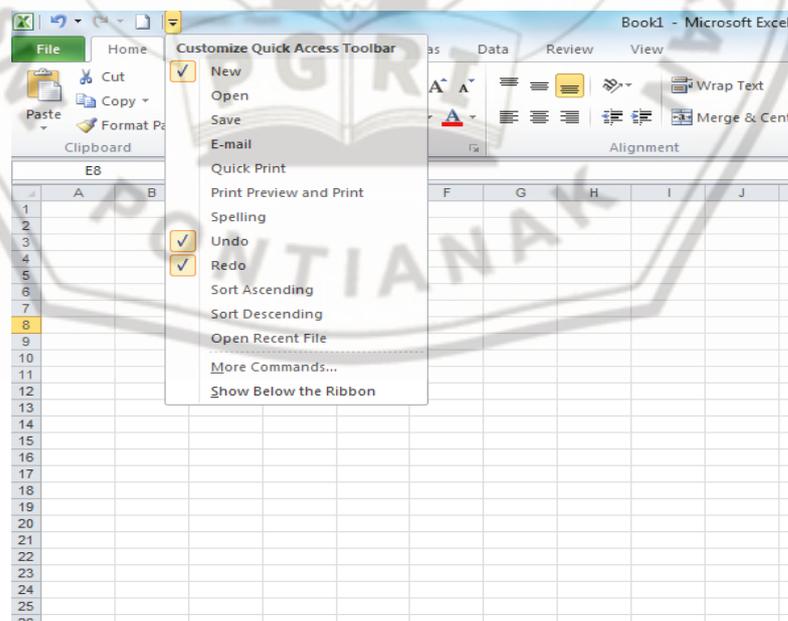
Tabel 2.4 Skala Likert

Pilihan Jawaban	Keterangan Pilihan Jawaban	Skor	
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
STS	Sangat tidak setuju	1	5
TS	Tidak setuju	2	4
R	Ragu-ragu	3	3
S	Setuju	4	2
SS	Sangat setuju	5	1

G. Fungsi Menu Dan Ikon Perangkat Lunak Pengolah Angka

1. Ikon Pada *Quick Access Toolbar*

Quick access toolbar merupakan bagian dari jendela *Microsoft Excel 2010* yang terletak di sebelah kiri bar. *Quick Access Toolbar* berisi kumpulan tombol perintah (*command button*) yang relatif sering digunakan. Ikon pada *Quick Access Toolbar* bisa ditambah atau dikurangi sesuai dengan keinginan.

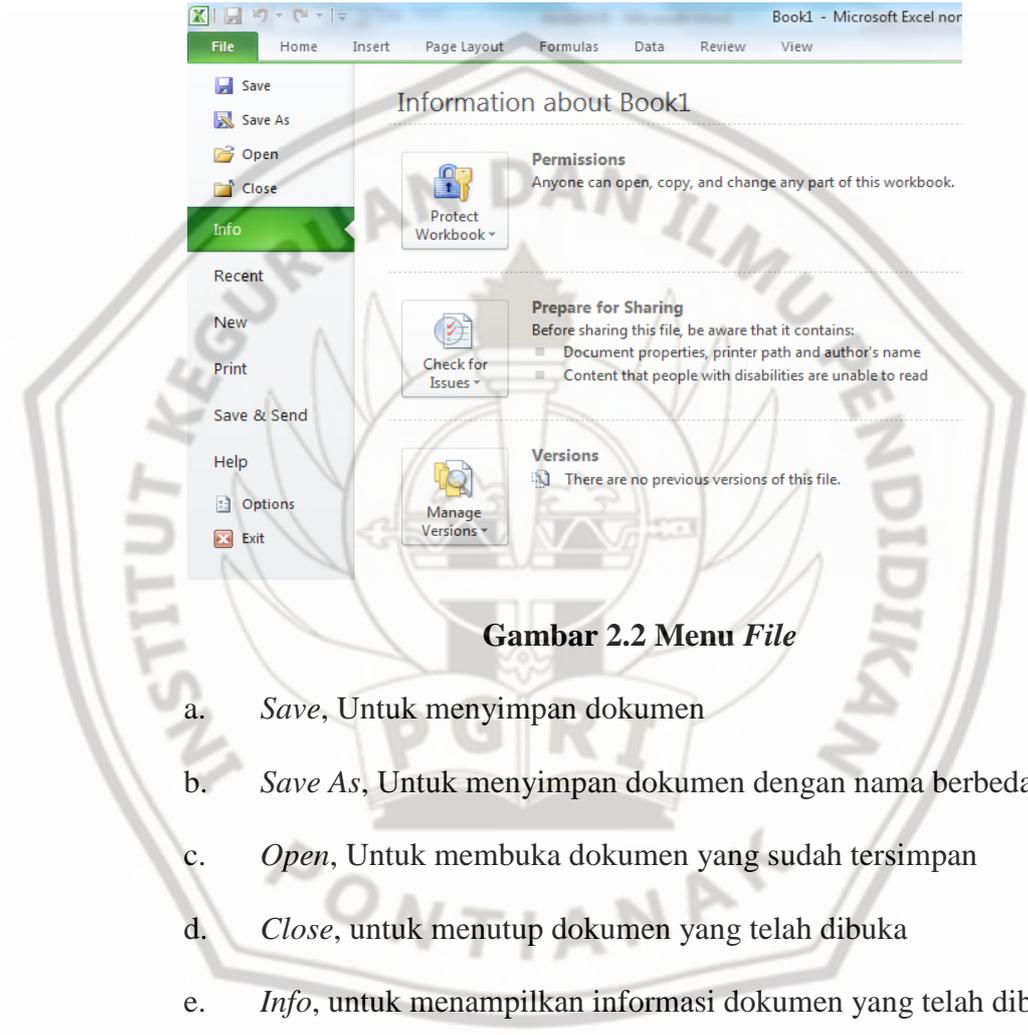
Gambar 2.1 *Quick Access Toolbar*

Adapun Fungsi-fungsi ikon yang ada di *Quick Access Toolbar* sebagai berikut.

- a. *Save*, berfungsi untuk menyampaikan file yang sudah dikerjakan atau sedang.
- b. *Undo*, berfungsi untuk membatalkan perintah yang diberikan.
- c. *Redo*, berfungsi untuk membatalkan undo.
- d. *New*, berfungsi untuk membuat kerja yang baru.
- e. *Open*, berfungsi untuk membuka file atau dokumen yang pernah kita buat menggunakan *MS Excel*.
- f. *E-Mail*, berfungsi untuk mengirim dokumen kita melalui surat Eletronik menggunakan jaringan internet ke alamat *E-mail* yang kita kehendaki.
- g. *Quick Print*, berfungsi untuk mencetak dokumen ke print secara cepat.
- h. *Print Preview*, berfungsi untuk melihat tampilan dokumen sebelum dicetak
- i. *Sort Ascending*, berfungsi untuk menggunakan data dari mulai yang terkecil sampai yang terbesar.
- j. *Sort Descending*, berfungsi untuk menggunakan data dari mulai yang terbesar sampai yang terkecil.

2. Ikon Pada Menu *File*

Tab *File* berfungsi menggantikan *Office Button* pada *Microsoft Excel 2010*, tab *file* berisi perintah standar pengoperasian dokumen pengolahan angka.



Gambar 2.2 Menu *File*

- a. *Save*, Untuk menyimpan dokumen
- b. *Save As*, Untuk menyimpan dokumen dengan nama berbeda
- c. *Open*, Untuk membuka dokumen yang sudah tersimpan
- d. *Close*, untuk menutup dokumen yang telah dibuka
- e. *Info*, untuk menampilkan informasi dokumen yang telah dibuka
- f. *Recent*, untuk menampilkan dokumen yang pernah dibuka sebelumnya
- g. *New*, untuk membuka dokumen baru
- h. *Print*, untuk mencetak dokumen

- i. *Save & Send*, untuk mengirim dokumen ke *E-mail* dan aplikasi internet yang lain
- j. *Help*, untuk mencari bantuan ketika menentukan kesulitan dalam penggunaan *Microsoft Excel 2010*
- k. *Exit*, untuk menutup jendela kerja *Microsoft Excel 2010*

3. Ikon pada Menu *Home*

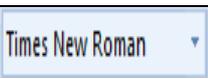
- a. Ikon pada grup *Clipboard*

Tabel 2.5 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Clipboard*

Ikon	Nama	Shortcut	Fungsi
	<i>Paste</i>	Ctrl + V	Menempelkan objek pada <i>clipboard</i> ke dalam dokumen.
	<i>Cut</i>	Ctrl + X	Memindahkan objek ke <i>clipboard</i>
	<i>Copy</i>	Ctrl + C	Menyalin objek ke <i>clipboard</i>
	<i>Format Painter</i>	Ctrl + Shift + C	Menyalin format suatu objek untuk diterapkan pada objek yang lain.

- b. Ikon pada grup *Font*

Tabel 2.6 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Font*

Ikon	Nama	Shortcut	Fungsi
	<i>Font</i>		Memilih jenis <i>font</i> yang diinginkan
	<i>Font Size</i>		Mengatur ukuran

			<i>font</i>
	<i>Grow Font</i>		Memperbesar ukuran <i>font</i>
	<i>Shrink Font</i>		Memperkecil ukuran <i>font</i>
	<i>Bold</i>	Ctrl + B	Memberi efek cetak tebal pada <i>font</i>
	<i>Italic</i>	Ctrl + I	Memberi efek cetak miring pada <i>font</i>
	<i>Underline</i>	Ctrl + U	Memberi efek garis bawah pada <i>font</i>
	<i>Border</i>		Memberi garis atau <i>line</i> pada <i>sel</i> atau <i>range</i>
	<i>Highligh</i>		Memberi warna latar pada <i>sel</i> atau <i>range</i> yang dipilih
	<i>Font color</i>		Menentukan atau mengatur warna teks

c. Ikon pada grup *Alignment*

Tabel 2.7 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Alignment*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Top Align</i>	Mengatur perataan data sel pada posisi vertikal dengan rata atas
	<i>Middle Align</i>	Mengatur perataan data sel pada posisi vertikal dengan rata tengah
	<i>Bottom Align</i>	Mengatur perataan data sel pada posisi vertikal dengan rata kiri
	<i>Align Text Left</i>	Mengatur perataan pada posisi horizontal dengan rata tengah
	<i>Center</i>	Mengatur perataan data sel pada posisi horizontal dengan rata tengah
	<i>Align Text Right</i>	Mengatur perataan data sel pada posisi horizontal dengan rata kanan

	<i>Orientation</i>	Memutar posisi teks
	<i>Decrease Indent</i>	Mengurangi jarak indentasi
	<i>Increase Indent</i>	Menambah jarak indentasi
	<i>Wrap Text</i>	Melipat penulisan data teks dalam sel, biasanya untuk panjang teks yang melebihi ukuran lebar kolom
	<i>Merge And Center</i>	Menggabungkan beberapa sel menjadi sel tunggal dan meratakan data sel pada bagian tengah horizontal

d. Ikon pada grup *Number*

Tabel 2.8 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Number*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Number Format</i>	Mengatur format angka
	<i>Accounting Number Format</i>	Mengatur tanda mata uang yang akan kita gunakan, misalnya rupiah atau dollar
	<i>Percent Style</i>	Memformat data numerik dengan format persen
	<i>Comma Style</i>	Memformat data numerik dengan format akuntansi
	<i>Increase Decimal</i>	Menambah jumlah digit angka desimal
	<i>Decrease Decimal</i>	Mengurangi jumlah digit angka desimal

e. Ikon Pada Grup *Style***Tabel 2.9 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Style***

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Conditional Formatting</i>	Memformat tabel-tabel data berdasarkan kriteria khusus
	<i>Format As Table</i>	Memformat data-data dalam suatu <i>range</i> dari beberapa sel menjadi suatu format tabel
	<i>Cell Styles</i>	Data-data dalam sel dan memiliki berbagai pilihan format

f. Ikon pada grup Cell

Tabel 2.10 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Cell*

Ikon	Nama	Fungsi
 Insert	<i>Insert Cells</i>	Menyisipkan sel, baris, kolom, dan sheet
 Delete	<i>Delete Cells</i>	Menghapus sel, kolom, baris, hingga sheet
 Format	<i>Format</i>	Memformat atau mengatur tinggi baris dan lebar kolom hingga menyembunyikan baris dan kolom

g. Ikon pada grup *Editing***Tabel 2.11 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Editing***

Ikon	Nama	Fungsi
 AutoSum ▾	<i>AutoSum</i>	Menjumlahkan data dalam suatu <i>Range</i> sel yang telah ditentukan
 Fill ▾	<i>Fill</i>	Membuat deret data dalam sel atau <i>range</i> yang dipilih seperti isi, format, dan komentar sel
 Clear ▾	<i>Clear</i>	Menghapus data dalam sel atau <i>range</i> yang dipilih

 Sort & Filter ▾	<i>Sort and Filter</i>	Mengurutkan data dari yang terkecil hingga terbesar, begitu juga sebaliknya
 Find & Select ▾	<i>Find and Select</i>	Mencari dan menggtati data secara otomatis

4. Ikon pada Menu *Insert*

a. Ikon pada grup *Tables*

Tabel 2.12 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Tables*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Table</i>	Menyiapkan tabel

b. Ikon pada grup *Illustrations*

Tabel 2.13 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Illustrations*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Picture</i>	Menyisipkan gambar dari file
	<i>ClipArt</i>	Menyisipkan <i>ClipArt</i>
	<i>Shapes</i>	Menggambarkan objek <i>drawing</i>

c. Ikon pada grup *Charts*

Tabel 2.14 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Charts*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Column</i>	Menyisipkan grafik
	<i>Line</i>	Menyisipkan garis
	<i>Pie</i>	Menyisipkan grafik lingkaran

	<i>Bar</i>	Menyisipkan grafik bar
	<i>Area</i>	Menyisipkan grafik area
	<i>Scatter</i>	Menyisipkan grafik titik
	<i>Other Charts</i>	Menyisipkan grafik yang lain

d. Ikon pada grup *Text*

Tabel 2.15 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Text*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Text Box</i>	Menyisipkan Text Box
	<i>Header and Footer</i>	Menyisipkan header dan footer
	<i>WordArt</i>	Menyisipkan WordArt
	<i>Symbol</i>	Menyisipkan simbol

e. Ikon pada grup *Links*

Tabel 2.16 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Links*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Links</i>	Menyisipkan <i>hyperlink</i>

5. Ikon pada Menu *Page Layout*

a. Ikon Pada Grup *Page Setup*

Tabel 2.17 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Page Layuot*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Margin</i>	Mengatur margin halaman
	<i>Orintation</i>	Mengatur posisi kertas

	<i>Size</i>	Mengatur ukuran kertas
	<i>Print Area</i>	Menandai lokasi pada sheet untuk dicetak
	<i>Break</i>	Menyisipkan <i>break</i>
	<i>Background</i>	Menggantikan <i>background</i> pada sheet
	<i>Print Title</i>	Menandai baris dan kolom tertentu untuk dicetak pada tiap halaman

b. Ikon pada grup *Scale to Fit*

Tabel 2.18 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Scale to Fit*

Ikon	Nama	Fungsi
 Width:	<i>Width</i>	Mengurangi lebar hasil cetakan agar sesuai dengan jumlah halaman maksimal
 Height	<i>Height</i>	Mengurangi tinggi hasil cetakan agar sesuai dengan jumlah halaman maksimal
 Scale:	<i>Scale</i>	Mengatur skala hasil cetakan

c. Ikon pada grup *Arrange*

Tabel 2.19 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Arrange*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Bring To Front</i>	Meletakkan objek di lokasi paling atas
	<i>Send To Back</i>	Melakukan objek di lokasi paling bawah
	<i>Align</i>	Mengatur posisi objek terhadap objek lain
	<i>Grup</i>	Membuat grup dari beberapa objek
	<i>Rotate</i>	Memutar objek

6. Ikon pada Menu *Formulas*

a. Ikon pada grup *Function Library*

Tabel 2.20 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Function Library*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Insert Function</i>	Menyisipkan fungsi
	<i>Recently Used</i>	Menampilkan fungsi yang pernah digunakan
	<i>Financial</i>	Menampilkan fungsi finansial
	<i>Logical</i>	Menampilkan fungsi logika
	<i>Text</i>	Menampilkan fungsi teks
	<i>Date And Time</i>	Menampilkan tanggal dan waktu
	<i>Lookup And Reference</i>	Menampilkan fungsi <i>lookup</i> dan referensi
	<i>Math And Trig</i>	Menampilkan fungsi matematika dan trigonometri
	<i>More Functions</i>	Menampilkan fungsi lainnya

b. Ikon pada grup *Define Names*

Tabel 2.21 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Define Names*

Ikon	Nama	Shortcut	Fungsi
	<i>Name Manager</i>	Ctrl + F3	Membuat, mengedit, menghapus, atau mencari nama-nama yang digunakan.
	<i>Define name</i>		Mendefinisikan nama menggunakan nama pada rumus
	<i>Use in formula</i>		Menggunakan nama pada rumus
	<i>Create from selection</i>	Ctrl + Shift + F3	Membuat nama dari sel yang dipilih

c. Ikon pada grup *Formula Editing***Tabel 2.22 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Formula Editing***

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Trace Precedents</i>	Menampilkan tanda yang menunjukkan sel yang mempengaruhi nilai sel yang dipilih.
	<i>Trace Dependents</i>	Menampilkan tanda yang menunjukkan sel yang dipengaruhi sel yang dipilih
	<i>Remove Arrows</i>	Menghapus tanda panah pada Trace Precedents maupun trace Dependents
	<i>Show Formulas</i>	Menampilkan rumus pada sel yang dipilih
	<i>Error Checking</i>	Mengecek kesalahan rumus

7. Ikon pada Menu *Data*a. Ikon pada grup *Get External Data***Tabel 2.23 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Get External Data***

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>From Access</i>	Mengambil data dari file <i>Microsoft Office Access</i>
	<i>From Web</i>	Mengambil data dari web
	<i>From Text</i>	Mengambil data dari file teks
	<i>From Other Sources</i>	Mengambil data dari sumber data lain

b. Ikon pada grup *Connections***Tabel 2.24 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Connections***

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Refresh All</i>	Meng-update semua informasi di Excel

 Properties	<i>Properties</i>	Mengatur koneksi dokumen dengan sumber data
 Edit Links	<i>Edit links</i>	Menampilkan/melihat semua file yang terhubung dengan dokumen untuk meng- <i>update</i> atau memutuskan hubungan

c. Ikon pada grup *Short and Filter*

Tabel 2.25 Fungsi Menu Dan Ikon Grup Short And Filter

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Sort A to Z</i>	Menurut data dari kecil ke besar
	<i>Sort</i>	Menampilkan dialog <i>Sort</i> untuk mengurutkan data
	<i>Filter</i>	Menyaring data

d. Ikon pada grup *Data Tools*

Tabel 2.26 Fungsi Menu Dan Ikon Grup Data Tools

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Text to Columns</i>	Memisahkan isi sebuah sel menjadi beberapa kolom yang terpisah
	<i>Remove Duplicate</i>	Menghapus baris yang sama

8. Ikon pada Menu *Review*

a. Ikon pada grup *Proofing*

Tabel 2.27 Fungsi Menu Dan Ikon Grup Proofing

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Spelling & Grammar</i>	Mengecek ejaan dan tata bahasa
	<i>Research</i>	Membuka task pane untuk mencari sumber referensi

		seperti <i>encyclopedi</i> dan kamus
	<i>Thesaurus</i>	Menampilkan penggunaan kata lain yang memiliki kesamaan makna dengan kata yang sudah kita pakai
	<i>Translate</i>	Menerjemahkan kata yang kita pilih ke dalam bahasa yang lain

b. Ikon pada grup *Comments*

Tabel 2.28 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Comments*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>New Comment</i>	Memasukan komentar tentang salah satu isi yang kita pilih
	<i>Delete Comment</i>	Menghapus kometar
 Show/Hide	<i>Show/Hide Comment</i>	Menampilkan/menyembunyikan komentar

c. Ikon pada grup *Change*

Tabel 2.29 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Change*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Protect sheet</i>	Melindungi <i>sheet</i>
	<i>Protect workbook</i>	Melindungi dokumen
	<i>Share workbook</i>	Berbagi pakai dokumen dengan user lain
	<i>Allow User to Edit Range</i>	Mengizinkan seseorang untuk mengedit sebagian dokumen atau <i>sheet</i> yang dilindungi
	<i>Track changes</i>	Melacak perubahan pada dokumen

9. Ikon pada Menu View

a. Ikon pada grup *Workbook Views*

Tabel 2.30 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Workbook Views*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Normal</i>	Menampilakn dokumen secara normal
	<i>Page Layout</i>	Menampilkan dokumen dengan tata letak halaman (hasil cetakan)
	<i>Page Break Preview</i>	Menampilkan dokumen dengan tanda batas halaman
	<i>Full Screen</i>	Menmpilkan dokumen satu layar penuh

b. Ikon pada grup *Zoom*

Tabel 2.31 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Zoom*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>Zoom</i>	Memperbesar atau memperkecil tampilan dokumen
	<i>100%</i>	Menampilakn dokumen dengan ukuran penuh
	<i>Zoom to Selection</i>	Memperbesar dokumen pada titik kursor berada

c. Ikon pada grup *window*

Tabel 2.32 Fungsi Menu Dan Ikon Grup *Window*

Ikon	Nama	Fungsi
	<i>New Windows</i>	Membuka jendela baru
	<i>Arrange All</i>	Menampilkan semua dokumen
	<i>Freeze Panes</i>	Mempertahankan sebagian sheet tetap terlihat pada saat sheet digulung
	<i>Save Workspace</i>	Menyimpang lingkungan kerja
	<i>Switch Window</i>	Berpindah jendela (dokumen)

H. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan wahyudi dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Achietment Team Division* dengan media Animasi Flas terhadap hasil belajar siswa dalam materi mengidentifikasi menu dan icon pada perangkat lunak pengolah angka (penelitian quasi eksperimen di SMP Negeri 2 Tayan Hulu Kelas VIII)”. Menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Achietment Team Division* dengan media Animasi Flas lebih baik dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan berdasarkan perhitungan nilai rata-rata dan analisis uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian nilai rata-rata hasil belajar pada materi menu dan icon pada perangkat lunak pengolah angka menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Achietment Team Division* dengan media Animasi Flas sebesar 69.85 dengan standar deviasi 5.29 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 60.15 dengan standar deviasi 5.68 selain dari perhitungan rata-rata dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, dengan kesimpulan terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student*

Achievement Team Division dengan media Animasi Flas dengan pembelajaran konvensional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Teguh Saputra dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Achievement Team Division* (STAD) dengan media Video pada materi Fungsi Menu dan Icon pada perangkat Lunak Pengolah Kata (Penelitian Eksperimen pada Kelas VII SMP Negeri 18 Pontianak)”. Menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe *Student Achievement Team Division* (STAD) dengan media Video lebih baik dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan berdasarkan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada materi Fungsi Menu dan Icon pada perangkat Lunak Pengolah Kata menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Achievement Team Division* (STAD) dengan media video sebesar 69.98 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 29.24 dengan standar deviasi 5.68. selain dari perhitungan rata-rata dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, dengan kesimpulan terdapat pengaruh yang sangat signifikan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Achievement Team Division* (STAD) dengan media Video pada materi Fungsi Menu dan Icon pada perangkat Lunak Pengolah Kata.

3. *This approach is know as cooperative learning of STAD type. This research is intanted to : 1) clarify the influence of cooperative learning of STAD type towards the student' enteherpernuership behavior; 2) clarify the influence of learning way towards the studentsi entrepreneurship behavior; 3) clarify the influence of learning motivation towards the studentsi entrepreneurship behavior; 4) clarify the influence of cooperative learning of STAD type towards learning ways; 5) clarify the influence of learning ways type towards learning motivation; 6) clarify the influence of cooperative learning of STAD type towards learning motivation; 7) the influence of cooperative learning of STAD type, learning ways, and learning motivation towards the entrepreneurship behavior of the students of SMK Negeri 1 Jombang. The research is designed to be a quasi experiment where 362 students of III AP 1, 39 students of III AK 3, and 35 students of III PJ 1 are taken as the samples that are randomly assigned. Then the data ghatared are analyzed using ANOVA, Reggresion and multiple linear regression, to calculate the data, the researcher used statistical application of SPSS for windows 13 version.*
4. *This study aimed to explore wheter there was any significant difference between the mean of the pre-and posttest of the students of the STAD and control groups' achietment, attitude and motivation. Independent t-test and paired t-test for both achietment and attitude*

tests comparing the mean scores of the pretest and the posttest between the experimental group and control group were computed to determine if a significant difference existed. In order to reject or accept the hypothesis for this study. The *t*-test scores for both groups were computed. The internal reliability of the instruments and the consistency of the significant correlations throughout the project among several of the motivation subscales provide support for the construct validity of the instruments. Based on the data in table 1, mean of pretest scores prior to instruction is not significantly different ($t_{66} = -0.078, p < 0.05$). The results of post-achievement test indicate that the mean of post-test scores for participants in the experimental group that studied STAD as a cooperative learning technique are statistically different from the control group that learned via direct instruction ($t_{66} = -5.231, p < 0.05$).