

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dipadukan Media Animasi Pembelajaran terhadap Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa

Raya Agni*, Amran Rede dan Mohammad Jamhari

*rayaagni@yahoo.co.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako
Jl. Soekarno Hatta KM. 9 Kampus Bumi Tadulako Tondo Palu-Sulawesi Tengah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan media animasi terhadap kreativitas dan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMPN 19 Palu. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasy experiment*) dengan desain penelitian *Pretest-Posttest, Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SMPN 19 Palu dengan menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa yang diajar dengan menggunakan STAD dipadukan media animasi, dan kelas control yang berjumlah 30 siswa yang diajar dengan menggunakan model konvensional. Data penelitian diperoleh dengan lembar observasi saat proses pembelajaran berlangsung dan memberikan tes hasil belajar setelah seluruh materi diajarkan. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian berhasil meningkatkan kreativitas siswa dengan bukti pada pertemuan pertama jumlah siswa yang berkategori kurang lebih banyak namun pada pertemuan kedua jumlah siswa yang berkategori kurang telah berkurang jumlahnya, sedangkan jumlah berkategori baik bahkan sangat baik pada pertemuan kedua meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai hasil belajar pada kelompok eksperimen dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 78,7 sedangkan nilai hasil belajar pada kelompok kontrol dikategorikan cukup dengan nilai rata-rata 74,6. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan media animasi pembelajaran biologi dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci :Kreativitas, Hasil belajar, STAD, Animasi

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses untuk mengubah jati diri seorang peserta didik untuk lebih maju. Pendidikan bersinggungan dengan manusia sebagai subjek pelaku dan penerima. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan masa depan siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional dan meningkatkan mutu pendidikan mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi, pemerintah telah melakukan banyak hal. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan yakni dengan mengaktifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran di sekolah termasuk di dalamnya penggunaan model pembelajaran yang tepat oleh guru mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada SMP Negeri 19 diperoleh informasi bahwa pada umumnya guru menggunakan model pembelajaran

konvensional pada proses pembelajaran IPA Biologi. Hal ini disebabkan oleh bahan pelajaran dapat disajikan secara jelas dan terperinci oleh guru melalui ceramah. Meskipun model konvensional tipe ceramah tersebut divariasikan dengan demonstrasi namun siswa kurang diberikan kesempatan berpikir untuk mengkaji suatu fakta dan menguji kebenaran suatu konsep-konsep atau prinsip. Dengan demikian keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran kurang optimal, sehingga siswa akan cepat merasa bosan.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 19 Palu ditemukan adanya potensi kreativitas yang dimiliki oleh siswa, baik dari pola berkomunikasi maupun tingkah laku. Namun tenaga pendidik masih kurang terampil membangkitkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, karena pembelajaran yang berlangsung di sekolah ini masih menggunakan model konvensional (ceramah).

Bertitik tolak dari fakta di atas maka salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa khususnya dibidang IPA Biologi adalah cara mudah memahami konsep-konsep biologi dengan baik agar tujuan pengajaran dapat dicapai semaksimal mungkin. Dalam hal ini penguasaan materi oleh guru dan cara pemilihan model, metode atau strategi belajar yang sesuai sangat menentukan tercapainya tujuan pengajaran. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa khususnya pada pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Pola pembelajaran ini didasarkan pada karakter dari setiap siswa yang memiliki kemampuan berbeda-beda dalam menerima pelajaran. Untuk meminimalkan perbedaaan tersebut, maka dibentuklah kelompok siswa dalam kelas agar siswa dapat saling mengisi, saling melengkapi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal atau tugas yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD memungkinkan guru dapat memberikan perhatian terhadap siswa. Hubungan yang lebih akrab akan terjadi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa. Ada kalanya siswa lebih mudah belajar dari temannya sendiri, adapula siswa yang lebih mudah belajar karena harus mengajari atau melatih temannya sendiri. Hasil penelitian yang dipaparkan oleh Sunilawati (2013) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berdampak lebih baik secara signifikan terhadap hasil belajar matematika dibandingkan dengan konvensional. Terjadi interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan numerik dimana ditemukan model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih sesuai untuk siswa dengan kemampuan kognitif siswa. Membangkitkan motivasi, aktivitas, minat,

kreativitas siswa dengan baik agar memudahkan mereka memahami konsep yang diajarkan tidak hanya dapat dilakukan dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pemilihan dan penggunaan media dengan baik dan tepat serta sesuai dengan materi yang diajarkan dan tingkat intelektual siswa juga dapat dilakukan. Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar karena dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan serta bersifat interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Muslih (2013) tentang pembelajaran berbasis ict religi model animasi untuk meningkatkan karakter dan prestasi belajar siswa listrik dinamis pada peserta didik SMA Negeri 8 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan lebih baik pada aktivitas belajar dalam hal: kedisiplinan, belajar berpusat pada siswa, ketertiban dalam pembelajaran, tanggung jawab, kejujuran, kerjasama yang baik. Perubahan aktivitas belajar mengefektifkan difusi *inkulkasi* dan keterampilan *asertif* dari bahan ajar berbasis ICT religi, sehingga karakter menjadi lebih baik. Perubahan karakter meningkatkan kemampuan berpikir yang dimanifestasikan perilaku lebih santun, dan prestasi belajar lebih baik secara individual dan klasikal.

Penelitian tentang penerapan pembelajaran model kooperatif tipe STAD dan penggunaan media animasi pembelajaran masing-masing telah banyak dilakukan dengan hasil yang cukup signifikan di lapangan namun perpaduan dari keduanya belum ada yang melakukan penelitian tersebut terkhususkan di SMP Negeri 19 Palu. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk: 1) menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan media animasi terhadap kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 19 Palu; 2) menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan media animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas VII SMP Negeri 19 Palu.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasy eksperiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest– posttest non-equivalent control group design* yang terdiri dari dua kelompok. Satu kelompok diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang dipadukan dengan media animasi, sedangkan sebagai kelompok pembanding berupa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Adapun model desain penelitian yang digunakan seperti yang tertera dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₃	-	O ₄

(Sumber: Sugiyono, 116: 2011)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 19 Palu tahun ajaran 2015/ 2016 dengan jumlah siswa 100 orang. Penelitian dilaksanakan dalam kelas VII karena rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa di kelas tersebut. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan memilih siswa secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (populasi dianggap homogen). Siswa yang diteliti adalah siswa yang ditempatkan pada dua kelas, 1 kelas untuk kelompok eksperimen dan 1 kelas untuk kelompok kontrol. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok pembanding (kontrol) juga dilakukan dengan cara acak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua tahapan yaitu, pengambilan data dan tahap pengumpulan data. Pengambilan data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tes dan lembar observasi kreativitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Ts hasil belajar sebanyak 10 item soal dan lembar observasi sebanyak 10 item pertanyaan yang terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli yaitu dosen biologi pascasarjanan UNTAD servasi.

Data yang diperoleh dari sampel penelitian berupa data kuantitatif yang dianalisis dengan dua macam teknik analisis statistik, yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Data mengenai hasil belajar dan kreativitas siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan tingkat penguasaan materi siswa setelah dilakukan pembelajaran. Sedangkan, teknik analisis data secara inferensial digunakan untuk kaitannya dengan pengujian hipotesis penelitian. Uji hipotesis menggunakan analisis statistik yaitu uji-t independen dan kriteria pengujiannya adalah uji hipotesis dengan kriteria jika sig. (2-tailed) $\geq \alpha = 0,05$, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak, sebaliknya jika sig. (2-tailed) $< \alpha = 0,05$, maka H₁ diterima dan H₀ ditolak. Data untuk uji hipotesis diolah dengan analisis program SPSS versi 16 (Pramesti, 30: 2011).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat penguasaan materi melalui nilai pencapaian hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang dipadukan dengan media animasi dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang dipadukan dengan media animasi, yaitu 78,7, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa yang tidak menggunakan media yaitu 74,6. Jadi, terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa setelah diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang dipadukan dengan media animasi.

Analisis deskriptif juga digunakan pada variabel kemampuan kreativitas siswa. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang dipadukan dengan media animasi dan siswa yang diajar menggunakan model konvensional. Kriteria rata-rata yang diperoleh siswa setelah diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang dipadukan dengan media animasi adalah baik. Sedangkan kriteria siswa yang diajar dengan menggunakan model konvensional adalah kurang baik.

Semua data yang diperoleh melalui instrumen-instrumen penelitian dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ada pada rumusan masalah. Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat diperoleh dengan menganalisis data secara deskriptif dan inferensial. Penelitian yang dilaksanakan telah memperoleh hasil berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang menggambarkan lokasi penelitian, hasil pra tindakan, hasil pembelajaran pada pertemuan I dan II di kelas eksperimen, hasil pembelajaran pada pertemuan I dan II di kelas kontrol serta peningkatan hasil tindakan akan dibahas secara deskriptif. Data kuantitatif disajikan berupa angka-angka yang diperoleh dari test *Pre-test* dan *post-test*. Data-data tersebut dapat dilihat pada Tabel 2, 3, dan 4.

Tabel 2. Data keativitas siswa kelas eksperimen pada pertemuan I dan II

Dimensi	Indikator	Deskriptor	Pertemuan I			Pertemuan II		
			siswa	%	kriteria	siswa	%	kriteria
Fleksibilitas (keluwesan)	Menghasilkan jawaban yang bervariasi	Semangat dan serius	0	0	Sangat kurang	2	6,7	Baik
		Semangat tapi tidak serius	1	3,3		20	66,7	
		Tidak semangat tapi serius	18	60	Sangat Baik	8	26,7	Kurang Baik
		Tidak semangat dan tidak serius	11	36,7		0	0	
		Semangat dan serius	0	0		5	16,7	Sangat

	Menghasilkan gagasan yang bervariasi	Semangat tapi tidak serius	0	0	Sangat kurang	20	66,7	Baik	
		Tidak semangat tapi serius	18	60	Sangat Baik	5	16,7	Sangat kurang	
		Tidak semangat dan tidak serius	12	40		0	0		
	Mencari banyak alternatif yang berbeda		Berusaha mengerjakan	0	0	Sangat kurang	3	10	Baik
			Berusaha mengerjakan tetapi tidak mencari informasi	1	3,3		16	53,3	
			Tidak berusaha tetapi mencari informasi	13	43,3	Sangat Baik	11	36,7	Kurang Baik
			Tidak berusaha dan tidak mencari informasi	16	53,3		0	0,0	
	Originalitas	Memiliki kemauan yang keras untuk menyelesaikan soal-soal biologi	Penuh konsentrasi tapi tidak bosan	1	3,3	Sangat kurang	10	33,3	Baik
			Kadang-kadang konsentrasi tapi tidak bosan	5	16,7		12	40	
			Kadang-kadang konsentrasi tapi terkesan bosan	16	53,3	Baik	8	26,7	Kurang Baik
Acuh tak acuh dan terkesan bosan			8	26,7	0		0		
Memiliki cara yang tidak lazim dalam berfikir			Banyak berargumen dan aktif	1	3,3	Sangat kurang	2	6,7	Cukup Baik
			Kurang berargumen tapi aktif.	2	6,7		14	46,7	
			Banyak berargumen tetapi tidak aktif	10	33,3	Sangat Baik	14	46,7	Cukup Baik
			Tidak berargumen dan tidak aktif	17	56,7		0	0	
Elaborasi		Aktif dan semangat dalam menyelesaikan soal	Semangat dan aktif	1	3,3	Sangat kurang	11	36,7	Sangat Baik
			Semangat tapi tidak aktif	5	16,7		17	56,7	
	Tidak semangat tapi aktif		18	60	Baik	2	6,7	Sangat kurang	
	Tidak semangat dan tidak aktif		6	20		0	0		
	Berani menerima tugas berat		Senang tugas dan guru tidak langsung menjawabnya	0	0	Sangat kurang	8	26,7	Sangat Baik
			Senang jika guru memberinya tugas dan guru langsung menjawabnya	4	13,3		18	60	
			Tidak senang jika guru memberinya tugas dan guru tidak langsung menjawabnya	12	40	Sangat Baik	4	13,3	Sangat kurang
			Tidak senang jika guru memberinya tugas dan	14	46,7		0	0	

		guru langsung menjawabnya						
	Agresif bertanya	Memperhatikan pertanyaan guru dan bertanya	4	13,3	Sangat kurang	5	16,7	Baik
		Memperhatikan pertanyaan guru tapi tidak bertanya	1	3,3		14	46,7	
		Tidak memperhatikan pertanyaan guru tapi bertanya	6	20	Sangat Baik	11	36,7	Kurang Baik
		Tidak memperhatikan pertanyaan guru dan tidak bertanya	19	63,3		0	0	
Fluency (kelancaran)	Mencetuskan banyak gagasan dan jawaban dalam kelompok	Memiliki banyak gagasan dan jawaban	0	0	Sangat kurang	4	13,3	Sangat kurang
		Kadang-kadang memiliki gagasan dan jawaban	3	10	Sangat kurang	17	56,7	Cukup Baik
		Tidak memiliki gagasan dan jawaban	12	40	Cukup Baik	9	30	Kurang Baik
		Mengganggu aktivitas	15	50	Cukup Baik	0	0	Sangat Kurang
	Mencetuskan banyak pertanyaan dalam kelompok	Memiliki banyak pertanyaan	0	0	Sangat kurang	3	10	Sangat kurang
		Kadang-kadang memiliki pertanyaan	5	16,7	Sangat kurang	22	73,3	Baik
		Tidak memiliki pertanyaan	23	76,7	Baik	5	16,7	Sangat kurang
		Mengganggu aktivitas.	2	6,7	Sangat kurang	0	0	Sangat kurang

Tabel 3. Data keativitas siswa kelas kontrol pada pertemuan I dan II

Dimensi	Indikator	Deskriptor	Pertemuan I			Pertemuan II		
			siswa	%	kriteria	siswa	%	kriteria
Fleksibilitas (keluwesan)	Menghasilkan jawaban yang bervariasi	Semangat dan serius	0	0	Sangat kurang	0	0	Kurang Baik
		Semangat tapi tidak serius	1	3,3		10	33,3	
		Tidak semangat tapi serius	18	60	Sangat Baik	20	66,7	Baik
		Tidak semangat dan tidak serius	11	36,7		0	0	
	Menghasilkan gagasan yang bervariasi	Semangat dan serius	0	0	Sangat kurang	0	0	Kurang Baik
		Semangat tapi tidak serius	0	0		12	40	
		Tidak semangat tapi serius	15	50	Sangat Baik	18	60	Cukup Baik
		Tidak semangat dan tidak serius	15	50		0	0	
		Berusaha mengerjakan	1	3,3		1	3,3	Kurang

	Mencari banyak alternatif yang berbeda	Berusaha mengerjakan tetapi tidak mencari informasi	1	3,3	Sangat kurang	11	36,7	Baik	
		Tidak berusaha tetapi mencari informasi	12	40	Sangat Baik	18	60	Cukup Baik	
		Tidak berusaha dan tidak mencari informasi	16	53,3		0	0		
Originalitas	Memiliki kemauan yang keras untuk menyelesaikan soal-soal biologi	Penuh konsentrasi tapi tidak bosan	0	0	Sangat kurang	0	0	Kurang Baik	
		Kadang-kadang konsentrasi tapi tidak bosan	2	6,7		11	36,7		
		Kadang-kadang konsentrasi tapi terkesan bosan	21	70	Sangat Baik	19	63,3	Baik	
		Acuh tak acuh dan terkesan bosan	7	23,3		0	0		
	Memiliki cara yang tidak lazim dalam berfikir	Banyak berargumen dan aktif	0	0	Kurang Baik	0	0	Kurang Baik	
		Kurang berargumen tapi aktif.	0	0		10	33,3		
		Banyak berargumen tetapi tidak aktif	11	36,7	Sangat Baik	20	66,7	Baik	
		Tidak berargumen dan tidak aktif	19	63,3		0	0		
	Elaborasi	Aktif dan semangat dalam menyelesaikan soal	Semangat dan aktif	0	0	Sangat Kurang	0	0	Cukup Baik
			Semangat tapi tidak aktif	2	6,7		17	56,7	
Tidak semangat tapi aktif			16	53,3	Sangat Baik	13	43,3	Sangat kurang	
Tidak semangat dan tidak aktif			12	40		0	0		
Berani menerima tugas berat		Senang tugas dan guru tidak langsung menjawabnya	0	0	Sangat kurang	1	3,3	Cukup Baik	
		Senang jika guru memberinya tugas dan guru langsung menjawabnya	1	3,3		12	40		
		Tidak senang jika guru memberinya tugas dan guru tidak langsung menjawabnya	11	36,7	Sangat Baik	17	56,7	Cukup Baik	
		Tidak senang jika guru memberinya tugas dan guru langsung menjawabnya	18	60		0	0		
		Agresif bertanya	Memperhatikan pertanyaan guru dan bertanya	1	3,3	Sangat kurang	1	3,3	Kurang Baik
			Memperhatikan pertanyaan guru tapi tidak bertanya	0	0		11	36,7	

		Tidak memperhatikan pertanyaan guru tapi bertanya	7	23,3	Sangat Baik	18	60	Cukup Baik
		Tidak memperhatikan pertanyaan guru dan tidak bertanya	22	73,3		0	0	
Fluency (kelancaran)	Mencetuskan banyak gagasan dan jawaban dalam kelompok	Memiliki gagasan dan jawaban	0	0	Sangat kurang	1	3,3	Sangat kurang
		Kadang-kadang memiliki gagasan dan jawaban	2	6,7	Sangat kurang	9	30	Kurang Baik
		Tidak memiliki gagasan dan jawaban	10	33,3	Kurang Baik	20	66,7	Baik
		Mengganggu aktivitas	18	60,0	Cukup Baik	0	0	Sangat Kurang
	Mencetuskan banyak pertanyaan dalam kelompok	Memiliki pertanyaan	0	0	Sangat kurang	0	0	Sangat kurang
		Kadang-kadang memiliki pertanyaan	1	3,3	Sangat kurang	14	46,7	Cukup Baik
		Tidak memiliki pertanyaan	23	76,7	Baik	16	53,3	Cukup Baik
		Mengganggu aktivitas.	6	20	Sangat kurang	0	0	Sangat kurang

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Kategori	Hasil Kelas Kontrol (VII.B)		Hasil Kelas Eksperimen (VII.A)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	30	30	30	30
Nilai tertinggi	52	92	52	92
Nilai terendah	12	60	12	62
Skor maksimal	100	100	100	100
Jumlah siswa yang tuntas	0	15	0	23
Jumlah siswa yang tidak tuntas	30	15	30	7

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas varians, maka dilakukan pengujian statistik analisis uji-t independen untuk menguji hipotesis penelitian. Kriteria pengujiannya adalah jika $\text{sig.} < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak dan jika $\text{sig.} > \alpha (0,05)$, maka H_1 diterima.

1. Hasil Uji Hipotesis Kreativitas Siswa

Uji hipotesis dilakukan dengan analisis kualitatif angket. Peningkatan persentasi disetiap pertemuannya menunjukkan ada perbedaan kemampuan kreativitas antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan dengan media animasi dan siswa yang diajar menggunakan model konvensional yang berarti

bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan dengan media animasi terhadap kemampuan kreativitas siswa kelas VII SMPN 19 Palu.

2. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar

Uji hipotesis dilakukan dengan statistik uji-t independen untuk menguji hipotesis penelitian. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut: jika $\text{sig.} < \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan pengujian statistik uji-t independen diperoleh nilai $\text{sig.} (0,03) < (\alpha) (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan dengan media animasi dan siswa yang diajar menggunakan model konvensional yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan dengan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 19 Palu.

Adapun yang diuraikan dari hasil penelitian secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data terkait dengan kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai yang berbeda setiap dimensi pada tiap pertemuan. Pertemuan pertama hingga pertemuan kedua pada kelas eksperimen merupakan kelas yang siswanya diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan menggunakan media animasi pada pertemuan pertama khususnya dimensi fleksibilitas guru memberikan animasi yang menarik sehingga memancing siswa agar lebih memperhatikan materi yang dipaparkan oleh guru, sehingga ketika guru memberikan pembagian kelompok dan pemberian soal siswa lebih menghasilkan jawaban dan gagasan yang bervariasi.

Pembagian kelompok dan pemberian materi dengan menggunakan media animasi lebih memacu siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan cara yang sangat unik yang berbeda sebelum siswa diberi perlakuan. Hal ini terlihat pada dimensi originalitas. Guru sebagai salah satu fasilitator memberikan beberapa sumber belajar yang dibutuhkan siswa menjadi lebih aktif. Hal ini dikarenakan siswa yang mulai aktif dan agresif bertanya dan mencari jawaban dari soal yang lebih menantang, hal ini terlihat pada dimensi elaborasi.

Menurut Slameto (*dalam* Risna, 2008) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya

orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Kelas yang ribut terkadang mencerminkan kelas yang tidak memiliki minat belajar yang baik, namun hal ini berbeda di kelas eksperimen, siswa yang disetiap kelompoknya memaparkan gagasan mereka kepada sesama anggota kelompoknya membuat kelas nampak lebih hidup dari sebelum perlakuan. Pemaparan hasil kerja kelompok pun tidak serta merta hanya memaparkan hasil saja. Kelompok yang belum puas akan persentasi dari kelompok yang tampil akan memaparkan banyak pertanyaan untuk mendapatkan hasil yang mereka harapkan.

Minan (26: 2015) menyatakan secara generik mengembangkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pengkondisian atau membangun iklim yang memicu berkembangnya kemampuan berpikir dan berkarya. Landasannya adalah menguasai pengetahuan dan menerapkan ilmu pengetahuan dalam bentuk keterampilan terbaik. Kreativitas itu merupakan produk pada level berpikir tertinggi. Itu sebabnya, teori Bloom yang baru menempatkan *to create* atau berkreasi menjadi bagian penting penyempurnaannya sehingga ranah kognitif tidak diakhiri dengan evaluasi, melainkan kreasi.

Kegiatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen tidak lepas dari aktivitas guru yang dalam kegiatan awalnya telah menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Setelah kegiatan ini guru menyajikan informasi dengan menggunakan media animasi bahkan siswa diberikan kesempatan untuk ikut berpartisipasi dalam pengamplikian media animasi tersebut. Pembagian kelompok yang bertujuan untuk penyelesaian masalah yang nantinya akan diberikan serta pertukaran informasi antar siswa membuat kelas ini lebih menyenangkan. Pembagian kelompok tidak serta merta pembagian kelompok saja namun guru masih tetap aktif membimbing siswa untuk bekerja sama dan belajar. Setelah pemberian soal guru akan mengevaluasi soal yang diberikan setelah itu guru akan memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang

tampil dan kegiatan akhir adalah penguatan berupa penarikan kesimpulan, penguatan, pemberian tugas.

Minan (25: 2015) menyatakan bahwa untuk mengembangkan siswa yang kreatif diperlukan guru-guru yang memiliki kompetensi sebagai berikut:

1. Berpengetahuan tentang karakter dan kebutuhan siswa kreatif.
2. Terampil mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
3. Terampil mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah.
4. Mampu mengembangkan bahan ajar sehingga menantang siswa lebih kreatif.
5. Mengembangkan strategi pembelajaran individual dan kolaboratif.
6. Memberi toleransi dan memberi kebebasan sekali pun hal itu tidak dikehendakinya jika ternyata perilaku berbeda itu menghasilkan produk belajar yang lebih kreatif.

Di samping kebutuhan kompetensi guru, pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran memerlukan iklim atau kultur yang menunjang. Ada kebiasaan-kebiasaan yang baik yang guru tumbuhkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku siswa kreatif tidak selalu seperti perilaku yang guru harapkan sehingga sering terjadi guru tidak menjang tumbuhnya kreativitas siswa.

Di samping sifat tersebut, siswa kreatif memiliki sifat-sifat yang berani sehingga kadang-kadang berperilaku berani menentang pendapat, menunjukkan ego yang kuat, bertindak semau, menunjukkan minat yang sangat kuat terhadap yang menjadi perhatiannya namun pada saat yang berbeda mengabaikannya, memerlukan kebanggaan atas karyanya. Sifat-sifat tersebut sering bertentangan dengan yang guru harapkan. Guru mengharapkan siswa sopan, rajin, ulet, menyelesaikan tugas sesuai dengan yang guru targetkan, bersikap kompromis, tidak selalu bertentangan pendapat dengan guru, percaya diri, penuh energi, dan mengingat dengan baik. Karena ciri anak berbakat dengan sifat-sifat siswa yang guru kehendaki berbeda, maka sering terjadi prakarsa kreatif siswa tidak mendapat dukungan guru. Salah satu model pengembangan kreativitas adalah menggunakan pertanyaan untuk menantang proses berpikir level tertinggi sesuai dengan konsep mengembangkan ide-ide kreatif dan karya kreatif dan inovatif.

Dari hasil analisis rata-rata angket dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa pada kelas mengalami peningkatan yang baik, hal inilah yang mendukung nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif

terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan media animasi terhadap kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 19 Palu.

Penelitian yang dilakukan di kelas kontrol pada pertemuan pertama dan kedua pada tiap dimensi kreativitas memiliki tingkat keberhasilan yang jauh berbeda disetiap dimensinya. Walaupun tiap dimensinya memiliki peningkatan persentasi jumlah namun masih pada kategori sangat rendah. Hal ini terjadi dikarenakan proses pembelajaran model konvensional dilakukan dengan satu arah, yaitu guru sebagai pemberi aksi dan siswa sebagai penerima aksi. Guru aktif, siswa pasif, mengajar dipandang sebagai kegiatan menyampaikan bahan pelajaran. Pada pembelajaran yang kegiatannya semata-mata bpusat pada guru, pada umumnya terjadi proses yang bersifat penyajian atau penyampaian isi atau materi pembelajaran. Dalam praktik pembelajaran semacam ini, kegiatan sepenuhnya ada dipihak guru yang bersangkutan, sedangkan siswa hanya menerima dan diberi pembelajaran yang disebut juga siswa pasif (Ahmadi, 2005).

Pembelajaran pada metode konvensional, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada peserta didik. Perlu diketahui bahwa tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan sehingga sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari.

Hasil belajar kognitif siswa kelas VII yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan animasi pembelajaran pada materi ekosistem di SMP Negeri 19 Palu, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan dari *pretest* ke *posttest*. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes awal yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dibawah dari nilai ketuntasan minimum, sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai rata-rata di atas dari nilai ketuntasan minimum siswa. Hal ini di karenakan guru yang mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media animasi, sehingga dalam proses pembelajaran materi yang disajikan sangat menarik karena pemaparannya diselingi dengan penyajian animasi serta siswa diberi kesempatan untuk mengaplikasikan animasi tersebut. Selain itu komunikasi antar siswa terjalin dengan baik karena guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil guna menjawab soal yang diberikan. Dalam proses pengerjaan soal tersebut siswa terlihat

sangat aktif baik itu dari segi bertanya, menyampaikan pendapat, mencari jawaban dari beberapa literatur yang telah guru siapkan.

Pemberian perlakuan dengan perpaduan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media animasi yang sesuai memicu siswa lebih mengeluarkan kreativitas mereka, setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Ansori (41: 2004) mengatakan bahwa perkembangan kreativitas sangat erat dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak. Otak bekerja apabila terjadi proses berpikir, proses berpikir merupakan bagian proses belajar. Selain itu Ismail (*dalam* Sajidin, 2013) menjelaskan bahwa kreativitas dapat menjadi kekuatan (power) yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, bodoh menjadi cerdas, pasif menjadi aktif, dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar mempunyai hubungan yang erat dengan hasil belajar. Dimana dengan kreativitas belajar yang dimiliki oleh seorang siswa maka siswa akan memiliki kemampuan atau upaya dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Dari hasil analisis hipotesis yang dilakukan telah diketahui bahwa nilai yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,03 maka hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak, hal ini semakin diperkuat oleh hasil analisis deskriptif, bahwa ada pengaruh pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media animasi terhadap hasil belajar siswa. Pada hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan animasi pembelajaran dapat diterapkan kepada semua siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media animasi sangat baik diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi sistem ekosistem merupakan model pembelajaran memiliki gagasan utama untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru (Salvin, 2007 *dalam* Rusman, 213: 2013). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan media animasi banyak

melibatkan aktivitas kelompok namun juga individu, secara kelompok siswa membahas masalah yang diberikan namun mereka harus mempertanggungjawabkan secara individu pada saat pemberian kuis untuk penentu kelompok terbaik diakhir pertemuan. Hal ini sesuai dengan pendapat Fitawati (2012) yang menyatakan STAD merupakan metode umum dalam mengatur kelas ketimbang metode komprehensif dalam mengajarkan mata pelajaran tertentu. STAD merupakan metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan kuis-kuis individual pada tiap akhir pelajaran.

IV. PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Ada pengaruh positif yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan dengan animasi pembelajaran terhadap kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 19 Palu. Serta ada pengaruh positif yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan dengan animasi pembelajaran terhadap hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Negeri 19 Palu.

b. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut. Disarankan kepada guru biologi agar menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan dengan animasi pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa karena model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipadukan dengan animasi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan kreativitas dan hasil belajar kognitif biologi siswa pada materi ekosistem. Disarankan kepada calon peneliti yang penelitiannya relevan dengan penelitian ini, sebaiknya menambah variabel penelitian untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ansori. (2004). *Kreativitas, Kebudayaan dan Pengembangan Iptek*. Bandung: PT.
- Minan. (2015). Cara meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal On-line*. Melalui https://www.academia.edu/signup?a_id=35989900. [20/11/2016].
- Muslih. (2013). *Pembelajaran Berbasis ICT Religi Model Animasi Untuk Meningkatkan Karakter dan Prestasi Belajar Siswa Listrik Dinamis Pada Peserta Didik SMA Negeri 8 Surakarta*. *Jurnal On-line*. Melalui <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains/article/view/3831/2707> [25/1/2016]

- Pramesti. (2011). *SPSS 20.0 Dalam Rancangan Percobaan*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Risna. (2008). *Kreativitas*. Jurnal On-line. Melalui <http://eprints.uny.ac.id/9844/2/BAB%202%20-%2008108244084.pdf>. [20/11/2016].
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran (mengembangkan profesional guru)*. Jakarta: PT. Raja Group Indo Persaja.
- Sajidin. (2013). *Hubungan antara kreativitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X MAN KONDA kabupaten konawe selatan*. Jurnal On-line. Melalui <http://jurnalekonomipend.blogspot.co.id/2013/05/hubungan-antara-kreativitas-belajar.html> [20/11/2016].
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sunilawati, 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Keterampilan Numerik Siswa Kelas IV SD*. Jurnal On-line. Melalui <https://www.google.co.id/search> jurnal+model+pembelajaran+kooperatif [30/12/2015].