

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Definisi Belajar

Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h.9) berpendapat bahwa:

belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, h.9) memaparkan bahwa:

Belajar merupakan kegiatan kompleks. Hasil belajar berupa kapasitas. Setelah belajar orang memiliki kesempatan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan pelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkap proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Agus Suprijono (2009, h.4) memaparkan beberapa prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi.
- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap.
- g. Bertujuan dan terarah.
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena di dorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

b. Ciri-ciri belajar

Moh Surya (1997) mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu :

- 1) Perubahan yang disadari dan disengaja. Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.
- 2) Perubahan yang berkesinambungan. Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.
- 3) Perubahan yang fungsional. Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.
- 4) Perubahan yang bersifat positif. Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan.
- 5) Perubahan yang bersifat aktif untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.
- 6) Perubahan yang bersifat pamanen. Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.
- 7) Perubahan yang bertujuan dan terarah. Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang.

- 8) Perubahan perilaku secara keseluruhan. Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Menurut Djamarah (2002) belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri –ciri belajar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari definisi belajar diatas terdapat beberapa ciri belajar secara umum, diantaranya:

- 1) Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.
- 2) Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
- 3) Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip dalam belajar baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas mengajarnya. Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual.

1) Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar (Gage dan Berliner, 1984, h.335). Sedangkan motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya. Motivasi juga di pengaruhi oleh nilai-nilai yang di anut akan mengubah tingkat laku manusia dan motivasinya.

2) Keaktifan

Dalam proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu braneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiaian psikis yang susah diamati.

Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*law of excercise*" –nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latih-latihan.

Mc Keachie (1976, h.230 dari Gredler MEB terjemahan Munandir, 1991, h.105). Berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial".

3) Keterlibatan Langsung/ Berpengalaman

Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman

langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

4) Pengulangan

Menurut teori *Psikologi Daya* menerangkan bahwa belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu di asah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna.

5) Tantangan

Teori medan (*Field Theori*) dari Kurt Lewin mengemukakan bahwa siswa dalam situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin di capai tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbullah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah tercapai, maka ia akan masuk dalam medan baru dan tujuan baru, demikian seterusnya. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan

dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.

6) Balikan dan Penguatan

Teori belajar *Operant Conditioning* dari B.F. Skinner. Kalau pada teori *Conditioning* yang diberi kondisi adalah stimulusnya, maka pada *operant conditioning* yang diperkuat adalah responnya. Kunci dari teori belajar ini adalah *law of effect*-nya *Thorndike*. Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Apalagi, hasil yang baik akan menjadi balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7) Perbedaan Individu

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran.

Dari beberapa prinsip yang ada maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak bisa dilakukan dengan sembarang atau tanpa tujuan dan arah yang baik, agar aktivitas

belajar yang dilakukan dalam proses belajar yang dilakukan dan berjalan dengan baik, diperlukan prinsip-prinsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Prinsip-prinsip ditujukan pada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar yang baik. Prinsip belajar juga memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh para guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

d. Proses Belajar

Pengertian proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan pada perilaku kognitif, perilaku afektif, dan psikomotorik yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan itu bersifat positif yang berarti berorientasi ke arah yang lebih baik. Dalam pengertian proses belajar dapat dibedakan atas tiga fase, yaitu: 1) Fase informasi; 2) Fase transformasi; 3) Fase evaluasi.

Proses pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pengajar supaya bisa terjadi proses mendapatkan ilmu dan pengetahuan, penugasan kemahiran serta tabiat, pembentukan sikap dan kepercayaan pada murid. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar secara baik.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan.

2. Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Menurut Isjoni (2007, h.11) definisi pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajarannya adalah terwujud efisien dan aktivitas kegiatan belajar yang dilakukan siswa.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011, h.62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut Corey (Syaiful Sagala, 2011, h.61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam

kondisi-kondisi atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Menurut Darsono (2002, h.24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Menurut Arikunto (1993, h.4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi siswa dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah pembelajaran potensi siswa menjadi kompetensi. Kegiatan pembelajaran ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu.

Dari definisi di atas bahwa pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dari nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang

ekonominya, dan lain sebagainya. Kegiatan guru mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal untuk penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar. Yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu relatif lama dan karena adanya usaha.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan untuk membuat siswa belajar dengan melibatkan beberapa unsur, baik ekstrinsik maupun intrinsik, yang melekat dalam diri siswa dan guru, termasuk lingkungan, guna tercapainya tujuan belajar-mengajar yang telah ditentukan.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran

Menurut Eggen & Kauchak (1998) Menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- 1) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan dan perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan yang ditemukan,

- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran,
- 3) Aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian,
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
- 6) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Dalam buku *Condition of Learning*, Gagne (1997) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
- 3) Mengingat konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
- 4) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
- 5) Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
- 6) Memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.

- 7) Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketepatan performance siswa.
- 8) Menilai hasil belajar (*assessing performance*): memberitahukan tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan *review* atau mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

B. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

1. Definisi Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif Menurut Slavin model pembelajaran kooperatif adalah model yang mengajak siswa belajar bersama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu dan kelompok.

Depdiknas (2003, h.5) “Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu pendekatan yang dapat memotivasi siswa untuk aktif bertukar pikiran dengan sesamanya dalam memahami suatu materi pembelajaran, siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, menekankan pada kerjasama, saling berdiskusi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan Lie (Hidayati, dkk. 2008, h.7.30) menjelaskan bahwa yang mendasari model *cooperative learning* dalam pendidikan adalah falsafah *homo homini socius*. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya demi keberlangsungan hidup.

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang lebih menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan, bukan sebagai objek pendidikan. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama sesuai dengan keinginan dan keleluasaannya tanpa ada tekanan dari pihak lain, sehingga tumbuh keinginan dari dalam dirinya untuk belajar dengan sepenuh hati.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat lima langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif, yaitu pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1
Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah	Indikator	Tingkah laku guru
Langkah 1	Penjelasan materi	Guru menyampaikan materi pembelajaran. Tujuan dari langkah ini adalah siswa mampu memahami pokok-pokok pelajaran.
Langkah 2	Belajar kelompok	Guru mrnginformasikan pengelompokan siswa. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
Langkah 3	Penilaian	Guru melalukan penilaian dalam bentuk tes atau kuis untuk dikerjakan secara berkelompok atau individu. Tes individu digunakan untuk mengukur kemampuan individu begitu juga dengan kelompok.
Langkah 4	Pengukuran tim	Guru melakukan penetapan tim yang memiliki prestasi tertinggi dan diberikan penghargaan. Penghargaan diberikan sekaligus untuk memacu tim lain supaya lebih berprestasi.

Langkah 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
-----------	----------	---

3. Macam-macam Tipe Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa macam-macam tipe pembelajaran kooperatif, diantaranya:

a. *Think Pair Share* (TPS)

Think Pair Share adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberikan siswa waktu untuk berpikir dan merespons serta saling bantu satu sama lain. Model ini memperkenalkan ide “waktu berpikir atau waktu tunggu” yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespons pertanyaan. Pembelajaran kooperatif model *Think Pair Share* ini relatif lebih sederhana karena tidak menyita waktu yang lama untuk mengatur tempat duduk ataupun mengelompokkan siswa. pembelajaran ini melatih siswa untuk berani berpendapat dan menghargai pendapat teman.

b. *Examples Non Examples*

Example non example adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto dan kasus yang bermuatan masalah. Murid diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternative pemecahan masalah dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut (Komalasari, 2010, h.61).

c. *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Student Teams Achievement Division (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

d. *Talking Stick*

Talking stick (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku). *Talking stick* (tongkat berbicara) telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya.

e. *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama mode *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik adalah peserta mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. (Isjoni, 2010, h.78).

Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangandengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

C. Model *Student Teams Achievement Division (STAD)*

1. Definisi *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* merupakan pembelajaran *cooperative* yang paling sederhana. Selain itu, dapat digunakan untuk memberikan pemahaman konsep materi yang sulit kepada siswa dimana materi tersebut telah dipersiapkan oleh guru melalui lembar kerja atau perangkat pembelajaran yang lain (Widyantini, 2008, h.7).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dicirikan oleh suatu struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif. Siswa bekerjasama dalam situasi semangat pembelajaran kooperatif seperti membutuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama dan mengkoordinasikan usahanya dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPS yang sulit serta menumbuhkan kemampuan kerjasama, berfikir kritis, dan mengembangkan sikap sosial siswa. Pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya, karena siswa yang rendah hasil belajarnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya (Karuru, 2003, h.791-792).

Menurut Isjoni (2010, h.51), model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dikembangkan oleh Slavin dan merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi antar anggota kelompok belajar 4-5 siswa dengan tingkat kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda untuk saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (dalam Slavin, 1995) merupakan pembelajaran

kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) merupakan pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan *Student Team Achievement Division* (STAD) mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi Verbal atau teks. Menurut Slavin (dalam Noornia, 1997, h.21) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif model tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD), yaitu:

- 1) Penyajian Kelas

Penyajian kelas merupakan penyajian materi yang dilakukan guru secara klasikal dengan menggunakan presentasi verbal atau

teks. Penyajian difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang dibahas. Setelah penyajian materi, siswa bekerja pada kelompok untuk menuntaskan materi pelajaran melalui tutorial, kuis atau diskusi.

2) Menetapkan siswa dalam kelompok

Kelompok menjadi hal yang sangat penting dalam *Student Team Achievement Division* (STAD) karena didalam kelompok harus tercipta suatu kerja kooperatif antar siswa untuk mencapai kemampuan akademik yang diharapkan. Fungsi dibentuknya kelompok adalah untuk saling meyakinkan bahwa setiap anggota kelompok dapat bekerja sama dalam belajar. Lebih khusus lagi untuk mempersiapkan semua anggota kelompok dalam menghadapi tes individu. Kelompok yang dibentuk sebaiknya terdiri dari satu siswa dari kelompok atas, satu siswa dari kelompok bawah dan dua siswa dari kelompok sedang. Guru perlu mempertimbangkan agar jangan sampai terjadi pertentangan antar anggota dalam satu kelompok, walaupun ini tidak berarti siswa dapat menentukan sendiri teman sekelompoknya.

3) Tes dan Kuis

Siswa diberi tes individual setelah melaksanakan satu atau dua kali penyajian kelas dan bekerja serta berlatih dalam kelompok. Siswa harus menyadari bahwa usaha dan keberhasilan mereka

nantinya akan memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi kesuksesan kelompok.

4) Skor peningkatan individual

Skor peningkatan individual berguna untuk memotivasi agar bekerja keras memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Skor peningkatan individual dihitung berdasarkan skor dasar dan skor tes. Skor dasar dapat diambil dari skor tes yang paling akhir dimiliki siswa, nilai pretes yang dilakukan oleh guru sebelumnya melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD).

5) Pengakuan kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar. Kelompok dapat diberi sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya jika dapat mencapai kriteria yang telah ditetapkan bersama. Pemberian penghargaan ini tergantung dari kreativitas guru.

2. Tahap Penggunaan *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Menurut Ibrahim (dalam Trianto, 2007, h.54), terdapat enam langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, yaitu pada Tabel 2.2 berikut ini:

Tabel 2.2

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD

No.	Fase	Kegiatan Guru
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada materi tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar
2.	Menyajikan atau menyampaikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara demokrasi atau lewat bahan bacaan
3.	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
4.	Membimbing kelompok belajar dan bekerja	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas
5.	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6.	Memberi penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

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

1) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), sebagai berikut:

- a) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keretampilan bertanya dan membahas suatu wilayah.
- b) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah.
- c) Mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.
- d) Dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya.
- e) Para siswa lebih aktif bergabung dalam pelajaran mereka dan mereka lebih aktif dalam diskusi.
- f) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya, dan menghargai pendapat orang lain.

2) Kekurangan model pembelajarab kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), sebagai berikut:

- a) Kerja kelompok hanya melibatkan mereka yang mampu memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang pandai dan

kadang-kadang menuntut tempat yang berbeda dan gaya-gaya mengajar berbeda.

- b) Adanya perpanjangan waktu karena kemungkinan besar tiap kelompok belum dapat menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan sampai tiap anggota kelompok memahami kompetensinya.
- c) Jika ditinjau dari sarana kelas, maka untuk membentuk kelompok kesulitan mengatur dan mengangkat tempat duduk.
- d) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerjasama.

D. Kerjasama

Pembelajaran IPS tidak menutup kemungkinan bagi siswa untuk terampil bekerjasama, saling membantu dalam mengatasi suatu masalah untuk memahami materi pelajaran.

Kerjasama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hal mufakat. Ruang kelas suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok (tim) yang dibutuhkan kemudian di dalam kehidupan.

Menurut H. Kusnadi mengartikan kerjasama adalah sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.

Menurut Santosa (1992, h.29-30) menyatakan bahwa:

kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial di mana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang

lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

Menurut Zainudin pengertian kerjasama adalah seseorang yang memiliki kepedulian dengan orang lain, atau sekelompok orang sehingga membentuk suatu kegiatan yang sama dan menguntungkan seluruh anggota dengan dilandasi rasa saling percaya antar anggota serta menjunjung tinggi adanya norma yang berlaku.

Menurut Chief (2008) “kerjasama adalah keinginan untuk bekerjasama dengan orang lain secara menyeluruh dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetensi. Kompetensi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan sebagai pemimpin. Kelompok disini dalam arti yang luas, yaitu sekelompok individu yang menyelesaikan suatu tugas atau proses.

Menurut Pamudji kerjasama adalah pekerjaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan melakukan interaksi antar individu yang melakukan kerjasama sehingga tercapai tujuan yang dinamis, ada tiga unsur yang terkandung dalam kerjasama yaitu orang yang melakukan kerjasama, adanya interaksi, serta adanya tujuan yang sama.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah keinginan untuk bekerja secara bersama-sama dengan orang lain secara keseluruhan dan menjadi bagian dari kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan.

E. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Mulyasa (2008) merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Gagne (1958) dalam Suprijono (2011, h.5), menjelaskan bahwa hasil belajar berupa hal-hal berikut :

Hasil-hasil belajar meliputi: 1) informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; 3) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalur dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; 4) keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi; 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009, h.3) mendefinisikan hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Bloom (Sudjana, 2009, h.22) aspek yang diukur dalam penilaian terdiri dari:

- 1) Aspek kognitif mencakup: pengetahuan (*recalling*) kemampuan mengingat, pemahaman (*comprehension*) kemampuan memahami,

aplikasi (*application*) kemampuan penerapan. Analisis (*analysis*) kemampuan menganalisa suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil, sintesis (*synthesis*) kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan, evaluasi (*evaluation*) kemampuan mempertimbangkan mana yang baik dan mana yang buruk dan memutuskan mengambil tindakan.

- 2) Aspek afektif mencakup: menerima (*receiving*) termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, respon, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar, menanggapi (*responding*) reaksi yang diberikan, ketepatan aksi, perasaan, kepuasan dan lain-lain. Menilai (*evaluating*) kesadaran menerima norma, sistem nilai dan lain-lain. Mengorganisasikan (*organization*) pengembangan norma dan organisasi sistem nilai. Membentuk watak (*characterization*) sistem nilai yang terbentuk mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.
- 3) Aspek psikomotorik merupakan tindakan seseorang yang dilandasi penjiwaan atas dasar teori yang dipahami dalam suatu mata pelajaran. Ranah psikomotor mencakup: meniru (*perception*), menyusun (*manipulating*), melakukan dengan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan cepat (*articulation*), melakukan tindakan secara alami (*naturalization*).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah-satu aspek

potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar juga merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

2. Indikator Hasil Belajar

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.
- 3) Namun demikian, menurut Djamarah dan Zain (2002, h.120) indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap.

3. Karakteristik Hasil Belajar

Karakteristik atau ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah

mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar.

Menurut Damyati dan Mudjisono (2002) ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- 2) Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
- 3) Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Ranah kognitif berkenaan dengan perubahan tingkah laku dan intelektual (pengetahuan), dimana diterimanya pengetahuan oleh yang belajar sehingga terjadi perubahan diri yang tidak tahu menjadi tahu. Ranah afektif berkenaan dengan perubahan dari tingkah laku dalam sikap atau perbuatannya. Ranah psikomotor berkenaan dengan kemampuan memanipulasi secara fisik, dimana diperolehnya keterampilan bagi individu yang belajar sehingga terjadi perubahan yang semula tidak bisa menjadi bisa.

4. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Menurut Djamarah dan Zain (2004, h.120) untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungannya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

- 1) Penilaian *formatif* adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan penilaian formatif diharapkan pendidik dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya. Penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.
- 2) Penilaian *sumatif* adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu pada akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses. Tes ini juga diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (*rangking*) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

- 3) Penilaian *diagnostik* adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menemukan kasus-kasus, dan lain-lain. Soal-soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa.
- 4) Penilaian *selektif* adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 5) Penilaian *penempatan* adalah penilaian yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan kata lain, penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

Dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tes dan bukan tes (*non test*).

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut M. Dalyono (2009, h.55). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi,

dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor berasal dari dalam diri meliputi:
 - a. Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar, demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Dengan semangat belajar yang rendah tentu akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula.
 - b. Intelegensi dan Bakat. Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik, sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajar pun rendah. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai dibandingkan orang yang tidak memiliki bakat. Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.
 - c. Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang benar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar yang benar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan memperoleh hasil

belajar yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhinya hasil belajar. Minat dan motivasi belajar ini dapat juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi dengan metode dan cara yang inovatif akan mempengaruhi juga minat dan motivasi siswa.

- d. Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil kurang memuaskan. Cara belajar antar anak berbeda-beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya dengan cara berjalan-jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.
- 2) Faktor Eksternal, meliputi beberapa hal, yaitu:
- a. Keluarga sangatlah besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga,

hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, situasi dan kondisi rumah juga mempengaruhi hasil belajar.

- b. Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar, kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua mempengaruhi hasil belajar, metode pengajaran guru yang inovatif dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode mengajar dengan model kooperatif misalnya, dengan siswa belajar secara berkelompok dapat merangsang siswa untuk mengadakan interaksi dengan temannya yang lain. Teknik belajar dengan teman sebaya pendapat mengaktifkan keterampilan proses yang dimiliki oleh anak.
- c. Keadaan masyarakat juga menemukan hasil belajar siswa. Bila di sekitar tempat tinggal siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, akan mendorong siswa lebih giat lagi dalam belajar. tetapi jika di sekitar tempat tinggal siswa banyak anak-anak yang nakal, pengangguran, tidak bersekolah maka akan mengurangi semangat belajar sehingga motivasi dan hasil belajar berkurang.
- d. Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat mempengaruhi hasil belajar bila rumah berada pada daerah padat penduduk dan keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang

hiruk pikuk, suara mesin dari pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, akan mempengaruhi gairah siswa dalam belajar. tempat yang sepi dan beriklim sejuk akan menunjang proses belajar siswa.

F. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Ischak, dkk. (2005, h.1.24) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala atau masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Sementara itu, peraturan menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, konsep, fakta dan generalisasi yang berkaitan dengan sosial.”

Tim IKIP Surabaya mengemukakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah human relationship hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Penyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah.

2. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Nursyid Sumaatmaja (Hidayati, dkk. 2008, h.1-24) tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga Negara yang baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi masyarakat dan Negara.

Sedangkan Oemer Hamalik (Hidayati, dkk. 2008, h.1-24) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku siswa yaitu : (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap belajar, (3) nilai-nilai sosial dan (4) keterampilan dasar IPS.

3. Karakteristik Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial SD

Menurut Lili M. Sadeli dalam Hidayat, dkk. (2008, 1-26) bidang studi IPS merupakan gambaran ilmu-ilmu sosial terintegrasi dan terpadu. Berikut dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materinya. Mempelajari IPS pada hakikatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Ada lima macam sumber materi IPS anatar lain :

- a) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi disekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas, Negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b) Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi dan sebagainya.

- c) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- d) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia sejarah tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian besar.
- e) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan dan keluarga.

Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain jadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya, pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak didalam kelas dapat dicocokkan, dicontohkan atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

G. Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat konsep geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah.

1) Konsep Geografi

Geografi adalah ilmu keruangan yang mengkaji berbagai fenomenadalam konteks keruangannya. Ruang yang dikonsepskan dalam geografi yaitu permukaan bumi yang tiga dimensi, terdiri atas daratan, perairan dan udara. (Hidayati, dkk. 2007, h.407)

2) Konsep Sosiologi

Selo Sumarjan (Hidayati, dkk. 2007, h.4-13) menyatakan bahwa sosiologi adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial.

3) Konsep Ekonomi

Menurut Nursid Sumaatmaja (Hidayati, dkk. 2007, h.4-10) ilmu ekonomi adalah suatu studi ilmiah yang mengkaji bagaimana orang perorang dan bagaimana kelompok-kelompok masyarakat menentukan pilihan.

4) Konsep Sejarah

Ilmu sejarah adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari proses perubahan kehidupan manusia dan lingkungannya melalui dimensi waktu. Manusia yang berada pada ruang baik local nasional maupun global selalu berubah dari waktu ke waktu sejak jaman kuno, dimana manusia belum mengenal tulisan sampai pada perkembangan mutakhir.

Wals (Hidayati, dkk. 2008, h.2-5) menjelaskan bahwa ada dua konsep manusia dimasa lampau (sejarah sebagai peristiwa) dan sejarah sebagai gambaran masa lampau yang dibuat manusia zaman skarang (sejarah sebagai cerita atau narasi).

H. Materi Pembelajaran IPS Tentang Peta Lingkungan Setempat

Standar Kompetensi:

1. Memahami sejarah, ketampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar:

- 1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana.

1. Definisi Peta

Peta adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Wilayah atau permukaan bumi yang digambar bisa meliputi sebuah wilayah yang luas, tetapi bisa juga meliputi wilayah yang sempit. Gambar permukaan bumi yang meliputi wilayah yang luas misalnya peta Indonesia, peta Pulau Sumatera, peta Pulau Jawa, dan sebagainya. Gambar permukaan bumi yang meliputi wilayah yang terbatas misalnya peta desa, peta kelurahan, peta kecamatan, peta kabupaten/kota, dan peta provinsi.

Peta adalah gambaran permukaan bumi yang digambarkan pada permukaan datar, dan diperkecil dengan skala tertentu juga dilengkapi simbol penjelas. Peta juga adalah gambaran unsur-unsur ketampakan abstrak yang dipilih dari permukaan bumi yang ada kaitannya dengan

permukaan bumi atau benda-benda angkasa, yang pada umumnya digambarkan pada suatu bidang datar dan diperkecil/diskalakan,



Berdasarkan isinya peta dibagi menjadi 2, yaitu:

1) Peta Umum

Peta yang diberikan ketampakan umum suatu daerah. Peta umum terdiri dari:

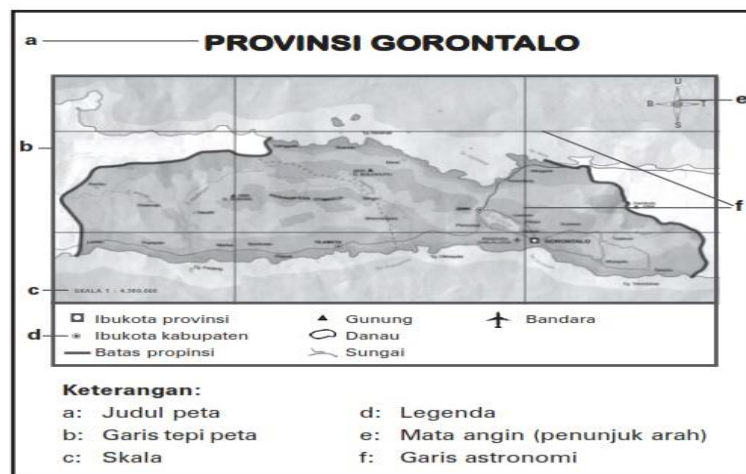
- a. Peta Potografi, Peta yang menggambarkan bentuk muka bumi lengkap dengan ketampakan unsur budaya seperti jalan, sungai, dan kota.
- b. Peta Korografi, Peta menggambarkan ketampakan yang bersifat umum pada daerah yang luas.
- c. Peta Geografi (Dunia), Peta menggambarkan ketampakan umum atau global.

2) Peta Khusus (Tematik)

Peta yang menggambarkan ketampakan khusus suatu daerah. Peta khusus terdiri dari peta pariwisata, peta tambang, peta kependudukan, dan peta iklim

2. Unsur – Unsur Peta

Unsur-unsur peta sangat bermanfaat untuk membaca dan memahami isinya. Ada enam unsur dalam sebuah peta yang baik, yaitu:



1) Judul Peta

Judul peta menunjukkan nama peta. Judul peta ditulis di bagian atas dengan huruf yang menonjol. Misalnya, PETA JAWA BARAT, PETA KALIMANTAN, PETA INDONESIA, PETA JAWA TIMUR, dan sebagainya.

2) Garis Tepi Peta

Garis tepi peta adalah batas-batas pinggir gambar peta. Fungsi garis tepi untuk menulis angka angka derajat astronomis.

3) Legenda

Legenda adalah keterangan-keterangan yang menjelaskan simbol-simbol pada peta. Biasanya legenda terletak dibagian bawah sebelah kiri ataupun kanan. Sedangkan symbol ialah gambar yang digunakan untuk

mewakili objek-objek dalam peta. Misalnya : simbol untuk danau, sungai, jalan, rel kereta, ibukota provinsi, batas kabupaten, dan sebagainya. Peta berbentuk warna, garis, dan gambar.

(1) Warna

Arti warna-warna dalam peta sebagai berikut

- a) Warna hijau menunjukkan dataran rendah.
- b) Warna kuning menunjukkan dataran tinggi.
- c) Warna coklat menunjukkan daerah pegunungan.
- d) Warna putih menunjukkan puncak pegunungan yang tertutup salju.
- e) Warna biru menunjukkan daerah perairan (laut, sungai, danau).
Warna biru untuk laut, dibedakan ketajamannya. Gunanya untuk menunjukkan kedalaman laut. Warna biru tua untuk laut dalam dan biru muda untuk laut dangkal.

(2) Garis

Arti simbol-simbol garis pada peta sebagai berikut.

Simbol	Arti Simbol
	Batas negara
	Batas provinsi
	Jalan negara
	Jalan raya
	Rel kereta api

(3) Gambar

Gambar yang digunakan untuk mewakili objek-objek dalam peta. Ada banyak gambar simbol dalam peta. Arti gambar-gambar simbol dalam peta sebagai berikut.

Simbol	Arti Simbol
	Ibu kota provinsi
	Ibu kota kabupaten
	Kotamadya/administratif
	Kecamatan/kota lain
	Gunung
	Danau
	Rawa-rawa
	Sungai
	Bandara/lapangan terbang perintis
	Pelabuhan laut

4) Skala

Skala adalah perbandingan jarak pada peta dengan jarak yang sesungguhnya. Sebuah peta selalu dibuat jauh lebih kecil dari keadaan yang sesungguhnya. Akan tetapi, letak, jarak, dan arahnya seperti keadaan yang sebenarnya.

Ada dua macam jenis skala, yaitu:

(1) Skala angka (skala numerik)

Skala angka disebut juga skala perbandingan. Contoh Skala 1:10.000 (dibaca 1 berbanding 10.000). Ini berarti bahwa jarak 1 cm pada peta sama dengan 10.000 cm di permukaan bumi. Atau 1 cm

pada peta sama dengan 100 m atau 0,1 km jarak yang sebenarnya. Misalnya, jarak antara kota A ke kota B di peta adalah 5 cm. Ini berarti jarak yang sebenarnya dari kota A ke kota B adalah $5 \text{ cm} \times 10.000 = 50.000 \text{ cm}$. Kalau dinyatakan dalam meter berarti 500 meter. Kalau dinyatakan dalam kilometer berarti 0,5 km.

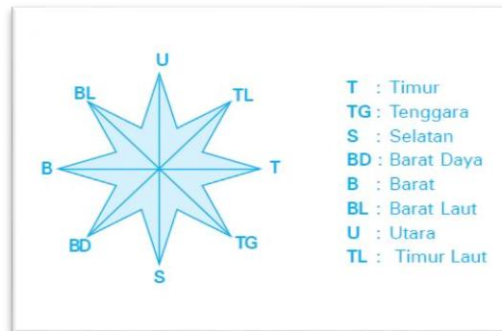
(2) Skala garis

Skala ini ditunjukkan oleh garis lurus yang dibagi dalam bagian-bagian yang sama. Panjang masing-masing ruas = 1 cm. Mari kita pelajari contoh skala garis berikut ini. Skala garis di atas berarti bahwa 1 cm di peta sama dengan 1 km di tempat sebenarnya.



5) Penunjuk Arah (Mata Angin)

Mata angin adalah jarum pedoman atau garis yang menunjukkan arah suatu tempat. Mata angin juga berarti arah, jurusan, atau kiblat suatu tempat. Penunjuk arah mata angin dalam peta sangat penting. Penunjuk mata angin membantu kita bisa menjelaskan posisi suatu tempat. Arah mata angin ada delapan. Diantaranya:



6) Garis Astronomi

Garis khayal yang dibuat dan digunakan untuk mempermudah menentukan posisi suatu tempat di muka bumi. Garis astronomis menunjukkan letak garis lintang dan garis bujur. Garis-garis yang tegak disebut garis bujur. Sementara yang garis-garis yang mendatar disebut garis lintang. Garis astronomi berguna untuk menentukan letak suatu tempat atau wilayah.

3. Membaca Peta Kabupaten/Kota dan Provinsi

Langkah-langkah membaca peta

1. Menemukan peta kabupaten dan provinsi
2. Menentukan letak wilayah
3. Menyebutkan batas-batas wilayah
4. Menyebutkan pembagian wilayah
5. Menyebutkan kenampakan-kenampakan alam dan buatan.

I. Hasil Pemikiran Terdahulu

- 1) Indriani (2003) melakukan penelitian Peningkatan Kerjasama dan Prestasi Belajar Matematika menggunakan Pendekatan PMRI pada siswa kelas IV. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada variabel kerjasama setelah diberi tindakan sebesar 14,39%. Variabel prestasi matematika ditunjukkan peningkatan dari hasil perhitungan rata-rata nilai sekelas sebesar 23,55%. Peningkatan prestasi juga ditunjukkan dari jumlah siswa yang berhasil lolos KKM matematika sebesar 71,22% dan jumlah seluruh siswa.
- 2) Langlang H,dkk (2006) melakukan penelitian dengan judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Memanfaatkan Alat Peraga Sains Fisika (Materi Tata Surya) untuk meningkatkan hasil belajar dan kerjasama siswa. Penelitian ini menggunakan model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode STAD dengan jenis penelitian PTK. Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar kognitif yang ditunjukkan dengan nilai ketuntasan secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 86,36% dan 90,90% pada siklus II. Untuk hasil belajar afektif yaitu kerjasama, kenaikan ditunjukkan melalui hasil Uji T dengan rumus t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $5.45 \geq 2,01$.
- 3) Hasanah (2013) melakukan penelitian Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Model *Cooperative Learning tipe Numbered head Together*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian PTK yang menggunakan tiga siklus. Peningkatan terhadap hasil belajar

dibuktikan dari rata-rata aktivitas siklus I 54,00% kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi sebesar 64,00%. Pada siklus ke III meningkat lagi menjadi 77,00%. Presentase ketuntasan belajar juga menunjukkan peningkatan dari siklus I sebesar 51,61%. Menjadi 64,51% pada siklus II dan yang terakhir adalah 80,64%.

- 4) Puspitasari, A (2013) melakukan penelitian Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif STAD. Penelitian ini menggunakan PTK yang menggunakan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketika sudah dilakukan tindakan baik di siklus I maupun II. Pada kondisi awal kreativitas siswa hanya 10,65%, pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 54,61% bahkan lebih besar lagi pada siklus ke II yaitu sebesar 71,00%. Prestasi awal siswa ditunjukkan bahwa siswa yang mampu mencapai KKM hanya 35,06% dari 29 siswa. Setelah diberi tindakan, ada peningkatan yang dilihat dari nilai rata-rata menjadi 78,62% peningkatan menjadi sebesar 93,10%. pada siklus kedua, siswa yang lolos KKM sebesar 96,55% dan mencapai nilai rata-rata 84,4.
- 5) Anggradewi, C (2012) melakukan penelitian Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPS dengan metode STAD di kelas V SD. Penelitian jenis PTK ini menunjukkan adanya peningkatan dari variabel minat dan hasil belajar. Dari kondisi awal, minat siswa yang nampak hanya 35% pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 71,2% dan siklus II 80,8%.

Sedangkan hasil belajar yang mencapai KKM sebesar 65 menjadi 63,64% pada siklus I untuk 22 siswa dan 77,27% pada siklus II.

J. Kerangka Pemikiran

Menurut makmun (2007, h.155).

Guru ialah orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat (mengajar) sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa, dengan mengarahkan segala sumber dan menggunakan strategi belajar mengajar yang tepat.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide.

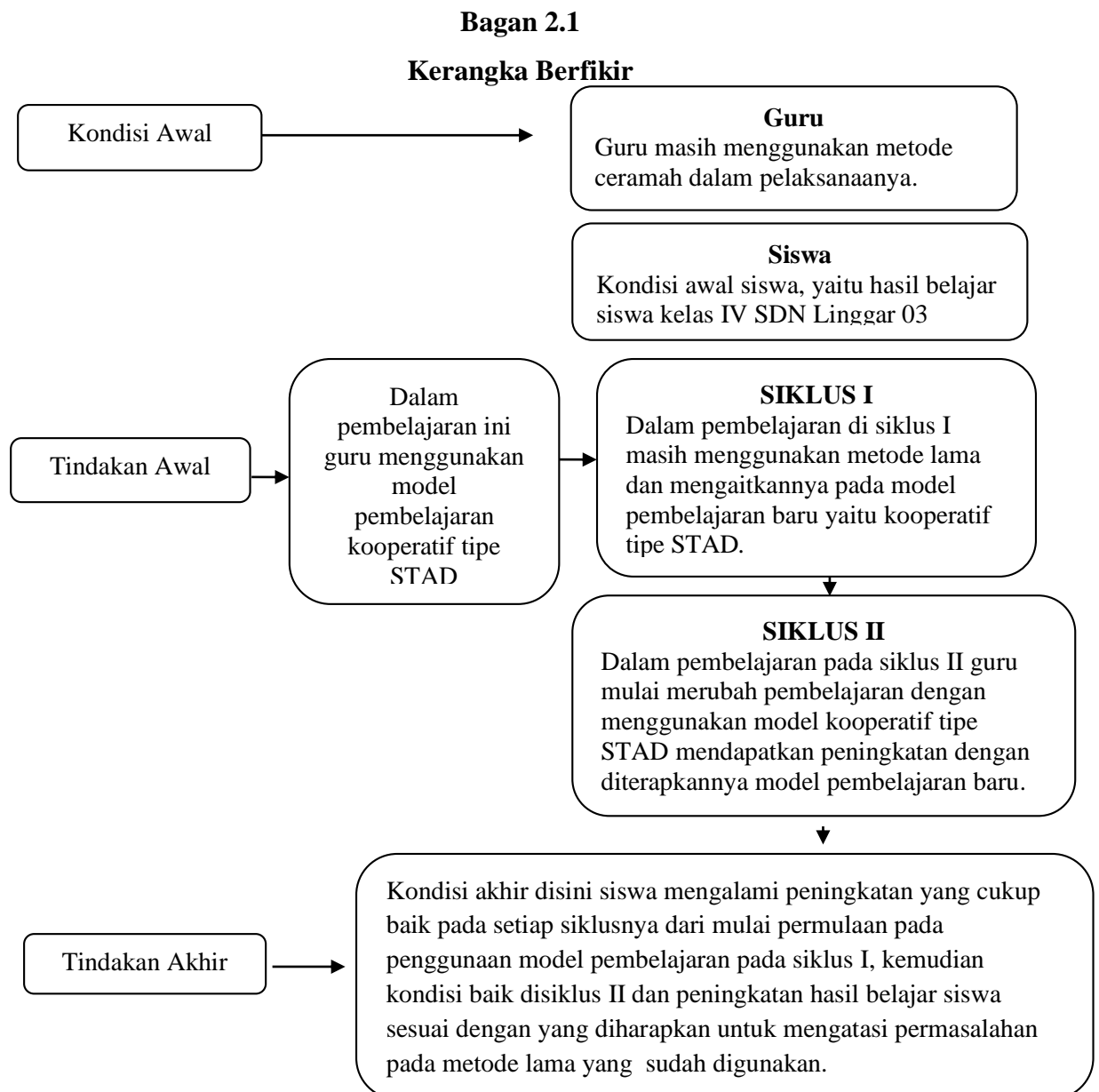
Menurut Joice dan Winkel (dalam Isjoni, 2011, h.50) .

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan memberikan petunjuk kepada pengajar di kelas.

Untuk mengatasi masalah tersebut diatas maka peneliti berusaha mencari sumber pembelajaran lain dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan dan proses pembelajaran yang tidak monoton dari guru maupun perlakuan yang baik dari teman sebayanya. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model ini pada saat proses belajar mengajar akan siap dan aktif semua pada saat pembelajaran, karena dengan

model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) setiap individu dapat menjalin keterlibatan siswa.

Dari permasalahan tersebut maka peneliti membuat kerangka berpikir seperti pada bagai berikut:



Sumber Kemmis dan Mc Tagart, (diadopsi dari Hopkins, 1993, h.48)

K. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dari penelitian tindakan kelas ini adalah mencapai tujuan pembelajaran yang memuat dalam kurikulum yang diperlukan adanya suatu model/ metode pembelajaran yang harus digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi. Model / Metode yang digunakan tergantung dari tujuan pembelajaran yang diharapkan, karakteristik siswa, karakteristik sarana dan prasarana, dan esensi dari materi.

2. Hipotesis

Hipotesis tindakan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

- a. Jika perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) disusun, dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada materi peta dilingkungan setempat
- b. Jika pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) diterapkan dengan baik, dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada materi peta dilingkungan setempat
- c. Jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berjalan efektif, dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam materi peta dilingkungan setempat

d. Jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berjalan efektif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi peta dilingkungan setempat

Jadi, menurut penulis dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) ini dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dalam materi peta lingkungan setempat di kelas IV SDN Linggar 03, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat.