

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

1) Pengertian Belajar

Menurut Moch Surya (1997) dalam buku Hamzah B. Uno dan Nurdin yang berjudul belajar dengan pendekatan PAIKEM, mengemukakan bahwa “Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.”

Hamzah B. Uno (2012, hlm 139) dalam bukunya yang berjudul Belajar dengan Pendekatan PAIKEM mengatakan bahwa, “Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri aturannya (termasuk konsep, teori, dan definisi).”

Muhammad Ali (dalam Nanang Hanafiah, 2010, hlm. 5) mengatakan “Pengertian belajar maupun yang dirumuskan para ahli antara yang satu maupun dengan yang lainnya terdapat perbedaan. Perbedaan ini disebabkan oleh latar belakang pandangan maupun teori yang dipegang”.

Jadi, pada hakekatnya belajar adalah segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis dan *integrative* untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju kearah kesempurnaan hidup yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa ranah kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2) Prinsip-Prinsip Belajar

Ansabel yang dikutip Djajuri (dalam Nanang Hanafiah, 2010, hlm. 19) menyatakan ada 5 prinsip utama belajar yang harus dilaksanakan, yaitu:

- a) *Subsumption*, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman baru terhadap pola ide-ide yang telah lalu yang telah dimiliki.
- b) *Organizer*, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
- c) *Progressive Differentiation*, yaitu bahwa dalam belajar suatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik.
- d) *Concolidation*, yaitu sesuatu pelajaran harus terlebih dahulu dikuasai sebelum sampai ke pelajaran berikutnya, jika pelajaran tersebut menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya.
- e) *Integrative Reconciliation*, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu.

3) Tujuan Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan proses yang memiliki tujuan yang sangat esensial.

Menurut Oemar Hamalik (2013, hlm. 73) menjelaskan tentang makna tujuan belajar sebagai berikut:

“Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar”.

4) Tipe-Tipe Belajar

Manusia memiliki beragam potensi karakter dan kebutuhan dalam belajar. Karena itu banyak tipe-tipe belajar yang dilakukan manusia. Gagne (1996 : 66) dalam buku Nana Syaodih Sukmadinata (2011, hlm. 160-161) yang berjudul *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* mencatat ada beberapa tipe belajar yaitu :

1. Belajar isyarat (*signal learning*). Menurut Gagne ternyata tidak semua reaksi spontan manusia terhadap stimulus sebenarnya tidak menimbulkan respon dalam konteks inilah *signal learning* terjadi.
2. Belajar stimulus respon.
Belajar tipe ini memberikan respon yang tepat terhadap stimulus (*reinforcement*) sehingga terbentuk perilaku tertentu (*shaping*).
3. Belajar merantailkan (*chaining*).
Tipe ini merupakan belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik sehingga akhirnya membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu.
4. Belajar asosiasi verbal (*verbal association*).
Tipe ini merupakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu obyek yang berupa benda orang atau kejadian dan merangkaikan sejumlah kata dalam urutan yang tepat.
5. Belajar membedakan (*discrimination*).
Tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang mempunyai kesamaan.
6. Belajar konsep (*concept learning*).
Belajar mengklasifikasikan stimulus atau menempatkan obyek-obyek dalam kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep, (konsep satuan arti yang mewakili kesamaan ciri).
7. Belajar dalil (*rule learning*)
Tipe ini merupakan tipe belajar untuk menghasilkan aturan atau kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan antara konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat.
8. Belajar memecahkan masalah (*problem solving*)
Tipe ini merupakan tipe belajar yang menggabungkan beberapa kaidah untuk memecahkan masalah sehingga terbentuk kaidah yang lebih tinggi (*higher order rule*)

Dari delapan tipe belajar menurut pendapat Muhibbin Syah di atas, maka dapat penulis jelaskan lebih rinci adalah sebagai berikut :

Pertama, belajar isyarat (*signal learning*) adalah merupakan kondisi seorang guru memberikan isyarat kepada muridnya yang gaduh dengan bahasa tubuh tangan diangkat kemudian diturunkan.

Kedua, belajar stimulus respon adalah kondisi seorang guru memberikan suatu bentuk pertanyaan atau gambaran tentang sesuatu yang kemudian ditanggapi oleh muridnya. Guru memberi pertanyaan kemudian murid menjawab.

Ketiga, belajar merantailkan (*chaining*) adalah merupakan kegiatan belajar mengajar yang dari awal membutuhkan proses-proses dan tahapan untuk mencapai tujuannya.

Keempat, belajar asosiasi verbal (*verbal association*) adalah merupakan langkah kerja dari suatu praktek dengan bantuan alat atau objek tertentu. Contohnya adalah membuat prosedur dari praktek kayu.

Kelima, belajar membedakan (*discrimination*) adalah merupakan kondisi seorang guru memberikan sebuah bentuk pertanyaan dalam berupa kata-kata atau benda yang mempunyai jawaban yang mempunyai banyak versi tetapi masih dalam satu bagian dalam jawaban yang benar. Contohnya, ketika guru memberikan sebuah bentuk (kubus) siswa menerka ada yang bilang berbentuk kotak, seperti kotak kardus, kubus, dsb.

Keenam, belajar konsep (*concept learning*) adalah merupakan memahami sebuah prosedur dalam suatu praktek atau juga teori. Memahami prosedur praktek uji bahan sebelum praktek, atau konsep dalam materi ajar.

Ketujuh, belajar dalil (*rule learning*) adalah merupakan kondisi seorang guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas yang merupakan kewajiban siswa, dalam hal itu hukuman diberikan supaya siswa tidak mengulangi kesalahannya.

Kedelapan, belajar memecahkan masalah (*problem solving*) adalah merupakan kondisi seorang guru memberikan kasus atau permasalahan kepada siswa-siswanya untuk memancing otak mereka mencari jawaban atau penyelesaian dari masalah tersebut.

b. Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Menurut Oemar Hamalik (2013, hlm. 57) mengatakan, “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur mnusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Syaiful Sagala (2009: 60) dalam bukunya yang berjudul Konsep dan Makna Pembelajaran mengatakan bahwa, Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran.

2) Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran model dahulu itu memang tidak coba dikaitkan dengan belajar itu sendiri. Pembelajaran lebih konsentrasi pada kegiatan guru, bukan siswa. Kini, pembelajaran dihubungkan dengan belajar. Maka, dalam merancang aktivitas pembelajaran, guru harus belajar dari aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa harus dijadikan sebagai titik tolak dalam merancang pembelajaran.

Implikasi dari adanya keterkaitan antara kegiatan pembelajaran dan kegiatan belajar siswa tersebut adalah disusunnya tujuan pembelajaran yang bisa menunjang tercapainya tujuan belajar. Muatan-muatan yang termaktub dalam tujuan belajar haruslah termaktub juga dalam tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division*

a. Model Pembelajaran

1) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Joice dan Weil (dalam Isjon 2013, hlm. 50) “Adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Dalam penerapannya model pembelajaran ini harus sesuai kebutuhan siswa.

Andi Prastowo (2013, hlm. 68) mengatakan, “ Model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang secara sistematis dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana sistematis yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.

b. *Student Teams Achievement Division*

1) Pengertian *Student Team Achievement Division*

Student Team Achievement Division merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif. Metode ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas Jhon Hopkin dan merupakan pendekatan paling sederhana (Agus N. Cahyo 2013, hlm289).

Menurut salvin, dkk (dalam Hamzah B. 2012, hlm. 107)

STAD merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Dikatakan demikian, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih dekat kaitannya dengan pembelajaran konvensional. STAD terdiri dari lima komponen utama yaitu, presentasi kelas, kerja tim, kuis, skor perbaikan individu, dan penghargaan tim. Tipe STAD dalam kelompok menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah tiap kelompok 4-5 orang.

Menurut Zul A. (dalam jurnal Tabularasa, Vol.13 No.2 hlm 126) mengemukakan bahwa “strategi pembelajaran *Student Teams*

Achievement Division merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil heterogen yaitu berdasarkan kemampuan akademis berbeda, jenis kelamin, dan suku yang berbeda”.

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Student Teams Achievement Division* adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencari informasi secara sistematis, sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, yang diwujudkan dengan adanya perubahan perilaku dan keterampilan.

2) Ciri dan Karakteristik *Student Teams Achievement Division*

Karakteristik pembelajaran *cooperative* berarti ciri yang membedakan pembelajaran *cooperative* dengan teknik pembelajaran yang lain. Menurut Asma (2006, hlm. 22), karakteristik dalam pembelajaran *cooperative* adalah sebagai berikut:

1. Kelas dibagi atas kelompok-kelompok yang terdiri dari beberapa orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang bervariasi serta memperhatikan jenis kelamin dan etnis.
2. Siswa belajar dengan kelompoknya dengan bekerja sama untuk menguasai materi pembelajaran dengan saling elompokmembantu.
3. Sistem penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

3) Langkah-Langkah *Student Teams Achievement Division*

Langkah-langkah pembelajaran STAD menurut Rusman (dalam Jurnal Antologi, Vol 3, No 2 Agustus 2015, hlm. 4)

1. Penyampaian tujuan dan motivasi.
Pada tahap awal ini, guru diharuskan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik, agar peserta didik mengetahui arah tujuan dan ketercapaian yang akan didapatkan dari pembelajaran yang akan dilakukan. Pada tahap ini juga guru diharuskan memotivasi peserta didik.
2. Pembagian kelompok

Pada tahap ini guru membagi peserta didik kedalam kelompok kecil, terdiri dari 4-5 anak yang sifatnya heterogen (campur) baik itu dari jenis kelamin, ras, kulit, agama, maupun prestasi akademiknya.

3. Presentasi dari guru

Pada tahap ini guru menyampaikan materi secara garis besar. Jika pembelajaran adalah percobaan maka pada tahap ini guru menjelaskan alat dan bahan yang harus disiapkan untuk percobaan yang ingin dilakukan.

4. Kegiatan belajar dalam tim (kelompok)

Pada tahap ini peserta didik mulai melakukan diskusi atau percobaan dengan kelompoknya masing-masing. Tugas guru pada tahap ini adalah membimbing, mengamati pekerjaan peserta didik dan memberikan bantuan apabila itu diperlukan.

5. Kuis (evaluasi)

Pada tahap ini peserta didik diberikan kuis berbentuk soal evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang didiskusikan bersama teman sekelompoknya. Kuis diberikan secara individu. Peserta didik dipisahkan untuk duduk kembali ketempat semula dan pada saat pengerjaan tidak diperbolehkan saling membantu satu sama lain walaupun dengan teman sekelompoknya.

6. Penghargaan prestasi tim

Pada tahap ini adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai rata-rata tertinggi dari penjumlahan keseluruhan anggota kelompok tersebut. Untuk mendapatkan skor kelompok guru harus menghitung skor setiap anggota dalam kelompok.

4) Keunggulan dan Kelemahan *Student Teams Achievement Division*

a) Kelebihan *Student Teams Achievement Division*

Kelebihan dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Ibrahim dkk (dalam Agus N. Cahyo , 2013, hlm. 289) adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain.
- b. Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan.
- c. Dalam proses belajar mengajar siswa saing ketergantungan positif.
- d. Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain

b) Kelemahan *Student Teams Achievement Division*

Adapun beberapa kelemahan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *STAD* antara lain sebagai berikut:

- a. Ada siswa yang fakum atau kurang aktif.
- b. Siswa tidak memiliki catatan.
- c. Ada siswa yang takut presentasi sehingga siswa tersebut tidak mau mengikuti pelajaran.
- d. Membedakan siswa.

Julianto (dalam Jurnal Eko Sulisty Rahayu dan Spriyono, 2014, hlm. 4)

3. Aktifitas Belajar

a. Aktifitas

Sebelum peneliti meninjau lebih jauh tentang aktivitas belajar, terlebih dahulu dijelaskan tentang aktivitas. Menurut Anton M. Mulyono (2009, hlm. 26), aktivitas artinya kegiatan/keaktifan. Jadi segala yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik merupakan suatu aktivitas.

Nanang Hanafiah (2010, hlm. 23) mengatakan, “Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan pelakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor”.

Berdasarkan pembahasan aktivitas yang di kemukakan diatas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Karena keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran.

b. Aktifitas Belajar

1) Pengertian Aktifitas Belajar

Menurut Apriliawati 2011 (dalam Mufidah, dkk, 2013. Hlm 118) menyatakan bahwa aktifitas belajar adalah kegiatan yang dilakukab siswa selama proses pembelajaran. Aktifitas siswa selama pembelajaran mencerminkan adanya motivasi maupun keinginan siswa untuk belajar.

Sedangkan menurut Sudirman (2016, hlm. 100) mengeukakan bahwa akitivitas belajar aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan.

Menurut Widodo (dalam jurnal Fisika Indonesia, Vol XVII, No 49, 2013, hlm. 34) menyatakan bahwa Berbuat untuk merubah tingkah laku melalui perbuatan adalah prinsip belajar. Ada atau tidaknya belajar dicerminkan dari ada atau tidaknya aktivitas. Tanpa ada aktivitas belajar tidak mungkin terjadi. Sehingga dalam interaksi belajar mengajar aktivitas merupakan prinsip yang penting.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahawa aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan selama kegiatan belajar.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktifitas

Dalam suatu kegiatan yang dilakukan siswa, selalu dihadapkan pada berbagai macam hambatan, baik yang bersifat ringan maupun yang berat. Hambatan yang bersifat ringan artinya hambatan tersebut dapat dilalui oleh siswa itu sendiri, sedangkan hambatan berat merupakan hambatan yang tidak dapat dipecahkan siswa itu sendiri, dan harus memerlukan bantuan pihak lain. Hal ini menunjukkan bahwa dalam aktivitas pembelajaran terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya.

Aktivitas siswa yang akan diamati dalam penelitian ini adalah :

a. Memperhatikan saat guru menjelaskan

- b. Bertanya saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya
- c. Kerjasama kelompok
- d. Mengerjakan latihan
- e. Menyampaikan kesimpulan
- f. Mengkomunikasikan hasil

3) Bentuk-bentuk Aktifitas Belajar

Aktifitas selama pembelajaran berlangsung melibatkan aspek fisik dan psikis siswa. Kedua aspek saling berkaitan satu sama lain. Semakin banyak aktivitas diciptakan dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih hidup, dinamis dan tidak membosankan serta pembelajaran itu benar-benar menjadi milik siswa.

Bentuk aktivitas dalam pembelajaran dikemukakan lagi oleh Paul B. Diedrich dalam Sadiman (Jurnal Saintech Vol.06 No.02 Juni 2014, hlm. 69)

- a. *Visual Activities*
- b. *Oral Activities*
- c. *Listening Activities*
- d. *Writing Activities*
- e. *Drawing Activities*
- f. *Motoric Activities*
- g. *Mental Activities*
- h. *Emotional Activities*

Dari delapan bentuk aktivitas belajar menurut pendapat Paul B. Deadrich di atas, maka dapat penulis jelaskan lebih rinci adalah sebagai berikut :

Pertama *Visual Activities* adalah merupakan aktivitas belajar seperti membaca, memperhatikan (gambar, demonstrasi dan, percobaan)

Kedua *oral activities* yaitu merupakan aktivitas belajar yang menyangkut kepada menyatakan, merumuskan, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

Ketiga *listening activities* adalah aktivitas belajar yang menggunakan indra pendengaran, seperti mendengarkan diskusi, musik, pidato, percakapan.

Keempat *Writing Activities* adalah merupakan aktivitas belajar yang menyangkut tentang menulis, misalnya menulis cerita, kesimpulan, laporan, angket, karangan, dll

Kelima *Drawing Activities* merupakan aktivitas belajar menggambar misalnya menggambar grafik, peta, diagram, bagan.

Keenam *Motoric Activities* merupakan aktivitas belajar misalnya melakukan percobaan, bermain, dll.

Ketujuh *Mental Activities* merupakan aktivitas belajar siswa seperti menanggapi, melihat hubungan, menganalisa, mengambil keputusan, memecahkan soal.

Kedelapan *Emotional Activities* aktivitas belajar siswa seperti menaruh minat, gembira, bersemangat, berani, tenang, gugup, merasa bosan.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan diatas, menunjukkan bahwa akitivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang aksimal dan bahkan akan memperlancar perannya sebagai transformasi kebudayaan. Tetapi sebaiknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para guru. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang bervariasi itu.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Winkel (dalam Jurnal Tabularasa, Vol.13, hlm. 2) Hasil belajar berkaitan pula dengan hasil yang dicapai dalam belajar. Pengertian

hasil belajar itu sendiri dapat diketahui dari pendapat ahli pendidikan. Hasil belajar gabungan dari kata hasil dan belajar. Hasil belajar diartikan sebagai keberhasilan usaha yang dapat dicapai.

Menurut Supratik dalam Widodo (2013, hlm 34) mengatakan “Hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu”.

Sedangkan menurut Suprijono (dalam Widodo, jurnal Fisika Indonesia, Vol XVII, No 49, 2013, hlm. 34) mengatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas dapat disampaikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah melalui kegiatan belajar.

Namun pada penelitian ini peneliti hanya menekankan kepada aspek kognitif siswa

b. Macam-macam Hasil Belajar

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (dalam Ahmad Susanto, 2013, hlm.6) mengatakan makna pemahaman sebagai berikut:

Pemahaman adalah kemampuan untuk meenyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2) Keterampilan Proses

Menurut Usman dan Setiawati (dalam Ahmad Susanto, 2013, hlm. 9) mengatakan bahwa pengertian keterampilan proses sebagai berikut:

Keterampilan proses merupakan keteampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang

mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

3) Pemahaman Sikap

Menurut Large dalam Azwar (dalam Ahmad Susanto, 2013, hlm. 10) mengatakan bahwa sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt (dalam Ahmad Susanto, 2013, hlm. 12) mengatakan pendapatnya sebagai berikut:

Belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya, bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Abdul Majid (2014, hlm. 86) mengatakan bahwa tematik adalah suatu wadah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pertemuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tematik adalah suatu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut Sukayati (dalam Andi Prastowo, 2013, hlm. 140) tujuan pembelajaran adalah:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sam, toleransi serta menghargai pendapat orang lain.
- 5) Meningkatkan dairah dalam belajar.
- 6) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

Tujuan pembelajaran tematik menurut departemen agama berdasarkan buku Panduan Penyusunan Pembelajaran Tematik Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Dasar (SD) yang diterbitkan tahun 2009 (dalam Andi Prastowo, 2013, hlm. 140) yaitu:

- 1) Agar siswa mudah memusatkan perhatian pada satu tema tertentu, karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 2) Agar siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara aspek dalam tema sama.
- 3) Agar pemahaman siswa terhadap materi lebih mendalam.
- 4) Agar kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik, karena mengaitkan berbagai aspek atau topik dengan pengalaman pribadi dalam situasi nyata, yang terkait dalam tema tertentu.
- 5) Agar siswa dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara sistematis dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk pendalaman.

6. Pemetaan Ruang Lingkup Materi Ajar

Kurikulum 2013 tentunya berbeda dengan kurikulum KTSP hal tersebut diperlihatkan juga pada Standar Kompetensi dan Lulusan (SKL) dan Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti merupakan pembaharuan dari Standar Kompetensi pada Kurikulum KTSP. Pedoman ketercapaian siswa dalam

memperoleh pembelajaran yang baik dilihat dari perilaku yang menunjukkan kompetensi-kompetensi lulusan. Guru dituntut untuk mengetahui setiap detail Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk dapat mencapai Kompetensi Lulusan. Pemenuhan SKL merupakan syarat siswa untuk mencapai lulusan dengan menggunakan 3 ranah kognitif yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah tersebut sesuai dengan pendapat Bloom mengenai 3 kawasan yang mungkin dikuasai oleh siswa, yaitu kawasan afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan).

Penelitian yang penulis lakukan melibatkan siswa kelas IV pada Tema Indahnnya Kebersamaan Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman. Kompetensi pertama menunjukkan siswa dituntut untuk memiliki sikap secara agama. Kompetensi kedua menunjukkan siswa dituntut memiliki kemampuan sosial. Kompetensi ketiga menunjukkan siswa dituntut memiliki kemampuan pengetahuan yang baik dan yang keempat siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam meningkatkan kreativitas dirinya. Keempat kompetensi ini menjadi pedoman bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna.

Kompetensi inti memiliki turunan yang lebih detail yaitu kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran. Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman memiliki kompetensi dasar yang telah ditetapkan pemerintah pada setiap pembelajaran dengan cara pemetaan. Pemetaan kompetensi dasar ini dibagi kedalam enam pembelajaran dengan setiap pembelajaran yang harus diselesaikan secara tuntas selama satu minggu.

Tema yang akan diteliti oleh penulis adalah Tema Indahnnya Kebersamaan dengan Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman. Didalam Tema ini terbagi menjadi empat subtema dan tersusun dalam 6 pembelajaran. Adapun materi pembelajaran pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman ini antara lain : Bahasa Indonesia, matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, PJOK, SBdP, PPKn. Kemampuan yang dikembangkan pada tiap pembelajarannya berbeda-beda.

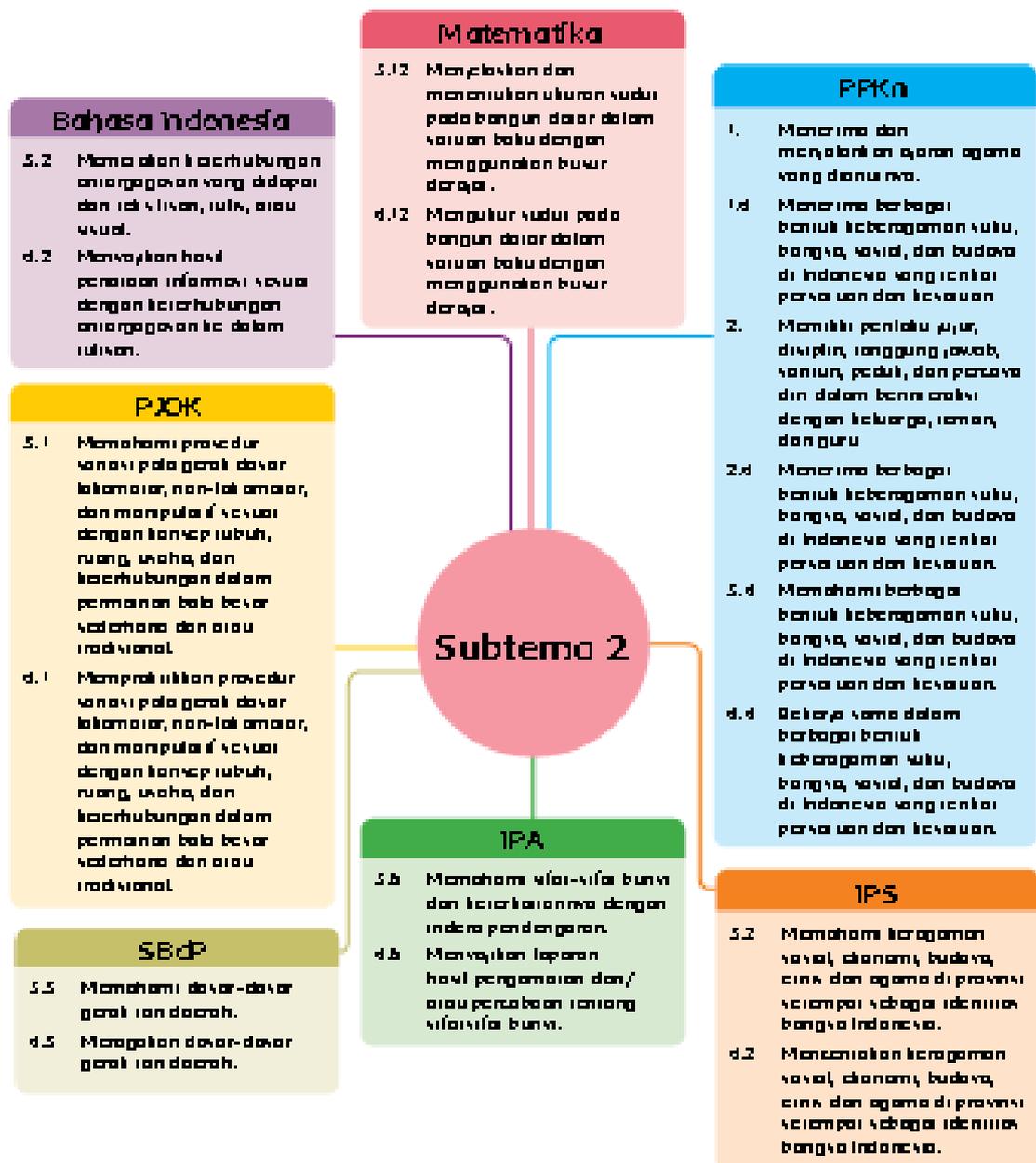
- a. Kegiatan pembelajaran 1 di dalamnya memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, PPKn, dan Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 1 ini yaitu Membaca bacaan tentang manusia tersehat dan terpanjang usianya, Membuat kesimpulan teks bacaan, Membuat jadwal harian tentang rencana mengkonsumsi jenis-jenis makanan, membandingkan rencana harian yang telah dibuat dengan teman sekelas.
- b. Kegiatan pembelajaran 2 di dalamnya memuat mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, PJOK. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 2 ini yaitu Melakukan lari cepat 40m, membaca teks manfaat makan pagi, Mencari data tentang kebiasaan makan-makanan sehat teman-teman sekelas.
- c. Kegiatan Pembelajaran 3 di dalamnya memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Matematika, Bahasa Indonesia. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 3 ini yaitu Melakukan wawancara, Mengamati gambar, dan Membaca.
- d. Kegiatan pembelajaran 4 di dalamnya memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 4 ini yaitu Mengamati gambar dan mencari informasi, Mencari tahu informasi tentang pohon buah apa saja yang ada di lingkungan sekitar, membaca teks tentang jus tomat,
- e. Kegiatan pembelajaran 5 di dalamnya memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Bahasa Indonesia, SBDP, PPKn. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 5 ini yaitu Membaca bacaan tentang 4 jenis tanaman, Mencari unsur-unsur cerita pada teks bacaan, membuat pot sayuran dari botol bekas.
- f. Kegiatan pembelajaran 6 di dalamnya memuat mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu pengetahuan alam. Kegiatan yang ada dalam pembelajaran 6 ini yaitu membuat grafik, menceritakan pengalaman, membuat peta pikian

Adapun pemetaan kompetensi dasar 1, 2, 3 dan 4 serta ruang lingkup dari materi yang akan dibahas pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia ini adalah sebagai berikut:

INDAHNYA KEBERSAMAAN

Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

Pemetaan Kompetensi Dasar



Gambar 2.1 Bagan Pemetaan Kompetensi Dasar KI 3 dan KI 4

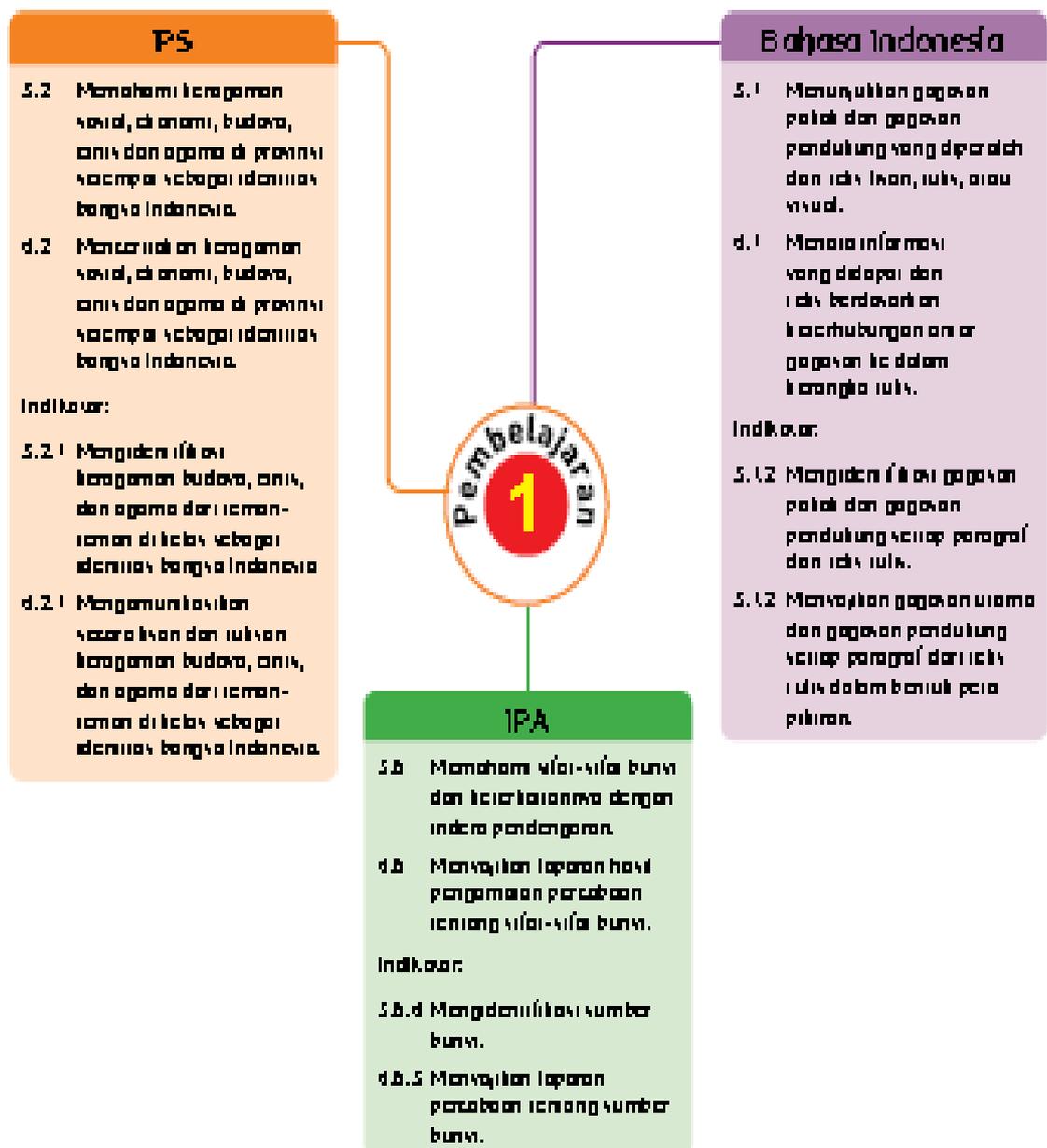
INDAHNYA KEBERSAMAAN

Ruang Lingkup Pembelajaran

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
1 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis Melakukan percobaan Mendiskusikan pentingnya keayaman dan saling menghargai dalam keberagaman 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Patuh, santun <p>Pengalaman:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gagasan pokok dan pendukung Sumber bunyi dan proses terjadinya bunyi Kebagaman agama <p>Keurampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami informasi, menganalisis dan menyimpulkan, mengkomunikasikan hasil
2 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pentingnya keayaman Mengukur sudut Menarikan daerah (Bangang Lampung) 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Patuh, santun <p>Keurampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diisi tubuh, mengukur, mengkomunikasikan hasil <p>Pengalaman:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Keayaman Pala tana dalam
3 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan permainan tradisional Bakiak Melakukan percobaan Memahami gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Patuh, santun <p>Keurampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jalan, menganalisis dan menyimpulkan, memahami informasi <p>Pengalaman:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gesek dasar lokomotif Bagian-bagian indonesialinga Gagasan pokok dan pendukung
4 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Memahami gagasan pokok dan pendukung dari teks Mendiskusikan pentingnya keayaman dalam keberagaman Mengukur sudut pada bangun datar 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Patuh, santun <p>Keurampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengukur, Mengidentifikasi, mengkomunikasikan hasil <p>Pengalaman:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Keayaman Gagasan pokok dan pendukung
5 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Mengukur sudut Menceritakan perayaan hari besar agama Menarikan daerah Bungang Lampung 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Patuh, santun <p>Keurampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengukur, mengkomunikasikan hasil, diisi tubuh <p>Pengalaman:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sudut Kebagaman di Wilayah Sekeloa Pala tana dalam
6 Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan pengalaman belajar sama Mengukur teks "Perbedaan Bukanlah Penghalang" Mempraktikkan gerak dasar, dan dalam permainan bakiak 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Patuh, santun <p>Keurampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gesek dasar lokomotif Mengkomunikasikan hasil <p>Pengalaman:</p> <ul style="list-style-type: none"> Karya sama Mengukur Gesek dan lokomotif dalam permainan bakiak

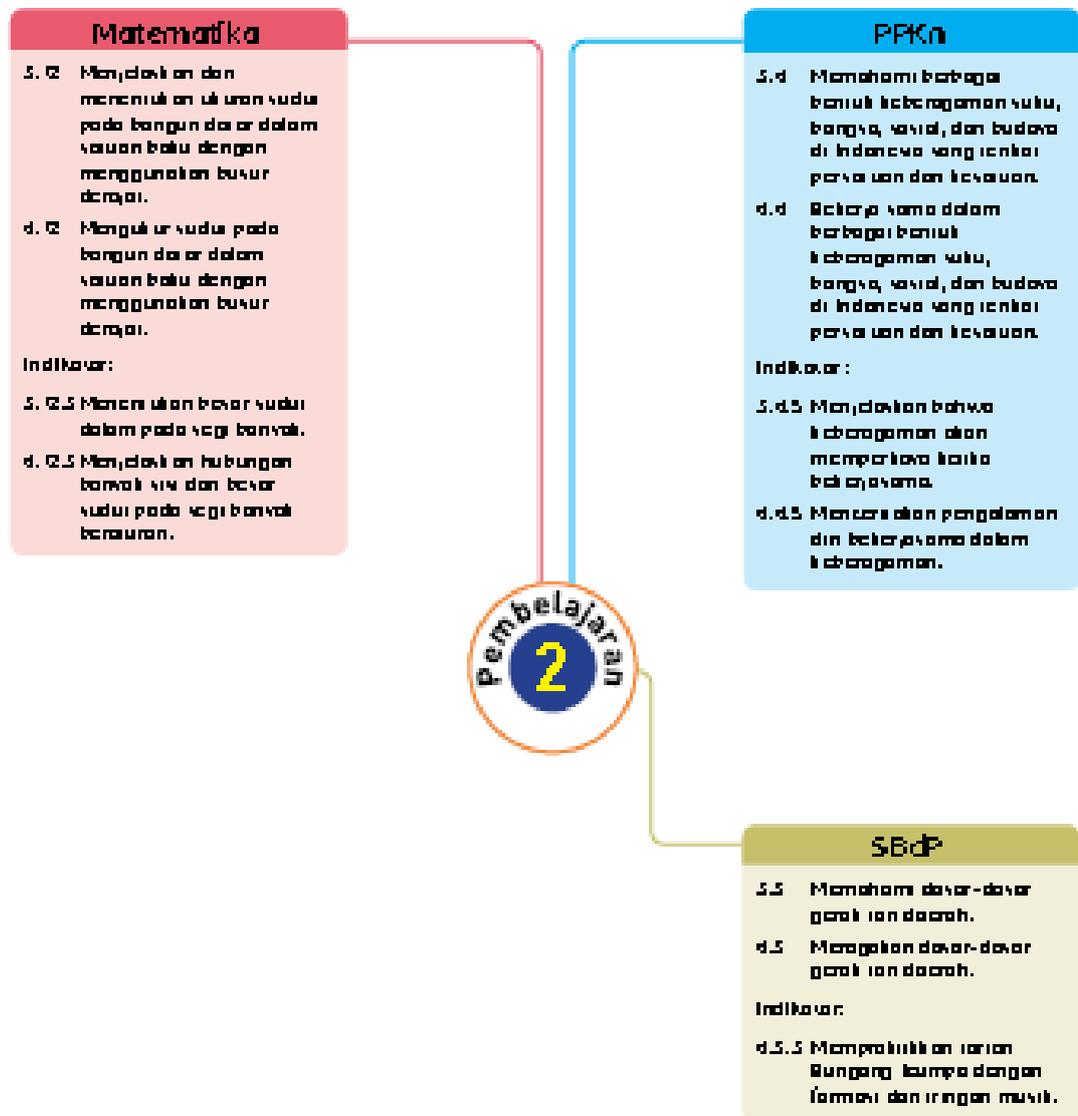
Gambar 2.2 Bagan Ruang Lingkup Pembelajaran

PEMBELAJARAN 1



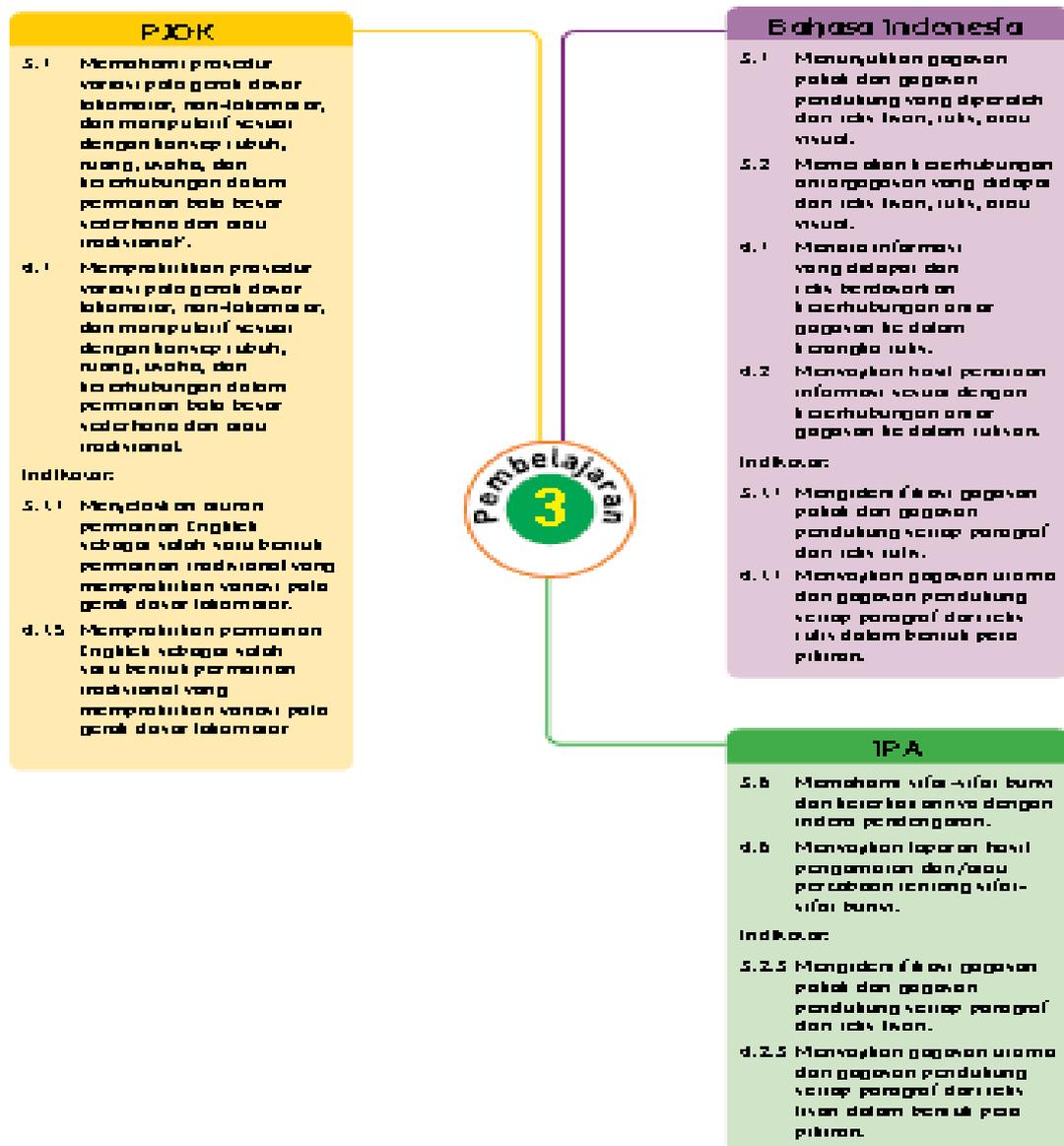
Gambar 2.3 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 1

PEMBELAJARAN 2



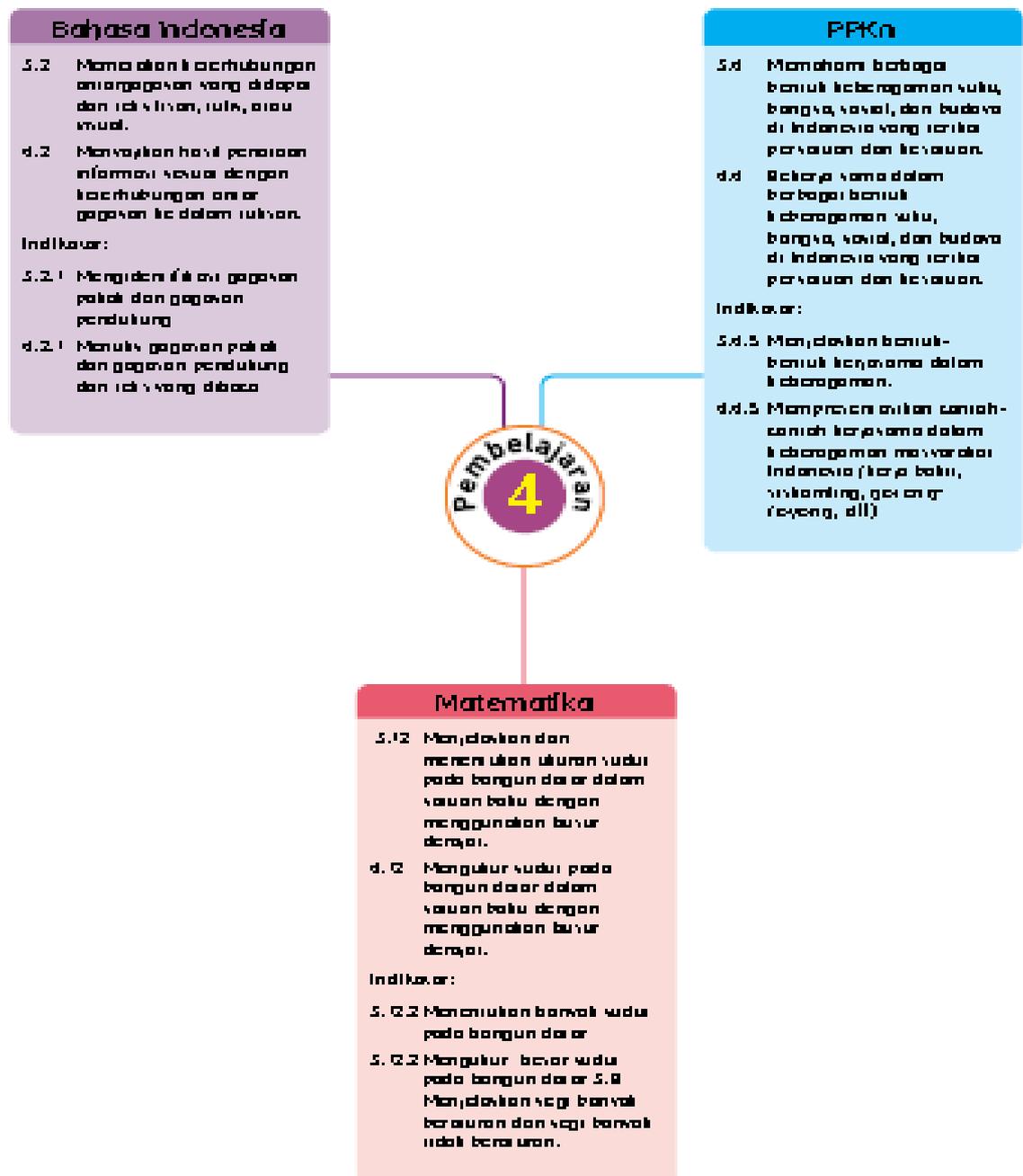
Gambar 2.4 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 2

PEMBELAJARAN 3



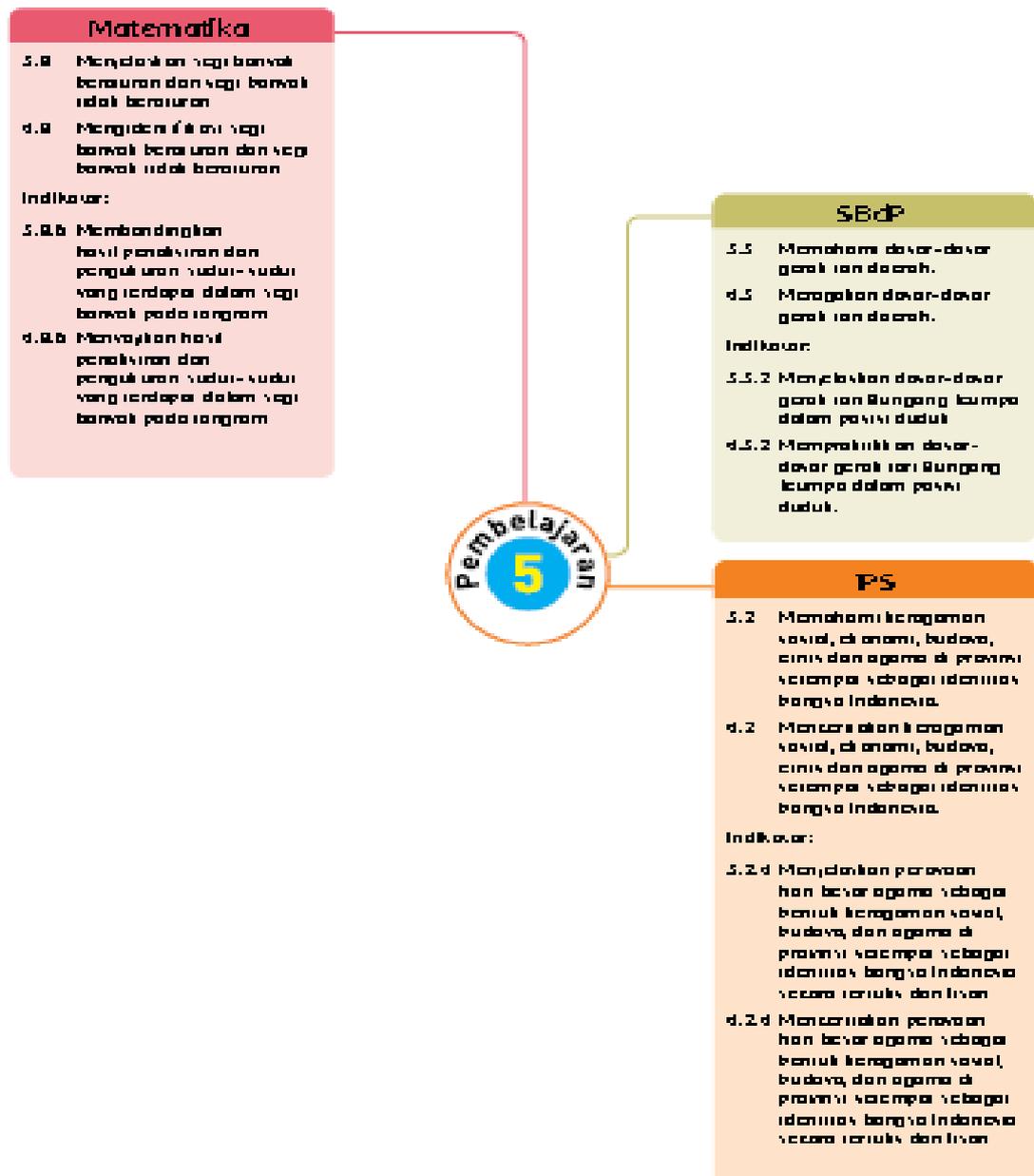
Gambar 2.5 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 3

PEMBELAJARAN 4



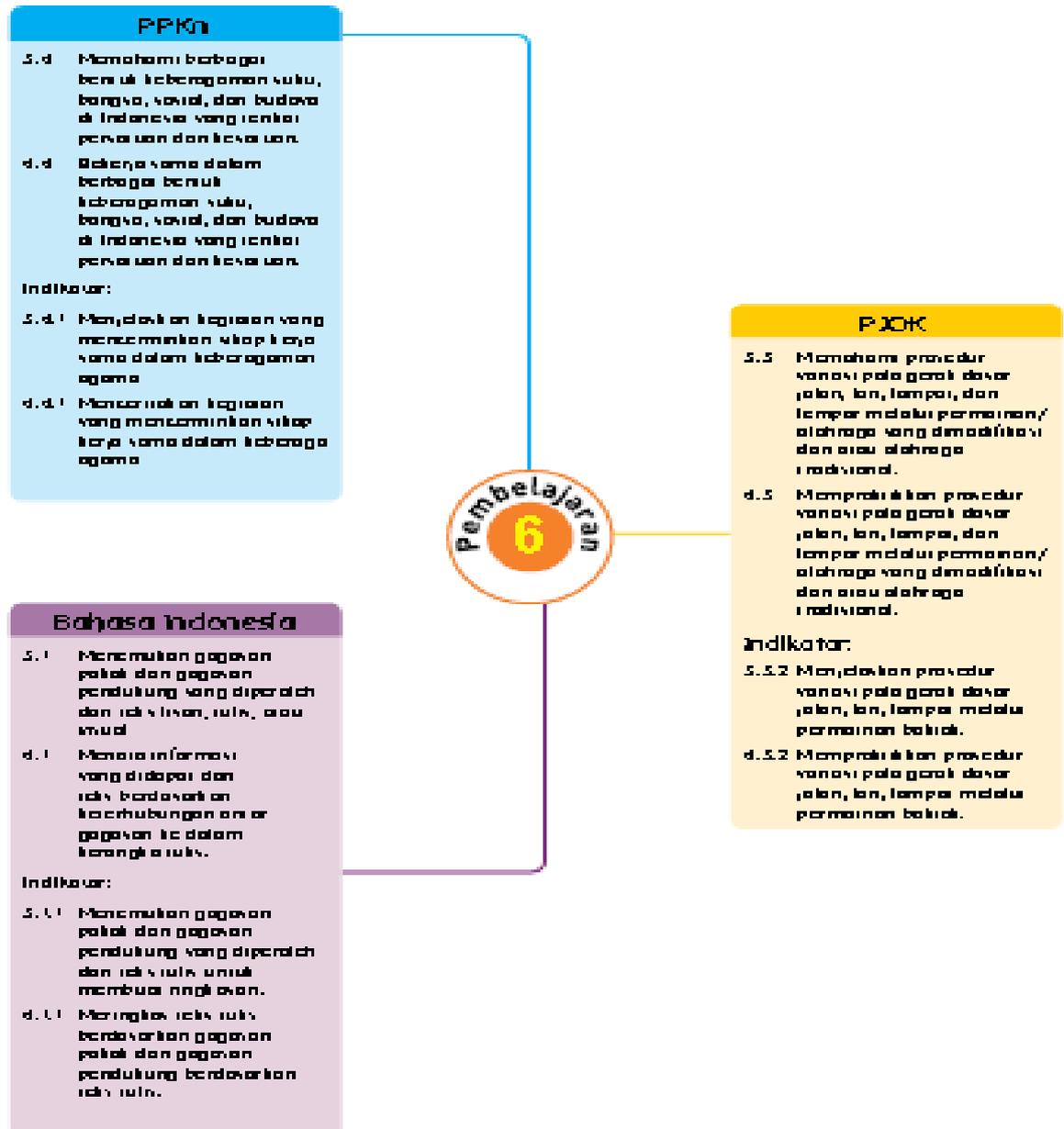
Gambar 2.6 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 4

PEMBELAJARAN 5



Gambar 2.7 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 5

PEMBELAJARAN 6



Gambar 2.8 Bagan Pemetaan Kegiatan Pembelajaran 6

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti menemukan contoh masalah yang sesuai dengan judul yang dibuat peneliti sebagai berikut:

1. Nama Peneliti : Acep Abdulrahman (2015)

Judul : “Penggunaan Model *Student Teams Achievement Division* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Tentang Kegiatan Ekonomi di Indonesia”

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Bojong Koneng Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan, pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I diperoleh ketuntasan siswa sebesar 71% dengan kriteria baik. Sedangkan pada siklus II siswa mulai terlihat dan terbiasa dengan menerapkan model *Student Teams Achievement Division*.. Pada siklus II diperoleh ketuntasan siswa sebesar 93% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa model *Student Teams Achievement Division* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Nama Peneliti : Dyas Damayanti (2016)

Judul : “Penggunaan Model *Students Teams Achievement Division* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Cimincrang. Hasil penelitiannya dan analisis data dari siklus pertama sampai siklus kedua pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan terjalannya interaksi positif, ini terbukti dari persentase ketuntasan siswa dalam hasil belajar yang terus meningkat, respon siswa yang mengalami kenaikan dan aktivitas siswa yang menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus

C. Kerangka Pemikiran

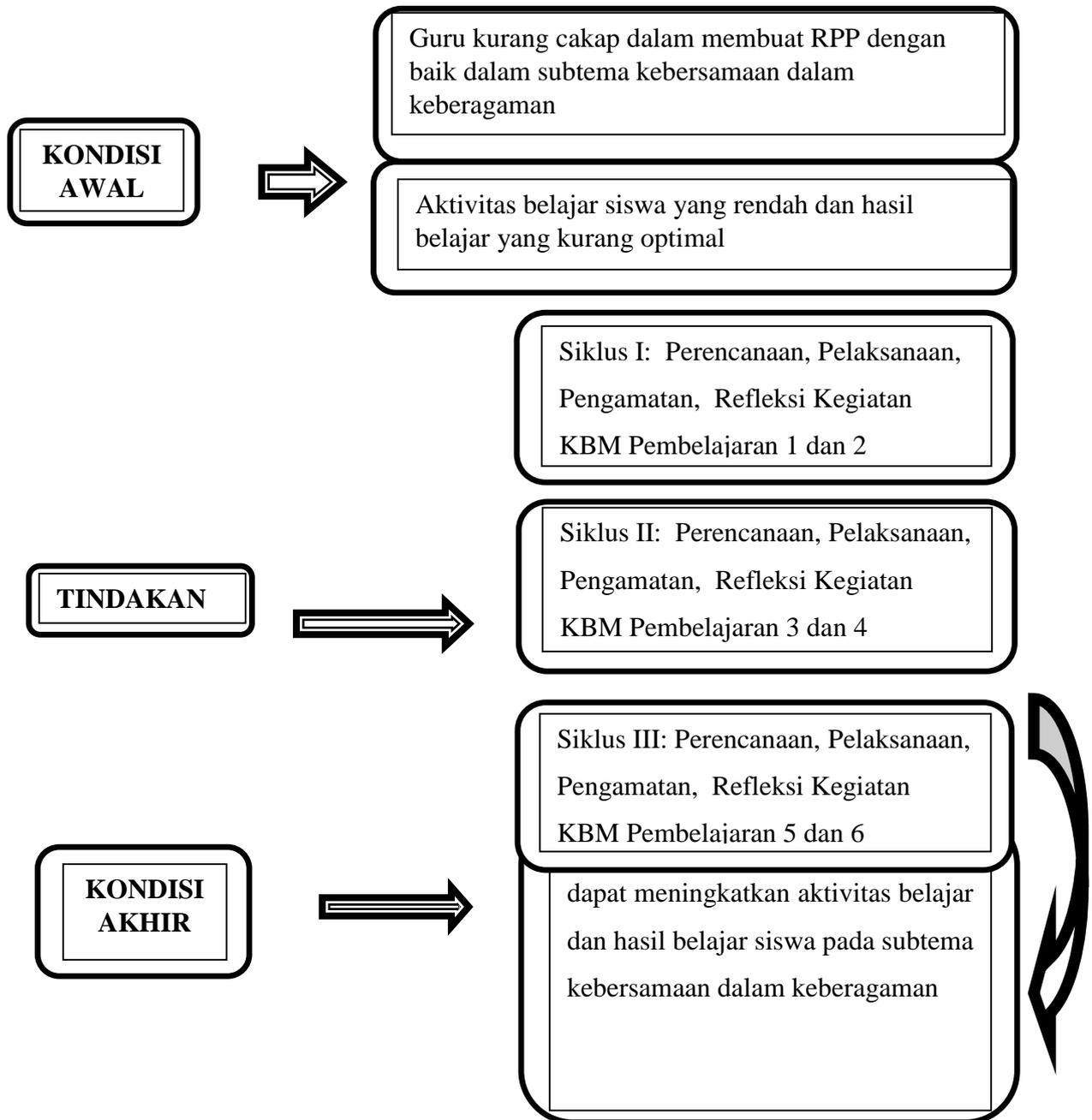
Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidikan agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Untuk mencapai tujuan tersebut, di dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen penting, yakni guru, media belajar, metode belajar, kurikulum/standar kompetensi dan lingkungan belajar, dimana ini akan mempengaruhi cara guru dalam menyampaikan pelajaran yakni dengan menggunakan metode yang sesuai.

Dengan demikian, agar terjadinya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, diperlukan metode atau model pembelajaran yang efektif. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievemen Division*. Dalam pembelajaran *Student Teams Achievemen Division* diharapkan siswa secara maksimal terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas diduga melalui penggunaan model *Student Teams Achievemen Division* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman di kelas IV SDN Cipaku 3 Bandung. Adapun bagan kerangka pemikirannya sebagai berikut:

Gambar kerangka pemikiran

tabel 2.1



I. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Pada proses pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di SDN Cipaku 3, khususnya subtema aku dan kebersamaan dalam keberagaman, guru kelas umumnya masih menggunakan metode ceramah, dimana guru menjadi pusat pembelajaran (*teacher centered*). Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Padahal kegiatan pembelajaran sebaiknya berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga siswa mendapatkan pelajaran secara langsung melalui kegiatan yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan lebih memaknai pembelajaran tersebut.

Dengan penggunaan pendekatan kontekstual ini diharapkan dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa dan menumbuhkan aktifitas. Selain itu, bisa membantu mengaktifkan aktifitas belajar siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Model ini juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan aktifitas siswa pada subtema kebiasaan makanku

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 96) hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Memperhatikan kerangka berfikir di atas, kaitannya dengan permasalahan yang ada maka hipotesis tindakan yang diajukan yaitu sebagai berikut:

a) Hipotesis Umum

Jika guru menerapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman

maka aktifitas dan hasil belajar siswa IV SDN Cipaku Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung mampu meningkat.

b) Hipotesis Khusus

- 1) Jika guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model *Students Team Achievement Division* pada subtema Kebersamaan dalam keberagaman pada siswa kelas VI SDN Cipaku Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung maka sikap aktifitas dan hasil belajar mampu meningkat.
- 2) Jika guru melaksanakan model *Student Teams Achievement Division* maka aktifitas diri dan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Cipaku Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman mampu meningkat.
- 3) Jika guru menerapkan model *Student Teams Achievement Division* sesuai langkah-langkahnya maka aktifitas siswa kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman mampu meningkat.
- 4) Jika guru menerapkan model *Sudent Teams Achievement Division* sesuai langkah-langkahnya maka hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Cipaku Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung pada subtema Kebersamaan dalam Keberagaman mampu meningkat.