

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu negara dan bangsa, dan untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subjek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri, dan profesional pada bidangnya masing-masing.

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia dalam proses menumbuh kembangkan eksistensinya menuju kesempurnaan hidup. Hal ini sejalan dengan John Stuart Mill (dalam Mulyasana, 2012, hlm. 3) yang mengemukakan bahwa pendidikan itu meliputi segala sesuatu yang dikerjakan oleh seseorang untuk dirinya atau yang dikerjakan oleh orang lain untuk dia, dengan tujuan mendekatkan dia kepada tingkat kesempurnaan. Ditegaskan pula oleh Plato (dalam Mulyasana, 2012, hlm. 4) bahwa pendidikan itu membantu perkembangan masing-masing dari jasmani dan akal dengan sesuatu yang memungkinkan tercapainya kesempurnaan. Kesempurnaan hidup di paparkan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Ardiwinata dan Hufad, 2007, hlm. 16) yakni kehidupan yang selaras dengan alam dan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut terlihat bahwa pendidikan bertujuan agar peserta didik mengembangkan kemampuan yang akan digunakan di masa depan demi terjuwudnya keselarasan hidup dengan alam dan masyarakat. Dalam menyongsong perkembangan abad ke-21 untuk mewujudkan keselarasan hidup dengan alam dan masyarakat maka pembelajaran harus berorientasi pada tantangan zaman. Hal ini sesuai dengan UU NO 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pencapaian tujuan pembelajaran, pada proses pendidikan memerlukan proses yang efektif dan efisien. Maksudnya adalah pembelajaran yang sesuai dengan kondisi personal pembelajar, baik dari segi metode, penggunaan tempat, maupun penggunaan waktu, serta meminimalkan usaha tetapi mendapatkan hasil yang lebih baik. Pendidik harus memiliki kemampuan dalam memahami peserta didik dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga materi yang disampaikan dapat diterima secara optimal oleh peserta didik. Setelah memahami peserta didik, pendidik akan mengetahui cara menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Pembelajaran di sekolah dasar belum mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang menunjang penguasaan aspek pengetahuan. Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas IV SDN 1 Cipanas, bahwa aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik kurang optimal. Dalam pembelajaran peserta didik kurang antusias sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti mengobrol dan bercanda dengan temannya. serta hasil evaluasi yang menunjukkan situasi kurang yaitu dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 70. Dari data nilai rata-rata ulangan harian menunjukkan bahwa dari 30 orang peserta didik yang mencapai KKM hanya 10 orang peserta didik dan 20 orang peserta didik lainnya belum memenuhi KKM. Selain itu peserta didik kurang dapat bekerjasama dengan orang lain dan cenderung malu bertanya ketika ada hal yang belum dipahami.

Hal ini dikarenakan pembelajaran hanya dilakukan satu arah dan peserta didik diharuskan untuk menghafal materi tanpa memahaminya. Selain itu, materi disampaikan dengan cara membayangkan saja tanpa media/percobaan sehingga peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran, serta keterampilan kerjasama kurang berkembang. Apabila permasalahan yang telah dipaparkan di atas tidak segera diatasi, diduga peserta didik akan mengalami kesulitan untuk menentukan sikap dan perilaku sehingga tidak mampu bersaing dalam kehidupan yang akan datang.

Pada kenyataannya, masih terdapat pendidik kurang terampil dalam pemilihan model pembelajaran agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Kurangnya keterampilan pendidik dalam memilih model pembelajaran akan

berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Banyak faktor yang menyebabkan masalah tersebut terjadi. Salah satunya adalah kurangnya keinginan pendidik untuk selalu mencari informasi terbaru mengenai model-model pembelajaran yang selalu berkembang dari waktu ke waktu. Sehingga, pendidik seringkali merasa cukup dan nyaman dengan gaya mengajar yang biasa dilakukannya. Kurangnya keinginan pendidik dalam menggunakan model pembelajaran yang interaktif akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang cenderung rendah.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap peserta didik didapat beberapa informasi yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik yaitu: 1) beberapa peserta didik kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, 2) peserta didik masih membutuhkan dorongan dari pendidik dalam mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan pendapat, 3) masih ada peserta didik yang tidak mengerjakan tugas atau PR, 4) peserta didik merasa sudah puas dan paham tentang materi yang diajarkan namun ketika diajukan pertanyaan peserta didik terlihat kebingungan, 5) peserta didik kurang berminat dalam memecahkan soal matematika yang bersifat menantang, 6) beberapa peserta didik terlihat masih mengobrol dengan temannya pada saat pendidik menjelaskan materi pelajaran, 7) masih ada peserta didik yang datang terlambat, dan 8) beberapa peserta didik masih terlihat bermain-main di luar kelas ketika pndidik telah memasuki ruang kelas.

Maka, solusi berdasarkan faktor penyebab di atas yaitu perlu adanya perubahan pada model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, salah satu model pembelajaran yang paling cocok yaitu model pembelajaran penemuan atau *Student Team Achievement Division (STAD)* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pembelajaran *discovery* merupakan pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar secara aktif menemukan pengetahuan yang baru Menurut Slavin (dalam Al-tabany, tahun 2015, hlm. 118) mengemukakan STAD merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang didalamnya siswa dibentuk kedalam kelompok belajar yang terdiri dari empat atau

lima anggota yang mewakili siswa dengan tingkat kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, maka model *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan pembelajaran kognitif dimana menuntut peserta didik secara aktif dapat menyampaikan ide atau gagasan melalui penemuan dimana pembelajarannya menekankan langsung pada pemahaman melalui keterlibatan peserta didik secara aktif pada pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*. STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, peserta didik belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh pendidik. Setelah itu peserta didik bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe STAD juga dapat membuat peserta didik aktif dan termotivasi mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada peserta didik yang lain, sehingga masing-masing peserta didik lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe STAD, pendidik berkeliling untuk membimbing peserta didik saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan pendidik dan diharapkan tidak ada ketakutan bagi peserta didik untuk bertanya atau berpendapat kepada pendidik.

Melalui wawancara yang sudah dilakukan dengan pendidik di lapangan, menyampaikan bahwa subtema keberagaman budaya bangsaku tidak menarik dan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan, materi yang disampaikan berbentuk hapalan, menyebabkan peserta didik kurang aktif. Sehingga proses pembelajarannya harus diperbaiki karena karena pada subtema ini peserta didik akan lebih mengetahui hubungan

manusia dan lingkungan yang pada kenyatannya saling mempengaruhi. Tujuan dari materi subtema keberagaman budaya bangsaku berdasarkan ranah kognitif yaitu, supaya peserta didik mengetahui bahwa Indonesia mempunyai banyaknya kebudayaan vertebrata, mengetahui kekayaan dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia. Pada ranah afektif yaitu, supaya sikap percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin pada peserta didik dapat dikembangkan. Sementara pada ranah psikomotor, yaitu supaya peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya dalam menentukan ide pokok, mengamati gambar, membaca peta, serta mencari informasi berdasarkan materi yang telah dipelajari. Maka, subtema keberagaman budaya bangsaku dapat dijadikan sebagai bahan untuk diteliti.

Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa model STAD ini sesuai dengan perkembangan abad ke-21 untuk mengembangkan strategi *learning together*, selain itu peserta didik diajak langsung mencoba, sehingga peserta didik dapat mengetahui dan menumbuhkan pengalaman yang nantinya akan mampu mereka ingat. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan data Bagaimanakah “ Penerapan Model *Student Team Achievement Division* (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa peserta didik yang hasilnya di bawah KKM 70. Dari 30 orang peserta didik, 25 orang belum mencapai KKM atau sebesar 85%, karena pendidik belum membantu dalam mengembangkan keterampilan dan proses kognitif yang dimiliki peserta didik.
2. Pendidik masih menerapkan model konvensional, karena pendidik belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya serta mengarahkan sendiri cara belajarnya.
3. Keterlibatan peserta didik dalam belajar masih kurang sehingga menyebabkan rendahnya hasrat dan minat peserta didik dalam belajar.

4. Kurangnya interaksi belajar peserta didik sesama teman sebayanya, bergaul bersama, dan bekerja bersama teman sebayanya.
5. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*), karena pendidik belum melibatkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran sehingga tidak berpusat pada peserta didik.
6. Rasa percaya diri peserta didik rendah, karena pendidik belum membantu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah

Adapun pertanyaan penelitian dari rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

“Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik pada Tema Indahnya Kebersamaan siswa kelas IV Sekolah Dasar?”

2. Pertanyaan Penelitian

Mengingat rumusan masalah di atas masih terlalu luas, maka rumusan masalah tersebut dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana respon peserta didik kelas IV ketika pembelajaran pada subtema Indahnya Kebudayaanku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division* ?
- b. Bagaimana aktivitas peserta didik kelas IV ketika pembelajaran pada subtema Indahnya Kebudayaanku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*?
- c. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas IV sebelum mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*?

- d. Bagaimana perangkat pembelajaran yang disiapkan pendidik untuk melaksanakan pembelajaran kelas IV pada subtema Indahnya Kebudayaanku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*?
- e. Bagaimana aktivitas pendidik dalam mengikuti pembelajaran kelas IV pada subtema Indahnya Kebudayaanku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*?
- f. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas IV setelah mengikuti pembelajaran pada subtema Indahnya Kebudayaanku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*?

D. Batasan Masalah

Memperhatikan hasil identifikasi masalah, rumusan masalah, dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diutarakan, diperoleh gambaran permasalahan yang begitu luas. Namun menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini, peneliti perlu memberikan batasan masalah secara jelas sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Cipanas.
2. Materi yang diterima peserta didik selama penelitian berlangsung adalah Tema 1 Indahnya Kebersamaan, subtema 1 Indahnya Kebudayaan.
3. Ranah kognitif yang akan diteliti pada penelitian ini mengenai pemahaman peserta didik pada materi subtema Indahnya Kebudayaan.
4. Belum pernah diterapkannya metode STAD guna mengembangkan kemampuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Kebeagaman Budaya Bangsaku peserta didik kelas IV SDN 1 Cipanas.
5. Belum optimalnya hasil belajar untuk meningkatkan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku peserta didik kelas IV SDN 1 Cipanas karena Hasil UAS sebagian besar peserta didik masih dibawah KKM yang diterapkan.
6. Model yang digunakan pada kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung adalah model *Student Team Achievement Division*.

E. Tujuan Penelitian

Sasaran utama yang diharapkan sebagai tujuan dari kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Cipanas pada subtema keberagaman budaya bangsaku. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Secara umum Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk memecahkan masalah kurangnya hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Cipanas pada subtema Indahnya Kebudayaan melalui penerapan model *Student Team Achievement Division*.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik kelas IV sebelum mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*.
- b. Untuk menyusun perangkat pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran di kelas IV pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*.
- c. Untuk mengetahui aktivitas mengajar pendidik di kelas IV pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*.
- d. Untuk mengetahui respon peserta didik kelas IV ketika pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*.
- e. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik kelas IV ketika pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*.
- f. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV setelah mengikuti pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis Untuk menambah khazanah hasil penelitian tentang upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan membuka kemungkinan dilakukan penelitian tindakan lebih lanjut tentang permasalahan sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik, dapat mengetahui pola dan strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, berani dalam mengungkapkan pendapat, mengajukan pertanyaan, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman dalam belajarnya.
- c. Bagi sekolah, dapat mengadakan perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti, mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dalam meningkatkan motivasi belajar pada subtema keberagaman budaya bangsa, sehingga hasil penelitian ini bermanfaat. Adapun manfaat bagi peneliti adalah:
 - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pasundan Bandung.
 - 2) Mendapatkan pengalaman dalam merencanakan, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
 - 3) Sebagai tempat untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan di bangku kuliah. Mendapatkan pengalaman dan menambah wawasan dalam melakukan penelitian tindakan kelas.

G. Kerangka Berpikir

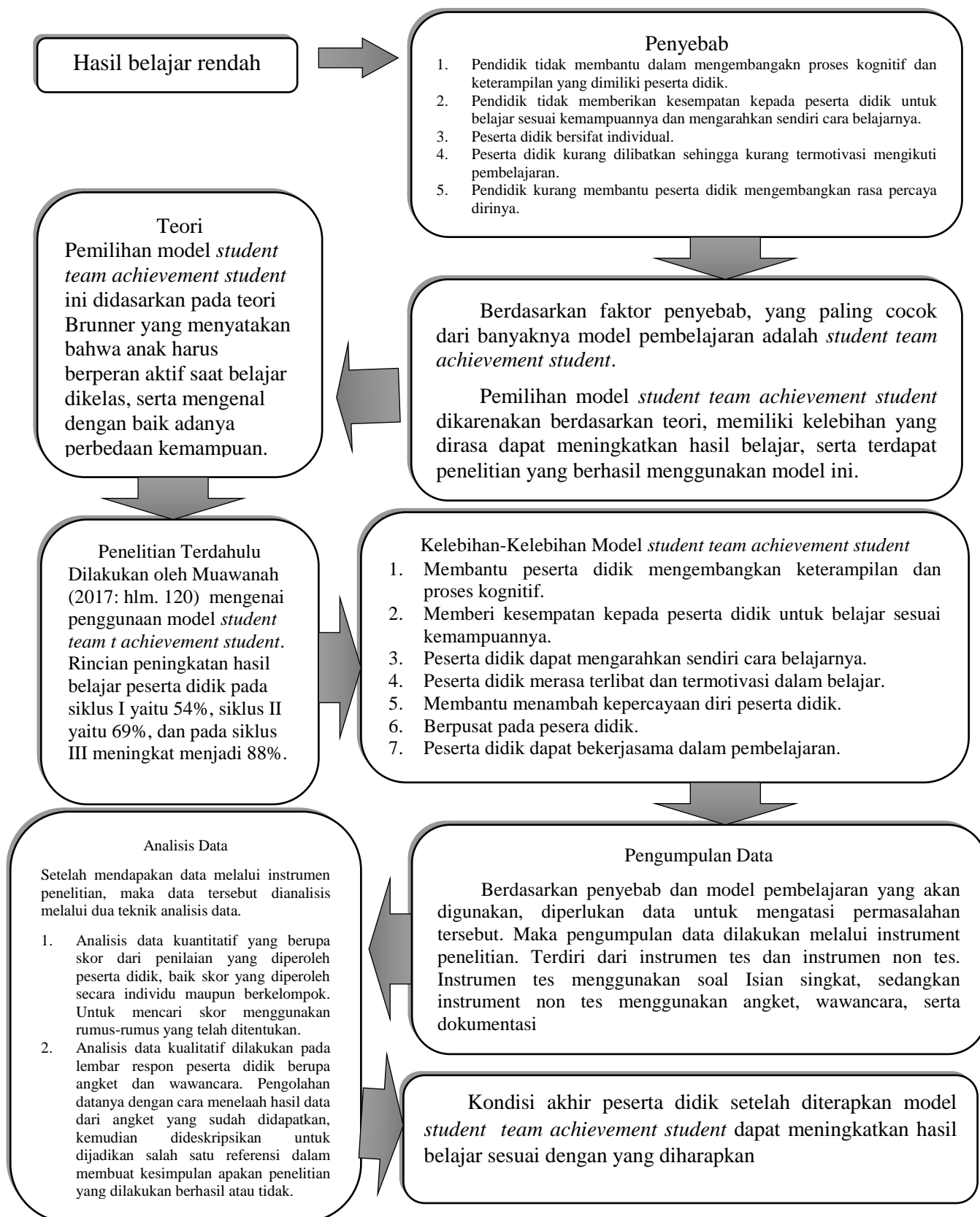
Menurut menurut Slavin (*Cooperative Learning*. 2005 hlm 12) STAD merupakan suatu metode yang memiliki gagasan utama memotivasi peserta didik untuk dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh pendidik. Menurut Shoimin (2014 hlm 189) menyatakan STAD mengacu kepada kelompok belajar peserta didik, dimana peserta didik satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang, yang dibentuk secara heterogen, berdasarkan gender, dan prestasi akademik sekelas, suku etnis dan lain sebagainya.

Berdasarkan kondisi awal di kelas IV SD Negeri 1 Cipanas pembelajaran masih berpusat pada pendidik sehingga hasil belajar peserta didik kurang maksimal selain itu sikap percaya diri peserta didik kurang terlihat dikarenakan tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Permasalahan yang terjadi dikarenakan pendidik masih kurang tepat dalam memilih model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan hanya mengandalkan ceramah sehingga pembelajaran dirasa sangat monoton.

Pendidik harus merencanakan pembelajaran agar lebih interaktif. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model *student team achievement student* dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan percaya diri dan hasil belajar peserta didik, karena model ini menuntut peserta didik secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan penggunaan model *student team achievement student* diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan di atas sehingga kegiatan belajar dapat berpusat pada peserta didik, yang diharapkan akan berdampak baik pada peningkatan percaya diri dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka berpikir pada penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan pada bagan sebagai berikut:



Bagan 1.1

Bagan Kerangka Berpikir

Sumber: Kodariah Isma Dewi (2018: hlm. 11)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan jika penggunaan model *Student Team Achievement Division (STAD)* berlangsung dengan efektif, maka hasil belajar peserta didik pada subtema keberagaman budaya bangsaku peserta didik akan meningkat.

H. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diutarakan di atas, maka asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Peneliti memiliki asumsi bahwa dengan menerapkan model *Student Team Achievement Division (STAD)* dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri dan hasil belajar dengan alasan peserta didik dapat secara aktif terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam penemuan pengetahuannya sendiri. Sehingga pembelajaran akan memberikan pengalaman kepada peserta didik, dari pada hanya diberikan teori semata dan komunikasi yang hanya terjalin satu arah saja.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir dan asumsi yang telah dipaparkan di atas, peneliti menilai bahwa dengan penggunaan model *student achievement student* pada subtema keberagaman budayaku dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya peneliti mengungkapkan hal tersebut ke dalam hipotesis tindakan sebagai berikut:

a. Hipotesis Umum

Penerapan model *Student Team Achievement Division (STAD)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada subtema keberagaman budayaku di kelas IV SD Negeri 1 Cipanas.

b. Hipotesis Khusus

- 1) Jika penggunaan model *Student Team Achievement Division (STAD)* pada subtema keberagaman budayaku diterapkan, maka akan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 1 Cipanas .
- 2) Jika penggunaan model *Student Team Achievement Division (STAD)* pada subtema keberagaman budaya bangsaku berjalan efektif, maka akan

meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas IV SD 1 Negeri Cipanas .

- 3) Jika penggunaan model *Student Team Achievement Division (STAD)* pada subtema budayaku berjalan efektif, maka akan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik di kelas IV SD Negeri 1 Cipanas.

I. Definisi Operasional

Definisi operasional sebagai pengertian atau maksud dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Definisi operasional bertujuan untuk menghindari salah penafsiran terhadap makna dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan beberapa kata yang berkaitan dengan variabel-variabel yang akan menjadi acuan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan adalah suatu bentuk kegiatan untuk mencapai sesuatu berdasarkan teori yang akan membawa seseorang pada tujuan yang lebih baik (Rahmawati, 2017: hlm. 11).
2. Model *Student Team Achievement Division (STAD)* adalah didesain untuk memotivasi siswa-siswa supaya kembali bersemangat dan saling menolong untuk mengembangkan keterampilan yang diajarkan oleh guru (Nur Citra Utomo dan C. Novi Primiani, 2009: hlm. 9).
3. Meningkatkan adalah perubahan dari keadaan atau sifat yang negatif berubah menjadi positif. Dapat juga diartikan sebagai cara yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik.
4. Hasil Belajar adalah Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2009: Hlm. 3).
5. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 BAB I pasal 1 ayat 1).
6. Manusia dan Lingkungan, Manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa membutuhkan orang lain, oleh karena itu manusia senantiasa membutuhkan

interaksi dengan manusia yang lain. Sedangkan lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia, baik langsung maupun tidak langsung. Antara manusia dan lingkungan memiliki hubungan ketergantungan yang sangat erat. Manusia dalam hidupnya senantiasa berinteraksi dengan lingkungan dimana manusia itu berada.

J. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan dalam penelitian skripsi maka perlu adanya sistematika penulisan skripsi. Berdasarkan buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan Bandung 2018, maka sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal
2. Bagian Isi
 - a. BAB I Pendahuluan
 - b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - c. BAB III Metode Penelitian
 - d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - e. BAB V Simpulan dan Saran
3. Bagian Akhir
 - a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran-Lampiran
 - c. Riwayat Hidup