

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Hakikat Pembelajaran

Secara istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Menurut Susanto (2013, hlm. 19) menjelaskan pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, dengan pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Sedangkan menurut Faturrohman (2017, hlm. 37) pembelajaran diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar ingin belajar sesuai kehedaknya sendiri, melalui pembelajaran ada proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan faktor penting dalam pengembangan peserta didik dalam proses berkelanjutan yang tidak berhenti saat menyelesaikan pendidikan formal. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk terus belajar dan mengembangkan diri sepanjang hayatnya.

b. Ciri-ciri Pembelajaran

Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan sebuah realisasi dari komponen-komponen yang terdapat didalam perencanaan pembelajaran. Komponen tersebut mencakup proses awal pembelajaran, inti, penutup, evaluasi, sampai pada tahap refleksi. Adapun ciri-ciri pembelajaran menurut Siregar & Widyaningrum (2015, hlm. 36) adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan sistematis yang telah direncanakan sedemikian rupa.
- 2) Kegiatan difokuskan kepada aktivitas peserta didik (*learner centered*).

- 3) Terdapat tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya
- 4) Pelaksanaannya terkendali dan hasilnya dapat diukur.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dilakukan secara sadar dan disengaja untuk membuat peserta didik belajar, proses belajar inilah yang harus dioptimalkan sehingga terjadi perubahan tingkah laku peserta didik, dari yang sebelumnya negatif menjadi lebih positif.

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan apa yang diharapkan dari peserta didik sebagai hasil belajar. Tujuan pembelajaran adalah aspek yang penting dalam perancangan kegiatan belajar, dengan membuat sebuah tujuan pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran akan lebih terarah dan jelas.

Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Menurut Cooper dalam Rusmono (2014, hlm. 23), tujuan pembelajaran dapat dibuat agar berorientasi pada peserta didik, menggambarkan perilaku sebagai hasil belajar, jelas dan komprehensif, serta dapat diamati. Menurut Sardiman (2014, hlm. 26-27) secara umum terdapat tiga jenis tujuan pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan dan kemampuan serta harus disertai usaha sadar dalam berpikir.
- 2) Untuk mendapatkan kemampuan konsep dan keterampilan, baik keterampilan jasmani serta keterampilan rohani.
- 3) Pembentukan sikap, dalam menumbuhkan sikap atau perilaku peserta didik sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam pembuatan rancangan pembelajaran, tujuan pembelajaran juga merupakan sebuah pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, maka dari itu tujuan pembelajaran perlu dirancang dengan memperhatikan berbagai aspek yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai kegiatan refleksi.

2. Pembelajaran Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Matematika adalah hal yang memegang peran penting bagi kehidupan manusia, karena ilmunya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun menurut Anisensisa (2020, hlm. 62) matematika adalah suatu ilmu tentang informasi yang diperoleh oleh kegiatan pengolahan suatu data yang memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah, berupa angka-angka maupun berbentuk kategori dari suatu kegiatan atau suatu peristiwa.

Sedangkan menurut Susanto (2013, hlm. 185) menjelaskan matematika merupakan kegiatan melalui penalaran induktif yang didasarkan fakta dan gejala yang muncul untuk sampai pada perkiraan tertentu. Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (universal)

Secara umum, tujuan utama pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Isrok'atun (2020, hlm. 14-16) adapun ciri-ciri pembelajaran matematika di Sekolah Dasar diantaranya:

- 1) Pendekatan spiral merupakan suatu topik matematika dengan mengkaitkan dengan topik sebelumnya.
- 2) Pembelajaran matematika dilakukan bertahap dimulai dari konsep-konsep sederhana berbantuan media konkrit, menuju konsep abstrak lebih sulit.
- 3) Metode induktif dalam matematika tidak menerima generalisasi berdasarkan pada pengamatan.
- 4) Dilakukan secara bermakna, mengajarkan materi pelajaran mengutamakan pemahaman konsep dari pada hafalan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di Sekolah Dasar tidak terlepas dari hakikat peserta didik dan hakikat matematika. Anak Sekolah Dasar belum bisa berpikir secara deduktif, sedangkan matematika ilmu yang abstrak dan deduktif. Maka dari itu, untuk menjembatani antara matematika yang deduktif dan peserta didik yang belum bisa berpikir secara deduktif maka pembelajaran matematika di Sekolah Dasar memiliki ciri-ciri menggunakan pendekatan spiral, dilakukan secara bertahap, menggunakan metode induktif, dan dilakukan secara bermakna.

3. Model Pembelajaran

a. Hakikat Model Pembelajaran

Model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual untuk melakukan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar sampai mencapai tujuan belajar tertentu. Pembelajaran merupakan suatu usaha pembelajar bertujuan untuk menolong pelajar dalam belajar. Adapun menurut Karniasih dan Sani (2017, hlm. 12) mengemukakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir disajikan secara khusus oleh guru.

Pendapat lain menurut Trianto (2015, hlm. 51) menjelaskan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Hal ini diperjelas menurut Priansa dalam Julaeha & Erihardiana (2022, hlm. 134) memaparkan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual untuk digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan atau sistematis dalam proses pembelajaran untuk membantu belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran merupakan kerangka kegiatan yang penting bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri menurut Rusman (2017, hlm. 136) sebagai berikut.

- 1) Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

c. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah menjawab bagaimana individu belajar. Menurut (Fathurrohman, 2006, hlm. 1) setiap model pembelajaran terdiri dari adanya sebuah alasan, dan langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa didukung dengan sistem pendukung yang diperlukan, dan metode untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik

Banyak kemanfaatan implementasi dari model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bagian penting dalam perencanaan dan penyampaian instruksional. Model pembelajaran digunakan untuk membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar, untuk menciptakan hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain dalam pembelajaran.

Menurut Joyce dan Weil (dalam Halimah, Leli. 2017), ada beberapa kegunaan atau manfaat dari model pembelajaran secara umum, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memperjelas hubungan fungsional antar berbagai komponen.
- 2) Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
- 3) Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan

- 4) Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen.
- 5) Mengidentifikasi secara tepat untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan
- 6) Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas peserta didik menjadi satu kesatuan yang terpadu
- 7) Melalui model pembelajaran, guru mentransformasi informasi secara kreatif, dan efektif sesuai kebutuhan.

Dari berbagai uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran, model pembelajaran memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh pendidik dan peserta didik.

4. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun menurut Warsono dan Hariyanto (2017, hlm. 159) selama empat dekade lebih, dimulai pada tahun 1970-an dan berkembang pesat sampai pada tahun 1980-an, sampai saat ini pembelajaran kooperatif terus berkembang menjadi pembelajaran yang populer. Pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pendapat lain menurut Soejadi dalam (Teti Sobari 2006, hlm. 15) pendekatan teori konstruktivisme adalah dalam pembelajaran suatu pendekatan dimana peserta didik secara individual menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks, memeriksa informasi yang didapat dengan aturan dan merevisi.

Sedangkan menurut Rusman (2018, hlm. 202) pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif dengan anggota empat sampai enam orang dengan struktur kelompok bersifat *heterogen*. Pendapat lain menurut Solihatin & Raharjo (2007, hlm. 4) memaparkan *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu sesama dalam struktur kerja sama teratur dalam kelompok, terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Dari berbagai pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sebuah model yang mengacu pada pembelajaran secara berkelompok. Pada model pembelajaran ini peserta didik akan belajar secara berkelompok, yakni kelompok kecil secara kolaboratif yang pada setiap anggotanya terdiri dari 4-6 orang dan bersifat heterogen. Pada pembelajaran ini memiliki dua tanggung jawab yakni belajar untuk dirinya sendiri dan saling membantu antar sesama anggota kelompok.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yang tentunya berbeda dengan model lainnya, karakteristik model pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2018, hlm. 207) adalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan anggota yang heterogen.

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif dapat dilakukan dengan berlandaskan kerja sama dan saling membantu antar anggota kelompok.

3) Kemauan untuk bekerja sama

Seluruh anggota kelompok harus bekerja sama dan membagi pekerjaannya secara merata agar tercipta rasa keadilan.

4) Keterampilan bekerja sama

Keterampilan bekerja sama dapat dipupuk sejak dini salah satunya dengan menerapkan pembelajaran kooperatif.

Menurut berbagai pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan aspek kerja sama atau gotong-royong. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Pada pembelajaran kooperatif, proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada peserta didik, namun peserta didik dapat membelajarkan kepada peserta didik lainnya.

c. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* tidak hanya unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Menurut Trianto (2007, hlm. 45) pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Adanya kerjasama antara guru dengan peserta didik
- b) Saling membantu
- c) Belajar menjadi bergairah
- d) Pembelajaran menjadi terintegrasi secara kontekstual
- e) Penggunaan multimedia dan sumber belajar
- f) Cara belajar siswa aktif
- g) Bertukar pengetahuan antar teman
- h) Peserta didik menjadi kritis dan guru lebih kreatif
- i) Dinding dan lorong kelas penuh dengan karya peserta didik
- j) Laporan belajar tidak hanya rapor, tapi juga hasil karya dan portofolio peserta didik.

d. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut (Isjoni, 2013, hlm. 21) tujuan utama dalam penerapan pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-teman sekeliling dengan cara saling menghargai pendapat dan dapat memberikan kesempatan kepada orang lain dalam menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Tujuan pembelajaran kooperatif dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan hasil akademik.
 Dengan meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademiknya akan meningkatkan hasil akademik peserta didik. Peserta didik akan mampu menjadi narasumber bagi temannya yang kurang mampu serta bagi peserta didik yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.
- 2) Pembelajaran kooperatif memberi peluang agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang dalam belajar.

Perbedaan tersebut antara lain: perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, perbedaan ciri fisik, dan perbedaan agama.

- 3) Pembelajaran kooperatif akan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Keterampilan sosial yang dimaksud yaitu berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, bersedia menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok.

Sejalan dengan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, serta ketrampilan peserta didik secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka, menyenangkan dan demokratis.

e. Keunggulan dan Kelemahan

Model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahannya tersendiri, hal ini juga tergantung bagaimana guru menerapkan model pembelajaran tersebut.

- 1) Keunggulan model pembelajaran kooperatif

Adapun keunggulan dari model pembelajaran kooperatif menurut Jarolimek dan Parker (dalam Isjoni, 2010) adalah sebagai berikut:

- a) Saling ketergantungan yang positif
- b) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.
- c) Peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- d) Suasana kelas yang rilek dan menyenangkan.
- e) Terjalinnnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara peserta didik dengan guru
- f) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Berdasarkan keunggulan yang dikemukakan oleh ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif yaitu akan terjadi sebuah kegiatan yang menekankan kepada proses kerja sama dan bergotong-royong, pengertian, saling membantu dan melatih interaksi dengan sesama teman.

2) Kelemahan model kooperatif

Selain memiliki keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kelemahan. Adapun kelemahan dari model pembelajaran menurut Dess (dalam Ali Ismun. 2017) beberapa kelemahan belajar kooperatif adalah sebagai berikut:

- a) Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik, sehingga sulit mencapai target kurikulum
- b) Membutuhkan waktu yang lama untuk guru sehingga kebanyakan guru tidak mau menggunakan strategi kooperatif
- c) Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan atau menggunakan strategi belajar kooperatif, dan
- d) Menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama.

Berdasarkan kelemahan yang dijelaskan oleh ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya, terutama bagaimana cara guru dalam mengimplementasikan serta memperhatikan aspek waktu pelaksanaan.

f. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Suatu model pembelajaran memiliki sintaks atau urutan atau tahap-tahap kegiatan belajar yang diistilahkan dengan fase yang menggambarkan bagaimana model tersebut dalam praktiknya, misalnya bagaimana memulai pelajaran.

Menurut Ibrahim (2000, hlm.10) langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif.

Tabel 2. 1 Langkah-langkah Kooperatif

No	Indikator	Kegiatan Guru
1	Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut, dan memotivasi peserta didik belajar.
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan mendemostrasikan, atau melalui bahan bacaan.
3	Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6	Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok.

(Sumber: Ibrahim 2000, hlm.10)

g. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif

1) Model Pembelajaran Tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu tipe pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota, masing-masing individu dalam kelompok memiliki tanggung jawab untuk menguasai bagian materi yang sedang dipelajari dan dianggap sebagai “ahli” pada materi tersebut, lalu ia dapat mengajarkannya kembali kepada teman-temannya yang lain.

2) Model Pembelajaran Tipe Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Komponen penting dalam proses pembelajaran kooperatis tipe investigasi kelompok ini adalah penyelidikan, interaksi, interpretasi, dan motivasi intrinsik. Sedangkan langkah yang dilakukan meliputi identifikasi topik, menentukan subtopik sebagai bahan penyelidikan, penyelenggaraan investigasi dengan berkomunikasi bersama anggota kelompok, menyiapkan laporan akhir, menyajikan laporan akhir berupa proyek atau presentasi, dan terakhir tahap penilaian atau evaluasi sebagai proses meninjau ulang kekurangan yang harus diperbaiki.

3) Model Pembelajaran Tipe Pendekatan Struktural

Model pembelajaran tipe pendekatan struktural merupakan penggunaan struktur yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Tujuan dari tipe ini agar peserta didik saling bekerja sama, saling membantu dalam kelompok kecil dan mementingkan kepentingan kelompok diatas kepentingan pribadi. Ada 2 macam struktur tipe pendekatan struktural, yaitu *Think Pair-Share* dan *Numbered-Head-Together (NHT)*.

Tipe *Think-pair-share* merupakan sebuah model yang didesain untuk meningkatkan komunikasi secara pribadi yang diperlukan oleh peserta didik untuk

memproses informasi, mempertahankan ide-ide, dan memahami makna pembelajaran selain yang disampaikan oleh guru. Sedangkan tipe *Numbered-Head-Together (NHT)* merupakan suatu model yang mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab belajar materi.

4) Model Pembelajaran Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournaments (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran yang memuat kelompok kecil (5 sampai 6 orang) dengan berbagai perbedaan, baik itu agama, suku bangsa, jenis kelamin, dan kemampuan.

Menurut Slavin (2007), ciri tipe TGT ini adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b) Games Tournament, peserta didik yang menjadi perwakilan kelompoknya akan ditempatkan dalam meja turnamen.
- c) Pelaksanaan turnamen mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan sebelumnya
- d) Adanya penghargaan kelompok yang memiliki skor paling besar.

5) Model Pembelajaran tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe model dalam model pembelajaran kooperatif yang dianggap paling sederhana serta dilakukan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran berupa konsep-konsep yang kompleks yang dilakukan secara bersama. Menurut Slavin (1995) model pembelajaran tipe STAD ini terdiri dari 5 (lima) komponen utama, yaitu penyajian materi, kelompok, kuis, skor peningkatan individu, dan penghargaan kelompok.

Komponen-komponen pada model tipe STAD ini pada dasarnya dapat juga dijadikan sebagai langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti, namun pada pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing guru dan disesuaikan juga dengan aspek lainnya yang menunjang proses pembelajaran di kelas.

5. Model Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

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

Model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dkk di Universitas John Hopkin. Menurut Slavin (2007, hlm. 80) model STAD adalah variasi pembelajaran kooperatif dari yang paling banyak diteliti. Model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kerjasama dan interaksi antar peserta didik dalam kelompok kecil. Peserta didik bekerja dalam tim kecil dengan anggota yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam. Setiap anggota tim bertanggung jawab untuk memastikan bahwa semua anggota memahami materi pembelajaran.

Pendapat lain menurut Hamzah, dkk (2014, hlm. 163) model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu model paling sederhana untuk menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling mendukung dan membantu antara peserta didik untuk memahami suatu materi pelajaran yang diajarkan guru. Hal senada dikemukakan oleh Andira, dkk (2020, hlm. 130) model kooperatif tipe STAD merupakan suatu model pembelajaran yang berkelompok dengan tipe memacu peserta didik agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD tergolong pada model yang terdiri atas kelompok kecil, peserta didik dapat bekerja sama sebagai satu tim untuk memecahkan masalah, melengkapi tugas atau menyelesaikan tugas bersama. Dengan demikian, model *student team achievement division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas siswa untuk mengemukakan pendapat, ide, dan gagasan dalam pembelajaran (Maulana 2017, hlm. 45).

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Slavin (dalam Isjoni 2013, hlm. 53) bahwa pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi antara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal. Atau yang disebut dengan bekerja kelompok

peserta didik akan lebih bebas bertanya terhadap teman kelompoknya tentang materi yang belum dikuasainya. Dalam satu kelas peserta didik terbagi menjadi beberapa kelompok tergantung kapasitas peserta didik yang terdiri dari 4-5 orang tiap kelompoknya. Tujuan strategi ini agar masing-masing peserta didik merasa bahwa mereka adalah satu dan sepejuangan. Sedangkan jika salah satu kelompok dapat memenuhi kriteria yang ditentukan, kelompok tersebut akan mendapatkan penghargaan dan skor yang memuaskan.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan tipe yang paling sederhana didalam model pembelajaran kooperatif, namun tipe ini dapat menjadi bermakna apabila ada kerjasama yang baik antara pendidik sebagai fasilitator. Tipe STAD ini juga dapat melatih kemampuan peserta didik dalam berinteraksi, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Menurut Rusman (2018, hlm. 227) karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe STAD antara lain sebagai berikut:

- 1) Tujuan kognitif memberi informasi akademik sederhana.
- 2) Tujuan sosial kerja kelompok dan kerja sama.
- 3) Struktur Tim kelompok belajar heterogen dengan 4-5 orang anggota.
- 4) Pemilihan Topik Pelajaran dilakukan oleh guru.
- 5) Tugas utama peserta didik dapat menggunakan lembar kegiatan dan saling membantu untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 6) Penilaian dilakukan tes mingguan.
- 7) Pengakuan oleh lembar pengetahuan dan publikasi lain.

Dapat disimpulkan bahwa tipe STAD merupakan salah satu tipe model kooperatif yang sederhana untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang berupa konsep-konsep yang abstrak.

c. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Model Pembelajaran tipe STAD memiliki manfaat yang bisa dirasakan oleh pendidik dan peserta didik, secara umum model pembelajaran kooperatif tipe

STAD dapat menjadikan peserta didik lebih siap dalam menghadapi pelajaran dan melatih kemampuan bekerjasama dengan baik sehingga memudahkan mereka untuk memahami materi yang diberikan. Menurut Isjoni (2007, hlm. 7) menjelaskan bahwa manfaat model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah memotivasi siswa agar mendorong dan saling membantu di antara siswa dalam menguasai keterampilan atau pengetahuan yang dijelaskan oleh guru. Pendapat lain menurut Fanny, dkk (2022, hlm. 308) menyampaikan manfaat STAD dapat membangkitkan minat dan kemampuan bekerja sam, saling menghargai dan juga timbul kepedulian. Manfaat model pembelajaran tipe STAD bagi guru:

- 1) Memudahkan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran interaktif, karena melibatkan peran aktif peserta didik.
- 2) Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena didalamnya terdapat kuis.
- 3) Mudah menilai menggunakan skor yang didapatkan tiap kelompok.
- 4) Dapat menjadi peluang untuk memberikan apresiasi atau penghargaan kepada peserta didik dan menilai keaktifan peserta didik.

Manfaat model pembelajaran tipe STAD bagi peserta didik:

- 1) Mendapatkan pembelajaran dengan menyenangkan
- 2) Mudah memahami materi karena disusun dari mulai konsep sederhana sampai konsep yang kompleks
- 3) Melatih kemampuan berinteraksi
- 4) Melatih kemampuan bekerja sama, saling membantu, dan menghargai pendapat orang lain
- 5) Mengikuti pembelajaran dengan sebuah permainan yang inovatif.

d. Tujuan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)

Tujuan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat diterapkan untuk memotivasi peserta didik yang memiliki keberanian mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat orang lain, dan saling memberikan pendapat, selain itu dalam belajar biasanya peserta didik dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Menurut Wulandari (2022, hlm. 20) pembelajaran kooperatif tipe STAD ini sangat baik

untuk dilaksanakan karena peserta didik dapat bekerja sama dan saling tolong menolong dalam menghadapi tugas yang dihadapi.

Menurut pendapat Asdar (dalam Wardana 2017, hlm. 78), pembelajaran kooperatif tipe STAD disusun dengan tujuan agar peserta didik dapat bekerja dalam kelompok, sehingga dapat tumbuh kemauan bekerja sama, berpikir kritis, peserta didik dapat termotivasi dan bertanggung jawab terhadap kelompok. Peserta didik memiliki kemampuan untuk membantu teman dan terhadap diri sendiri dalam mengikuti kuis nantinya guna mencapai suatu tujuan yaitu mendapatkan penghargaan tim yang super. Adanya evaluasi, peserta didik mampu merangkum pelajaran yang diterima dari penjelasan guru maupun hasil kerja kelompok yang dilakukan. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dimana peserta didik mengerjakannya secara individu sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

e. Kelebihan dan Kelemahan Model Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Ibrahim, dkk (2000, hlm.72) menyatakan kelebihan tipe STAD adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkerjasama dengan peserta didik lain.
- 2) Peserta didik dapat menguasai pelajaran yang disampaikan
- 3) Dalam proses belajar mengajar peserta didik saling ketergantungan positif.
- 4) Setiap peserta didik dapat saling mengisi satu sama lain.

Adapun kelemahan dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Majid (2016, hlm. 188) adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Peserta didik pandai cenderung enggan apabila disatukan dengan temannya yang kurang pandai, dan yang kurang pandai pun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai, walaupun lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.
- 3) Peserta didik diberikan kuis dan tes secara perorangan. Pada tahap ini setiap peserta didik harus memperhatikan kemampuannya dan menunjukkan apa yang diperoleh pada kegiatan kelompok dengan cara menjawab soal kuis atau tes

sesuai dengan kemampuannya. Pada saat mengerjakan kuis atau tes ini, setiap peserta didik bekerja sendiri.

- 4) Penentuan skor. Hasil kuis atau tes diperiksa oleh guru, setiap skor yang diperoleh peserta didik dimasukkan ke dalam daftar skor individual, untuk melihat peningkatan kemampuan individual. Rata-rata skor peningkatan individual merupakan sumbangan bagi kinerja pencapaian hasil kelompok.
- 5) Penghargaan terhadap kelompok. Berdasarkan skor peningkatan individu, maka akan diperoleh skor kelompok. Dengan demikian, skor kelompok sangat tergantung dari sumbangan skor individu.

f. Sintaks Model Pembelajaran Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

Menurut Supriyono (2014, hlm. 3-4) sintaks model pembelajaran kooperatif STAD adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Langkah-langkah Kooperatif tipe STAD

Fase	Tingkah Laku Guru	Tingkah Laku Siswa
Fase 1 Penyajian Mata Pelajaran	Guru menyajikan materi pelajaran	Siswa mendengarkan penyajian materi pelajaran
Fase 2 Pembentukan Kelompok	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen	Siswa berkumpul dalam kelompok yang telah dibentuk oleh guru
Fase 3 Diskusi	Guru memberi tugas kepada kelompok dan dikerjakan secara diskusi serta membimbing siswa menjalankan diskusi	Siswa mengerjakan tugas dengan cara diskusi kelompok
Fase 4 Publikasi	Guru meminta siswa mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas	Satu orang perwakilan kelompok melakukan persentasi
Fase 5 Pemberian Kuis dan Penghargaan	Guru memberikan kuis berupa pertanyaan dan memberikan reward kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar	Siswa menjawab pertanyaan dari guru
Fase 6 Evaluasi	Guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa	Siswa mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan oleh guru
Fase 7 Kesimpulan	Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran	Siswa bersama-sama guru menyimpulkan materi pelajaran

(Sumber: Rahayu & Supriyono, 2014, hlm. 3-4)

Menurut Warsono & Hariyanto (2017, hlm.197) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membentuk kelompok heterogen yang isinya sekitar 4-6 orang. Dalam pengertian heterogen ada peserta didik yang cepat belajar, lambat belajar, rata-rata, ada peserta didik laki-laki ada peserta didik perempuan, dari berbagai suku dan ras.
- 2) Guru melakukan presentasi, dan menyajikan pelajaran.
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok.
- 4) Guru memperbolehkan peserta didik yang cepat belajar untuk mengajari peserta didik yang lambat belajar sampai akhirnya semua peserta didik menjadi tahu.
- 5) Guru memberi kuis/soal. Dalam hal ini, tidak boleh ada peserta didik yang saling memberi tahu.
- 6) Guru melakukan evaluasi dan refleksi.

Menurut Rusman (2018, hlm. 215) langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif model STAD adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 3Langkah-langkah Kooperatif tipe STAD

No	Fase	Kegiatan
1	Penyampaian Tujuan dan Motivasi	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
2	Pembagian Kelompok	Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 peserta didik yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, ras atau etnik.
3	Presentasi dari Guru	Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang akan dicapai. Guru memberi motivasi agar peserta didik belajar aktif dan kreatif. Dalam proses pembelajaran guru dibantu oleh media, demonstrasi, pernyataan

		atau masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan. Guru menjelaskan cara-cara mengerjakannya.
4	Kegiatan Belajar dalam Tim (Kerja Tim)	Peserta didik belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan.
5	Kuis (Evaluasi)	Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Peserta didik diberikan kuis secara individual dan tidak diperbolehkan bekerja sama untuk memahami bahan ajar yang telah dilalui. Guru memberikan batas penguasaan untuk setiap soal sesuai dengan tingkat kesulitan peserta didik.
6	Penghargaan Prestasi Tim	Setelah pelaksanaan kuis guru memeriksa hasil kerja peserta didik. Guru menghitung skor individu dan skor kelompok. Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok.

(Sumber: Rusman 2018, hlm.215)

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak

kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, tetapi merupakan keharusan dalam mencapai upaya tujuan pengajaran yang diharapkan.

Briggs (dalam Arsyad, 2012, hlm. 3) mengemukakan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Sejalan dengan pendapat sebelumnya Gagne & Briggs (dalam Hasnida, 2014, hlm. 34) menjelaskan media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape *recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai, foto gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Pendapat lain menurut Kurniawan (2014, hlm. 176) media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa serta sebagai alat untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran sehingga pesan atau materi pembelajaran tersebut mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses kegiatan pembelajaran terutama dalam penyampaian materi ajar, penggunaan media pembelajaran tersebut digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang kita temui sangat beragam, salah satunya bisa difahami melalui peragaan/manusia, benda ataupun pengalaman nyata dan langsung yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap bagi peserta didik. Menurut Sanjaya (2008, hlm. 211) macam-macam media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media visual

Media visual merupakan media yang hanya bisa dilihat saja dan memiliki unsur gambar serta tidak memiliki unsur suara, contohnya seperti foto, lukisan, gambar, dan segala bentuk benda yang dicetak seperti media grafis.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang memiliki unsur suara dan hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti musik, rekaman suara, voice note, radio, dan lain sebagainya

3) Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek, slide show dan yang lain sebagainya. Media-media tersebut, dapat digunakan sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar di suatu kelas.

Media-media tersebut dapat membantu seorang pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih menarik, efektif juga efisien. Media pembelajaran yang akan digunakan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, fasilitas sekolah, kemampuan guru, dan lingkungan belajar.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai karakteristik, berikut ini merupakan karakteristik media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsad, M., dkk. 2022, hlm. 111) yang menjelaskan bahwa jenis benda atau media dapat dilihat dari aspek berikut:

- 1) Benda dalam media sebenarnya bisa saja seseorang, pengalaman nyata, ataupun benda-benda tertentu
- 2) Media verbal, salah satunya media cetak, yang mana dapat di tampilkan dalam layar transparansi
- 3) Bagan, salah satunya seperti grafik, tabel dan lain-lain
- 4) Sebuah visual diam, yang bisa dijelaskan melalui buku, film bingkai, film rangkai, atau majalah surat kabar
- 5) Film atau video tape yaitu sebuah film atau gambar yang di ambil langsung atau tidak langsung
- 6) Sebuah rekaman audio atau sering diketahui media audio yaitu rekaman suara saja yang menggunakan bahasa verbal maupun efek suara musik sound effect.

Kegiatan belajar mengajar akan berjalan maksimal jika sebelumnya telah melakukan sebuah proses perencanaan. Adapun bentuk perencanaan yang perlu dilaksanakan yaitu dengan menyiapkan media pembelajarannya yang akan

digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memperhatikan aspek karakteristik media pembelajaran diatas.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus dipaparkan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional bahwa ada delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional tersebut. Menurut Nurrita (2018, hlm. 171) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

7. Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Hakikat Media Pembelajaran Ular Tangga

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama harus ditempuh oleh peserta didik sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Piaget, dalam Slavin (2009, hlm. 45) “Karakteristik peserta didik Sekolah Dasar cenderung berpikir operasional konkrit”, dan pada masa usia anak-anak cenderung berinteraksi dengan bermain.

Media konkret disebut juga media atau alat yang nyata maupun asli untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran. Ular tangga adalah permainan klasik yang menyenangkan dan edukatif yang dapat dinikmati oleh orang-orang dari segala usia. Permainan ini mudah dimainkan dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran atau topik.

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. peserta didik akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini peserta didik diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (Fatihatul, R. 2014).

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional. Permainan ular tangga ini dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media Pembelajaran ular tangga ini memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

- (1) Peserta didik dapat belajar sambil bermain
- (2) Peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan melatih Kerjasama dalam berkelompok
- (3) Memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga
- (4) Tidak memerlukan biaya yang besar dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang belajar sambil bermain, mereka juga akan lebih semangat dan meningkat motivasi belajarnya ketika dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui sebuah permainan.

b. Langkah-langkah Media Pembelajaran Ular Tangga

Langkah-langkah dalam menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran tidaklah begitu sulit menurut Endah (2011, hlm. 69) yaitu:

- 1) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- 2) Menjelaskan aturan permainan dan memberikan dadu dan pion pada setiap kelompok.
- 3) Permainan dimulai dan pemain pertama dari setiap kelompok melempar dadunya.
- 4) Pemain melangkah dengan jumlah sesuai dengan titik yang terdapat pada dadu.
- 5) Pemain menjawab perintah sesuai yang ada pada kotak dimana pion berdiri.
- 6) Pemain kedua dari setiap kelompok yang melempar dadu dan melakukan seperti pada pemain.
- 7) Permainan dilanjutkan oleh para pemain selanjutnya dengan cara yang sama seperti pemain sebelumnya.
- 8) Jika pemain tidak dapat menjawab tugas dengan baik maka harus kembali pada kotak semula.
- 9) Pemain pertama sampai di garis akhir menjadi pemenang permainan.

c. Tujuan Permainan Ular Tangga

Menurut Indriasih (2015, hlm. 129) menjelaskan mengenai tujuan ular tangga untuk membentuk kemandirian, karena merupakan media pembelajaran yang memiliki pola *learning by doing*. Pendapat lain menurut Sabila (2021 hlm. 500) memaparkan permainan ular tangga bertujuan mengajak peserta didik untuk melakukan dan menentukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai maka peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran.

d. Manfaat Permainan Ular Tangga

Menurut Sabila (2021, hlm. 501) manfaat media permainan ular tangga membuat belajar sambil bermain siswa tidak sukar dan semangat untuk belajar. Pendapat lain menurut Muqdamien, dkk (2021, hlm. 24) manfaat alat permainan edukatif seperti ular tangga ialah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif. Media permainan ular tangga dapat menimbulkan minat siswa pada saat pemberian pendidikan kesehatan, serta meningkatkan motivasi siswa karena dalam permainan ular tangga ada unsur

kompetensi untuk menang dari kelompok lain (Rahmawati dan Sukhiriyatun, 2020, hlm. 185).

8. Hasil Belajar

a. Hakikat Hasil Belajar

Tugas pokok seorang guru diantaranya adalah menilai pencapaian hasil belajar peserta didik. Profesi guru tentu tidak terlepas dari kegiatan pengukuran dan penilaian (mengukur, menakar, dan menimbang). Sebagai konsekuensi logis dari pelaksanaan perencanaan pembelajaran yang telah disusun setiap awal semester. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengambil keputusan tentang keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik tidaklah sama untuk setiap mata pelajaran, tetapi tergantung pada karakteristik mata pelajaran tersebut. Secara garis besar pencapaian suatu kompetensi mata pelajaran mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berhasilnya suatu pembelajaran dapat terlihat dari sebuah proses dan hasil akhir belajar peserta didik pada saat pembelajaran. Hasil belajar yakni proses pembelajaran adanya dorongan internal maupun eksternal pada diri peserta didik yang sedang proses belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku untuk mencapai hasil belajar. Menurut Susanto (2013, hlm.5) menjelaskan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2006) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan hasil adalah suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau bisa juga didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Dari beberapa teori di atas mengenai pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang berupa perubahan tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotorik, setelah selesai

melaksanakan proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *student team achievement division* (STAD) menggunakan media pembelajaran ular tangga.

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah, yakni Ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Ketiga ranah tersebut memiliki indikatornya masing-masing sehingga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Hasil belajar sebagaimana yang telah dijelaskan di atas meliputi aspek kognitif (pemahaman konsep), aspek afektif (sikap peserta didik), dan psikomotor (keterampilan proses), secara lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

Menurut Benyamin S Bloom yang dikutip oleh Sudjana (2009, hlm. 22) aspek kognitif sebagai berikut:

1) Aspek Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan intelektual peserta didik dalam berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Taksonomi bloom menjelaskan bahwa aspek kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan. Aspek kognitif diklasifikasikan menjadi enam jenjang proses berfikir, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yakni:

- a) Pemahaman terjemahan
- b) Pemahaman penafsiran
- c) Pemahaman eksplorasi.

2) Aspek Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian, guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti

perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Menurut Zainudin, (2023, hlm. 922-923) ranah afektif perlu memperhatikan beberapa aspek, yakni sebagai berikut:

- 1) *Receiving atau attending* (menerima atau memperhatikan), adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain
- 2) *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya.
- 3) *Valuing* (menilai, menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek.
- 4) *Organization* (mengatur/ mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum.

3) Aspek Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, dan sebagainya. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan, yaitu:

a) Gerakan refleks

Gerakan refleks merupakan basis semua perilaku bergerak, respons terhadap stimulus tanpa sadar. Misalnya melompat, menunduk, berjalan, menggerakkan leher dan kepala, menggenggam, memegang.

b) Keterampilan dalam gerakan-gerakan dasar

Gerakan dasar ini muncul tanpa latihan tapi dapat diperhalus melalui praktik gerakan ini terpola dan dapat ditebak seperti gerakan tak berpindah, bergoyang, membungkuk, merentang, mendorong, menarik, memeluk, berputar

c) Kemampuan perseptual

Gerakan sudah lebih meningkat karena dibantu kemampuan perseptual. Seperti menangkap atau melempar bola.

d) Kemampuan di bidang fisik

Gerak bidang fisik dapat lebih efisien, berkembang melalui kematangan dan belajar seperti menggerakkan otot/sekelompok otot selama waktu tertentu, berlari jauh, mengangkat beban dan menarik-mendorong.

e) Gerakan-gerakan skill

Gerakan-gerakan skill dapat dilakukan seperti melakukan gerakan terampil berbagai cabang olahraga, menari, berdansa, membuat kerajinan tangan, menggergaji, mengetik, bermain piano, dan memanah.

f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Gerakan ini dapat mengkomunikasikan perasaan melalui gerakan seperti melakukan senam tingkat tinggi dan bermain drama (acting).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2010, hlm. 54) dipengaruhi oleh faktor internal sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Dalam pembahasan ini faktor jasmaniah dijelaskan sebagai faktor kesehatan dan cacat tubuh yang dapat mempengaruhi belajar siswa. Faktor yang digolongkan masuk kedalam faktor psikologis meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, tanggung jawab dan kesiapan. Sedangkan faktor kelelahan dipisahkan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

Menurut Syah (2017, hlm. 154) dipengaruhi oleh faktor eksternal sebagai berikut:

- 1) Faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni Lingkungan Sosial : lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf, dan juga teman-teman di sekolah. Kemudian masyarakat dan juga teman-teman di

lingkungan sekitar rumah siswa tersebut. dan juga lingkungan yang paling banyak berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh lingkungan sosial itu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan sosial yang baik akan memberi pengaruh baik pula bagi suasana siswa dalam belajar dan hal ini akan memberikan hasil belajar yang baik pula. Dan Lingkungan Nonsosial : faktor lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa

9. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD

Menurut teori Piaget, tahap perkembangan kognitif individu dibagi menjadi 4 stadium, siswa kelas IV SD berada pada stadium/tahap operasional kongkrit yang berada pada rentang usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini, adanya penggunaan logika yang memadai, peserta didik telah memahami operasi logis dengan bantuan benda kongkrit. Sehingga, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media-media yang berbentuk kongkrit atau dapat dilihat dan disentuh agar siswa dapat lebih memahami materi dan makna pembelajaran. Adapun menurut Santrock, anak pada usia 7-11 tahun perkembangan kosakatanya terus bertambah cepat, anak akan lebih cakap dalam berbicara. (Fariani, E. 2017)

Secara umum, karakteristik siswa kelas IV SD berada pada tahap senang bergerak dan melakukan sesuatu, hal ini didasarkan pada kemampuan motorik nya yang selalu berkembang. Selain itu, siswa kelas IV juga memiliki karakteristik senang bekerja sama dengan kelompok, maka dalam belajar mereka cenderung lebih menyukai peran tutor sebaya dalam menjelaskan tugas-tugas yang dirasa kurang dipahaminya. Lalu, karakteristik selanjutnya adalah senang memperagakan sesuatu secara langsung, sehingga pemerolehan informasi akan lebih mudah ketika peserta didik dapat mempraktikkannya secara langsung dan memperoleh pengalaman belajarnya secara langsung dibandingkan harus mendengarkan guru menjelaskan materi secara ceramah saja.

Dari pemaparan tersebut kiranya dapat sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini menekankan kepada proses pembelajaran yang dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik kelas IV yang masih berada di tahap operasional konkrit. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran ular tangga akan membuat peserta didik lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran serta materi dibuat dalam bentuk permainan yang melibatkan peran aktif peserta didik, sehingga pembelajaran yang dilakukan akan lebih inovatif.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian sebelum yang relevan mengenai penelitian ini yang berkaitan dengan penerapan model kooperatif tipe stad berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD:

Penelitian relevan sebelumnya oleh Dyah Anggraini, Stefanus Reimasira, dan Agustina Tyas Asri Hardani pada tahun 2018. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian tersebut bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, yang awalnya pra tindakan 1,49 (kurang kritis), siklus 1 menjadi 2,22 (cukup kritis) dan siklus 2 menjadi 2,85 (kritis). Demikian juga dengan hasil belajar peserta didik yang semula pra tindakan 4 peserta didik (26,67%) yang tuntas di siklus 1 terdapat 11 peserta didik (73,33%) yang tuntas dan siklus 2 ada 14 peserta didik (93,33%) yang tuntas. Perbandingan dari penelitian sebelumnya pelajaran yang di bahas IPS sedangkan penelitian ini membahas matematika. Tentu juga yang membedakan ialah penelitian diambil dari kelas 2 SD, sedangkan penelitian ini diambil dari 4 SD. Tentu juga penelitian sebelumnya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini tujuan yang ingin dicapai ialah mengenai pengaruh terhadap hasil belajar.

Penelitian relevan ketiga oleh Nur Ayu Rimbang Sari pada tahun 2020. Penelitian sebelumnya tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) terhadap hasil belajar matematika. Penelitian tersebut merupakan penelitian *pre experimental design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel yang diambil sebanyak 30 siswa. Hasil penelitian tersebut

menunjukkan bahwa model NHT berbantuan media UTAMA berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Perbedaan yang dapat dibandingkan pada tipe kooperatif yang digunakan penelitian sebelumnya menerapkan NHT, sedangkan penelitian ini menggunakan STAD. Tentu juga yang membedakan ialah populasi dan sampel yang digunakan penelitian hanya sebanyak 30 siswa, sedangkan penelitian ini bisa dua kali lipat karena dua kelas.

Penelitian relevan ketiga oleh Yantiah pada tahun 2021. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mendeskripsikan kerteterapan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga materi sistem eksresi terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik. penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain penelitian menggunakan *pretest-posttest control design*. Hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. perbedaan yang dapat dibandingkan pada model yang digunakan *discovery learning*, sedangkan penelitian ini menggunakan kooperatif tipe STAD. Tentu juga yang membedakan materi dan penelitian sebelumnya mengukur keterampilan sains dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini hanya pengaruh hasil belajar.

C. Kerangka Berpikir

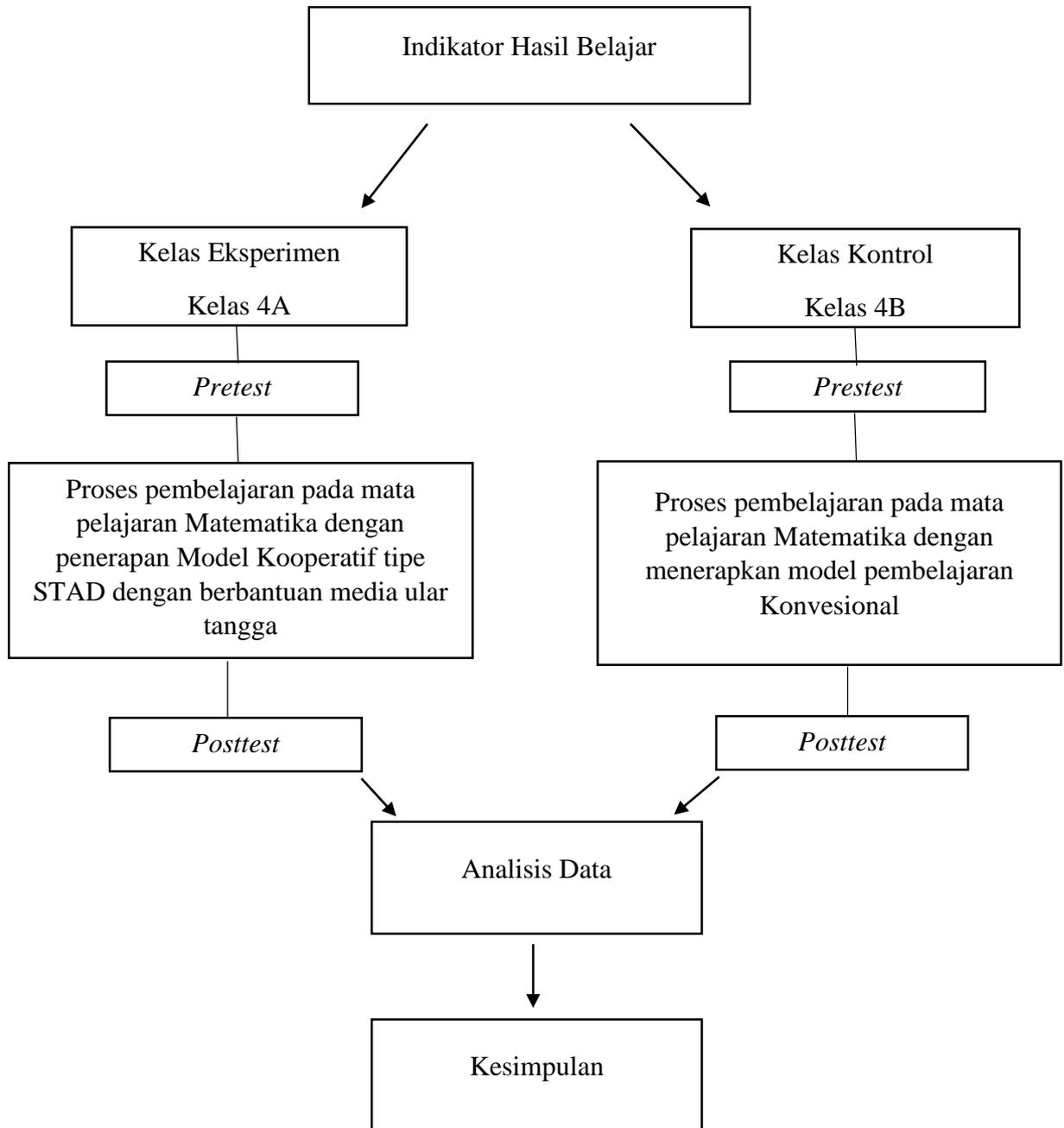
Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Ini mencakup pemahaman, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperoleh oleh peserta didik dari pengalaman belajar. Perkembangan teknologi terus maju, dan dampaknya terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindarkan. Namun, seiring berjalan waktu teknologi akan menghilang disuatu saat nanti waktu yang belum bisa ditentukan, kita akan kembali kepada jaman dahulu tidak adanya listrik ataupun teknologi semacamnya. Agar hasil belajar siswa berhasil, maka media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang mengenai permasalahan media pembelajaran kurang menarik, karena hanya menggunakan model pembelajaran konvensional seringkali cenderung monoton dan serta tidak memotivasi peserta didik secara

langsung membuat peserta didik kurang menarik, kurang antusias apa yang disampaikan oleh guru dalam, dan mudah putus asa ketika mengerjakan soal dalam belajar matematika. Peserta didik seringkali hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru dan tidak mempunyai kesempatan untuk berkolaborasi dan mengembangkan keaktifan dan kerja sama antar peserta didik. Diperlukan media pembelajaran agar peserta didik mudah memahami materi pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar, maka peneliti memilih menggunakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar.

Di dalam penelitian ini, peneliti mencoba model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media pembelajaran berupa media ular tangga dengan menggunakan satu kelas kontrol dan kelas eksperimen di kelas IV. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media ular tangga yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV.

Tabel 2. 4Kerangka Berfikir



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi adalah anggapan dasar yang dibuat oleh peneliti tentang suatu hal, untuk menduga hal tersebut perlu di uji terlebih dahulu. Berdasarkan teori dan beberapa penelitian sebelumnya, peneliti berasumsi bahwa pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan kerangka pemikiran di atas. Dengan demikian, penelitian menggunakan model kooperatif tipe STAD berbantuan media ular tangga diharapkan peserta didik menjadi lebih mudah dimengerti dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata *hupo* dan *thesis*. *Hupo* artinya sementara/lemah kebenarannya, dan *thesis* artinya pertanyaan/teori. Dengan demikian, hipotesis berarti pernyataan sementara yang perlu diuji kebenarannya. Menurut Nazir (2005, hlm. 151) hipotesis merupakan pradugaan atau kesimpulan sementara terhadap masalah penelitian kebenarannya harus diuji secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data. Sedangkan menurut Sugiyono (2017, hlm. 96), hipotesis dapat dikatakan sebagai tanggapan sementara terhadap pertanyaan masalah yang dikemukakan. Adapun hipotesis atau jawaban sementara dari penelitian ini yaitu:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika yang menggunakan model kooperatif tipe STAD berbantuan media ular tangga dengan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas IV SD.

H_a = Terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika yang menggunakan model kooperatif tipe STAD berbantuan media ular tangga dengan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas IV SD.

H_0 = Tidak terdapat peningkatan antara hasil belajar matematika yang menggunakan model kooperatif tipe STAD berbantuan media ular tangga dengan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas IV SD.

H_a = Terdapat peningkatan antara hasil belajar matematika yang menggunakan model kooperatif tipe STAD berbantuan media ular tangga dengan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas IV SD.