**BAB II**

**KAJIAN TEORETIS**

1. **Kajian Teori**
2. **Belajar**
3. **Pengertian Belajar**

Belajar pada hakikatnya adalah suatu prose interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada ppencapaian tujuan dan proses berbuat melaui berbagai pengalaman yang diciptakan guru.

Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang “belajar”. seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda perumusan saja, guna melengkapi dan memperluas pandangan kita tentang mengajar.

Menurut Hamalik Oemar (2013, h. 36) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui keamanan (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lain tentang belajar yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya. sejalan dengan perumusan di atas, ada pula tafsiran lain tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar juga adalah suatu proses usaha yang sengaja dilakukan peserta untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, serta sadar, dann perubahan tersebut relative menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positive bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Sardiman (2011, h. 20) “Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengar, meniru dan lain sebagainya. juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik”.

Dibandingkan dengan pengertian di atas, maka jelas, tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Proses belajar akan mengahasilkan hasil belajar. suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif. dalam proses inilah siswa akan beraktivitas. dengan proses yang tidak benar mungkin hasil yang dicapainya pun tidak akan baik.

1. **Prinsip-prinsip belajar**

Menurut Sardiman (2011, h. 24) Untuk melengkapi pengertian mengenai makna belajar, perlu kiranya dikemukakan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan belajar. Dalam hal ini ada beberapa prinsip yang penting untuk diketahui:

1. Belajar pada hakikatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakuannya.
2. Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan diri para siswa
3. Belajar akan lebih mantap dan efektif, bila didorong dengan motivasi, terutama motivasi dari dalam/ dasar kebutuhan/kesadaran atau intrinsic motivasi, lain halnya belajar dengan rasa takut atau dibarengi dengan rasa tertekan dan menderita.
4. Dalam banyak hal, belajar merupakan proses percobaan (dengan kemungkinan berbuat keliru) dan conditioning atau pembiasaan.
5. Kemampuan belajar seseorang siswa harus diperitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran.
6. Belajar dapat melakukan tiga cara yaitu: (1) diajar secara langsung. (2) control, kontak, penghayatan, pengalaman langsung (seperti anak belajar bicara, sopan santun, dan lain-lain). (3) pengenalan dan/atau peniruan.
7. Belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif mampu membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, bila dibandingkan dengan belajar hafalan saja
8. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak memengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan
9. Bahan pelajaran yang bermakna/ berarti, lebih mudah dan menarik untuk dipelajari, dari pada bahan yang kurang bermakna
10. Informasi tentang kelakuan baik, pengetahuan, kesalahan serta keberhasilan siswa, banyak membantu kelancaran dan gairah belajar
11. Belajar sedapat mungkin diubah kedalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Menurut Hamalik Oemar (2013, h. 45) Terdapat beberapa prinsip-prinsip belajar dari teori kognitf dan *gestalt* sebagai berikut:

1. Prinsip Belajar Teori Kognitif

(1)gambaran perseptual sesuai dengan masalah yang dipertunjukkan kepada siswa adalah kondisi belajar yang penting. suatu masalah belajar berstruktur. (2) organisasi pengetahuan harus merupakan sesuatu yang mendasar bagi guru atau perencana pendidikan.(3) belajar dengan pemahaman adalah lebih permanen dan lebih memungkinkan untuk ditransferkan, dibandingkan dengan rote learning atau belajar dengan formula. (4) umpan balik kognitif mempertunjukkan pengetahun yang benar dan tepat dan mengoreksi kesalahan belajar.Siswa menerima atau menolak sesuatu berdasarkan konsekuensi dari apa yang telah diperbuatnya.

1. Prinsip Belajar *Gestalt (Field Teory)*

(1)Belajar dimulai dari suatu keseluruhan, Keseluruhan yang menjadi permulaan, baru menuju ke bagian-bagian. Dari hal-hal yang kompleks menuju ke hal-hal yang sederhana. (2) Keseluruhan memberikan makna kepada bagian-bagian. Bagian-bagian terjadi dalam suatu keseluruhan. Bagian-bagian itu hanya bermakna dalam rangka keseluruhan tadi. (3) Individuasi bagian-bagian dari keseluruhan, Mula-mula anak melihat sesuatu sebagai keseluruhan. Bagian-bagian dilihat dalam hubungan fungsional dalam keseluruhan. (4) Anak belajar dengan menggunakan pemahaman atau istight. Pemahaman adalah kemampuan melihat hubungan-hubungan antara berbagai faktor atau unsur dalam situasi yang problematis,seperti simpanse dapat melihat hubungan antara beberapa buah kotak menjadi sebuah tangan untuk mengambil buah pisang karena ia sedang lapar.

1. **Ciri-ciri Belajar**

Berdasarkan pengertian di atas, maka pada hakikatnya “Belajar menunjuk ke perubahan dalam tingkah laku si subjek dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang, dan perubahan tingkah laku tersebut tak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan-kecenderungan respoms bawaan, kematangan atau keadaan temporer dari subjek.

Menurut Hamalik Oemar (2013, h. 48-50) Dengan pengertian tersebut, maka ternyata belajar sesungguhnya memiliki ciri-ciri (karakteristik) tertentu:

1. Belajar berada dengan kematangan, pertumbuhan adalah saingan utama sebagai pengubah tingkah laku matang melalui secara wajar tanpa adanya pengaruh dari latihan, maka dikatakan bahwa perkembangan itu adalah berkat kematangan (*maturation)* dan bukan karna belajar. bila prosedur latihan tidak secara cepat mengubah tingkah laku, maka bearti prosedur tersebut bukan penyebab yang penting dan perubahan-perubahan tak dapat diklasifikasikan sebagai belajar. memang banyak perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh kematangan, tetapi juga tidak sedikit perubahan tingkah yang disebabkan oleh interaksi antara kematangan dan belajar, yang berlangsung dalam proses yang rumit.
2. Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental perubahan tingkah laku juga dapat terjadi, disebabkan oleh terjadinya perubahan pada fisik dan mental karena melakukan suatu perbuatan berulang kali yang mengakibatkan badan menjadi letih dan lelah. sakit atau kurang gizi juga dapat menyebabkan tingkah laku berubah. tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak dapat digolongkan sebagaii belajar. Jadi perubahan tingkah laku yang disebabkan pleh perubahan fisik dan mental bukan atau berbeda dengan belajar dalam sebenarnya.
3. Ciri belajar yang hasilnya relative menetap, hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku. belajar berlangsung dalam bentuk latihan *(practice*) dan pengalaman (*experience).* Tingkah laku yang dihasilkan bersifat menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. tingkah laku itu berupa perilaku (*performance)* yang nyata dan dapat diamati.
4. **Tujuan Belajar**

Menurut Sardiman (2011, h. 25-27) Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. hal ini akan berkaitan dengan mengajar. mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan system lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Masing-masing profil system lingkungan belajar, diperuntukan tujuan-tujuan belajar yang berbeda. dengan kata lain, untuk mencapai tujuan belajar tertentu harus diciptakan sistem lingkungan belajar yang tertentu pula. tujuan belajar untuk pengembangan nilai afeksi memerlukan penciptaan sistem lingkungan yang berbeda dengan system yang dibutuhkan untuk tujuan belajar pengembangan gerak, dan begitu sterusnya.Mengenai tujuan-tujuan belajar itu sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. tujuan-tujuab belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan belajar ditujukan untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap.

1. **Pembelajaran**
2. **Pengertian Pembelajaran**

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

Menurut Surya Mohamad (2014, h. 111) Pembelajaran merupakan terjemahan dari *“learning”* yang berasal dari kata belajar atau “*to learn”.* pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. secara psikologi pengertian pembelajaran dapat dirumuskan bahwa pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi

1. **Prinsip-Prinsip Pembelajaran**

Menurut Surya Mohamad (2014, h. 111) Beberapa prinsip yang menjadi landasan pengertian pembelajaran yaitu :

1. Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku. prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu ialah adanya perubahan perilaku dam diri individu.
2. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan-perubahan perilaku secara keseluruhan. prinsip ini bermakna bahwa perubahan perilaku sebagai hasol pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu atau dua aspek saja.
3. Pembelajaran merupakan suatu proses. prinsip ketiga ini bermakna bahwa pembelajaran itu merupakan aktivitas yang berkesinambungan.
4. Proses pembelajaran terjadi karena ada yang mendorong dan ada tujuan yang ingin dicapai. prinsip bermakna bahwa aktivitas pembelajaran itu terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhi, adanya tujuan yang ingin dicapai.
5. Pembelajaran merupakan beentuk pengalaman. pengalaman pada dasarrnya adalah kehiddupan melalui situasi yang nyata dengan tujuan tertentu.
6. **Ciri-ciri Pembelajaran**

Menurut Hamalik Oemar (2013, h. 65) Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran ialah:

1. Rencana ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur system pembelajaran dalam suatu rencana khusus
2. Kesalingtergantungan antara unsur-unsur system pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan.
3. Tujuan, system pembelajaran uang mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik dan juga mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang baik karena dengan pembelajaran dapat membantu siswa mengahadapi kehidupan sehari-hari di masyarakat.

1. **Model *Student Team Achievement Division* (STAD)**
2. **Definisi Model *Student Team Achievement Division* (STAD)**

Menurut Shoimin Aris(2014, h. 185-186) *Student Team Achievement Division* (STAD) dikembangkan oleh Robert Slavin dan koleganya di Universitas John Hopkin dan meerupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. guru yang menggunakan STAD, juga mengacu kepada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa dalam suatu kelas tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri dari laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

Anggota tim menggunakan lembar kegiatan atau perangkat pembelajaran yang lain untuk menuntaskan materi pelajarannya dan kemudian saling membtu satu sama lain untuk memahami bahan pelajaran melalui tutorial, kuis, satu sama lain, dan atau melakukan diskusi. secara individual, setiap minggu atau setiap dua minggu siswa diberi kuis. kuis itu diskor dan tiap individu diberi skor perkembangan. skor perkembangan ini tidak berdasarkan pada skor mutlak siswa, tetapi pada seberapa jauh skor itu melampaui rata-rata skor yang lalu. setiap minggu pada suatu lembar penilaian singkat atau dengan cara lain, diumumkan tim-tm dengan skor tertinggi, siswa yang mencapai skor perkembangan tinggi atau siswa yang mencapai skor sempurna pada kuis-kuis itu

1. **Komponen Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)**

Menurut slavin dalam buku Shoimin Aris (2014, h. 186-187) Terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, kerja kelompok (tim), kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi (penghargaan) kelompok.

1. Presentasi Kelas (*Class presentation)*

dalam STAD materi pelajaran mula-mula disampaikan dalam presentasi kelas. metode yang digunakan biasanya dengan pembelajaran langsung atau diskusi kelas yang dipandu guru. selama selama presentasi kelass, siswa harus benar-benar memperhatikan karena dapat membantu mereka dalam mengerjakan kui individu yang juga akan menentukn nilai kelompok.

1. Kerja Kelompok *(Team works*)

setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen 8 laki-laki dan perempuan. berasal dri berbagai suku dan memiliki kemampuan berbeda. fungsi utama dari kelompok adalah menyiapkan anggota kelompok agar mereka dapat mengerjakan kuis dengan baik. setelah guru menjelaskan materi, setiap anggota kelompok mempelajari dan mendiskusikan LKS, membandingkan jawaban dengan teman kelompok, dan saling membantu antara anggota jika ada yang mengalami kesulitan. setiap guru mengingatkan dan menekankan pada setiap kelompok agar setiap anggota melakukan yang terbaik unntuk kelompoknya dan pada kelompok itu sendiri agar melakukan yang terbaik untuk membanu anggotanya.

1. Kuis (*quizzes)*

setelah guru memberikan presentasi, siswa diberi kuis individu. siswa tidak diperbolehan membantu satu sama lain selama kuis berlangsung. setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari dan memahami materi yang telah disampaikan.

1. Peningkatan Nilai Individu *(individual improvement score*)

peningkatan nilai individu dilakukan untuk memberikan tujuan prestasi yang ingin dicapai jika siswa dapat berusaha keras dan hasil prestasi yang lebih baik dari yang telah diperoleh sebelumnya. setiap siswa dapat menyumbangkan nilai maksimum pada kelompoknya dan setiap siswa mempunyai skor dasar yang diperoleh rata-rata tes atau kuis sebelumnya. selanjutnya siswa menyumbangkan nilai untuk kelompok berdasarkan peningkatan nilai individu yang diperoleh

1. Penghargaan Kelompok (*team recognition)*

kelompok mendapatkan sertifikat atau penghargaan lain jika rata-rata skor kelompok melebihi kriteria tertentu. skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menemukan dua puluh persen dari peringkat

1. **Langkah-langkah Model *Student Team Achivement Division* (STAD)**

Adapun langkah-langkah dari model *Student Team Achievement Division* (STAD) sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran, misal, dengan metode penemuan terbimbing atau metode ceramah. langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan, tetapi dapat lebih dari satu.
2. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa.
3. Guru membentuk beberapa kelompok. setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, dimana anggota kelompok memunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). jika mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda sera memerhatikan kesetaraan gender.
4. Guru memberikan tugas kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain ikut serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru. tujuan utamnya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat mengusai konsep dan materi. bahan tugas untuk kelompok dipersiapkan oleh guru agar kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai
5. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu
6. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari
7. Guru memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individu dari nilai awal ke nilai kuis berikut.

Gagasan utama dibalik model STAD adalah untuk memotivasi para siswa, mendorong dan membantu satu sama lain, dan untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru.

Jika para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan. mereka harus mendorong teman mereka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar merupakan suatu yang penting, berharga, dan menyenangkan.

1. **Kelebihan Model *Student Team Achievement Division* (STAD)**

Model STAD ini banyak digunakan peneliti karena model STAD mempunyai kelebihan yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kelebihan menggunakan model pembelajaran STAD Menurut Shoimin Aris (2014, h. 189) sebagai berikut:

1. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
2. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
3. Berperan aktif sebagai untuk lebih menigkatkan keberhasilan kelompok
4. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat
5. Meningkatkan kecakapan individu dan kelompok
6. Tidak bersikap kompetitif dan tidak memiliki rasa dendam
7. **Kekurangan Model *Student Team Achievement Division* (STAD)**

Model STAD ini juga memiliki kekurangan. Semua model pembelajran memang diciptakan untuk memberi manfaat yang baik atau positif pada pembelajaran, tidak terkecuali model STAD ini. Namun. terkadang pada sudut pandang tertentu, Menurut Shoimin Aris (2014, h. 189) Kekurangan dari model STAD sebagai beikut:

1. Konstribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang
2. Siswa beprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum
4. Membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif
5. Membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif
6. Menuntut sifat tertentu dari siswa misalnya sifat suka bekerja sama.
7. **Motivasi**
8. **Pengertian Motivasi Belajar**

Menurut Mc. Donald dalam buku Sardiman (2011, h.73) “Motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*”dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia”.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang siswa misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar dan lain-lain. hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energy, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, berusaha untuk meniadakan dan mengelakan perasaan tidak suka itu. jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh factor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh didalam diri seseorang. dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

1. **Prinsip-prinsip Motivasi Belajar**

Menurut Hamalik Oemar (2013, h. 114) Berdasarkan hasil penelitian yang saksama tentang upaya yang mendorong motivasi belajar siswa, khusunya pada sekolah yang menganut pandangan demokrasi pendidikan dan yang mengacu pada pengembangan self motivation. prinsip-prinsip motivasi belajar sebagai berikut:

1. Pujian lebih efektif dari pada hukuman
2. Para siswa mempunyai kebutuhan psikologis yang perlu mendapat kepuasan
3. Motivasi yang bersumber dari dalam diri individu lebih efektif dari pada motivasi yang berasal dari luar
4. Tingkah laku (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) perlu dilakukan penguatan.
5. Motivasi mudah menjalar kepada orang lain. guru yang berminat dan antusias dapat mempengaruhi siswa
6. Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi belajar
7. Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimulkan minat yang lebih besar untuk melaksanakannya daripada tugas-tugas yang dipaksakan dari luar
8. Ganjaran yang berasal dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat belajar
9. Teknik dan prosedur pembelajaran yang bervariasi adalah efektif untuk memlihara minat siswa.
10. **Upaya Meningkatkan Motivasi**

Banyak cara yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi, karena Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap. Sardiman (2011, h. 92-95) menjelaskan ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut meliputi:

1. Memberi angka
2. Hadiah
3. Saingan atau kompetisi
4. *Egoinvolvement*
5. Memberi ulangan
6. Mengetahui hasil
7. Pujian
8. Hukuman
9. Hasrat untuk belajar
10. Minat
11. Tujuan yang diakui

Memberi angka biasanya akan lebih membuat peserta didik menjadi semangat belajar, karena angka merupakan simbol dari perolehan nilainya. Pemberian hadiah akan membuat peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan hadiah tersebut, sehingga hadiah dapat menjadi motivasi bagi peserta didik. Saingan ataupun kompetisi akan menjadikan peserta didik berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik. *Ego-involvement* merupakan salah satu bentuk motivasi yang sangat penting, karena menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan.

Cara lain untuk menumbuhkan motivasi yaitu dengan cara memberi ulangan, karena dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hasil yang baik, apabila diketahui oleh siswa, maka itu dapat lebih 15 mendorong siswa untuk lebih giat belajar lagi. Pujian merupakan motivasi yang baik, diberikan kepada siswa oleh guru ketika siswa tersebut melakukan hal positif. Hukuman dapat menjadi motivasi bagi siswa, apabila penyampaiaannya diberikan secara bijak serta tepat, agar siswa dapat memahami apa maksud siswa itu diberi hukuman.Minat peserta didik terhadap proses belajar dapat ditunjukkan dengan cara partisipasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan dari berbagai upaya meningkatkan motivasi di atas bahwa motivasi dapat di tingkatkan melalui beberapa upaya antara lain memberikan penghargaan, memberikan hadiah dan juga adanya persaingan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu kebutuhan mutlak setiap manusia. Tanpa belajar manusia tidak dapat bertahan hidup karena dalam proses kehidupan manusia dari bayi sampai sepanjang usia mereka, proses belajar itu sendiri akan terus berlangsung. Proses belajar inilah yang menjadikan manusia berkembang secara utuh, baik dalam segi jasmani maupun rohani.

Menurut Sudjana Nana (2016, h. 3) “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan. tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”.

Untuk mengukur Hasil Belajar siswa, guru biasanya melakukan evaluasi dengan menggunakan beberapa tes seperti tes diagnostik, tes sumatif dan tes formatif. Dengan menggunakan tes tersebut, maka akan diketahui tingkat pemahaman dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan penilaian atau evaluasi dapat dilakukan secara langsung pada saat peserta didik melakukan aktivitas belajar maupun secara tidak langsung melalui bukti hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar kerena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan hasil merupakan sebagian hal yang telah dicapai seseorang mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dan proses pembelajaraan yang dilakukan. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Jadi hasil belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kemampuannya dan setelah diadakan proses pembelajaran sebelumnya, untuk melihat potensi peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran.

1. **Prinsip-prinsip Hasil Belajar**

Menurut Sudjana Nana (2014, h. 8-9) Mengingat pentingnya penilaian dalam menentukan kualitas pendidikan maka upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya memperhatikan beberapa prinsip penilaian yang dimaksudkan antara lain :

1. Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedeemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian.
2. penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar.
3. agar diperoleh hasil belajar yang objectifndalam pengertian mengambarkan prestasi dan kemamuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif.
4. penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya.
5. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Salah satu untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan cara memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

### Proses pembelajaran tematik, menuntut guru dalam mengembangkan model atau pendekatan yang dapat menunjang dan mendorong siswa untuk berfikir logis, sistematis dan kritis. Salah satu upaya untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi bermakna adalah dengan menggunakan model yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu model pembelajaran kooperatif yang membawa siswa pada situasi belajar kelompok.Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah memupuk kerjasama dan tanggung jawab bersama dan berani menemukan ide atau pendapat dalam memecahkan suatu masalah.

1. **Kurikulum 2013**
2. **Pengertian Kurikulum**

Menurut Hamalik Oemar (2007, h. 3) “Kurikulum adalah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh murid untuk memperoleh ijazah”.

Menurut Hamalik (2013, h. 33) Beberapa pengertian Kurikulum (a) Kurikulum ialah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh oleh siswa untuk memperoleh pengetahuan. (b). kurikulum adalah suatu program pendidikan yang disediakan untuk memebelajarkan siswa. (c). dalam undang-undang No. 2 tahun 1089 dikemukakan, bahwa “kurikulum” adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar.

1. **Prinsip-prinsip pengembangan kurikulum**

Menurut Hamalik Oemar (2013, h. 30) Pengembangan kurikulum berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Prinsip *Berorientasi* Pada Tujuan. pengembangan kurikulum diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu, yang bertitik tolak dari tujuan pendidikan nasional
2. Prinsip *Relevansi* (kesesuaian). pengembangan kurikulum yang meliputi tujuan, isi dan sisttem penyampaiannya harus sesuai dengan kebutuhan dan keadaan maasyarakat, tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, serta serasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
3. Prinsip *efisiensi* dan *efektivitas.* Pengembangan kurikulum harus mempertimbangkan segi efisien dalam pendayagunaan dana, waktu, tenaga,dan sumber-sumber yang tersedia agar dapt mencapai hasi yang optimal.
4. Prinsip Fleksibilitas. kurikulum yang luwe mudah disesuaikan, diubah, dilengkapi atau dikurangi berdasarkan tuntutan dan keadaan ekosistem dan kemampuan setempat jadi tidak statis atau kaku.
5. Prinsip Berkesinambungan. kurikulum disusun secara berkesinambungan artinya bagian-bagian, aspek, materi dan bahan kajian disusun secara berurutan, tidak terlepas-lepas melainkan satu sama lain memiliki hubungan fungsional yang bermakna sesuai dengan jenjang pendidikan, struktur dalam satuan pendidikan, tingkat perkembangan siswa.
6. Prinsip Keseimbangan. penyusunan kurikulum supaya memperhatikan keseimbangan secara proposional dan fungsional antara berbagai program dan sub program, antara semua mata pelajaran dan antara aspek-aspek yang ingin dikembangkan
7. Prinsip Keterpaduan. kurikulum dirancang dan dilaksnakan berdasarkan prinsip keterpaduan
8. Prinsip Mutu. Pengembangan kurikulum berorientasi pada pendidikan.
9. **Fungsi Kurikulum**

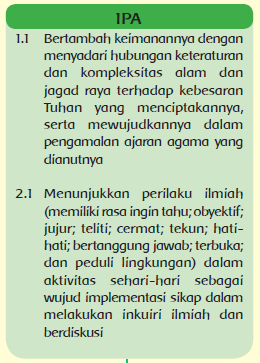
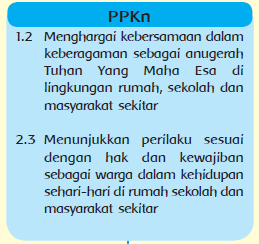
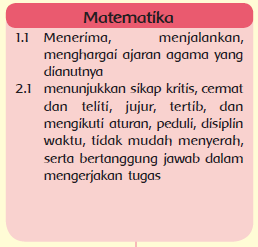
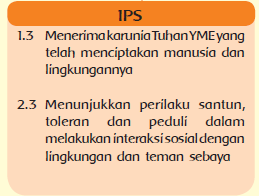
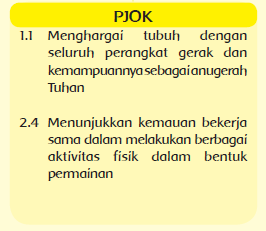
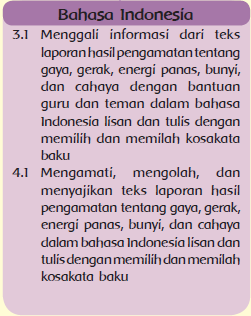
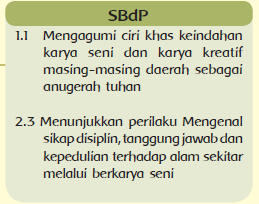
Disamping memiliki prinsip pengembangan, kurikulum juga mengemban berbagai fungsi tertentu. Menurut Hamalik Oemar (2003, h. 13) mengatakan bahwa kurikulum berfungsi sebagai berikut:

1. Fungsi penyesuaian. individu hidup dalam lingkungan. setiap individu harus mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungannya secara menyeluruh.
2. Fungsi Integrasi. kurikulum berfungsi mendidik pribadi-pribadi terintegrasi.
3. Fungsi Diferensiasi. kurikulum perlu memberikan pelayanan terhadap perbedaan diantara setiap orang dalam masyarakat
4. Fungsi persiapan. kurikulum berfungsi mempersiapkan siswa agar mampu melanjutkan studi lebih untuk suatu jangkauan yang lebih jauh.
5. Fungsi Pemilihan. perbedaan dan pemilihan adalah dua hal yang saling berkaitan
6. **Analisis Dan Pengembangan Materi**
7. **Keluasan dan Kedalaman Materi**

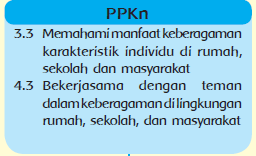
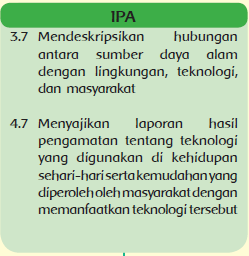
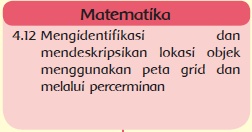
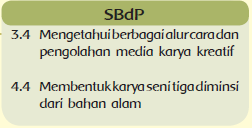
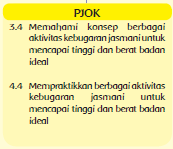
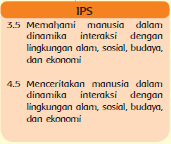
Bangsa Indonesia terbagi atas beberapa pulau yaitu jawa, Kalimantan, Sumatra, papua, Sulawesi. di dalam pulau tersebut terdapat pula beberapa provinsi. masing-masing provinsi memiliki berbagai keunikan daerah masing-masing yang tentunya hanya ada di tempat itu saja. keunikan daerah tersebut tidak hanya berupa symbol dari daerah tersebut, tapi bias juga berupa hewan, tumbuhan, makanan, kesenian. Contohnya ibukota Negara kita yaitu D.K.I Jakarta mempunyai keunikan yaitu: ada Monas, yang melambangkan ibukota Jakarta karena banyak sekali sejarah-sejarah Indonesia berada didalamnya. Ondel-ondel yaitu kesenian asal betawi yang dapat pengunjung lihat di jakart. contoh lainnya bunga bangkai yang dikenal dengan bunga kibut *(amorphophallus titanium)* adalah bunga majemuk terbesar di dunia, bunga ini hanya berada di provinsi Bengkulu. dan masih banyak keunikan dari masing-masing tempat tinggal kita. karena Indonesia memiliki simbol “bhineka tunggal ika” yang artinya biarpun berbeda-beda tapi tetap satu. jadi walaupun banyak keunikan dari masing-masing kota berbeda tapi tetap satu nusa, satu bangsa, satu bahasa yaitu Indonesia.

1. **Karakteristik Materi**
2. **Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

Dalam penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari KI dan KD yang sudah ditetapkan. Beriku Ki yang terdapat pada kelas IV: (1) Menerima, menjalankan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru. (3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. (4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. sedangkan untuk kompetensi dasar itu sendiri dapat dipaparkan di bawah ini:



Gambar 2.1 Pemetaan Kompetensi dasar



Gambar 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar

1. **Bahan dan Media**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad Azhar (2009, h. 3) Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah bearti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangunkondisi yang membua siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajaar dan media pembelajaran. kedua aspek ini sangat berkaitan. pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media anntara lain tujuan pembelajara, jenis tugs dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung termasuk karakteristik siswa. meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan iciptakan oleh guru.

1. **Dasar Pertimbangan memilih media**

Beberapa penyebab orang memilih media dalam proses pembelajaran antara lain adalah media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa dan media juga dapat mengatasi batas ruang kelas. hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa. Dalam kondisi ini media dapat berfungsi menyampaian pesan yang terkandung dalam pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih interaktif.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. sebagai contoh, sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang poulusi untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topic tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri. begitu juga dengan subtema keunikan daerah tempat tinggalku, untuk menarik perhatian siswa terhadap topic tersebut peneliti memutar video tentang keunikan di daerah tersebut misalnya monas, dan ondel-ondel yang berada di Jakarta.

1. **Media yang digunakan**

Peneliti menggunakan salah satu media yaitu media visual berupa gambar-gambar. setelah di telaah, selain menggunakan gambar. peneliti juga akan menggunakan media teks . berikut ini beberapa jenis media menurut Arsyad (2009, h. 82- 96).

1. Manusia. media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi.
2. Media Teks. merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi`
3. Media Visual. media yang hanya dapat dilihat saja. tidak mengandung unsur suara yang termasuk kedalam gambar, foto, lukisan. media ini digunakan peneliti, gambar yang disajikan adalah gambar-gambar yang menyangkut dengan subtema keunikan daerah tempat tinggalku misalnya gambar monas, ondel-ondel, dan bunga bangkai.
4. Media Audio. media yang hanya dapat di dengar saja yaitu suara atau media yng tidak memiliki unsur gambar. media ini membantu menyampaikan pembelajaran dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. jenis audio termasuk suaru latar, music, atau rekaman suara.
5. Media Audio Visual. media audio visual yang dilihat dan didengar sehingga akan menimbulkan efek yang menarik bagi siswa. media audio visual terbagi dalam film, video kaset.

1. **Strategi Pembelajaran**

Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya menggunakan model peembelajaran saja, tetapi untuk menunjang terselenggaranya penelitian yang sempurna maka peneliti juga menggunakan strategi pembelajaran. berikut penjelasan tentang strategi pembelajaran dan strategi yang digunakan peneliti.

1. **Pengertian Strategi Pembelajaran**

Istilah Strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. misalnya seorang guru yang bertujuan para peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, maka guru tersebut harus memiliki strategi pemeblajaran agar hasil yang diharapkan bias tercapai.

Menurut Prastowo Andi (2013, h. 70) Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat juga diartikan sebagai ilmu atau seni dalam menggunakan sumber daya pembelajaran sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terlaksana sesuai dengan perencanaan pembelajaran.

Menurut Uno dan Mohammad dalam buku Prastowo (2013, h. 372) “Strategi Pembelajaran harus mendorong penjelasan tentang metode atau prosedur dan teknik yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, maka strategi pembelajaran mengandung arti yang lebih luas dari metode dan teknik”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu rencana dalam menggapai tujuan yang diharapkan saat kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan teknik agar hasil belajar peserta didik dapat memperoleh hasil yang maksimal.

1. **Jenis-jenis Strategi Pembelajaran**
2. pembelajaran penerimaan. pendekatan ini dapat disebut dengan proses informasi
3. pembelajaran penemuan. belajar penemuan dapat disebut juga proses pengalaman
4. pembelajaran penguasaan pendekatan ini memungkinkan para siswa belajar bersama-sama dengan memperhatikan bakat dan ketekunan siswa, pemberian waktu yang cukup, dan bantuan bagi siswa yang mengalami kesulitan
5. pembelajaran terpadu. pembelajaran terpadu adalah suatu sistem pembelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah atau proyek, yang dipelajari/ dipecahkan oleh siswa baik secara individu maupun secara kelompok dengan metode yang bervariasi dan dengan bimbingan guru guna mengembangkan pribadi siswa secara utuh terintegrasi.
6. **Strategi Pembelajaran yang Digunakan**

Setelah melihat spesifikasi di atas maka penggunaan strategi pembelajaran penguasaan (mastery learning) pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku dirasa sangat tepat. selain guru sebagai fasilitator pembelajaran didalam kelas pun menuntut adanya kerjasama antara siswa satu dengan yang lainnya. Berikut ini langkah-langkah pembelajaran penguasaan yang akan dilaksanakan oleh peneliti dalam penelitiannya.

1. mengajarkan satuan pelajaran pertama dengan menggunakan sistem kelompok
2. guru menjelaskan materi yang akan dipelajari
3. memberikan tes untuk memeriksa kemajuan belajar siswa setelah disampaikannnya materi. hasil tes ini menunjukan siswa yang telah memenuhi kriteria dan yang belum
4. siswa yang telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan di perkenankan menempuh pengajaran berikutnya sedangkan bagi yang belum diberikan kegiatan korektif
5. melakukan pemeriksaan akhir untuk mengetahui hasil belajar telah tercapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu
6. **Sistem Evaluasi**

Berdasarkan penggunaan sistem evaluasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien. evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti kemudian dirinci sebagai berikut:

1. **Pengertian Evaluasi**

Menurut Hamalik Oemar (2013, h. 156) “Seringkali dikacaukan antara pengertian penilaian pengukuran adalah suatu upaya untuk mengetahui berapa banyak hal-hal yang telah diajarkan oleh guru. Pengertian ini menunjukkan bahwa pengukuran bersifat kuantitatif”

Menurut Ralph Tyler dalam buku Arikunto Suharsimi (2013, h. 3) “Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukansejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya”.

1. **Fungsi Evaluasi**

Evaluasi merupakan proses yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan formal. Mengapa demikian? Bagi guru evaluasi dapat menentukan efektivitas kinerjanya selama ini, sedangkan bagi pengembangan kurikulum evaluasi dapat memberikan informasi untuk perbaikan kurikulum yang sedang berjalan. evaluasi sering di anggap sebagai salah satu hal yang menakutkan bagi siswa. karena memang melalui kegiatan evaluasi dapat ditentukan nasib siswa dalam proses pembelajaran sselanjutnya. Dengan demikian mestinya evaluasi dijadikan kebutuhan oleh siswa, sebab dengan evaluasi siswa akan tahu tentang keberhasilan pembelajaran yang dilakukannya.

Ada beberapa fungsi evaluasi menurut SanjayaWina (2010, h. 244) yakni sebagai berikut:

1. Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi siswa.
2. Evaluasi merupakan alat yang penting untuk menggetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan
3. Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
4. Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan oleh siswa secara individual dalam mengambil keputusan.
5. Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan kejelasan tujuan khusus yang ingin dicapai
6. Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan di sekolah.
7. **Tujuan Evaluasi**

Berdasarkan pengertian evaluasi maka tujuan yang hendak dicapai diantaranya, untuk mengetahui taraf efisiensi pendekatan yang digunakan oleh guru. mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran untuk mengetahui apakah materi yang dipelajari dapat dilanjutkan dengan materi yang baru, dan untuk mengetahui fektisitas proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran tematik subtema keunikan daerah tempat tinggalku diantaranya untuk memperoleh data pemahaman konsep siswa melalui nilai yang diperoleh siswa dengan pencapaian KKM 70, untuk memperoleh data apakah dengan strategi dan model yang digunakan siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan tersebut, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru didalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

1. **Alat Evaluasi**

Alat adalah sesuatu yang digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksnakan tugass atau mencapai tujuan secara efektif dan efisien. kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrument”. evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.

Teknik tes dalam penelitian ini adalah ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur siswa, maka teknik tes ini menggunakan tes formatif. tes ini berasal dari kata *Form* yang merupakan dasar dari istilah formatif maka evaluasi formatif dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti suatu program tertentu. penelitian ini menggunakan teknik tes tertulis dan tes perbuatan jenis tes tertulis dalam penelitian yaitu *essay* (uraian).

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**
2. Menurut Subarti 115060006, dengan judul penerapaan model kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievment Division*) pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa di kelas IV (penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas IV SD Negeri 4 Kelapa Kampit pada materi peta lingkungan setempat)

Berkaitan dengan penggunaan model *Student Team Achivement Division* berikut ini membahas hasil penelitian yang relevan di kelas IV SD Negeri 4 Kelapa Kampit. pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Subarti bahwa dengan penggunaan model *Student Team Achivement Division* ini peningkatan belajarnya pada pembelajaran IPS, peneliti menemukan fakta bahwa nilai ujian siswa hasilnya belum begitu meningkat, tapi dengan mata pelajaran lainnya tidak menurun, nilai rata-rata pada pembelajaran IPS di bawah 70 dan siswa yang tuntas hanya 5 siswa sehingga presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran hanya 23,8% sama seperti hasil tes sebelum pembelajaran siklus 1, hasil tes sebelum pelaksanaan pembelajaran siklus 2 juga masih banyak siswa yang belum tunntas memenuhi KKM jumlah siswa yang tuntas pada siklus 2 haanya 13 siswa dengan presentase 61,91%. hal tersebut dikarenakan belum terjadi proses pembelajaran siswa hanya mengandalkan pengetahuan terbatasnya.

Dengan menerapkan model *Student Team Achivement Division* dengan meningkatan kerjasama siswa maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa. presentase ketuntasan pada hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah 59.5% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 76,15%. hal tersebut dikarenakan sudah dilaksanakannya pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe STAD *(Student Team Achivement Division*). peningkatan tersebut juga terjadi karena guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan pemilihan model pembelajaran yang tepat mempengaruhi peningkatan kerjasama dan hasil belajar siswa. guru menggunakan model kooperatif tipe STAD (*Student Team Achivement Division*), maka dapat disimpulkan bahwa pembelajarab dengan menerapkan model kooperatif tipe STAD (*Student Team Achivement Division)* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa.

1. Menurut Helda agustina 115060015 dengan judul: Penerapan model *student team achievement division* untuk meningkatkan rasa tanggung jawab dan hasil belajar siswa dalam pelajaran ips materi kerajaan dan peninggalan hindu di Indonesia pada siswa kelas V SDN 11 sijuk.

Berkaitan dengan penggunaan model *Student Team Achivement Division* berikut ini membahas hasil penelitian yang relevan di kelas V SDN 11 Sijuk. pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Helda Agustina bahwa dengan penggunaan model *Student Team Achivement Division* ini peningkatan belajarnya pada pembelajaran IPS, peneliti menemukan fakta bahwa nilai ujian siswa hasilnya belum begitu meningkat, tapi dengan mata pelajaran lainnya tidak menurun, nilai rata-rata pada pembelajaran IPS di bawah 70 dan siswa yang tuntas hanya 5 siswa, tapi setelah diterapkannya *model student team achievement division* perolehan nilai pada siklus 1 siswa yang tuntas dalam pembelajaran sebesar 42%, sedangkan siswa yang dinyatakan belum tuntas dalam pembelejaran sebesar 58%. pada siklus II, siswa yang tuntas dalam pembelajaran mengalami kenaikan yang signifikan sebesar 73,3%, sedangkan siswa yang dinyatakan belum tuntas dalam pembelejaran sebesar 26,7%

Dengan menerapkan model *Student Team Achivement Division* dengan meningkatan rasa tanggung jawab maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa. presentase ketuntasan pada hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah 42% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 73,3%. hal tersebut dikarenakan sudah dilaksanakannya pembelajaran dengan menerapkan model *Student Team Achivement Division*. peningkatan tersebut juga terjadi karena guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Dari dua hasil penelitian di atas dapat dikatakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat mempengaruhi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan guru menggunakan model *Student Team Achivement Division*, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut berhasil.

1. **Kerangka Berpikir**

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (dalam slavin, 1995) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

Keadaan ini dapat mendorong motivasi belajar siswa karena guru memberikan tugas ke setiap kelompok, rancangan yang dibuat oleh guru agar nantinya menimbulkan motivasi siswa tersebut di dalam kelompoknya serta membangun semangat belajar didalam diri siswa dan tentunya diperlukan peran guru sebagai fasilitator untuk mengarahkan siswa

Pada tahap ini seorang guru dituntut memiliki kemampuan dalam menentukan bagaimana cara menumbuhkan motivasi dan hasil belajar pada siswa. dengan menggunakan model *student team achievement division* guru dapat membangun motivasi siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang nantinya siswa lebih berani mengeluarkan pendapat yang siswa miliki tanpa merasa malu kepada teman-temannya. karena model *student team achievement division* memliki kelebihan Melatih siswa untuk dapat bekerja sama serta menghargai pendapat orang lain dan membuat siswa menjadi terbiasa dengan perbedaan. berikut di bawah ini bagan dari kerangka berpikir

Guru: Belum menggunakan model STAD dalam subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Siswa : Motivasi dan hasil belajar siswa pada Subtema Keunikan Daeerah Tempat Tinggalku

Kondisi Awal

Siklus 1

Memanfaatkan model STAD dan meningkatkan motivasi saat pembelajaran pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku 50% hasil belajar peserta didik mencapai KKM

Dengan menerapkan model STAD dapat meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung

Tindakan

Kondisi Akhir

Siklus 2

Pelaksanaan evaluasi dan refleksi siklus II dengan menggunakan kembali model Student Team Achivement Division subtema Kenunikan Daerah Tempat Tinggalku 80% Hasil belajar peserta didik mencapai KKM.

Motivasi dan Hasil Belajar siswa meningkat

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas

1. **Asumsi**

Berdasarkan kerangka berpikir seperti yang telah dijelaskan di atas maka muncul asumsi sebagai berikut:

Penelitian mengambil judul “**Penerapan Model *Student Team Achievement Division* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas IV Semester 2 SD Negeri Asmi)** yang menjadi landasan atas dipilihnya model *Student Team Achievement Division* dalam proses penelitian berdasarkan atas rumusan masalah yang telah dikemukakan, dan atas hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh subarti bahwa siswa yang tuntas hanya 5 siswa sehingga presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran hanya 23,8% sama seperti hasil tes sebelum pembelajaran siklus 1, hasil tes sebelum pelaksanaan pembelajaran siklus 2 juga masih banyak siswa yang belum tunntas memenuhi KKM jumlah siswa yang tuntas pada siklus 2 haanya 13 siswa dengan presentase 61,91%. hal tersebut dikarenakan belum terjadi proses pembelajaran siswa hanya mengandalkan pengetahuan terbatasnya.

Dengan menerapkan model *Student Team Achivement Division* yang memberikan perubahan terbaru untuk motivasi siswa dalam belajar secara maksimal dengan guru menyampaikan terlebih dahulu materi lalu membentuk kelompok secara heterogen dan melakukan tes atau kuis untuk mengetahui sebagaimana tingkat materi yang siswa terima secara individu sehingga hasil belajar mereka pun meningkat.

### Dengan model *Student Team Achievement Division* memungkinkan pembelajaran pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IV akan lebih dipahami dan lebih bermakna dimana pada proses pembelajarannya siswa bisa belajar secara kelompok dan belajar untuk dirinya sendiri

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah kesimpulan awal dari sebuah penelitian, yang belum teruji kebenarannya (perkiraan) dan untuk membuktikan kebenarannya maka dilakukanlah penelitian.

Adapun hipotesis tindakan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran model *Student Team Achievement Division* diterapkan pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku maka sikap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi meningkat.
2. Jika model *Student Team Achievement Division* digunakan dalam subtema keunikan daerah tempat tinggalku maka proses pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung meningkat
3. Jika subtema keunikan daerah tempat tinggalku diterapkan model *Student Team Achievement Division* maka Motivasi siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung
4. Jika proses pembelajaran subtema keunikan daerah tempat tinggalku diterapkan model *Student Team Achievemnt Division* maka hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung meningkat