

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Hakikat Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**

#### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran dapat di artikan sebagai suatu proses yang berisi aktivitas yang dilakukan siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Pembelajaran harus direncanakan sedemikian rupa sehingga siswa dapat mencapai tujuan tersebut. Hal ini tentunya melibatkan seorang guru dalam suatu proses pembelajaran, khususnya pengelolaan lingkungan belajar dalam kelas. Sehingga hasil dari pembelajaran dapat dilihat langsung. Menurut UU No.20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Syaiful (2006) Sagala, pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik. Sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Sedangkan, Menurut Corey pembelajaran adalah “suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.” (Corey, 2011)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan yang terjadi *relative* lama dan dengan adanya bantuan dari guru sehingga siswa dapat berhasil dalam suatu pendidikan.

Kooperatif berasal dari bahasa Inggris *Cooperate* yang artinya berkerja bersama-sama. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan

cara siswa belajar dan berkerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai lima orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

*Cooperative Learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Menurut Sanjaya (2006), Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Isjoni (2009), mengemukakan ciri-ciri pembelajar kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok, produktif, mendengar, mengemukakan pendapat dan membuat keputusan secara bersama.
- 2) Kelompok siswa terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi rendah dan sedang.
- 3) Jika dalam kelas terdiri dari siswa-siswi yang terdiri dari beberapa ras, suku, jenis kelamin berbeda maka diupayakan agar tiap kelompok dilibatkan dari masing-masing yang berbeda.
- 4) Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok.

Adapun tujuan dari pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Hasil belajar akademik
  - a) Dalam belajar kooperatif selain tujuan social, juga memperbaiki prestasi belajar peserta didik atau tugas-tugas akademis lainnya.
  - b) Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada peserta didik maupun kelompok berkerjasama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu
  - a) Penerimaan terhadap orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas social, dan kemampuan intelektual.
  - b) Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk berkerja sama saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan akan belajar saling menghargai satu sama lain.

- 3) Pengembangan keterampilan social

Mengajarkan kepada peserta didik keterampilan berkerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan social penting dimiliki oleh peserta didik, sebab saat ini banyak anak muda yang kurang memiliki keterampilan social.

Dari beberapa definisi diatas dapat diperoleh bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajarn efektif dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil untuk saling berkerja sama, berinteraksi, dan bertukar pikiran dalam proses pembelajaran. Sehingga melalui proses pembelajaran tersebut akan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu pembelajaran kooperatif dapat membangun social siswa karena mereka saling berbagai pengalaman dan pengetahuan mereka di dalam diskusi kelompok tersebut.

### **2.1.2 Pengertian Kooperatif Tipe STAD**

STAD pertama kali dikemukakan oleh Robert Slavin dan teman-temanya di Universitas John Hopkins. Salvin menjelaskan Bahwa pembelajaran kooperatif Tipe *Student Team Achivement Division* (STAD) adalah pembelajaran

kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan struktur heterogen dari prestasi belajar, jenis kelamin, dan etnis. Sedangkan menurut Trianto (2009), pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 siswa secara heterogen, yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Pembelajaran (STAD) merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Tipe ini digunakan untuk mengajarkan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu, baik melalui penyajian verbal maupun tertulis. Para siswa dalam kelas dibagi dalam beberapa kelompok, masing-masing terdiri atas 4-5 anggota kelompok. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat dalam proses berfikir pada kegiatan belajar mengajar.

Tiap kelompok mempunyai anggota yang heterogen, baik jenis kelamin, ras, etnis, maupun kemampuannya. Tiap anggota kelompok menggunakan lembar kerja akademik, kemudian saling membantu untuk menguasai bahan ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota kelompok. Secara individual atau kelompok, tiap minggu atau dua minggu dilakukan evaluasi oleh guru untuk mengetahui penguasaan mereka terhadap bahan akademik yang telah dipelajari. Tiap siswa atau tiap kelompok diberi skor atas penguasaannya terhadap bahan dan kepada siswa secara individual atau kelompok yang meraih hasil tinggi atau memperoleh skor sempurna diberi penghargaan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, berikut definisi model pembelajaran *Studen Team Achivement Division* (STAD) menurut para ahli:

1. Menurut Gusarmin (2007), model pembelajaran tipe STAD merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Model STAD juga mengacu kepada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada siswa, setiap siswa menggunakan persentasi verbal atau teks.
2. Menurut Ibrahim (2012) model pembelajaran tipe *Studen Team Achivement Division* (STAD) adalah suatu pembelajaran yang mengacu pada belajar kelompok siswa menyajikan informasi dengan menggunakan presentasi verbal atau teks, dimana di dalamnya siswa diberikan kesempatan untuk melakukan kolaborasi dan elaborasi dengan teman sebayanya dalam bentuk diskusi kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan.

Model pembelajaran Koperatif Tipe STAD merupakan pendekatan *Coperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

### 2.1.3 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran *kooperatif Tipe (STAD)* menurut Trianto (2007), yaitu:

1. Penyampaian tujuan dan motivasi
2. Pembagian kelompok
3. Presentasi dari guru
4. Kegiatan belajar dalam tim/kerja kelompok
5. Kuis (Evaluasi)
6. Penghargaan prestasi tim.

Langkah-langkah pembelajaran *kooperatif tipe (STAD)* tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Penyampaian tujuan dan motivasi. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa untuk belajar.
2. Pembagian kelompok. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Menentukan anggota

kelompok diusahakan agar kemampuan siswa dalam kelompok adalah heterogen dan kemampuan antar satu kelompok dengan kelompok yang lainnya relative homogen. Apabila memungkinkan kelompok *kooperatif* perlu memperhatikan ras, agama, jenis kelamin dan latar belakang sosial.

3. Presentasi dari Guru. Guru menyampaikan materi pelajaran terlebih dahulu, menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut, serta pentingnya pokok bahasan yang dipelajari.
4. Kegiatan belajar dalam tim/kelompok. Menurut teori *psikodinamika* “Kelompok bukan hanya sekedar kumpulan individu melainkan merupakan suatu kesatuan yang memiliki ciri dinamika emosi tersendiri.
5. Kuis (Evaluasi). Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi masing-masing kelompok. Siswa diberikan kursi secara individual dan tidak dibenarkan kerjasama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar.
6. Penghargaan prestasi tim. Setelah melaksanakan kuis, guru memeriksa hasil siswa. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahap-tahap sebagai berikut :
  - a. Menghitung skor individu
  - b. Menghitung skor kelompok



c. Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok.

#### **2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**

kelebihan pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Sadikin, dkk (2002) antara lain sebagai berikut :

1. Siswa lebih mampu mendengar, menghormati, serta menerima orang lain.
2. Siswa mampu mengidentifikasi akan perasaannya juga perasaan orang lain.
3. Siswa dapat menerima pengalaman dan dimengerti oleh orang lain.
4. Siswa mampu meyakinkan dirinya untuk orang lain dengan membantu orang lain dan meyakinkan dirinya untuk saling memahami dan mengerti.
5. Mampu mengembangkan potensi individu yang berhasil guna dan berdaya guna, kreatif, bertanggung jawab, mampu mengaktualisasikan dan mengoptimalkan dirinya terhadap perubahan yang terjadi.

Sedangkan kelemahan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe STAD Menurut Sadikin, dkk (2002) adalah sebagai berikut:

1. Sejumlah murid mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
2. Guru pada permulaan akan memberi kesalahan-kesalahan dalam pengelolaan kelas. Akan tetapi usaha yang sungguh-sungguh yang terus menerus akan dapat terampil menggunakan model ini.

## **2.2 Media Roda Putar**

### **2.2.1 Pengertian Media**

Dalam meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan, maka perlu diadakannya alat bantu dalam proses belajar-mengajar, sehingga guru dalam menyajikan materi pelajaran akan lebih mudah dan efisien, serta mempermudah pemahaman bagi siswa, alat bantu ini bisa disebut dengan media.

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for education and communication technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

Sedangkan *education association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Asnawi, 2002).

Istilah media ini bukan hal yang baru dalam dunia pendidikan, media merupakan alat bantu dalam proses belajar-mengajar, karena merupakan salah satu faktor penunjang pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar di kelas. “Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berarti penalaran *wasailun* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan” (Arsyad, 2002). Sedangkan menurut yang dikemukakan oleh Hadi Machmud (2006) bahwa:

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang minat, pikiran, perasaan dan perhatian dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Secara implisit, media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari, antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

### **2.2.2 Pengertian Roda Putar**

#### **1. Roda**

Menurut kamus umum bahasa Indonesia roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji); Barang bundar yang bisa bergerak maju mundur biasa digunakan untuk menjalankan suatu kendaraan.

Sedangkan menurut Wikipedia, roda merupakan obyek berbentuk lingkaran, yang bersama dengan sumbu, dapat menghasilkan suatu gerakan



dengan gesekan kecil dengan cara bergulir. Contoh umum ditemukan dalam penerapan dalam transportasi. Istilah roda juga sering digunakan untuk obyek-obyek berbentuk lingkaran lainnya yang berputar seperti kincir air.

## 2. Putar

Menurut kamus umum bahasa Indonesia, putar mempunyai definisi: gerakan berpusing atau berputar, berganti arah, berbelok, berkeliling. Paul Ginnis (2008), roda keberuntungan (putar) adalah serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga sebuah lingkaran terbagi menjadi beberapa sektor yang disebut roda putar. Sektor tersebut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang akan diundi oleh siswa selanjutnya siswa harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang diperoleh siswa setelah memutar roda keberuntungan.

Sehingga, roda putar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak, berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Jadi media roda putar adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan roda putar yang dimana dalam model pembelajaran ini siswa di tuntut untuk aktif, membuat siswa berpikir, berbicara, mendengarkan dan saling bekerja sama.

### 2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Roda Putar

Paul Ginnis (2008), menyatakan kelebihan roda putar sebagai berikut :

- 1) Kegiatan ini mendorong siswa yang enggan untuk ikut serta, mereka cenderung menerima pemilihan acak dari roda tersebut.
- 2) Merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang, seperti banyak *game show* di TV. Ini jenis yang familiar dan membangkitkan semangat bagi sebagian siswa dan memotivasi bagi sebagian siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif.

- 3) Dapat dijadikan persiapan ujian yang sangat bagus.
- 4) Kegiatan ini melatih pengingatan dan kecepatan berpikir.
- 5) Melatih pemahaman siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah, sehingga memicu meningkatnya hasil belajar siswa.

Sedangkan Kelamahan roda putar menurut Khoiru Ahmadi (2001)

sebagai berikut:

- 1) Untuk siswa yang malas tujuan tidak akan tercapai.
- 2) Memerlukan pengaturan waktu yang cukup.

Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan media roda putar yaitu:

1. Buat satu set kartu dengan pertanyaan di satu sisi depan dan angka disisi belakang.
2. Buat roda putar, bagi roda menjadi sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan, beri anak panah dan beri angka pada roda putar tersebut.
3. Siswa duduk pada masing-masing kelompok.
4. Satu perwakilan siswa maju kedepan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media roda tersebut.
5. Siswa memutar roda secara bergantian.
6. Guru memberikan batasan waktu untuk berdiskusi.
7. Semua kelompok mengerjakan soal dalam kelompoknya. Kemudian siswa mendapat giliran menyampaikan jawaban.
8. Diskusi singkat berlangsung antar guru dan siswa. Mereka memutuskan apakah siswa tersebut menjawab dengan lengkap dan akurat. Jika jawaban salah maka kelompok lain boleh menjawab, jika jawaban masih salah maka soal di bahas bersama (Ginis, 2008).

## 2.3 Hakikat Hasil Belajar

### 2.3.1 Pengertian Belajar

Secara umum menurut Muhamad Ali (2008), belajar dapat diartikan “sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan.” Sri Rumini (1991), menjelaskan bahwa belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.” Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, Alifin Mustikawan dan Ali Ridho (2007) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar “jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya”. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikir, keterampilan, atau sikap terhadap suatu objek.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman (Baharudin & Esa Nurwahyuni, 2007). Perubahan itu tidak terjadi karena adanya warisan genetik atau respon secara alamiah, seperti kelelahan, pengaruh obat-obatan, rasa takut, dan sebagainya. Melainkan perubahan dalam pemahaman, perilaku, persepsi, motivasi atau gabungan dari semuanya.

Menurut Slameto (2003) bahwa pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau aktivitas siswa secara sadar dan sengaja, yang dirancang untuk mendapatkan suatu

pengetahuan dan pengalaman yang dapat mengubah sikap dan tingkah laku seseorang sehingga dapat mengembangkan dirinya kearah kemajuan yang lebih baik.

Dalam pendidikan tidak hanya ada satu jenis belajar, tetapi ada bermacam-macam jenis. Tiap jenis belajar menginginkan cara belajar yang serasi bagi semua jenis belajar. Tepat tidaknya suatu metode, baru terbukti dari hasil belajar siswa. Jadi, yang dapat diketahui adalah hasil atau produknya, bila hasil belajar tercapai dianggap bahwa telah terjadi proses belajar yang tepat.

Selain itu menurut Hasan (2006), belajar merupakan “perubahan permanen dalam prilaku yang disebabkan karena pengalaman”. Perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan menghasilkan perubahan. Sumaji (2001), menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau keterampilan dengan serangkaian kegiatannya misalnya membaca, mengamati, mendengarkan dan lain sebagainya.

Dari uraian beberapa pendapat di atas, maka dapat dirumuskan defenisi belajar yaitu suatu proses untuk mencapai tujuan perubahan kearah yang lebih baik. Perubahan tersebut adalah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang bersifat membangun untuk merubah kearah yang lebih baik lagi.

### **2.3.2 Pengertian Hasil Belajar Siswa**

Nana Sudjana (2007), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Selanjutnya Kusnandar (2008), mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes

yang tersusun secara terencana, baik berupa tes tertulis, tes lisan ataupun tes perbuatan. Agung (2005), berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam menguasai sejumlah materi pelajaran yang telah diajarkan guru terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan setelah siswa mengalami proses pembelajaran di sekolah yang diperoleh dalam bentuk nilai atau angka.

Damayanti dan Moedjiono (2007), membagi ciri-ciri hasil belajar atas tiga macam yaitu:

- a. Hasil belajar memiliki kepastian berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap atau cita-cita.
- b. Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
- c. Memiliki dampak pengajaran.

Hasil belajar dalam kontekstual menekankan pada proses yaitu segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dengan demikian, hasil belajar dapat dilihat dari apa yang dicapai siswa, baik dari hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya.

Benyamin S. bloom (2007) secara garis besar membagi hasil belajar dalam tiga ranah yakni:

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

- c. Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang meliputi: gerakan reflex, keterampilan dasar, kemampuan konseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya. Selanjutnya dari informasi tersebut, guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

### **2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

#### **2.3.3.1 Faktor internal (dari dalam)**

Menurut Djamarah (2002), Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis antara lain:

1. Minat merupakan faktor rasa suka dan kecenderungan siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Motivasi merupakan keadaan dimana siswa berbuat atau melakukan aktifitas misalnya terlibat aktif dalam kerja sama dengan teman memberikan pendapatnya.
3. Perhatian yang terarah dengan baik akan memberikan pemahaman dan kemampuan yang mantap.
4. Intelegensi merupakan kemampuan dalam menemukan dan menyelesaikan masalah pembelajaran yang dihadapi.
5. Bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.



### 2.3.3.2 Faktor Eksternal (dari luar)

1. Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar yang meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
2. Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru (Rusman, 2012).

Selain itu, menurut Muhbbin Syah (2004), menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi ke dalam dua faktor yaitu *Pertama*, faktor internal antara lain: kondisi jasmani dan rohani siswa, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan belajar, motivasi pribadi dan konsep diri. *Kedua*, faktor eksternal antara lain: faktor instrumental, pendekatan belajar, guru dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia, motivasi sosial dan kondisi lingkungan.

### 2.3.4 Ruang Lingkup Hasil Belajar Siswa

Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya yang mencakup kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu obyek. Perubahan hasil belajar menurut Taxonomi Bloom (2010), dikelompokkan dalam tiga ranah (domain), yakni:

1. Ranah Kognitif terdiri dari 6 yaitu *Knowledge* (C1), *Comprehension* (C2), *Applicaton* (C3), *Analysis* (C4), *Synthesis* (C5) dan *Evaluation* (C6).
2. Ranah Afektif terdiri dari 5 yaitu *Receiving* (A1), *Responding* (A2), *Valuing* (A3), *Organization* (A4), dan *Characterizaton* (A5).
3. Ranah Psikomotorik terdiri dari 7 yaitu *Perception* (P1), *Set* (P2), *Guided response* (P3), *Mechanism* (P4), *Complex overt response* (P5), *Adaption* (P6) dan *Orignation* (P7).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ruang lingkup hasil belajar siswa itu terbagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemudian masing-masing setiap tingkatan dalam setiap ranah atau domain menuntut kemampuan atau kecakapan yang berbeda-beda dari setiap siswa untuk memberikan respon terhadapnya.

## 2.4 Pembelajaran PPKN di SD/MI

### 2.4.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN)

Dalam Undang-Undang No. 20 Th. 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (uud sidiknas, 2003)

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh siswa di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.

Menurut Amin (2008) pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai “usaha sadar” untuk menyiapkan peserta didik agar pada masa datang dapat menjadi patriot pembela bangsa dan negara. Sedangkan Somantri (2001) mengemukakan pendapatnya bahwa Pendidikan Kewarganegaraan ialah sebuah usaha untuk dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan serta juga kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga Negara dengan Negara dan juga menjadi warga Negara supaya dapat diandalkan oleh bangsa juga Negara.

Pendidikan kewarganegaraan SD/MI merupakan mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Komponen penting dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah komponen keterampilan bermasyarakat agar warga negara dapat menjalankan hak-haknya dan menunaikan tanggung jawabnya sebagai anggota masyarakat yang berpemerintahan sendiri, mereka bukan hanya perlu memiliki pengetahuan berkenaan dengan materi di atas, mereka perlu pula memiliki keterampilan intelektual dan partisipasi yang relevan.

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk

mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat dalam kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat.

Syam (2006), mendefinisikan beberapa kompetensi guru mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKN) yang menjadi indikator profesionalnya dalam melaksanakan tugas kependidikan dan pengajaran yaitu:

- 1) Menguasai landasan-landasan pendidikan
- 2) Menguasai bahan pembelajaran
- 3) Kemampuan mengelola program pembelajaran
- 4) Kemampuan mengelola kelas
- 5) Kemampuan mengelola interaksi pembelajaran
- 6) Kemampuan menggunakan media pembelajaran
- 7) Kemampuan menilai hasil pembelajaran
- 8) Mengenal fungsi dan program bimbingan dan penyuluhan
- 9) Memahami prinsip-prinsip PTK untuk keperluan pembelajaran
- 10) Mengenal dan menyelenggarakan administrasi pendidikan.

Berdasarkan definisi di atas peneliti menyimpulkan kemampuan atau keterampilan guru mengajar merupakan puncak keahlian guru yang profesional, sebab merupakan penerapan semua kemampuan yang telah dimilikinya dalam hal bahan pengajaran, komunikasi dengan siswa, model mengajar dan lain-lain.

#### **2.4.2 Tujuan Pembelajaran PPKN**

Tujuan dalam pendidikan kewarganegaraan ialah untuk bisa menumbuhkan pengetahuan atau wawasan serta juga kesadaran dalam bernegara, sikap dan juga perilaku yang cinta tanah air dan melestarikan kebudayaan bangsa dan menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi dan juga seni. Maftuh dan Sapriya (2005) berpendapat bahwa, pendidikan kewarganegaraan yang dikembangkan oleh Negara memiliki sebuah tujuan supaya setiap warganegara menjadi warganegara yang baik (*to be good citizens*). Yang dapat diartikan sebagai seorang warganegara yang mempunyai *civics intelligence* yakni kecerdasan

dalam kewarganegaraan secara intelektual, social dan emosional serta kecerdasan kewargaan secara spiritual, yang tentunya mempunyai *civics responsibility*, rasa bangga serta bertanggung jawab dalam bernegara serta mampu ikut serta di dalam kehidupan masyarakat.

Melalui mata pelajaran PPKN, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang di harapkan sebagai mana dikemukakan oleh Fathurohman dan Wuryandani (2007) untuk memberi kopetensi-kopetensi agar siswa memiliki kemampuan:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menagapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, bernegara dan berbangsa serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarakan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa tujuan mata pelajaran PPKN terbagi menjadi beberapa aspek. Aspek berpikir merupakan awal dari adanya partisipasi individu, sehinga individu secara positif dapat berkembang dan berinteraksi dengan pihak lain. Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa dalam mencapai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan itu diperlukan kerja sama

yang baik antara guru dengan siswa dalam aktivitas belajar mengajar. Dalam kerjasama tersebut murid akan dibawah untuk dapat hidup dengan baik dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

## 2.5 Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan dalam penelitian ini bisa dilihat pada table berikut:

No	Judul Penelitian yang Relevan	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian oleh Fitri henna yang berjudul “Penerapan twister (Roda Putar) pada model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Empat Balai Kecamatan Bangkinang Barat Kabupaten Kampar.	Menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) dalam meningkatkan hasil belajar	Perbedaan penelitian oleh fitri henna berfokus pada hasil belajar matematika dengan model STAD sedangkn peneliti pada hasil belajar PPKN dengan dibantu model STAD dan media Roda Putar.
2.	Penelitian oleh Uut Iswahyudi yang berjudul “Peningkatan keaktifan belajar matematika melalui model pembelajaran STAD pada siswa kelas V semester I SDN Bumirejo Kecamatan Juwana Tahun pelajaran 2012/2013.	Menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD)	Perbedaan yang ditulis oleh Uut Iswahyudi yaitu pada fokus penelitiannya, yaitu pada keaktifan belajar sedangkan penelitian ini pada hasil belajar.



3.	Penelitian oleh Edy Noviana, Muhamad Nailul Huda yang berjudul “Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 79 Pekanbaru.	Menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD)	Penelitian Edy Noviana, Muhamad Nailul Huda, tidak menggunakan media, sedangkan penelitian menggunakan media Roda Putar.
----	---	--	--

Adapun ringkasan hasil temuan penelitian yang relevan dengan ketiga penelitian tersebut yaitu:

No.	Judul Penelitian	Ringkasan Hasil Temuan
1.	Penelitian oleh Fitri henna (2011), yang berjudul “Penerapan twister (Roda Putar) pada model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Empat Balai Kecamatan Bangkinang Barat Kabupaten Kampar.	Model pembelajaran STAD dan media Roda Putar bisa diterapkan pada mata pelajaran Matematika, terbukti pada siklus I diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa diatas KKM 12 orang (60%) dan pada siklus II meningkat lagi hingga mencapai 18 orang (90%).
2.	Penelitian oleh Uut Iswahyudi (2012), yang berjudul “Peningkatan keaktifan belajar matematika melalui model pembelajaran STAD pada siswa kelas V semester I SDN Bumirejo Kecamatan Juwana Tahun pelajaran 2012/2013.	Dengan model pembelajaran STAD terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3.	Penelitian oleh Edy Noviana, Muhamad Nailul Huda (2018), yang berjudul “Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 79 Pekanbaru.	Model pembelajaran STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2.6 Kerangka Berpikir

Adanya permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran PPKN menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut belum mencapai hasil yang optimal. Berbagai faktor penyebab baik dari guru, maupun siswa juga menjadi kendala dalam proses kegiatan belajar pada pembelajaran PPKN sehingga proses pembelajaran harus diupayakan dan mampu menuntut siswa untuk kreatif, membentuk sikap positif, memecahkan masalah dan memungkinkan siswa untuk mengorganisasikan belajarnya sendiri, sehingga pada akhirnya dapat memahami konsep-konsep pembelajaran PPKN secara benar dan utuh serta dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari

Tindakan yang dilakukan untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan cara Menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD)* dengan media roda putar dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Ranomeeto. Berikut ini disajikan skema kerangka pikir penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Pikir