BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut Kamus Bahasa Indonesia (2003:729) menyebutkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu tertentu tergantuung pada kekuatan harapan bahwa tindakan tersebut akan diikuti oleh hasil tertentu dan pada daya tarik hasil itu bagi orang yang bersangkutan.

Aktivitas siswa dilakukan pada saat Belajar adalah hakekatnya suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Seperti yang dikemukakan oleh George J. Mouly dalam bukunya *Psychology for Effective Teaching*, bahwa belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman.

Dengan demikian, inti dari belajar adalah adanya perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Adapun pengalaman dalam proses belajar ialah bentuk interaksi antara individu dengan lingkungan. (Trianto, 2009: 9).

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, yang tujuan kegiatannya adalah perubahan tingkah laku, baik menyangkut

pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. (Djamarah,S.B, Zain Aswan,1995:11)

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas belajar adalah proses perubahan yang berkesinambungan/kontinu dalam prilaku sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi.

2.2 Aktivitas Belajar

Paul D. dierich (2011), membagi aktivitas belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan, yaitu: mengungkapkan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara dan diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola.
6. Kegiata-kegiatan metrik, yaitu: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.

7. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu: minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. (Oemar Hamalik, 2011: 177).

Setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan. Kebutuhan itu meliputi kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial. Kebutuhan menimbulkan dorongan untuk berbuat. Perbuatan-perbuatan yang dilakukan, termasuk belajar dan bekerja merupakan aktivitas.

Menurut Sriyono (2000 :93), aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Slameto (2003: 2) aktivitas belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya.

Dari beberapa pendapat di atas aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan secara jasmani maupun rohani dalam memperoleh pengalaman.

2.3 Hasil Belajar

Menurut Djamarah (2000: 45), hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh-sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mancapainya.

Nasution Noehi (1995: 25) mengemukakan bahwa hasil adalah suatu perubahan pada diri individu. Perubahan yang dimaksud tidak halnya perubahan pengetahuan, tetapi juga meliputi perubahan kecakapan, sikap, pengertian, dan penghargaan diri pada individu tersebut.

Menurut Bloom dalam Agus (2010: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal yang sama juga diungkapkan oleh Agus (2010: 7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi manusia saja.

Dari beberapa pendapat di atas hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

2.4 Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa Latin "*Manthanein* atau *Mathema"* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *Wiskunde* atau ilmu pasti yang semuanya dikaitkan dengan penalaran. (Soedjana W.1995:20). Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif,

yaitu kebenaran logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten. Sedangkan menurut E. T. Ruseffendi, matematika adalah "Ilmu tentang struktur yang terorganisasi, sebab berkembang dari unsur-unsur yang didefinisikan dalam teori". E. T. Ruseffendi (dalam Karyani Budi,2010: 6).

Menurut William Brownell (1935) bahwa belajar itu pada hakikatnya merupakan suatu proses yang bermakna. Ia mengemukakan bahwa belajar matematika itu harus merupakan belajar bermakna dan pengertian Khusus dalam pembelajaran matematika di SD, Brownell mengemukakan apa yang disebut "*Meaning Theori* (Teori Makna)" sebagai alternatif dari "*Drill Theori"* atau Teori Latihan Hafalan dan Ulangan

Teori Drill dalam pengajaran matematika berdasarkan kepada teori belajar asosiasi yang lebih dikenal dengan sebutan teori belajar stimulus respon yang dikembangkan oleh Edward L. Thorndike (1874-1949). Teori belajar ini menyatakan bahwa pada hakikatnya belajar merupakan proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Menurut hukum ini belajar adalah lebih berhasil bila respon siswa terhadap suatu stimulus segera diikuti dengan rasa senang atau kepuasan. (Karso:1.22).

Dari uraian di atas matematika adalah suatu pengetahuan dalam memahami arti dari struktur-struktur, hubungan-hubungan, simbol-simbol yang ada dalam materi pelajaran matematika.

2.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions*

2.5.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Nieven (dalam Trianto, 1999 : 24), suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut: pertama valid. Kedua praktis, dan ketiga efektif.

Menurut Khabibah (dalam Trianto, 2006: 25), untuk memvalidasi model pembelajaran diperlukan ahli dan praktisi. Sedangkan untuk kepraktisan dan keefektivitas diperlukan suatu perangkat pembelajaran untuk melaksanakan model pembelajaran yang dikembangkan.

Arends, (dalam Trianto,2001 : 25), menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu: presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas.

Kardi (dalam Trianto, 1997: 43), model pengajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan, atau praktik,dan kerja kelompok.

Mariana, (dalam Trianto, 1999: 27), model pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya.

2.5.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa variasi diantaranya: Jigsaw, TGT, NHT dan STAD.

2.5.2.1 *Jigsaw*

Model pembelajaran Jigsaw dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aroson dari Universitas Texas. Jigsaw merupakan pembelajaran kooperatif, siswa dibagi atas beberapa kelmpok yang beranggotakan 5-6 orang. Materi yang diberikan pada siswa dibagi atas beberapa sub bab. (Trianto,2010:73)

2.5.2.2 *Teams Games Tournamen* (TGT)

Model pembelajaran TGT atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Model pembelajaran ini adalah siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk tim mereka.(Trianto,2010: 83)

2.5.2.3 *Numbered Head Together* (NHT)

Model pembelajaran NHT merupakan model pembelajaran penomoran berpikir bersama. Model pembelajaran NHT dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. (Trianto,2010: 82)

2.5.2.4 *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Pembelajaran kooperatif STAD merupakan model pembelajran kooperatif paling sederhana dari model pembelajaran kooperatif yang lain. model pembelajaran *Student Team Achievement Division* siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.

2.5.3 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division*

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. (Trianto, 2010: 57), Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda

(tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam belajar kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4-5 orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru (Slavin,1995: Eggen dan Kauchak). Artzt dan Newman (1990: 448) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya. (Trianto, 2009: 56).

Zamroni (dalam Trianto, 2009: 57) mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud *input* pada level individual. Di samping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial dikalangan siswa.

Arends (1997:111) menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.

4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu. (Trianto: 65).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan kerja sama antara siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan.

2.5.4.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions*

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin, merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 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.

Model Pembelajaran Koperatif tipe STAD merupakan pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Trianto (2009 :68).

Menurut Eggen dalam Wardhani (2005 :32) pembelajaran model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* siswa dikelompokan 4-5 orang yang bekerja sama saling membantu untuk menguasai bahan ajar.

Menurut Ibrahim dkk, (2000 : 10) model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* merupakan model pembelajaran kooperatif yang

paling sederhana dimana siswa dibagi dalam kelompok kecil yang tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.

Berdasarkan pengertian di atas model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* adalah model pembelajaran dimana siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerja sama saling membantu.

2.5.4.2 Langkah-langkah pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*

1. Perangkat pembelajaran

   Dalam pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*, perlu dipersiapkan perangkat pembelajaran antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kegiatan Siswa, beserta lembar jawabannya.

2. Membentuk Kelompok Kooperatif

   Siswa dibentuk kelompok secara heterogen dan kemampuan antara satu kelompok dengan kelompok lain relatif homogen.

3. Pengaturan Tempat Duduk

   Mengaturan tempat duduk dilakukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran kooperatif.

4. Kerja Kelompok

   Untuk mencegah adanya hambatan pada pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Divisions*, terlebih dahulu diadakan latihan kerja sama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal individu dalam kelompok.

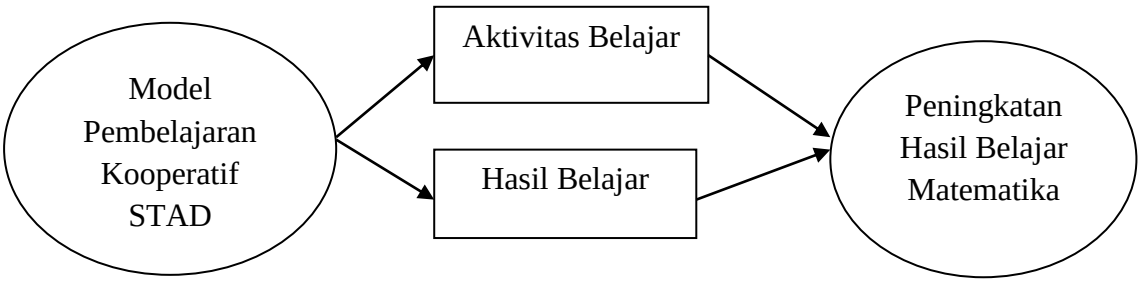
   Trianto (2009 :69)

2.6 Kerangka Pikir

Setelah dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa melalui ulangan harian ternyata dengan pendekatan pembelajaran yang terpusat pada guru, hasil belajar siswa dirasakan belum maksimal. Siswa yang memperolah nilai lebih dari atau sama dengan 65 hanya 25%. Rendahnya pencapaian nilai akhir peserta didik menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan belum efektif.

Dari uraian-uraian di atas, dengan demikian kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai beriku:

Kerangka Pikir



2.7 Hipotesa

Jika pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Divisions,* diterapkan dengan mengikuti langkah-langkah , maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Way Harong Kecamatan Way Lima Tahun Pelajaran 2012/2013 akan meningkat.