

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Hamalik (2008:37), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses, suatu keinginan bukan hanya mengingat tetapi lebih daripada itu yang mengalami. Slameto (2003:5), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 2003: 2).

Lebih lanjut belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena interaksi dengan lingkungannya (Arsyad, 2007: 1).

Proses belajar akan terkait dengan bagaimana mengubah tingkah laku individu, baik tingkah laku yang dapat diamati. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga dalam bentuk keterampilan dan sikap. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran tidak dapat didefinisikan terpisah dari belajar. Pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar mengajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu siswa belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang dapat memberikan proses belajar yang optimal.

Dalam menjalankan tugasnya guru tidak hanya sebagai pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran tertentu tetapi juga dapat

berperan sebagai pendidik. Untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai prinsip-prinsip belajar yaitu apapun yang dipelajari siswa maka siswalah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswa harus bertindak aktif, setiap siswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Sudjana (2004:28), mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa: Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Pembelajaran pada umumnya harus mempunyai tujuan yang jelas untuk memberikan arah dan menuntun peserta didik dalam mencapai prestasi yang diharapkan. Menurut Sagala (2011:61) pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Sedangkan menurut Rusman (2012:3) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk membentuk dan meningkatkan keaktifan, minat, peserta didik sesuai kebutuhan dan bakat yang dimiliki oleh setiap peserta didik yang didukung oleh lingkungan belajar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Wina Sanjaya (2010:242) Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sedangkan Menurut Slavin dalam Hamzah B. Uno (2012:201) pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Menurut Smith dalam Barkley dkk (2012:7) pembelajaran kooperatif secara sederhana dapat didefinisikan sebagai pembentukan kelompok kecil agar para pelajar dapat bekerja sama untuk memaksimalkan proses pembelajaran masing-masing dan pembelajaran satu sama lainnya.

Menurut Slavin (2005:19), ada dua aspek penting yang melandasi keberhasilan pembelajaran kooperatif yaitu:

a. Aspek Motivasi

Pada dasarnya aspek motivasi ada dalam konteks pemberian penghargaan kepada kelompok. Dimana pemberian penghargaannya didasarkan atas keberhasilan setiap kelompok yang mampu mencapai tujuan pembelajaran

lebih dulu. Hal ini dapat memicu setiap anggota kelompok terdorong untuk mengajak, mendukung dan membantu agar berhasil menyelesaikan tugas yang diemban dengan baik.

b. Aspek Kognitif

Asumsi dasar dari teori perkembangan kognitif adalah interaksi agar siswa disekitar tugas-tugas yang sesuai akan meningkatkan ketuntasan siswa tentang konsep-konsep penting.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang membentuk siswa kedalam kelompok–kelompok kecil guna untuk meningkatkan keaktifan siswa, membangun jiwa kepemimpinan, meningkatkan intensitas interaksi siswa, dan kerja sama siswa dengan sesama anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif juga merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kooperatif antara sesama anggota masing-masing kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

3. Model Pembelajaran STAD

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (dalam Slavin, 2005) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. 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.

Model Pembelajaran Kooperatif 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 prestasi yang maksimal.

Ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif metode STAD, yaitu:

- a. Penyajian Kelas

Penyajian kelas merupakan penyajian materi yang dilakukan guru secara klasikal dengan menggunakan presentasi verbal atau teks. Penyajian difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang dibahas. Setelah penyajian materi, siswa bekerja pada kelompok untuk menuntaskan materi pelajaran melalui tutorial, kuis atau diskusi.

b. Menetapkan siswa dalam kelompok

Kelompok menjadi hal yang sangat penting dalam STAD karena didalam kelompok harus tercipta suatu kerja kooperatif antar siswa untuk mencapai kemampuan akademik yang diharapkan. Fungsi dibentuknya kelompok adalah untuk saling meyakinkan bahwa setiap anggota kelompok dapat bekerja sama dalam belajar. Lebih khusus lagi untuk mempersiapkan semua anggota kelompok dalam menghadapi tes individu. Kelompok yang dibentuk sebaiknya terdiri dari satu siswa dari kelompok atas, satu siswa dari kelompok bawah dan dua siswa dari kelompok sedang. Guru perlu mempertimbangkan agar jangan sampai terjadi pertentangan antar anggota dalam satu kelompok, walaupun ini tidak berarti siswa dapat menentukan sendiri teman sekelompoknya.

c. Tes dan Kuis

Siswa diberi tes individual setelah melaksanakan satu atau dua kali penyajian kelas dan bekerja serta berlatih dalam kelompok. Siswa harus menyadari bahwa usaha dan keberhasilan mereka nantinya akan memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi kesuksesan kelompok.

d. Skor peningkatan individual

Skor peningkatan individual berguna untuk memotivasi agar bekerja keras memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Skor peningkatan individual dihitung berdasarkan skor tes.

e. Pengakuan kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar. Kelompok dapat

diberi sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya jika dapat mencapai kriteria yang telah ditetapkan bersama. Pemberian penghargaan ini tergantung dari kreativitas guru.

Kelebihan model pembelajaran STAD:

- a. Model pembelajaran kooperatif membantu siswa mempelajari isi materi pelajaran yang sedang dibahas.
- b. Adanya anggota kelompok lain yang menghindari kemungkinan siswa mendapat nilai rendah, karena dalam tes lisan siswa dibantu oleh anggota kelompoknya.
- c. Pembelajaran kooperatif menjadikan siswa mampu belajar berdebat, belajar mendengarkan pendapat orang lain, dan mencatat hal-hal yang bermanfaat untuk kepentingan bersama-sama.
- d. Pembelajaran kooperatif menghasilkan pencapaian belajar siswa yang tinggi menambah harga diri siswa dan memperbaiki hubungan dengan teman sebaya.
- e. Hadiah atau penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi.

Kekurangan model pembelajaran STAD:

- a. Apabila guru terlena tidak mengingatkan siswa agar selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok maka dinamika kelompok akan tampak macet.
- b. Apabila jumlah kelompok tidak diperhatikan, yaitu kurang dari empat, misalnya tiga, maka seorang anggota akan cenderung menarik diri dan kurang aktif saat berdiskusi dan apabila kelompok lebih dari lima maka

kemungkinan ada yang tidak mendapatkan tugas sehingga hanya membonceng dalam penyelesaian tugas.

- c. Apabila ketua kelompok tidak dapat mengatasi konflik-konflik yang timbul secara konstruktif, maka kerja kelompok akan kurang efektif.
- d. Adanya suatu ketergantungan, menyebabkan siswa yang lambat berpikir tidak dapat berlatih belajar mandiri

Tabel 2.1 Fase-Fase Model Pembelajaran STAD.

Fase	Indikator	Tingkah laku guru
Fase 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
Fase 2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa
Fase 3	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4	Memberikan tugas kelompok kepada siswa	Guru menyampaikan tugas kelompok untuk berdiskusi
Fase 5	Membimbing kelompok belajar	Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar
Fase 6	Mendiskusikan hasil kelompok	Guru mempersilakan kelompok yang ditunjuk untuk mempresentasikan hasil kelompok
Fase 7	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
Fase 8	Memberikan penghargaan	Guru memberi penghargaan hasil belajar

(Sumber: Ibrahim dkk dalam Trianto 2009:10)

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Banyak jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Arief S. Sardiman (2012) menggolongkan media sebagai berikut:

- a. Audio
- b. Cetak
- c. Proyeksi visual diam
- d. Proyeksi audia visual
- e. Visual gerak
- f. Audio visual gerak
- g. Obyek fisik
- h. Manusia dan lingkungan
- i. Komputer

Uraian di atas tercermin begitu banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menentukan media pengajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

5. Media Animasi

a. Pengertian Media

Assosiasi Teknologi dan Komunikasi (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika memberi batasan yaitu: Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi.

Dari pengertian media serta batasan-batasan yang dikemukakan oleh para ahli di atas, terdapat beberapa persamaan diantaranya, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Pengertian Media Animasi

Menurut Zeembry & Suriman Bunadi Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Menurut Furoidah (2009) media animasi merupakan media yang berisi gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Media animasi berbeda dengan video dan film. Media animasi merupakan kumpulan dari gambar-gambar yang dimodifikasi sehingga bentuk gambar jika ditampilkan terlihat bergerak. Sedangkan video dan film merupakan rangkaian gambar yang direkam melalui kamera film secara kontinyu.

Media animasi dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke

media lain seperti presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri media animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit untuk dihadirkan dikelas atau dalam bentuk buku dengan bantuan elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

c. Kelebihan Media Animasi

1. Media animasi dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.
2. Media animasi juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media animasi.
3. Media animasi dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dan terlalu cepat atau lambat dapat kita pelajari melalui bantuan media

d. Kelemahan Media Animasi

1. Memerlukan *software* khusus untuk bisa membuka dan mengoprasikannya.
2. Tidak semua guru dapat menggunakan komputer untuk mengoperasikan media animasi.
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan

berbagai animasi pembelajaran atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu *frame* cenderung akan sulit dicerna siswa.

6. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran apa yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut, media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, diperlukan suatu analisis sebelum media tersebut dipakai dalam proses pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2008:49) fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- b) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- c) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- e) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Azhar Arsyad (21-23), mengemukakan bahwa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

7. Aktivitas Belajar Siswa

Belajar merupakan berbuat untuk mengubah tingkah laku. Jadi tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Oleh karena itu, aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2008:95-96).

Aktivitas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Aktivitas sangat diperlukan dalam proses belajar agar kegiatan belajar mengajar menjadi efektif. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Melalui aktivitas, siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya (Hamalik, 2008:171).

Menurut Diedrick dalam Hamalik (2008:172), aktivitas belajar dibagi menjadi 8 kelompok, yaitu:

- a. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, memperhatikan pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, meliputi menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, serta diskusi.
- c. *Listening activities*, meliputi mendengarkan : percakapan, diskusi, musik maupun pidato.

- d. *Writing activities*, meliputi menulis cerita, karangan, laporan, angket, serta menyalin.
- e. *Drawing activities*, meliputi menggambar, membuat grafik, peta, maupun diagram.
- f. *Motor activities*, meliputi melakukan percobaan, membuat konstruksi, serta bermain.
- g. *Mental activities*, meliputi menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, serta mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, meliputi menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang dan gugup.

8. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan.

Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:3) Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar. Bagi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan suatu pencapaian tujuan pengajaran.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2008: 30-31) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

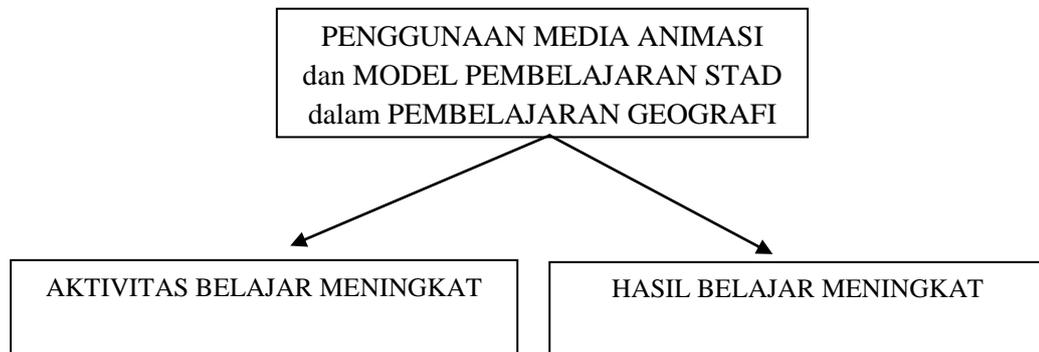
Hasil belajar menunjukkan berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran

yang dicerminkan melalui angka atau skor setelah melakukan tes maupun non tes.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran adalah jalan yang harus ditempuh oleh seorang pelajar, untuk mengerti suatu hal yang sebenarnya tidak diketahui. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan seperti dari tidak tahu menjadi tahu serta dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Oemar Hamalik (2008: 57), “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran

Pembelajaran yang terjadi masih sangat monoton menjadikan siswa sebagai pendengar yang mengakibatkan siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran mengakibatkan aktivitas belajar siswa rendah dan membuat mereka mengalami kebosanan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan kondisi yang demikian maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini melihat aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan *Media Animasi* dan model pembelajaran STAD (*Students Teams Achievement Division*). Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang dirumuskan dari penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran geografi menggunakan *Media Animasi* dan model pembelajaran STAD (*Students Teams Achievement Division*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. *Media Animasi* dan model pembelajaran STAD (*Students Teams Achievement Division*) dalam pembelajaran geografi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.