

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR IPS BERBASIS *STUDENT TEAM
ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Tesis)

**Oleh
MISTIN KUSUMA HASTUTI**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU AJAR IPS BERBASIS *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

MISTIN KUSUMA HASTUTI

Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk berupa buku ajar IPS berbasis STAD, menganalisis kemenarikan dan kemanfaatan bahan ajar berbasis STAD, serta menganalisis efektivitas penggunaan bahan ajar. Pendekatan penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan desain pengembangan pembelajaran *analysis, design, development, implementation, dan evaluation (ADDIE)*. Produk akhir penelitian ini berupa buku ajar yang telah dievaluasi oleh ahli materi, ahli desain, serta uji terbatas. Penelitian pengembangan ini menghasilkan (1) buku ajar berbasis STAD dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan (*need assesment*) siswa dan dapat digunakan pada pembelajaran IPS di SD, (2) buku ajar yang menarik bagi siswa dilihat dari respon siswa yang positif, dan (3) buku ajar yang bermanfaat untuk pembelajaran dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa atau peningkatan jumlah siswa yang tuntas KKM.

Kata Kunci : buku ajar, hasil belajar, model STAD

ABSTRACT

DEVELOPMENT BOOK STUDIES SOCIAL BASED STUDENT TEAM TEACHING ACHIEVEMENT DIVISION FOR STUDENT CLASS IV PRIMARY

By

Mistin Kusuma Hastuti

This research aims to produce a product of a social studies lesson book based on the STAD, analyze kemenarikan and worthwhile teaching materials based on the STAD, and analyzing the effectiveness of the use of learning materials. This research approach is the Research and Development using learning development design analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE). The final product of this research in the form of teaching materials that have been evaluasi by experts in the matter, expert design and limited test. This development research produces (1) teaching book based on the STAD developed based on the results of a needs analysis (need assessing) students and can be used in social studies lessons at SD, (2) lesson book that interesting for the students viewed from the positive student response and (3) teaching book that are useful for teaching seen from the increase in student or an increase in the number of students who completed KKM.

Keywords: teaching book, learning outcomes, STAD model

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR IPS BERBASIS *STUDENT
TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh
MISTIN KUSUMA HASTUTI

Tesis
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN
Pada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEGURUAN GURU SD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN BUKU AJAR IPS
BERBASIS *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT*
DIVISION UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

Nama Mahasiswa : **Mistin Kusuma Hastuti**

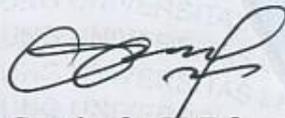
Nomor Pokok Mahasiswa : 1423053008

Program Studi : Magister Keguruan Guru SD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Dr. Sowiyah, M.Pd.
NIP 19600725 198403 2 001



Dr. Darsono, M.Pd.
NIP 19541016 198003 1 003

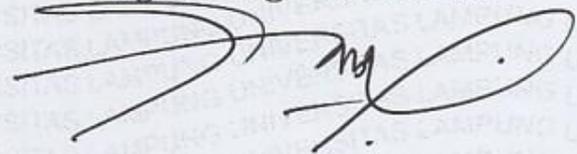
2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan FKIP



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD

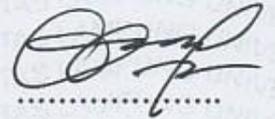


Dr. Alben Ambarita, M.Pd.
NIP 19570711 198503 1 004

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

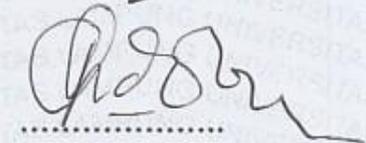
Ketua : **Dr. Sowiya, M.Pd.**



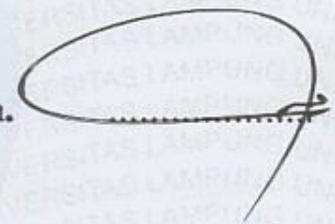
Sekretaris : **Dr. Darsono, M.Pd.**



Penguji Anggota : **I. Dr. Chandra Ertikanto, M.Pd.**



II. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

3. **Direktur Program Pascasarjana**



Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP 19530528 198103 1 002

Tanggal Lulus Ujian : **05 Oktober 2016**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa

1. tesis dengan judul “ Pengembangan Buku Ajar IPS Berbasis STAD Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme,
2. hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Demikian pernyataan ini, apabila kemudian ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Mei 2016
Yang membuat pernyataan



Mistin Kusuma Hastuti
NPM. 1423053008

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Rejomulyo pada tanggal 23 April 1983. Penulis adalah anak kelima dari lima bersaudara pasangan Bapak Hi. Misri Rosadi dan Ibu Hj. Kartini.

Pendidikan formal penulis adalah Sekolah Dasar (SD) di SDN 2 Metro Selatan lulus tahun 1995, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 5 Metro lulus tahun 1998, Sekolah Menengah Atas (SMA) di MAN 2 Metro lulus tahun 2001, Pendidikan Diploma II (DII) di FKIP Universitas Lampung lulus tahun 2003, dan Pendidikan S1 di Universitas Terbuka Bidang Studi Guru Kelas Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan selesai tahun 2012.

Pada tahun 2006 penulis diangkat sebagai Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS). Tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan program Magister Keguruan Guru SD FKIP Universitas Lampung.

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”
(QS. An-Nasyr : 5-6)

PERSEMBAHAN

Doa dan rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, hidayah dan kasih sayang-Nya yang selalu mengiringi setiap hela nafas dalam melangkahhkan kaki ini. Atas izin dan ridho-Nya kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang aku cintai dan sayangi.

Bapak dan Ibu tercinta,

Bapak Hi. Misri Rosadi dan Ibu Hj. Kartini, yang tak pernah berhenti memberikan doa, kesabaran, cinta dan kasih sayang yang menjadi kekuatan dalam setiap perjuangan hidupku.

Suamiku tercinta,

Roy Mahfud, yang selalu memberi doa, semangat, cinta dan kasih sayang yang menjadi kekuatan dalam setiap langkahku.

Buah hatiku tersayang,

Muhammad Fatih Al Ghifari “Fatih”, yang selalu menjadi penghibur setiap lelahku.

Kakakku Sri Sekarwati, M KH Rosyidin, Mistin Sulistyو Hastuti,

Mistin Wahyudiyanti serta kakak-kakak iparku tersayang yang selalu memberikan doa, semangat dan menjadi teman dalam hidupku.

Teman-teman seperjuangan MKGSD Universitas Lampung angkatan 2014 yang selama ini selalu menemaniku.

Para pendidikku yang kuhormati, terima kasih atas semua ilmu dan dukungan yang telah diberikan selama ini.

Almamaterku tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Ilahi Robbi karena berkat hidayah-Nya penulisan tesis ini bisa terselesaikan. Penulis merasa bangga dengan selesainya penulisan ini.

Penulisan tesis ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program strata dua atau magister pada program Pascasarjana Unila.

Penulis tidak mungkin menganggap bahwa penelitian ini merupakan karya yang murni individual, karena ternyata banyak pihak-pihak yang terlibat dalam proses penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tanpa mereka semua, penelitian ini hanya merupakan angan-angan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak di bawah ini

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas penulis untuk studi di Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., Direktur Pascasarjana Universitas Lampung, yang telah memberi kemudahan penulis dalam menyelesaikan tesisnya.
3. Dr. Muhammad Fuad, M. Hum, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah memfasilitasi sehingga terselesaikannya tesis ini.
4. Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unila yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi penulis sehingga terselesaikannya tesis ini.
5. Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis sehingga terselesaikannya tesis ini.

6. Dr. Sowiyah, M.Pd., Pembimbing I dan sebagai Penguji yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan pengarahan, bimbingan, motivasi pada penulisan tesis selama bimbingan berlangsung sehingga terselesaikannya tesis ini.
7. Dr. Darsono, M.Pd., Pembimbing II sekaligus selaku Ahli Materi dan Ahli Desain serta Penguji yang banyak memberikan saran dan pikiran bagi perbaikan penulisan tesis ini.
8. Dr. Chandra Ertikanto, M.Pd., Penguji yang telah memberikan pengarahan, ilmu dan dukungan serta motivasi kepada penulis sehingga tesis ini dapat selesai dengan baik.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung atas ilmu yang telah diberikan.
10. Segenap Staf Program Studi Magister Keguruan Guru SD, dan Bapak Herman yang telah banyak membantu selama penulis menempuh pendidikan.
11. Ibu Supinah, S.Pd.SD selaku kepala SDN 3 Tempuran yang telah memberikan izin penulis dalam melakukan penelitian.
12. Ibu Yullita Susilowati, S.Pd.SD selaku guru kelas IV yang telah banyak membantu penelitian penulis.
13. Bapak Sunardi, S.Pd.SD selaku kepala sekolah penulis yang telah memberikan ijin penulis selama perkuliahan sampai dengan selesai.
14. Hi. Misri Rosadi dan Hj. Kartini selaku orang tua penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan.
15. Roy Mahfud selaku suami dan M. Fatih Al Ghifari selaku anak penulis yang telah memberikan dukungan dan motivasinya dalam menyelesaikan pendidikan.
16. Kakak-kakak dan keponakan penulis yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan pendidikan.
17. Sahabat dan adik-adikku Lilis, Rizky dan Ririn, terima kasih atas kebersamaan, kebahagiaan, suka duka, motivasi, waktu, tenaga, doa dan perjuangan-

an selama kuliah dan penyusunan tesis yang tidak akan terlupakan. Kalian selalu menjadi “*Rainbow*” dalam hidupku.

18. Rekan-rekan seperjuangan S2 MKGSD angkatan 2014: Ibu Safaria, Ibu Siska, Ibu Ruwaida, Ibu Kusbarini, Ibu Wahyuni, Ibu Rosalia, Ibu Nurmalena, Kak Yulinar, Mbak Amsiah, Ning, Rina, Novi, Ela, Pak Gunawan, Pak Suripto, Pak Suryana, Pak Nurudin, Pak Rosidin, Pak Solihin (Alm), Rudi, Danang, yang senantiasa memberikan saran dan masukan selama kegiatan belajar hingga penyusunan tesis.
19. Adikku, Erni Hidayati S.Pd yang selalu mendukung dan membantuku dalam menyelesaikan tugas-tugas selama kuliah hingga selesai.
20. Murid-murid kelas IV SDN 3 Tempuran dan SDN 1 Tempuran yang banyak membantu dalam penelitian ini.
21. Sahabat-sahabat di SDN 3 Tempuran dan SDN 1 Tempuran.
22. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya, semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Terima kasih.

Bandar Lampung, Mei 2016
Penulis

Mistin Kusuma Hastuti
NPM. 1423053008

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Spesifikasi Produk yang di kembangkan.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	13
1. Ruang Lingkup Pengembangan Buku Ajar.....	13
2. Ruang Lingkup Ilmu.....	14
3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	14
4. Ruang Lingkup Tempat dan Waktu.....	15
BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	16
A. Teori Belajar dan Pembelajaran.....	16
1. Teori Belajar.....	16
2. Teori Pembelajaran.....	21
B. Kompetensi Guru.....	23
1. Kompetensi Pedagogik.....	23
2. Kompetensi Kepribadian.....	24
3. Kompetensi Sosial.....	26
4. Kompetensi Profesional.....	28
C. Bahan Ajar.....	29
1. Pengertian Bahan Ajar.....	29
2. Teknik Penulisan Bahan Ajar.....	32
D. Buku Ajar.....	33
E. Model Pembelajaran dan Model Desain Pengembangan.....	35
1. Pembelajaran Kooperatif.....	35
2. Model Pembelajaran STAD.....	38
3. Langkah-langkah Pembelajaran STAD.....	40
4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran STAD.....	44
5. Model Desain ADDIE.....	47
F. Pembelajaran IPS SD.....	49
1. Pengertian Pembelajaran IPS SD.....	49
2. Tujuan Pembelajaran IPS SD.....	51
3. Materi Pembelajaran IPS SD.....	52

G. Hasil Penelitian yang Relevan	53
H. Kerangka Pikir	55
I. Hipotesis	57
BAB III. METODE PENELITIAN	59
A. Jenis dan Prosedur Penelitian.....	59
1. Jenis Penelitian	59
2. Langkah-langkah Penelitian	60
B. Desain Produk	65
C. Validasi Desain Produk.....	66
D. Populasi dan Sampel	67
E. Teknik Pengumpulan Data.....	67
1. Metode Observasi	68
2. Metode Kuisisioner / Angket	68
3. Metode Tes Kompetensi	68
F. Instrumen Penelitian	69
1. Angket Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Buku Ajar.....	70
2. Angket Uji Ahli Desain dan Uji Ahli Materi Buku Ajar.....	71
G. Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Profil SDN 3 Tempuran	80
1. Potensi dan masalah	82
2. Mengumpulkan Data	82
3. Desain Produk	82
4. Validasi Desain.....	86
5. Revisi Desain.....	88
6. Uji Coba Produk.....	94
B. Uji Efektivitas Produk.....	98
1. Data Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pretest</i>	98
2. Data Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	99
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	100
1. Melaksanakan Analisis Pembelajaran	100
2. Mendesain Pembelajaran	100
3. Mengembangkan Pembelajaran.....	101
4. Mengimplementasi/menerapkan pembelajar	101
5. Evaluasi	102
D. Mengembangkan Strategi Pembelajaran	103
E. Pembuatan Buku Ajar IPS berbasis STAD	103
F. Evaluasi	104
1. Penilaian Ahli Materi dan Desan.....	104
2. Penilaian Guru	104
3. Penilaian Siswa.....	105
4. Revisi Produk Pengembangan	107
G. Efektivitas Buku Ajar berbasis STAD dalam Pembelajaran.....	110
I. Keunggulan Produk Hasil Pengembangan.....	113

J. Keterbatasan Penelitian	113
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	114
A. Kesimpulan.....	114
B. Implikasi.....	115
C. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan aliran Teori Belajar.....	19
2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	37
2.3 Kriteria Penilaian Penghargaan Kelompok.....	42
3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan	60
3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	70
3.3 Skor Penilaian Pilihan Jawaban	73
3.4 Kriteria Reliabilitas	76
3.5 Konversi Skor Penilaian.....	79
4.1 Hasil Validasi Materi Buku Ajar	86
4.2 Hasil Validasi Desain Buku Ajar	87
4.3 Hasil Uji Kemenarikan Buku Ajar.....	95
4.4 Hasil Uji Kemanfaatan Buku Ajar	97
4.5 Hasil Validasi Guru.....	105
4.6 Hasil Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Ilustrasi Model ADDIE	47
2.2 Ilustrasi Model ADDIE	48
2.3 Ilustrasi Model ADDIE	49
2.4 Gambar Kerangka Pikir	57
3.1 Langkah-Langkah Pengembangan	59
4.1 Perbaikan Cover Buku Ajar	89
4.2 Perbaikan Buku Ajar Bab I	91
4.3 Perbaikan Buku Ajar Bab II	92
4.4 Hasil Uji Kemenarikan Buku Ajar	106
4.5 Hasil Uji Kemanfaatan Buku Ajar	106
4.6 Hasil Validasi Ahli Desain	108
4.7 Hasil Validasi Ahli Materi	109
4.8 Diagram hasil pretest dan posttest	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Ijin Penelitian	121
2. Pedoman Observasi.....	122
3. 1. Angket Analisis Kebutuhan Guru	123
2. Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	125
4. 1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Desain Buku Ajar.....	127
2. Instrumen Uji Ahli Desain Buku Ajar	130
5. 1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi Buku Ajar	134
2. Instrumen Uji Ahli Materi Buku Ajar.....	135
6. Instrumen Uji Kemenarikan Buku Ajar	138
7. Instrumen Uji Kemanfaatan Buku Ajar	140
8. Penilaian Guru	141
9. Silabus.....	142
10. RPP	147
11. Kisi-Kisi Penulisan Soal	154
12. Soal 30 Butir	157
13. Analisis Validasi Soal	161
14. Reliabilitas.....	164
15. Soal 20 Butir.....	165
16. Hasil Pretest.....	168
17. Hasil Postes	169
18. Gain Pretes Dan Postes	170
19. Hasil Hitung N Gain	171
20. Uji Normalitas Pretes	172
21. Uji Normalitas Postes	173
22. Kurva Uji Normalitas Pretest Dan Postes	174
23. Uji T Test Paired	176
24. Produk Pengembangan Buku Ajar.....	177

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia senantiasa mengalami perubahan kurikulum pendidikan hampir di setiap periode yang dilakukan pemangku kepentingan (*stake holder*). Ketika zaman mulai berubah, maka kurikulum pendidikan yang ada diharapkan mampu mengakomodasi kebutuhan yang mampu menjawab tantangan perubahan zaman. Oleh sebab itu kurikulum hendaknya direvisi atau bahkan disempurnakan. Pengembangan dan implementasi kurikulum dianggap mampu membawa perubahan yang besar bagi guru dengan cara memperbaiki pola pikir (*mindset*) guru-guru di sekolah. Pendekatan pembelajaran yang selama ini berkembang pembelajaran selalu berpusat pada guru (*teacher centere*) dan terlalu didominasi oleh guru sehingga proses pembelajaran cenderung monoton di kelas diharapkan dapat berubah menjadi berpusat pada siswa.

Perubahan kurikulum selalu menuntut perubahan proses pembelajaran, dari pola pembelajaran yang bersumber pada guru menjadi proses pembelajaran yang lebih mengedepankan murid untuk melakukan pengamatan, bertanya, mengeksplorasi, mencoba, dan mengekspresikannya. Selama ini guru diibaratkan seperti sebuah *bank* yang hanya berfungsi menyalurkan atau mentransferkan pengetahuan kepada

peserta didik. Menurut Haniah (2013: 12), seorang guru dalam pendidikan memegang peranan yang penting saat terjadinya proses belajar-mengajar karena guru adalah figur sentral dalam dunia pendidikan. Dilihat keadaan saat ini guru kurang memiliki kreativitas dalam pembelajaran. Akibatnya proses pembelajaran masih sangat monoton berpusat pada guru. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa masih ditentukan oleh guru. Seorang guru dituntut memiliki empat kompetensi yang dapat berguna bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Guru belum sepenuhnya menerapkan empat kompetensinya, yaitu kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian. Menurut UU No. 14 tahun 2005, tentang guru dan dosen pasal 1, ayat 10, disebutkan “kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan”. Guru profesional tidak akan merasa lelah dan tidak mungkin mengembangkan iri hati, munafik, suka menggunjing, menyuap, malas, marah-marah dan berlaku kasar terhadap orang lain, apalagi terhadap anak didiknya (Sagala, 2011: 23).

Tuntutan pembelajaran saat ini, guru hanya sebagai salah satu sumber belajar yang aktif dan kreatif dalam membimbing peserta didik agar peserta didik ikut terlibat aktif dan kreatif dalam mengembangkan potensi diri untuk belajar. Guru menjadi tumpuan harapan untuk mewujudkan agenda-agenda pendidikan nasional: peningkatan mutu dan relevansi, pemerataan dan perluasan kesempatan, dan peningkatan efisiensi. Tugas dan tanggung jawab guru sebagai pembimbing memberi tekanan kepada tugas memberikan bantuan kepada siswa dalam memecahkan

masalah yang dihadapainya. Guru yang kreatif akan mampu membantu siswa dalam memecahkan masalah dan memotivasi belajar. Guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, di samping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan (Sagala, 2011: 33). Seorang guru hendaknya memiliki profesionalitas yang tinggi agar dapat menjadi teladan dan panutan bagi peserta didik dan masyarakat.

Guru yang profesional adalah guru yang dapat melakukan tugas mengajarnya dengan baik. Dalam mengajar diperlukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk kelancaran proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Menurut Sagala (2011: 75), keterampilan guru dalam proses belajar-mengajar antara lain: 1) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, 2) keterampilan menjelaskan, 3) keterampilan bertanya, 4) keterampilan memberi penguatan, 5) keterampilan menggunakan media pembelajaran, 6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, 7) keterampilan mengelola kelas, 8) keterampilan mengadakan variasi, dan 9) keterampilan mengajar perorangan dan kelompok kecil. Keterampilan guru dalam pembelajaran dapat ditunjukkan dengan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter lingkungan dan juga siswa, agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang hendak dicapai, yaitu menghasilkan *output* yang maksimal. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggungjawab serta

warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Menurut Solihatin & Raharjo (2008:15), pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kebutuhan akan pengembangan keterampilan sosial dan pembinaan sikap/nilai mulai nampak dan dirasa penting setelah maraknya berbagai bentuk penyimpangan sosial dan amoral di tengah masyarakat. Mata pelajaran IPS berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, dan sikap serta keterampilan sosial siswa untuk dapat menelaah kehidupan sosial yang dihadapi sehari-hari serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap perkembangan masyarakat sejak masa lalu hingga masa kini (Andriyani, 2013: 2). Hal inilah yang mendasari dipilihnya mata pelajaran IPS dalam pengembangan buku ajar. Pembelajaran IPS di SDN 3 Tempuran masih belum berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran secara maksimal. Pada pembelajaran IPS peran guru masih sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Guru diharapkan mampu menyam-

paikan materi pelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dengan memilih buku ajar serta model pembelajaran yang tepat bagi siswa. Ketersediaan buku ajar di SDN 3 Tempuran saat ini masih kurang dan belum merata pada setiap mata pelajaran, terlihat mata pelajaran IPS, menurut informasi yang peneliti terima dari guru dan siswa bahwa pembelajaran IPS masih melak-sanakan proses pembelajaran dengan model konvensional dan kurang bervariasi.

Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini masih jauh dari apa yang menjadi tuntutan kurikulum dan hakikat IPS itu sendiri. Mata pelajaran IPS masih menjadi pelajaran yang dianggap tidak penting bagi siswa karena proses pembelajaran yang masih didominasi dan berpusat pada guru. Guru belum memiliki keterampilan mengajar yang variatif. Keterampilan yang dimiliki guru belum nampak pada pemanfaatan media belajar, belum adanya buku ajar yang disusun guru sebagai pendukung pembelajaran bagi siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat aktif dan intensif dalam melakukan diskusi maupun tanya jawab. Keaktifan dan keterlibatan siswa masih sangat dibatasi oleh guru. Guru belum banyak memiliki pemahaman tentang model-model pembelajaran aktif dan kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya pada materi-materi tertentu. Guru belum memiliki keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi pembelajaran dan keterampilan dalam membimbing diskusi kelompok kecil. Di dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013, tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Kondisi pembelajaran yang tidak sesuai dengan harapan, menimbulkan banyak kendala bagi siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Setiap guru berkeinginan siswanya mendapatkan hasil yang memuaskan. Hasil belajar akan meningkat jika fasilitas sarana dan prasarana mendukung pembelajaran. Minimnya buku ajar yang tersedia di SDN 3 Tempuran mendorong guru menjadi kreatif untuk mengembangkan buku ajar agar siswa lebih mudah dan menyenangkan dalam menerima dan memahami materi pelajaran.

Dikembangkannya buku ajar IPS diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas IV dan guru mata pelajaran IPS, diperoleh saran dan masukan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran lebih aktif dan bermakna bagi siswa dibutuhkan buku ajar yang menarik dan mudah dipahami. Buku ajar yang dapat mempermudah pemahaman tentang materi-materi IPS bagi siswa SD Kelas IV yaitu berupa buku ajar berbasis STAD (*Student Teams Achievement Division*).

Model pembelajaran STAD dipilih sebagai model pembelajaran yang tepat karena tipe pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana yang menempatkan siswa

dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang dengan kemampuan yang berbeda dan cocok diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran bagi anak sekolah dasar memiliki makna dan tujuan tersendiri. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilaksanakan atas dasar pemahaman dan bagaimana anak tumbuh dan berkembang. Dengan memahami karakteristik siswa yang suka bermain, mudah terpengaruh dengan lingkungan dan gemar membentuk kelompok sebayanya. Dengan bertitik tolak pada tahap perkembangan siswa model STAD cocok digunakan pada pelajaran IPS khususnya materi masalah sosial karena model pembelajarannya secara berkelompok dan saling berbagi saran maupun pendapat sehingga siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Tipe pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dapat mengondisikan siswa dalam proses pembelajaran yang nyaman di mana siswa dapat saling bertukar pendapat dan saling memberi kontribusi kepada anggota kelompok lainnya untuk berprestasi secara maksimal. Kebersamaan dan kerja sama dalam pembelajaran merupakan kerja sama di antara para siswa untuk mencapai tujuan belajar bersama. Di samping tujuan bersama yang akan dicapai, kebersamaan dan kerja sama dalam pembelajaran ini juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan kerja sama di antara para siswa.

Hal ini sesuai dengan permasalahan yang terjadi di dalam kelas IV pada SDN 3 Tempuran, yaitu guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang aktif dan jenuh dalam menerima materi pelajaran. Oleh sebab itu, model pembelajaran STAD ini dapat dijadikan salah satu solusi permasalahan yang dihadapi guru di dalam kelas. Karena siswa dilibatkan untuk

ikut berpikir dengan berdiskusi serta belajar untuk bekerja sama dengan teman lain. Menurut Bonwell dalam Majokal (2010: 19), model pembelajaran STAD ini termasuk dalam model pembelajaran aktif yang memiliki karakter lebih melibatkan siswa dalam menemukan pengetahuan atau pemecahan masalah dari mendengarkan ceramah kemudian penyampaian langsung dalam pengetahuan nyata; keterlibatan siswa dalam kelompok kecil yang lebih aktif, proses berpikir tinggi dan kemampuan siswa untuk bersikap dan menghargai daripada memanjakan. Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD mendorong tumbuhnya sikap kesetiakawanan dan keterbukaan antara siswa.

Alasan dipilihnya buku ajar berbasis STAD sebagai produk yang dikembangkan karena bahan ajar ini mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Dilihat dari segi desain, buku ajar ini menggunakan bahasa yang sangat mudah untuk dipahami oleh siswa, serta memiliki ciri pembelajaran STAD, yaitu secara berkelompok dalam menyelesaikan masalah sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi masalah sosial. Menurut Arends dalam Trianto, (2007: 25), salah satu model pengajaran yang sering digunakan dan praktis digunakan guru dalam mengajar adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Van Sickle dalam Solihatin & Raharjo (2008: 5), model *cooperative learning* dan implikasinya terhadap perolehan belajar siswa dan pengembangan kurikulum *social studies* menemukan bahwa sistem belajar kelompok dan *debriefing* secara individual dan kelompok dalam model *cooperative learning* mendorong tumbuhnya tanggung jawab sosial dan individual siswa, berkembangnya sikap ketergantungan yang positif, mendorong peningkatan dan kegairahan belajar siswa, serta pengembangan dan ketercapaian kurikulum.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang isi materinya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, idealnya dalam pembelajaran IPS guru mampu menyampaikan dengan metode dan media yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk berfikir aktif dan kreatif. Kreativitas dan keaktifan yang tinggi diharapkan dapat menjadikan siswa merasa nyaman serta menikmati pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami materi-materi IPS dengan maksimal.

Pembelajaran merupakan proses atau cara untuk mendapatkan pengetahuan atau pengalaman serta pembentukan sikap. Untuk itu guru diharapkan benar-benar kreatif dalam mengarahkan pengetahuan siswa agar tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran benar-benar terlaksana. Harapannya pemahaman siswa diperoleh dari pengalaman langsung bukan dari pemberian guru. Inti dari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana para siswa bisa bersemangat, antusias dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan. Maka semakin kreatif guru akan lebih cepat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan pada siswa. Ada banyak cara yang dapat digunakan dan ditempuh guru untuk merealisasikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, antara lain, dengan penggunaan sumber-sumber belajar dan media-media pembelajaran yang unik, yang menarik bagi peserta didik. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD mempunyai efektivitas yang cukup tinggi untuk membelajarkan materi pendidikan IPS. Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam membelajarkan pendidikan

IPS memprasyaratkan kinerja profesional guru dalam kapasitasnya sebagai pengembang dan pelaksana kurikulum (Munawaroh, 2012: 185)

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan buku ajar IPS berbasis STAD. Buku ajar disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori sebagai pijakan dalam pengembangannya sehingga dapat menarik minat dan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Diharapkan hasil penelitian ini kiranya dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran. Peneliti berharap buku ajar ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi IPS. Buku ajar IPS berbasis STAD diharapkan mampu memenuhi proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran masih bersifat klasikal dan konvensional pada ceramah.
3. Guru belum menerapkan empat kompetensi
4. Guru belum menggunakan buku ajar dalam kegiatan pembelajaran.
5. Metode pembelajaran yang digunakan guru tidak memiliki variasi.
6. Siswa kesulitan memahami materi IPS karena kurang menikmati kegiatan pembelajaran.
7. Rendahnya hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mengembangkan buku ajar IPS berbasis STAD yang layak bagi siswa SD?
2. Bagaimanakah kemenarikan buku ajar IPS berbasis STAD di SDN 3 Tempuran?
3. Bagaimanakah kemanfaatan buku ajar IPS berbasis STAD di SDN 3 Tempuran?
4. Bagaimanakah efektivitas buku ajar IPS berbasis STAD di SDN 3 Tempuran?

D. Tujuan Penelitian

Pengembangan buku ajar IPS pada materi pokok masalah sosial dengan model STAD ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan buku ajar IPS berbasis STAD yang memenuhi kriteria layak dan baik.
2. Mendeskripsikan kemenarikan buku ajar IPS berbasis STAD di SDN 3 Tempuran.
3. Mendeskripsikan kemanfaatan buku ajar IPS berbasis STAD di SDN 3 Tempuran.
4. Mengetahui efektivitas buku ajar IPS berbasis STAD di SDN 3 Tempuran.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk yang dikembangkan sesuai pembelajaran IPS masalah sosial di kelas IV. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa buku ajar IPS berbasis STAD dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Buku ajar IPS berbasis STAD untuk siswa kelas IV SD.
2. Berbentuk buku ajar ukuran A4
3. Materi masalah-masalah sosial mengacu pada SK 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, KD 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya
4. Bagian-bagian dari buku ajar IPS berbasis STAD ini meliputi hal-hal sebagai berikut.
 - a. Judul
 - b. Kata pengantar
 - c. Daftar Isi
 - d. Pendahuluan
 - 1) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
 - 2) Waktu
 - 3) Petunjuk Penggunaan buku ajar
 - 4) Tujuan Akhir
 - 5) Peran guru
 - 6) Kompetensi yang diharapkan
 - e. Isi buku ajar Kegiatan Pembelajaran
 - 1) Tujuan
 - 2) Uraian Materi
 - 3) Latihan/Tugas
 - 4) Rangkuman
 - 5) Tes Formatif
 - 6) Kunci Jawaban Tes Formatif

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini diharapkan memberikan kontribusi baik bagi peserta didik/siswa, guru, sekolah, dan pihak-pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini.

1. Bagi peserta didik/siswa, dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam belajar di kelas sehingga hasil belajar pun dapat meningkat.
2. Bagi guru, dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS yang efektif, dapat mengidentifikasi permasalahan yang timbul di kelas, mencari solusi pemecahannya dan dapat dipergunakan untuk menyusun program peningkatan efektivitas.
3. Bagi sekolah, penerapan buku ajar IPS berbasis STAD diharapkan dapat bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan sehingga menjadi lebih bermutu dan meningkatkan kualitas sekolah.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dalam penelitian ini terdiri dari ruang lingkup pengembangan buku ajar, ruang lingkup ilmu, ruang lingkup objek penelitian, ruang lingkup subjek penelitian, dan ruang lingkup tempat dan waktu penelitian.

1. Ruang Lingkup Pengembangan Buku Ajar

Fokus ruang lingkup pengembangan buku ajar untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan buku ajar pembelajaran IPS berbasis STAD.

2. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu/kajian pengembangan buku ajar materi pokok masalah-masalah sosial dengan model STAD adalah pendidikan IPS SD. Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut. 1) manusia, tempat, dan lingkungan, 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Penelitian ini terdapat pada lingkup ke-3: sistem sosial dan budaya dengan materi masalah-masalah sosial.

Sebagai ilmu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis, maka guru dituntut untuk senantiasa kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajarannya. Buku ajar materi pokok Masalah-masalah Sosial dengan model STAD yang peneliti kembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif buku ajar yang efektif dan efisien khususnya pada mata pelajaran IPS yang berujung pada peningkatan hasil belajar siswa secara maksimal.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah siswa kelas IV (empat) SDN 3 Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah, dengan jumlah siswa sebanyak 18 siswa.

4. Ruang Lingkup Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Tempuran. Waktu penelitian pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016, mulai bulan Januari 2016 sampai dengan bulan Maret 2016 selama tiga bulan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Teori Belajar dan Pembelajaran

1. Teori Belajar

Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari, sebab belajar merupakan aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman. Dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa. Menurut pandangan Skinner dalam Dimiyati & Mudjiono (2013: 9), bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Sementara Prastowo (2014: 48), mengemukakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Hal ini senada dengan teori belajar menurut Gagne dalam Dimiyati & Mudjiono (2013: 10), bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Sebab kegiatan belajar dapat dipandang dari dua arah, yaitu dari siswa dan dari guru.

Sementara itu, belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotor (Sanjaya, 2008: 49). Pandangan tersebut selaras dengan pandangan Piaget dalam Dimiyati & Mudjiono (2013: 13) bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan, lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan ling-

kungan maka intelek semakin berkembang. Setiap teori belajar yang berkembang tersebut berpangkal dari pandangan tentang hakikat manusia (Sanjaya, 2008: 20). Yaitu hakikat manusia menurut John Locke dan menurut Leibniz. Dari pandangan tersebut muncullah aliran belajar behavioristik-elementeristik. Selanjutnya pandangan hakikat manusia menurut Leibniz ini kemudian melahirkan aliran belajar kognitif-holistik.

a. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorismen menurut Herpratiwi (2009: 1), adalah filosofi dalam psikologi yang berdasar pada proposisi bahwa semua yang dilakukan organisme termasuk tindakan, pikiran, dan perasaan dapat harus dianggap sebagai perilaku. Aliran ini berpendapat bahwa perilaku demikian dapat digambarkan secara ilmiah tanpa melihat peristiwa psikologis internal dan kontrak hipotesis seperti pikiran.

Teori *behaviorisme* merupakan salah satu aliran *fisikologi* yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental, dengan kata lain *behaviorisme* tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar (Desi Mauliya, 2015: 17). Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori ini dicetuskan oleh *Gage* dan *Berliner* tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforce-*

ment) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/ dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respon juga semakin kuat (Desi Mauliya, 2015: 18).

Relevansi buku ajar IPS berbasis STAD dengan teori behavioristik adalah buku ajar IPS berbasis STAD diharapkan mampu membentuk kebiasaan yang baik bagi peserta didik. Penggunaan buku ajar IPS berbasis STAD menimbulkan perubahan hubungan perilaku reaktif berupa peningkatan minat yang berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa.

b. Teori Belajar Kognitif menurut Gagne

Dalam proses pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar (Gagne dalam Sanjaya, 2008: 233-234). Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi adanya kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu.

Terdapat delapan tingkat belajar menurut Gagne dalam Sanjaya (2008: 233-234), yaitu: 1) *signal learning*, 2) *stimulus-respons learning*, 3) *chaining/* sambungan seperangkat S-R, 4) *verbal association*, 5) *multiple discrimination*, 6) *concept learning*, 7) *principal learning*, 8) *problem solving*. Kognitivisme menurut Herpratiwi (2009: 22), membagi tipe-tipe belajar siswa, sebagai berikut.

- 1) Siswa tipe pengalaman konkrit lebih menyukai contoh khusus dimana mereka bisa terlibat dan mereka berhubungan dengan teman-temannya dan bukan dengan orang-orang dalam minoritas.
- 2) Siswa tipe observasi refleksi suka mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan
- 3) Siswa tipe konseptualisasi abstrak lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol daripada manusia. Mereka lebih suka bekerja dengan teori dan melakukan analisis sistematis
- 4) Siswa tipe eksperimentasi aktif lebih suka belajar dengan melakukan praktek proyek dan melalui kelompok diskusi

Perbedaan kedua aliran tersebut dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Perbedaan Aliran Teori Belajar Behaviorisme dan Kognitif

Teori Belajar Behaviorisme	Teori Belajar Kognitif
1. Mementingkan pengaruh lingkungan	1. Mementingkan apa yang ada dalam diri
2. Mementingkan bagian-bagian	2. Mementingkan keseluruhan
3. Mengutamakan peranan reaksi	3. Mengutamakan fungsi kognitif
4. Hasil belajar terbentuk secara mekanis	4. Terjadi keseimbangan dalam diri
5. Dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu	5. Tergantung pada kondisi saat ini
6. Mementingkan pembentukan kebiasaan	6. Mementingkan terbentuknya struktur kognitif
7. Memecahkan masalah dilakukan dengan cara <i>try and error</i>	7. Memecahkan masalah didasari pada <i>insight</i>

Sumber; Sanjaya (2008; 20)

c. Teori Belajar Humanisme

Psikologi humanistik utamanya didasari atas atau merupakan realisasi dari psikologi eksistensial dan pemahaman akan keberadaan dan tanggung jawab sosial seseorang. Psikologi humanistik adalah perspektif psikologis yang menekankan studi tentang seseorang secara utuh. Psikolog humanistik melihat perilaku manusia tidak hanya melalui penglihatan pengamat, melainkan

juga melalui pengamatan atas perilaku individu mengintegrasikan dengan perasaan batin dan citra dirinya.

Studi psikologi humanistik melihat manusia, pemahaman, dan pengalaman dalam diri manusia, termasuk dalam kerangka belajar dan mengajar. Mereka menekankan karakteristik yang dimiliki oleh makhluk manusia seutuhnya seperti cinta, kesedihan, peduli, dan harga diri. Psikolog humanistik mempelajari bagaimana orang-orang dipengaruhi oleh persepsi dan makna yang melekat pada pengalaman pribadi mereka. Pendekatan pengajaran humanistik didasarkan pada premis bahwa siswa telah memiliki kebutuhan untuk menjadi orang dewasa yang mampu mengaktualisasikan diri, sebuah istilah yang digunakan oleh Maslow dalam Rizkyfazliana (2013: 6).

Belajar juga diartikan sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk melakukan perubahan terhadap diri manusia, dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya baik berupa pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap (Arikunto, 2010: 19). Oleh karena itu, siswa atau seorang yang belajar akan berhasil jika terjadi proses perubahan tingkah laku dan ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa belajar adalah perubahan sikap dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu untuk menjadi pribadi yang lebih

baik. Belajar merupakan proses tidak terlihat yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Belajar akan memberikan pengalaman yang berdampak baik bagi siswa jika dilakukan dengan kreativitas yang tinggi dalam proses pembelajaran.

2. Teori Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru. Menurut pandangan Sanjaya (2008; 87), bahwa keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut sebagai pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan siswa atau murid (Sagala, 2011; 164). Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar (Prastowo, 2014: 57).

Berbeda dengan pendapat Arihi (2012: 2), bahwa secara harfiah, pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Vygotsky dalam Trianto (2007: 27), bahwa proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan mereka disebut *zone of proximal development*, yakni daerah tingkat perkembangan sedikit di atas daerah perkembangan seseorang saat ini.

Pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asa pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Sagala,

2011; 164). Konsep pembelajaran menurut Corey, 1986: 195 dalam Sagala (2011; 165), adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru melalui beberapa langkah-langkah. Menurut Piaget dalam Dimiyati & Mudjiono (2013: 14), bahwa pembelajaran terdiri dari empat langkah berikut. 1) *langkah satu*: menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri, 2) *langkah dua*: memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut, 3) *langkah tiga*: mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah, dan 4) *langkah empat*: menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan, dan melakukan revisi.

Berdasarkan beberapa teori pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses terjadinya pentransferan pengetahuan dari guru kepada siswa dalam pendidikan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pembelajaran berlangsung dengan adanya dua kegiatan, yaitu belajar yang dilakukan oleh siswa dan guru yang mengajar agar tujuan siswa yang belajar tersebut dapat tercapai. Pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila dilakukan dengan berbagai perencanaan dan persiapan.

B. Kompetensi Guru

1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi pedagogik meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Memahami peserta didik secara mendalam yang meliputi memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif, prinsip-prinsip kepribadian, dan mengidentifikasi bekal ajar awal peserta didik.
- b. Merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran yang meliputi memahami landasan pendidikan, menerapkan teori belajar dan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi ajar, serta menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.
- c. Melaksanakan pembelajaran yang meliputi menata latar (*setting*) pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.
- d. Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran yang meliputi merancang dan melaksanakan evaluasi (*assessment*) proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan berbagai metode, menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil belajar untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar (*mastery level*), dan memanfaatkan hasil penilaian pembelajaran untuk perbaikan kualitas program pembelajaran secara umum.
- e. Mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensinya meliputi memfasilitasi peserta didik untuk pengembangan berbagai potensi akademik, dan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi nonakademik.

Kompetensi ini menyangkut kemampuan seorang guru dalam memahami karakteristik atau kemampuan yang dimiliki oleh murid melalui berbagai cara. Cara yang utama, yaitu dengan memahami murid melalui perkembangan kognitif murid, merancang pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil belajar sekaligus pengembangan murid. Menurut Mung (2016: 4), Kompe-

tensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar disekolah. Kompetensi ini termasuk yang membedakan antara profesi sebagai guru dengan profesi non guru.

Ada 7 aspek kemampuan yang harus dimiliki seorang guru.

- a. Mengetahui karakteristik anak didik
- b. Mengetahui teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran
- c. Mampu mengembangkan kurikulum
- d. Kegiatan pembelajaran yang mendidik
- e. Memahami dan mengembangkan potensi peserta didik
- f. Komunikasi dengan peserta didik
- g. Penilaian dan evaluasi pembelajaran

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi pedagogik merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap guru. Kompetensi ini penting untuk dimiliki karena berkaitan erat dengan peserta didik. Kompetensi pedagogik merupakan kompetensi khusus yang membedakan dengan profesi lain.

2. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kompetensi yang berkaitan dengan perilaku pribadi guru itu sendiri yang kelak harus memiliki nilai-nilai luhur sehingga terpancar dalam perilaku sehari-hari (Djam'an, 2008: 2.5). Kepribadian menurut Zakiah Daradjat dalam Sagala (2011: 33), disebut sebagai sesuatu yang abstrak, sukar dilihat secara nyata, hanya dapat diketahui lewat penampilan, tindakan, dan ucapan ketika menghadapi suatu persoalan, atau melalui atsarnya saja.

Kepribadian mencakup semua unsur, baik fisik maupun psikis. Apabila nilai kepribadian seseorang naik, akan naik pula kewibawaan orang tersebut. Tentu dasarnya adalah ilmu pengetahuan dan moral yang dimiliki (Sagala, 2011: 33).

Kompetensi kepribadian guru mencakup sikap (*attitude*), nilai-nilai (*value*), kepribadian (*personality*), sebagai elemen perilaku (*behaviour*) dalam kaitannya dengan *performance* yang ideal sesuai dengan bidang pekerjaan yang dilandasi oleh latar belakang pendidikan, peningkatan kemampuan dan pelatihan, serta legalitas kewenangan mengajar (Djam'an, 2008: 2.4). Guru sebagai teladan bagi murid-muridnya harus memiliki sikap dan kepribadian utuh yang dapat dijadikan tokoh panutan idola dalam seluruh segi kehidupannya. Kompetensi pribadi menurut Usman dalam Sagala (2011: 34), meliputi (a) kemampuan mengembangkan kepribadian, (b) kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dan (c) kemampuan melaksanakan bimbingan dan penyuluhan. Menurut Djam'an (2008: 2.6), bahwa kompetensi kepribadian guru tidak lepas dari falsafah hidup, seorang guru harus mampu berkaca pada dirinya sendiri, bila ia akan melihat bukan satu pribadi tetapi ada tiga pribadi, yaitu a) saya dengan konsep diri saya (*self concept*), b) saya dengan ide diri saya (*self idea*) dan c) saya dengan realita diri saya (*self reality*). Kompetensi kepribadian yang menggambarkan etika profesi menurut Slamet PH dalam Sagala (2011: 36), terdiri atas sub-kompetensi sebagai berikut.

- a. Memahami, menghayati, dan melaksanakan kode etik guru Indonesia
- b. Memberikan layanan pendidikan dengan sepenuh hati, profesional, dan ekspektasi yang tinggi terhadap peserta didiknya
- c. Menghargai perbedaan latar belakang peserta didiknya dan berkomitmen tinggi untuk meningkatkan prestasi belajarnya

- d. Menunjukkan dan mempromosikan nilai-nilai, norma-norma, sikap, dan perilaku positif yang mereka harapkan dari peserta didik
- e. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan sekolah pada umumnya dan pembelajaran khususnya
- f. Menjadikan dirinya sebagai bagian integral dan sekolah
- g. Bertanggungjawab terhadap prestasinya
- h. Melaksanakan tugasnya dalam koridor peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam koridor tata pemerintahan yang baik
- i. Mengembangkan profesionalisme diri melalui evaluasi diri, refleksi, dan pemutakhiran berbagai hal yang terkait dengan tugasnya
- j. Memahami, menghayati dan melaksanakan landasan-landasan pendidikan: yuridis, filosofis, dan ilmiah

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa kemuliaan seorang guru dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kompetensi kepribadian merupakan sejumlah kompetensi yang berhubungan dengan kemampuan pribadi dengan segala karakteristik yang mendukung pelaksanaan tugas guru. Guru hendaknya memiliki daya kalbu dan daya raga yang tinggi yang menampilkan kepribadian paripurna. Daya kalbu terdiri atas daya spiritual, emosional, rasa kasih sayang, kesopanan, moral, harga diri, toleransi, tanggung jawab, kerajinan, komitmen, disiplin diri, kejujuran dan kebersihan, etika dan estetika. Daya raga terdiri dari kesehatan, keterampilan, kestaminaan dan ketahanan.

3. Kompetensi Sosial

Arti kompetensi sosial terkait dengan kemampuan guru sebagai makhluk sosial dalam berinteraksi dengan orang lain. Kompetensi sosial guru merupakan kemampuan guru untuk memahami dirinya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari

masyarakat dan mampu mengembangkan tugas sebagai anggota masyarakatan warga negara (Djam'an, 2008: 2.15). Menurut Achmad Sanusi dalam Djam'an (2008: 2.16), kompetensi sosial mencakup kemampuan untuk menyesuaikan diri kepada tuntutan kerja dan lingkungan sekitar pada waktu membawakan tugasnya sebagai guru.

Sentuhan sosial menunjukkan seorang profesional dalam melaksanakan harus dilandasi nilai-nilai kemanusiaan, dan kesadaran akan dampak lingkungan hidup dari efek pekerjaannya, serta mempunyai nilai ekonomi bagi kemaslahatan masyarakat secara luas (Sagala, 2011: 38). Pada kompetensi sosial, masyarakat adalah perangkat perilaku yang merupakan dasar bagi pemahaman diri dengan bagian yang tidak terpisahkan dari lingkungan sosial serta tercapainya interaksi sosial secara objektif dan efisien (Sagala, 2011: 38).

Sebagai makhluk sosial guru berperilaku santun, mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan secara efektif dan menarik mempunyai rasa empati terhadap orang lain (Sagala, 2011: 38). Guru dalam hal ini menciptakan suasana kehidupan sekolah sehingga peserta didik senang berada dan belajar di sekolah, menciptakan hubungan baik dengan orang tua sehingga terjalin pertukaran informasi timbal balik untuk kepentingan peserta didik dan senantiasa menerima dengan lapang dada setiap kritik membangun yang disampaikan orang tua terhadap sekolahnya (Djam'an, 2008: 2.17).

Guru merupakan tokoh dan tipe makhluk yang diberi tugas dan beban membimbing masyarakat ke arah norma yang berlaku. Guru di mata masyarakat pada

umumnya dan para peserta didik merupakan panutan dan anutan yang perlu dicontoh dan merupakan suriteladan dalam kehidupan sehari-hari (Djam'an, 2008: 2.14). Menyadari akan tuntutan dan tanggung jawab yang begitu besar dari masyarakat, seorang guru sebagai ujung tombak bagi dunia pendidikan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Guru dituntut memiliki kompetensi sosial yang mencakup kemampuan interaksi yaitu kemampuan yang menunjang efektivitas interaksi dengan orang lain, dan keterampilan memecahkan masalah kehidupan (Sagala, 2011: 39).

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi sosial guru berkaitan dengan bagaimana seorang guru mampu menyesuaikan dirinya kepada tuntutan kerja dan lingkungan sekitarnya pada waktu membawakan tugasnya sebagai guru. Guru mampu berkomunikasi dan bergaul dengan peserta didik, sesama pendidik dan tenaga kependidikan, orang tua dan wali murid, masyarakat dan lingkungan sekitar, dan mampu mengembangkan jaringan.

4. Kompetensi Profesional

Meningkatkan mutu guru bukan hanya dari segi kesejahteraannya, tetapi juga profesionalitasnya. UU No 14 tahun 2005 Pasal 1 ayat (1) dalam Sagala (2011: 39), menyatakan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar,

dan pendidikan menengah. Menurut Cooper dalam Djam'an (2008: 2.24), ada 4 komponen kompetensi profesional, yaitu:

- a. Mempunyai pengetahuan tentang belajar dan tingkah laku manusia
- b. Mempunyai pengetahuan dan menguasai bidang studi yang dibinanya
- c. Mempunyai sikap yang tepat tentang diri sendiri, sekolah, teman sejawat dan bidang studi yang dibinanya
- d. Mempunyai keterampilan dalam teknik mengajar.

Profesionalisme dalam suatu pekerjaan ditentukan oleh tiga faktor penting yakni

a) memiliki keahlian khusus yang dipersiapkan oleh program pendidikan keahlian atau spesialisasi, b) memiliki kemampuan memperbaiki kemampuan (keterampilan dan keahlian khusus), dan c) memperoleh penghasilan yang memadai sebagai imbalan terhadap keahlian tersebut (Sagala, 2011: 41). Guru yang bermutu pasti akan mampu melaksanakan pendidikan, pengajaran, dan pelatihan yang efektif dan efisien. Guru yang terjamin kualitasnya diyakini mampu melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi profesional guru adalah sejumlah kompetensi yang berhubungan dengan profesi yang menuntut berbagai keahlian di bidang pendidikan atau keguruan.

C. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan tingkat kreativitasnya dalam mengelola bahan ajar (Prastowo, 2014; 296). Bahan ajar adalah pengetahuan, keterampilan,

dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Puspita, 2011; 1). Pendapat lain juga disampaikan oleh Ian (2011; 2), bahwa bahan ajar merupakan materi ajar yang dikemas sebagai bahan untuk disajikan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat mempermudah guru dan siswa dalam menunjang pembelajaran.

Bahan ajar dalam proses pembelajaran menempati posisi yang sangat penting, hal tersebut karena bahan ajar merupakan materi yang akan disampaikan/disajikan. Pembelajaran tidak akan terwujud tanpa adanya bahan ajar. Bahan ajar merupakan inti dari kurikulum yang berfungsi sebagai alat pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran. Semakin lengkap bahan ajar yang dikumpulkan dan semakin luas wawasan serta pemahaman guru terhadap materi akan semakin baik pembelajaran yang dilaksanakan (Trianto, 2013; 180). Ada pula yang berpendapat bahwa bahan ajar adalah informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Belawati&Andriani, 2003; 11).

Secara terperinci Ian (2011; 4), mengemukakan beberapa peran penting bahan ajar bagi guru dan siswa sebagai berikut:

- a. Peran bahan ajar bagi guru
 - 1) Wawasan bagi guru untuk pemahaman substansi secara komprehensif
 - 2) Sebagai bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
 - 3) Mempermudah guru dalam mengorganisasikan pembelajaran di kelas
 - 4) Mempermudah guru dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai kebutuhan siswa
 - 5) Merupakan media pembelajaran
 - 6) Mempermudah guru dalam merencanakan penilaian pembelajaran

b. Peran bahan ajar bagi siswa

- 1) Sebagai pegangan siswa dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai kompetensi yang dicanangkan
- 2) Sebagai informasi atau pemberi wawasan secara mandiri di luar yang disampaikan oleh guru di kelas
- 3) Sebagai media yang dapat memberikan kesan nyata berkaitan dengan materi yang harus dikuasai
- 4) Sebagai motivator untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi tertentu
- 5) Mengukur keberhasilan penguasaan materi pembelajaran secara mandiri

Keberadaan bahan ajar memiliki beberapa fungsi, menurut Belawati & Andriani

(2003; 14-19), fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

a. Fungsi bagi guru adalah:

- 1) Menghemat waktu guru dalam mengajar,
- 2) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator,
- 3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif,
- 4) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada siswa, dan
- 5) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

b. Fungsi bagi siswa adalah:

- 1) Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman yang lain,
- 2) Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki,
- 3) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing,
- 4) Siswa dapat belajar sesuai berdasarkan urutan yang dipilihnya sendiri,
- 5) Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri.
- 6) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.

Berdasarkan beberapa kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi secara mandiri maupun secara berkelompok, sebab bahasa yang digunakan adalah bahasa yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Teknis Penulisan Bahan Ajar

Suatu bahan ajar dapat dikatakan baik apabila memiliki ciri-ciri tertentu, menurut

Ian (2011; 7), ciri-ciri bahan ajar yang baik sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan visi dan misi sekolah
- b. Sesuai dengan kurikulum
- c. Menganut azas ilmiah
- d. Sesuai dengan kebutuhan siswa
- e. Memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi
- f. Penyajian format dan fisik bahan ajar yang menarik

Teknik penyusunan bahan ajar yang baik juga diungkapkan oleh Bandono (2009;

5), sebagai berikut:

- a. Analisis SK-KD-Indikator
- b. Analisis sumber belajar
- c. Pemilihan dan penentuan bahan ajar

Penyusunan bahan ajar cetak menurut Bandono (2009;5), sebagai berikut; susunan

tampilan, bahasa yang mudah, menguji pemahaman, stimulasi, dan materi instruk-

sional. Guru perlu mengembangkan bahan ajar agar proses pembelajaran yang

dilakukan menjadi lebih mudah. Menurut Bandono (2009; 3), bahan ajar terdiri

atas beberapa jenis, antara lain:

- a. Bahan ajar pandang (visual), yang terdiri atas bahan ajar cetak seperti handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, foto/gambar, dan non cetak seperti model/maket.
- b. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, dan compact disk audio.
- c. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk dan film.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif seperti komputer, CD multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web.

Dalam buku Panduan Pengembangan Bahan Ajar yang diterbitkan Depdiknas (2008: 4), diungkapkan enam (6) prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan untuk penyusunan bahan ajar, yaitu:

- a. Dimulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak.
- b. Pengulangan akan memperkuat pemahaman.
- c. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa.
- d. Motivasi belajar yang tinggi adalah salah satu faktor penentu keberhasilan belajar.
- e. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
- f. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik penulisan bahan ajar merupakan serangkaian cara yang harus dipenuhi sebagai acuan dalam menuliskan bahan ajar, sehingga bahan ajar yang dihasilkan benar-benar sistematis, baik dan benar. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru dari materi-materi pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi. Bahan ajar dapat diterima apabila disusun secara sistematis dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan.

D. Buku Ajar

Buku ajar adalah buku pegangan untuk suatu matakuliah yang ditulis dan disusun oleh pakar bidang terkait dan memenuhi kaidah buku teks serta diterbitkan secara resmi dan disebar luaskan (Fitri, 2012: 5). Menurut Febri Cahyo (2012: 2), buku ajar dianggap sebagai sarana penunjang bagi penerapan kurikulum, buku ajar merupakan sarana belajar yang digunakan untuk menunjang suatu program pem-

belajaran. Lebih terperinci lagi Bacon dalam Putrajunio (2014: 3), mengemukakan bahwa “buku teks (ajar) buku yang dirancang buat penggunaan di kelas, dengan cermat disusun dan disiapkan oleh para pakar atau ahli dalam bidang itu dan dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang sesuai dan serasi”.

Buku ajar adalah jenis buku yang digunakan dalam aktivitas belajar dan mengajar.

Prinsipnya semua buku dapat digunakan untuk bahan kajian pembelajaran. Buku ajar disusun dengan alur dan logika sesuai dengan rencana pembelajaran. Buku ajar disusun sesuai kebutuhan belajar siswa atau mahasiswa. Buku ajar disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu. Penulisan buku ajar harus mengacu kepada kurikulum dan harus tercermin adanya bahan yang tingkat kedalaman dan keluasannya berbeda antara kelas (Putrajunio, 2014: 5).

Menurut Suharjono (2011: 5), buku ajar adalah buku yang digunakan sebagai buku pelajaran dalam bidang studi tertentu, yang merupakan buku standar yang disusun oleh pakar dalam bidangnya untuk maksud-maksud dan tujuan instruksional, yang dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakainya di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi sehingga dapat menunjang suatu program pengajaran.

Berdasarkan beberapa definisi tentang buku ajar di atas, dapat disimpulkan bahwa buku ajar adalah sebuah karya tulis berbentuk buku dalam bidang tertentu, yang digunakan guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk maksud dan tujuan instruksional, serta dilengkapi dengan sarana-sarana penga-

jaran yang sesuai dan mudah untuk dipahami oleh siswa dan sekolah sehingga dapat menunjang program pembelajaran.

E. Model Pembelajaran dan Model Desain Pengembangan Pembelajaran

1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bekerjasama. Menurut pandangan Roger,dkk dalam Huda (2015: 29), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Sementara Parker dalam Huda (2015: 29), mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa pengertian, diantaranya menurut Davidson dalam Huda (2015: 30), bahwa kooperatif berarti bekerjasama dan berusaha menghasilkan suatu pengaruh tertentu. Pendapat lain yang memiliki makna sama juga diungkapkan oleh Johnson dan Johnson, pembelajaran kooperatif berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Huda, 2015: 31).

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya (Trianto, 2007: 41).

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen & Kauchak dalam Trianto, 2007: 42). Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah (Trianto, 2007: 42). Menurut Slavin (2005; 4), bahwa pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, tetapi sebelum masa belakangan ini, metode ini hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti tugas-tugas atau laporan kelompok tertentu.

Pendapat Ibrahim (2000: 44), bahwa pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Pembelajaran kooperatif bertitik tolak dari pandangan John Dewey dan Herbert Thelan (dalam Ibrahim, 2000: 9). Cara belajar kooperatif jarang sekali menggantikan pengajaran yang diberikan oleh guru, tetapi lebih seringnya menggantikan pengaturan tempat duduk yang individual, cara belajar individual, dan dorongan yang individual (Slavin, 2005; 4).

Pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif terdapat enam langkah utama atau tahapan. Pada tiap-tiap tahapan menunjukkan tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Langkah-langkah tersebut ditunjukkan dalam Tabel 2.2 di bawah ini.

Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Ibrahim (2000: 10)

Walau prinsip dasar pembelajaran kooperatif tidak berubah, namun terdapat beberapa variasi dari model tersebut. Menurut Trianto (2007; 49), setidaknya terdapat empat pendekatan yang seharusnya merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif. Yaitu STAD, JIGSAW, Investigasi Kelompok (*Teams Games Tournaments* atau TGT), dan Pendekatan Struktural yang meliputi TPS (*Think Pair Share*) dan NHT (*Numbered Head Together*).

Model-model pembelajaran kooperatif tersebut merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin (Huda, 2015: 114).

Beberapa teori pembelajaran kooperatif di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar individu di dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memerlukan kerjasama antar siswa serta saling bergantungnya individu dalam pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan.

Dengan pembelajaran kooperatif diharapkan siswa mampu menemukan konsep-konsep materi pelajaran dengan bantuan teman sejawat.

2. Model Pembelajaran STAD

Model pembelajaran STAD menekankan berbagai karakter pada pembelajaran, antara lain siswa, kelompok kecil, pengetahuan, dan pemberian informasi (Pantiwati & Husamah, 2014; 21).

Pembelajaran model STAD merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerjasama kelompok untuk mendapatkan peringkat kelompok terbaik. Menurut Huda (2015:116), metode yang dikembangkan oleh Slavin ini melibatkan “kompetisi” antar kelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Pertama-tama siswa mempelajari materi bersama dengan teman-teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis. Dalam STAD, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas

empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya (Slavin, 2005; 11).

Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran paling sederhana, sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai pelajaran. Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Slavin dalam Huda (2015; 116), yang menyatakan bahwa metode STAD ini dapat diterapkan untuk beragam materi pelajaran, termasuk sains yang di dalamnya terdapat unit tugas yang hanya memiliki satu jawaban yang benar. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2005; 11). STAD lebih merupakan metode umum dalam mengatur kelas ketimbang metode komprehensif dalam mengajarkan mata pelajaran tertentu; Guru menggunakan pelajaran mereka sendiri dan materi-materi lain (Slavin, 2005; 13).

Model STAD terdiri atas lima komponen utama-presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim (Slavin,2005; 143). Tiap pelajaran dalam STAD dimulai dengan presentasi pelajaran tersebut di dalam kelas. Presentasi tersebut haruslah mencakup pembukaan, pengembangan, dan pengarahan praktis tiap komponen dari keseluruhan pelajaran Anda; kegiatan-kegiatan tim dan kuisnya mencakup latihan dan penilaian yang independen, secara berturut-turut (Slavin, 2005; 153).

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran yang lebih mengutamakan kerja kelompok atau tim

dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Siswa dituntut untuk saling membantu satu sama lain agar mendapatkan hasil kelompok atau tim yang baik. Model STAD ini melatih siswa untuk saling membantu dan memotivasi serta mendorong siswa lain dalam kelompok untuk mempelajari pelajaran dengan baik namun tetap berpikir mandiri dalam menyelesaikan kuis. Uraian di atas memberikan penjelasan kepada kita mengenai pentingnya model pembelajaran *STAD*, tahap-tahapannya dalam proses pembelajaran. Sebab model STAD merupakan metode umum dalam pengaturan pembelajaran.

3. Langkah-langkah Pembelajaran STAD

Sama dengan prinsip pembelajaran kooperatif lainnya, model STAD merupakan model pembelajaran secara berkelompok. Model yang dikembangkan oleh Slavin ini melibatkan “kompetisi” antarkelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Pertama-tama siswa mempelajari materi bersama dengan teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis. Perolehan nilai kuis setiap anggota kelompok menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka. Menurut Slavin (2005; 158), guru memberikan penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar dari nilai dasar (awal) ke nilai kuis/tes setelah siswa bekerja dalam kelompok.

Beberapa karakter pada STAD terbentuk dari pembelajaran kooperatif, menurut Majokal (2010; 23), saling tergantung pada anggota kelompok, pertanggung jawaban individu, dan berkompetisi bersama untuk mencapai pembelajaran, penilaian yang berkelanjutan dan rewards prestasi. Secara rinci Muslimin (2000; 123), menjelaskan bahwa langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran ini kepada siswa. Misal, antara lain dengan metode penemuan terbimbing atau metode ceramah. Langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan, tetapi dapat lebih dari satu.
- b. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa.
- c. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 – 5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.
- d. Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain, serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi. Bahan tugas untuk kelompok dipersiapkan oleh guru agar kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai.
- e. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu
- f. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- g. Guru memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

Tahapan penting yang ada dalam STAD adalah pemberian penghargaan. Dalam menentukan kelompok terbaik yang berhak untuk mendapatkan penghargaan ada beberapa cara yang dijelaskan oleh Muslimin (2000; 152), sebagai berikut.

Langkah-langkah memberi penghargaan kelompok:

- a. Menentukan nilai dasar (awal) masing-masing siswa. Nilai dasar (awal) dapat berupa nilai tes/kuis awal atau menggunakan nilai ulangan sebelumnya;
- b. Menentukan nilai tes/kuis yang telah dilaksanakan setelah siswa bekerja dalam kelompok, misal nilai kuis I, nilai kuis II, atau rata-rata nilai kuis I dan kuis II kepada setiap siswa, yang kita sebut dengan nilai kuis terkini;
- c. Menentukan nilai peningkatan hasil belajar yang besarnya ditentukan berdasarkan selisih nilai kuis terkini dan nilai dasar (awal) masing-masing siswa dengan menggunakan kriteria berikut ini.

Penjelasan di atas dapat dilihat dalam bentuk tabel 2.3 di bawah ini.

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian

Kriteria	Nilai peningkatan
Nilai kuis/tes terkini turun lebih dari 10 poin di bawah nilai awal	5
Nilai kuis/tes terkini turun 1 sampai dengan 10 poin di bawah nilai awal	10
Nilai kuis/tes terkini sama dengan nilai awal sampai dengan 10 di atas nilai awal	20
Nilai kuis/tes terkini lebih dari 10 di atas nilai awal	30

Sumber; Muslimin (2000; 167)

Pendapat yang sama juga dituliskan oleh Slavin (2005; 152), guru memberikan penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar dari nilai dasar (awal) ke nilai kuis/tes setelah siswa bekerja dalam kelompok.

Hasil perhitungan nilai kelompok, kemudian kelompok terbaik diberi penghargaan berupa hadiah. Pemberian penghargaan kelompok menurut Muslimin (2000: 168), dapat diberikan berdasarkan rata-rata nilai peningkatan yang diperoleh masing masing kelompok dengan memberikan predikat cukup, baik, sangat baik, dan sempurna. Berikut ini kriteria penilaian untuk status kelompok, yaitu:

- a. Cukup, bila rata-rata nilai peningkatan kelompok kurang dari 15 (rata-rata nilai peningkatan kelompok < 15)
- b. Baik, bila rata-rata nilai peningkatan kelompok antara 15 dan 20 ($15 < \text{rata-rata nilai peningkatan kelompok} < 20$)

- c. Sangat baik, bila rata-rata nilai peningkatan kelompok antara 20 dan 25 ($20 < \text{rata-rata nilai peningkatan kelompok} < 25$)
- d. Sempurna, bila rata-rata nilai peningkatan kelompok lebih atau sama dengan 25 ($\text{rata-rata nilai peningkatan kelompok} > 25$).

Adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok diharapkan siswa memiliki keterampilan berkomunikasi, sehingga siswa akan terbiasa untuk menyampaikan pendapatnya. Dengan demikian proses pembelajaran tidak lagi hanya sekedar menyampaikan materi dan pengetahuan ke peserta didik, tetapi merupakan pada proses pemerolehan konsep yang berorientasi pada keterlibatan peserta didik secara langsung dan aktif. Sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan menjadikan siswa terbiasa mengorganisir pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Selain itu, sistem pembelajaran teman sejawat juga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berkaitan dengan hal di atas, dapat ditarik sebuah pemikiran bahwa langkah-langkah pembelajaran model STAD sangat penting untuk dipahami oleh seorang guru. Tahapan-tahapan STAD memberikan pengalaman belajar aktif kepada siswa. Penilaian yang diberikan oleh guru sangat bergantung pada keaktifan siswa dan juga pada pemahaman materi yang disampaikan. Setiap pembelajaran hendaknya dilakukan dengan berbagai perencanaan yang baik agar dapat terlaksana secara maksimal. Begitu juga dengan pembelajaran model STAD, langkah-langkah pembelajaran kooperatif model STAD dapat dilakukan secara sistematis dan menyenangkan.

Guru hendaknya menciptakan lingkungan belajar yang mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga pencapaian materi pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Konsep pembelajaran dan materi harus disinkronkan dengan apa yang ada dalam kehidupan. Jadi, keberhasilan capaian kompetensi siswa diukur dengan menampilkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang kesemuanya itu harus bermakna.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model STAD

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki beberapa kelebihan dan juga beberapa kelemahan, tidak terkecuali dengan model STAD. Namun demikian, kelebihan serta kelemahan yang ada di dalam model pembelajaran diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh guru sebelum kemudian menentukan penggunaan model pembelajaran. Setiap model tentunya memiliki kelebihan yang baik serta kelemahan yang dapat diperbaiki, tergantung seberapa kreatifnya seorang guru dalam mengelola model pembelajaran.

Beberapa kelebihan pembelajaran kooperatif Tipe STAD diungkapkan oleh Slavin, (2005: 25), sebagai berikut.

- a. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- b. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antarsiswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Pendapat yang sama tentang kelebihan pembelajaran kooperatif STAD juga dikemukakan oleh Damayanti (2013: 15), sebagai berikut

- a. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- b. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antarsiswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
- e. Meningkatkan kecakapan individu
- f. Meningkatkan kecakapan kelompok
- g. Meningkatkan komitmen
- h. Menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya
- i. Tidak bersifat kompetitif
- j. Tidak memiliki rasa dendam
- k. Ada interaksi langsung antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru
- l. Siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial
- m. Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain
- n. Dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa
- o. Melatih siswa untuk berani bicara di depan kelas dalam model diskusi tertentu

Kelebihan-kelebihan model STAD di atas akan sangat bermakna apabila guru mampu bersikap aktif dan inovatif dalam setiap penyajian pembelajaran. Siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh dengan model STAD, sebaliknya siswa akan selalu menanti-nanti penggunaan model ini dalam setiap pembelajaran.

Namun demikian, selain kelebihan-kelebihan yang ada tersebut, model STAD juga memiliki kelemahan-kelemahan yang dapat dijadikan sebagai rambu-rambu dalam pelaksanaannya. Berikut ini kelemahan pembelajaran kooperatif STAD menurut Damayanti (2013: 16), sebagai berikut.

- a. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.
- b. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.

- c. Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
- d. Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.
- e. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang
- f. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan.
- g. Siswa tidak dapat menggunakan waktu latihan tim secara efektif.
- h. Jika ditinjau dari sarana kelas, untuk membentuk kelompok, pada kesulitan mengatur dan mengangkat tempat duduk. Hal ini karena tempat duduk yang terlalu berat.
- i. Karena rata-rata jumlah siswa di dalam kelas adalah 45 orang, guru kurang maksimal dalam mengamati belajar kelompok secara bergantian.
- j. Guru dituntut bekerja cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah dilakukan, antara lain koreksi pekerjaan siswa, menentukan perubahan kelompok belajar.
- k. Memerlukan waktu dan biaya yang banyak untuk mempersiapkan dan kemudian melaksanakan pembelajaran kooperatif tersebut.
- l. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk peserta didik sehingga sulit mencapai target kurikulum.
- m. Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
- n. Menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Desy (2013; 3), menurutnya beberapa kelemahan model STAD sebagai berikut.

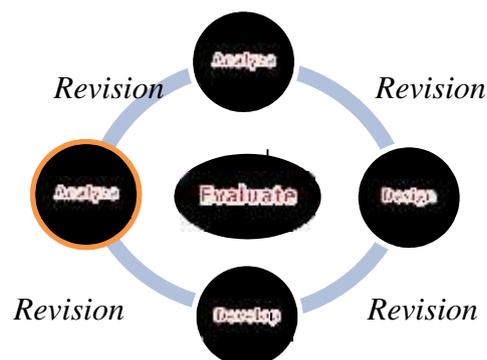
- a. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum
- b. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif
- c. Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama
- d. Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki kelebihan serta kelemahan. Model STAD memiliki kelebihan yang mampu dikembangkan dan dicapai dengan baik. Akan tetapi, pada sisi lain hal penting yang dapat dijadikan acuan untuk lebih aktif dan inovatif dalam pembelajaran adalah kelemahan-kelemahan model STAD. Dengan kreativitas dan

keaktifan yang tinggi diharapkan mampu mencegah terjadinya kelemahan tersebut.

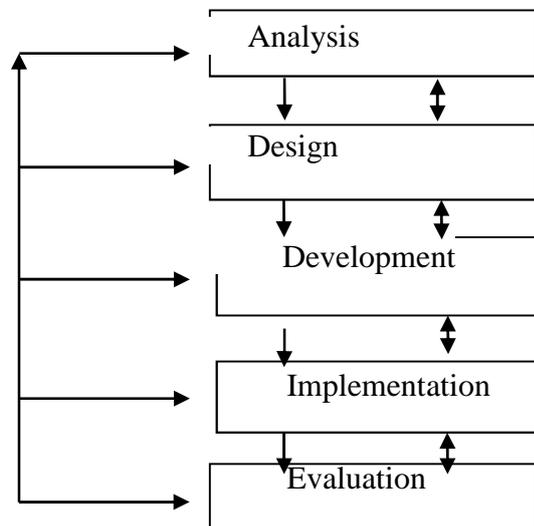
5. Model Desain Pengembangan Pembelajaran ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*)

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir (Pribadi, 2009; 75). Pola pikir yang ada dalam desain pembelajaran biasanya digambarkan dalam bentuk model yang direpresentasikan dalam bentuk grafik yang menggambarkan prosedur yang dilalui atau ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran. Model desain pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahap-tahap dasar pengembangan pembelajaran yang sederhana serta mudah untuk dipelajari adalah model ADDIE. Model desain ADDIE ini dikembangkan oleh pakar teknologi pendidikan, yaitu Raiser dan Molenda pada pertengahan tahun 1990 (Prawiradilaga, 2007; 21). Model desain pengembangan pembelajaran ADDIE menurut Raiser dan Molenda dapat dilihat pada gambar 2.1 dan gambar 2.2 di bawah ini.



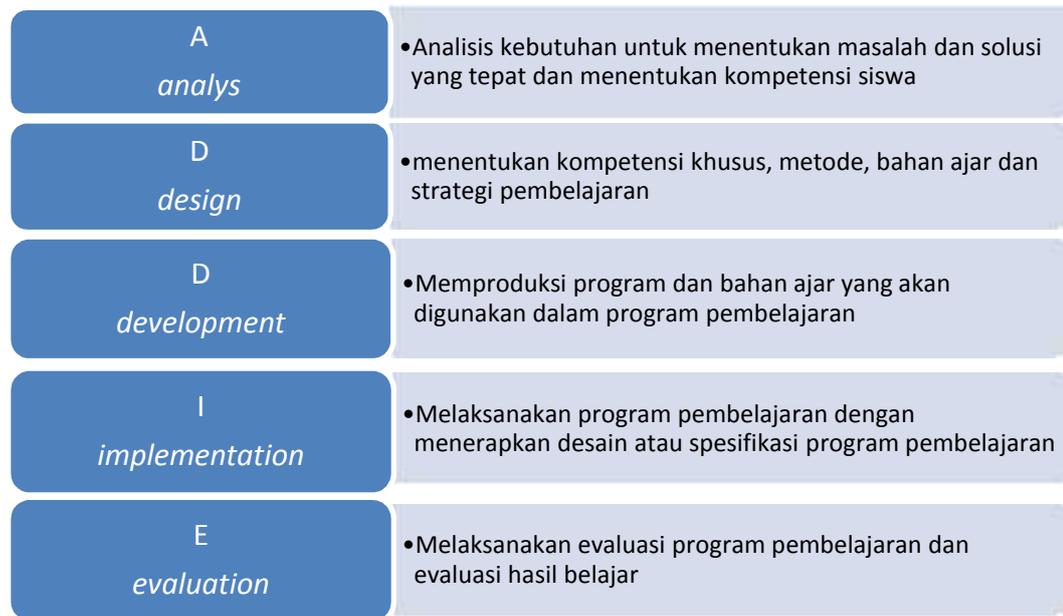
Gambar 2.1 Ilustrasi Model ADDIE menurut Raiser dalam Prawiradilaga (2007: 20)

Model desain pengembangan pembelajaran ADDIE menurut Molenda dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.2 Ilustrasi Model ADDIE menurut Molenda dalam Prawiradilaga (2007; 18)

Setiap desain dalam pengembangan pembelajaran hakekatnya memiliki keunikan serta perbedaan dalam setiap langkah-langkah dan prosedur yang dilaksanakan. Model desain pengembangan pembelajaran ADDIE memiliki lima fase yang sesuai dengan namanya, yaitu *(A)nalysis*, *(D)esain*, *(D)evolopment*, *(I)mplementa-tion*, dan *(E)valuation*. Kelima fase tersebut dilakukan secara sistematis dan sistemik. Menurut Reiser dalam Prawiradilaga (2007; 16), desain pengembangan pembelajaran berbentuk rangkaian prosedur sebagai suatu sistem untuk pengembangan program pendidikan dan pelatihan dengan konsisten, dan teruji. Pada dasarnya esensi desain pengembangan pembelajaran hanyalah mencakup empat komponen, yaitu siswa, tujuan, metode, dan evaluasi. Model desain ADDIE dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 2.3 Model desain sistem pembelajaran ADDIE dalam Prawiradilaga (2007; 21)

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model desain pengembangan pembelajaran ADDIE merupakan model desain pengembangan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Implementasi model desain ADDIE yang dilakukan secara sistemik dan sistematis diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

F. Pembelajaran IPS SD

1. Pengertian Pembelajaran IPS SD

Pembelajaran IPS SD merupakan pembelajaran tentang nilai-nilai agama sehingga dengan pembelajaran IPS diharapkan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan

iman dan taqwa pada Tuhan Yang Maha Kuasa (Winataputra, 2009; 8.10). Oleh sebab itu, pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda.

Para siswa dapat belajar mengenal dan mempelajari masyarakat baik melalui media massa, media cetak maupun media elektronika. Namun, pengenalan tersebut masih bersifat umum dan samar (Senen, 2008: 1.11). Untuk itu, perlu adanya wahana yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa agar menjadi jelas dan tidak terpisah-pisah. Lingkungan sosial siswa merupakan sumber belajar yang sangat kaya bagi pembelajaran IPS di SD (Supriatna, 2007; 69).

Melalui pembelajaran IPS siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif (Senen, 2008; 1.12).

Dengan demikian, IPS dapat mendorong kepekaan siswa serta dapat membangkitkan kesadaran bahwa siswa akan berhadapan dengan kehidupan yang penuh tantangan. Dalam kehidupan demokrasi masyarakat modern memerlukan warga negara yang kaya pengetahuan dan memahami persoalan-persoalan kemasyarakatan yang begitu kompleks yang merupakan dampak dari kemajuan ilmu dan teknologi (Winataputra, 2009; 8.5). Oleh sebab itu, dalam setiap kegiatan pengembangan ilmu dan teknologi hendaknya melibatkan masyarakat. Hal ini bertujuan agar dampak yang ditimbulkan oleh ilmu dan teknologi serta masalah-masalah sosial yang kompleks dapat dipahami oleh masyarakat. Terkait dengan ini Lasma-

wan (2009: 2-3) menjelaskan adanya tiga kompetensi dalam pembelajaran IPS, yakni kompetensi personal, kompetensi sosial dan kompetensi intelektual.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang IPS di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan yang tidak hanya menyajikan tentang konsep-konsep pengetahuan semata, tetapi harus pula mampu membina peserta didik menjadi warga negara dan warga masyarakat yang tahu akan hak dan kewajibannya.

2. Tujuan Pembelajaran IPS SD

IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral. Sifat materi pembelajaran IPS tersebut membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah. Selain itu, tujuan diberikannya program pendidikan IPS untuk menyiapkan peserta didik sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik dan memberi dasar pengetahuan dalam masing-masing bidangnya untuk kelanjutan pendidikan jenjang di atasnya.

Pendapat yang diungkapkan oleh Fenton bahwa tujuan pembelajaran IPS itu terdiri atas tiga kluster, yakni (1) pengembangan keterampilan inkuiri dan berpikir kritis, (2) pengembangan sikap dan nilai, dan (3) pemahaman pengetahuan (Azmi, 2006: 7). Salah satu cara untuk menjadikan pembelajaran IPS di SD berkualitas adalah dalam memilih pendekatan pembelajaran, yaitu meninggalkan pendekatan

pembelajaran tradisional ke pendekatan modern yang lebih menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator (Rokhayati & Mulyani, 2007; 70)

Teori-teori pembelajaran IPS di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS sangat perlu diberikan sebagai bekal bagi peserta didik dalam melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang berkaitan erat dengan masyarakat. IPS merupakan pelajaran yang menekankan pada hubungan manusia dengan manusia dan hubungan antara manusia dengan alam.

3. Materi Pembelajaran IPS SD

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkaitan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumberdaya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. IPS mengkaji tentang keseluruhan kegiatan manusia.

Materi Pembelajaran IPS yang diambil dalam penelitian ini sesuai dengan Permendiknas No 22 Tahun 2006 yaitu tentang standar isi sebagai berikut; SK 2 Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di ling-

kungan kabupaten/kota dan provinsi. KD 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan pengembangan bahan ajar IPS berbasis STAD ada 5 (lima). *Pertama* penelitian yang dilakukan oleh Pantiwati (2014), dengan judul *Cooperative Learning STAD-PJBL: Motivation, Thinking Skills, and Learning Outcomes of Biology Department Students*. Dalam *International Journal of Education Learning and Development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pelaksanaan pembelajaran kooperatif STAD *Project Based Learning* meningkatkan motivasi siswa, semua komponen motivasi yang saling terkait , mempengaruhi satu sama lain, dan terpadu, (2) pelaksanaan pembelajaran kooperatif STAD *Project Based Learning* meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Berdasarkan tren data keterampilan berpikir, dapat dikatakan bahwa jika salah satu komponen keterampilan berpikir rendah, maka komponen yang lain juga rendah, (3) pelaksanaan pembelajaran kooperatif STAD *Project Based Learning* meningkatkan hasil belajar siswa. Penguasaan belajar siswa mencapai 100 % pada Siklus II. Persentase siswa mencapai grade A adalah 25 % , kelas B + adalah 47,5 % , dan kelas B adalah 27,5 %.

Penelitian *Kedua* adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Inamullah (2011), dengan judul *Effect of Student's Team Achievement Division (STAD) on Academic Achievement of Students*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok dalam hal kinerja mereka pada *posttest* tidak signifikan. Hasil nonsigni-

fikan mungkin karena kurangnya *pretest* yang merupakan dasar untuk penugasan acak siswa untuk kedua kelompok eksperimen dan kontrol .

Penelitian *ketiga* yang relevan adalah penelitian yang telah dilakukan oleh M Van Wyk (2012), dalam jurnal yang berjudul *The Effects of the STAD-Cooperative Learning Method on Student Achievement, Attitude and Motivation in Economics Education*, dengan hasil bahwa penerapan tujuan pembelajaran, yang *valuing intrinsik* dari tugas belajar, meningkatkan *self-efficacy* dan peningkatan penggunaan strategi pengolahan dalam semua indikasi positif dari dampak STAD, sebagai pengalaman pembelajaran kooperatif, dapat memiliki motivasi siswa.

Penelitian *keempat* yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh (2012), dalam Jurnal yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, Cara Belajar, dan Motivasi Belajar terhadap Sikap Kewirausahaan (Studi Kasus di SMKN 1 Jombang)*, hasil penelitian menunjukkan bahwa (a) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap sikap kewirausahaan, (b) terdapat pengaruh cara belajar (sangat efisien, efisien, cukup efisien, tidak efisien, sangat tidak efisien) terhadap sikap kewirausahaan, (c) tidak ada pengaruh motivasi belajar (sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, maupun sangat rendah) terhadap sikap kewirausahaan, (d) penggunaan model kooperatif tipe STAD dalam proses pembelajaran tidak terpancang pada cara belajar siswa khususnya bagi siswa SMK Negeri I Jombang, (e) cara belajar yang efisien mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi, (f) dalam proses pembelajaran, seorang guru dapat menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe STAD tanpa perlu memperhatikan tingkat motivasi belajar siswa khususnya bagi siswa SMK Negeri I Jombang, (g) dalam proses pembelajaran, seorang guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD perlu memperhatikan efisiensi belajar siswa maupun tingkat motivasi belajar siswa.

Penelitian relevan *kelima* adalah penelitian yang telah dilakukan oleh I Made Tegeh dan I Made Kirna yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. Hasil penelitian menunjukkan Hasil uji ahli isi mata kuliah menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi cukup baik. Ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran menilai bahan ajar berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba perorangan menunjukkan bahan ajar berada pada kualifikasi cukup. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa bahan ajar berkualifikasi baik.

Kelima penelitian di atas relevan dengan penelitian yang dikembangkan, kelima penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil pembelajaran siswa, serta model pengembangan pembelajaran ADDIE memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

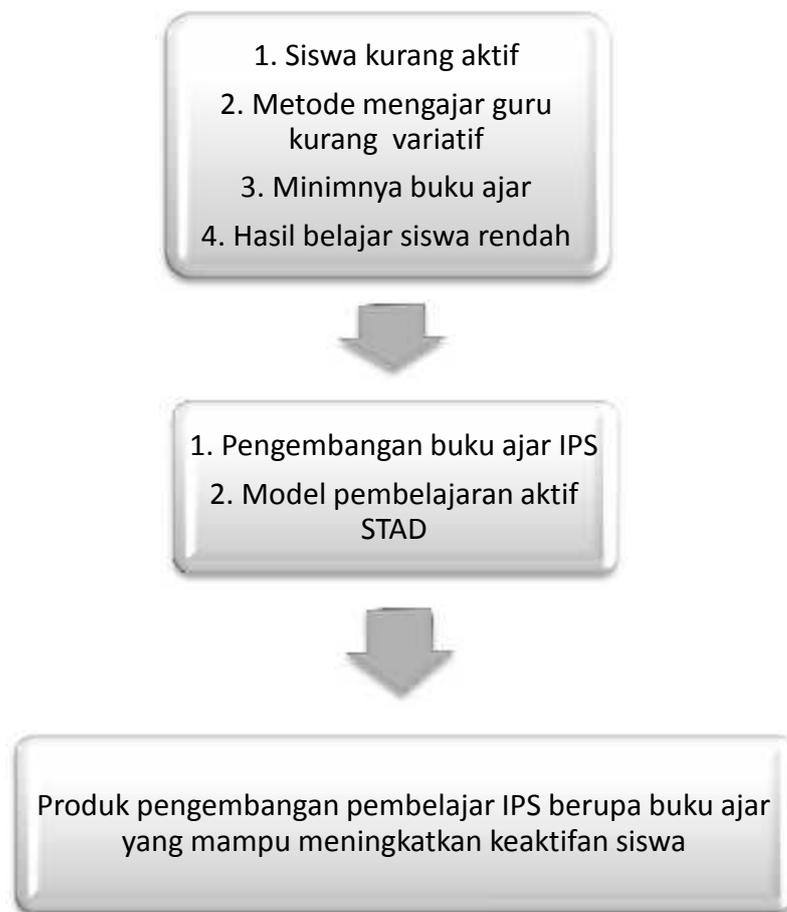
H. Kerangka Pikir

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran IPS di sekolah masih sangat kurang diminati oleh siswa. Hal ini bisa dilihat dari ketidakaktifan siswa ketika

guru sedang memberikan materi pelajaran di dalam kelas. Siswa sering menjadi bosan karena model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru kurang interaksi dan aktif. Metode pengajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, guru hanya menjelaskan materi dan informasi sebanyak-banyaknya tanpa melibatkan siswa di kelas sehingga siswa tidak berperan aktif dalam kegiatan ini.

Minimnya ketersediaan buku ajar juga menjadi salah satu penyebab lemahnya minat belajar siswa, terlebih mata pelajaran IPS. Guru seharusnya mampu mengembangkan materi yang ia peroleh, sehingga siswa tidak bosan dan minat terhadap materi IPS khususnya masalah sosial tidak hilang. Hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan buku ajar yang menggunakan suatu model pembelajaran aktif yang dapat membuat siswa lebih berinteraksi dan aktif di dalam kelas. Model yang paling cocok untuk permasalahan ini, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). Model pembelajaran ini membuat siswa tidak hanya memahami konsep-konsep, tetapi juga membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis dan mengembangkan sikap sosial siswa.

Dari uraian tersebut kerangka pikir penelitian pengembangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.4 Kerangka Pikir Penelitian

1. Hipotesis

hipotesis produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research & Development* ini berupa pengembangan buku ajar IPS berbasis STAD untuk siswa kelas IV SD yang memuat materi masalah-masalah sosial sebagai sarana pembelajaran yang didesain oleh guru, langkah-langkah pembelajaran model STAD sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan buku ajar. Dalam penelitian ini dilihat dari hasil ketercapaian ketuntasan minimal (KKM) peserta didik antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa.

Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan buku ajar IPS berbasis STAD telah layak digunakan dalam pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN 3 Tempuran
2. Pengembangan buku ajar IPS berbasis STAD telah memenuhi kriteria menarik dalam pembelajaran
3. Pengembangan buku ajar IPS berbasis STAD telah memenuhi kriteria bermanfaat dalam pembelajaran
4. Buku ajar berbasis STAD efektif dalam pembelajaran IPS SD.

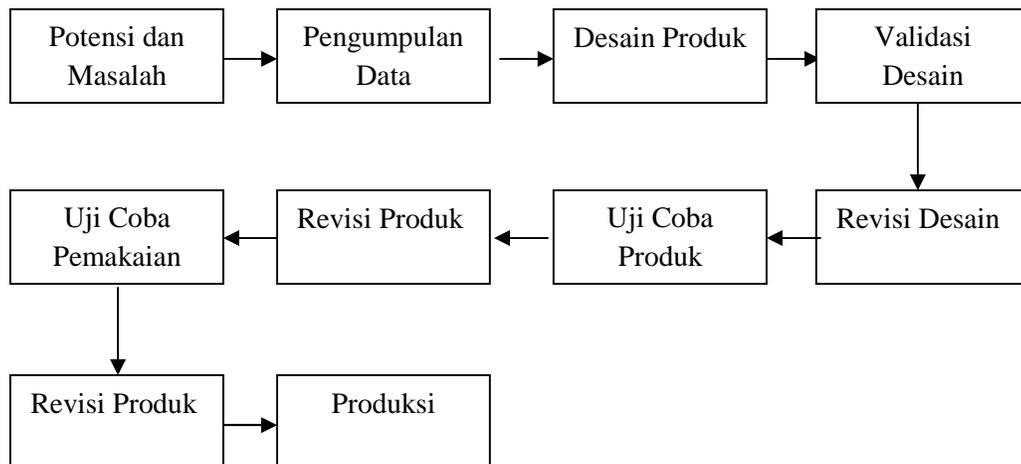
Hipotesis di atas dapat dilihat berdasarkan hasil hitung N gain sebesar 0,6 yang berarti bahwa N gain masuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria tinggi rendahnya N gain yaitu: (1) jika $g \geq 0,7$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi; (2) jika $0,7 > g \geq 0,3$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori sedang, dan (3) jika $g < 0,3$ maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Prosedur Penelitian

1. Jenis Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang diadaptasi dari prosedur pengembangan menurut Sugiyono (2013: 298). Model pengembangan tersebut meliputi sepuluh prosedur pengembangan produk dan uji produk, yaitu : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi. Langkah-langkah tersebut digambarkan seperti Gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Langkah- Langkah Pengembangan

Sumber : Sugiyono (2013: 298)

2. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan enam (6) langkah pengembangan, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu penelitian. Penelitian pengembangan yang dilakukan memadukan langkah-langkah pengembangan Sugiyono dan desain pengembangan ADDIE. Kombinasi antara langkah penelitian pengembangan Sugiyono dan desain model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan

Sugiyono	ADDIE
1. Potensi dan Masalah 2. Mengumpulkan Data 3. Desain produk 4. Validasi Desain 5. Revisi Desain 6. Uji Coba Produk	1. Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa 2. Menentukan kompetensi khusus, metode, buku ajar dan strategi pembelajaran 3. Memproduksi program dan buku ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran 4. Melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran 5. Melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar

Sumber: data peneliti 2016

a. Potensi dan Masalah

Hal pertama yang dilakukan dalam melakukan penelitian adalah mengetahui potensi dan masalah yang ada. Potensi merupakan segala sesuatu yang kita dayagunakan agar memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi.

Pada tahap ini, penelitian dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait buku ajar yang ada di sekolah. Potensi yang ada di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian pendahuluan sudah menggunakan buku ajar yaitu berupa buku guru yang disediakan oleh penerbit. Namun, masalahnya adalah buku ajar tersebut tidak mencukupi untuk semua siswa. Untuk memperoleh informasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa dan guru kelas IV SDN 3 Tempuran.

b. Mengumpulkan Data

Setelah melalui tahap potensi masalah, langkah selanjutnya adalah perlu pengumpulan berbagai informasi yang digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan informasi dilakukan dengan kajian pustaka dari berbagai buku atau jurnal.

c. Desain produk

Desain produk merupakan hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, yaitu berupa pembuatan rancangan produk yang akan dikembangkan. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah desain produk yang lengkap. Namun masih bersifat hipotetik atau belum terbukti, akan terbukti jika setelah melakukan pengujian-pengujian. Pengembangan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan prosedur desain ADDIE. Adapun langkah-langkah desain pengembangan buku ajar sebagai berikut.

1) *Analysis*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa. tujuan pembelajaran idealnya diperoleh dari analisis kebutuhan yang benar-benar mengindikasikan suatu masalah yang pemecahannya dengan memberikan pembelajaran (Dick and Carey, 2005: 19).

Untuk mengetahui dan menentukan apa yang diinginkan agar siswa menyelesaikan proses pembelajaran dilakukan dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan beberapa guru dan siswa SDN 3 Tempuran kelas IV.

2) *Design*

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya, perancang program pembelajaran dapat menentukan kompetensi khusus, metode, buku ajar dan strategi pembelajaran. Aktivitas pada tahap design ini dilakukan untuk merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Design harus memberikan aktivitas yang relevan dengan tujuan dan strategi pembelajaran untuk menentukan keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada awal penelitian, maka perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan adalah buku ajar IPS berbasis STAD di SDN 3 Tempuran.

3) *Development*

Tahap ketiga dari pengembangan pembelajaran ADDIE adalah memproduksi buku ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mulai membuat buku ajar berbasis STAD sampai proses validasi oleh dosen ahli sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penulisan buku ajar dilakukan sesuai dengan silabus dan RPP. Satu standar kompetensi atau satu kompetensi dasar dikembangkan menjadi satu pembelajaran.

Setelah buku ajar divalidasi oleh dosen ahli dan dilakukan revisi pada bagian-bagian tertentu, buku ajar dapat digunakan pada tahap berikutnya.

4) *Implementation*

Setelah produk pengembangan divalidasi dan dinyatakan valid oleh dosen ahli, buku ajar dapat digunakan pada uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat keefektifan.

5) *Evaluation*

Melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar adalah tahap akhir dari pengembangan pembelajaran ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana efektivitas buku ajar IPS berbasis STAD dalam pembelajaran serta mengetahui kemenarikan dan kemanfaatan buku ajar IPS berbasis STAD.

d. Validasi Desain

Tahap berikutnya dari penelitian pengembangan Sugiyono adalah validasi desain. Validasi desain adalah kegiatan melakukan penilaian tentang kemenarikan produk yang. Tahap ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk tersebut. Validasi ini dilakukan oleh dosen FKIP Unila. Validasi desain ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang akan dikembangkan. Instrumen yang dipakai dalam validasi desain ini yaitu menggunakan angket. Instrumen angket uji ahli digunakan untuk menilai dan mengumpulkan data tentang kelayakan produk berdasarkan sesuai atau tidaknya produk yang dihasilkan sebagai sumber belajar dan buku ajar.

e. Revisi Desain

Setelah melalui uji validasi desain oleh para ahli, kemudian rancangan produk akan diketahui kelemahannya. Kelemahan dari produk tersebut selanjutnya diperbaiki sebelum diuji cobakan.

f. Uji Coba Produk

Dari hasil perbaikan yang melalui uji ahli kemudian dibuat prototipe I. Uji coba produk dilakukan secara eksperimen. Produk yang telah dibuat diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini merupakan uji satu lawan satu yang dilakukan terbatas. Uji satu lawan satu dilakukan dengan memilih 3 (tiga) siswa yang dapat mewakili populasi siswa kelas IV SDN 3 Tempuran.

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dalam pemakaian produk dan kemanfaatan produk yang telah dibuat. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ini adalah angket uji kemenarikan dan kemanfaatan.

Dari sepuluh tahapan penelitian pengembangan Sugiyono, peneliti hanya melakukan enam tahapan yaitu; potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian.

B. Desain Produk

Desain produk yang dikembangkan berupa buku ajar IPS setidaknya memuat beberapa hal yang diambil dari kajian teori tentang pedoman penyusunan buku ajar menurut Bando (2009; 5), sebagai berikut; susunan tampilan, bahasa yang mudah, menguji pemahaman, stimulasi, dan materi instruksional yang kemudian peneliti kembangkan sebagai berikut:

1. Cover/sampul buku ajar yang didesain menggunakan gambar yang menggambarkan materi yang akan dituangkan dalam pembelajaran.
2. Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar dalam pengembangan buku ajar ini adalah Standar Kompetensi 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, dan Kompetensi Dasar 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

3. Tujuan yang akan dicapai siswa setelah mempelajari materi dengan menggunakan buku ajar.
4. Prosedur atau kegiatan yang harus diikuti oleh siswa dalam menggunakan buku ajar sesuai dengan model pembelajaran STAD.
5. Uraian materi pembelajaran
6. Latihan dan soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk mengukur tingkat kemampuan siswa.

C. Validasi Desain Produk

Validasi desain produk dapat dilakukan dengan meminta dosen ahli materi dan dosen ahli buku ajar serta guru atau teman sejawat untuk dapat memvalidasi produk buku ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Selanjutnya hasil validasi tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap produk penelitian tersebut. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan rasional karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Instrumen validasi ahli dapat dilihat pada lampiran 4.2 dan 5.2

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 3 Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah. Pada sekolah tersebut siswa kelas IV memiliki satu rombongan belajar dengan jumlah siswa sebanyak 18 siswa yang digunakan sebagai kelas eksperimen.

2. Sampel

Sampel adalah sebagai wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Pengambilan sampel dari populasi yang ada dalam penelitian ini menggunakan teknik purposif, hal ini dilakukan karena sesuai dengan pertimbangan peneliti yaitu banyaknya siswa di kelas IV yang nilai ulangan harian belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) jika dibandingkan dengan kelas lainnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode. Ketiga metode tersebut adalah metode observasi, metode angket dan metode tes kompetensi.

1. Metode Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sumber belajar dan sumber daya sekolah, seperti ketersediaan buku, dan perpustakaan.

2. Angket/kuesioner

Kuesioner sebagai lembar penilaian produk digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan buku ajar sebagai hasil pengembangan dilihat dari berbagai aspek, seperti: kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan. Kuesioner tersebut diperuntukkan bagi dosen ahli materi, ahli desain, guru dan siswa.

3. Metode Tes Kompetensi

Metode tes kompetensi dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas suatu produk yang dikembangkan. Pada desain ini subjek diberikan perlakuan tertentu, kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel tanpa adanya kelompok pembandingan.

Tes kompetensi ini dilakukan oleh satu kelas sampel, yaitu siswa kelas IV SDN 3 Tempuran, siswa diberikan *pre-test* sebelum memulai pembelajaran. Peneliti melaksanakan *pretest* sebagai gambaran untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dari materi yang akan disampaikan. Soal yang diberikan kepada siswa berjumlah 30 butir soal dengan tipe soal pilihan ganda.

Setelah siswa melakukan *pretest*, selanjutnya siswa melakukan proses pembelajaran menggunakan buku ajar berbasis STAD. Pada tahap ini peneliti menjelaskan materi

sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan melaksanakan penggunaan buku ajar model pembelajaran *STAD*. Pada tahap sesudah pembelajaran dengan menggunakan buku ajar model pembelajaran *STAD* itu selesai, selanjutnya perlu kegiatan evaluasi sebagai tindak lanjut dari penggunaan buku ajar pembelajaran berbasis *STAD* dan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah peneliti menyampaikan materi menggunakan buku ajar berbasis *STAD*.

Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dan dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS disekolah. Apabila 85% nilai siswa yang diuji coba telah mencapai KKM, dapat disimpulkan produk pengembangan buku ajar ini dapat digunakan sebagai buku ajar. Tes Hasil Belajar digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar setelah belajar menggunakan buku ajar hasil pengembangan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini merupakan penjelasan dari teknik pengumpulan data yang digunakan. Untuk mendapatkan data pertama, peneliti menggunakan angket kuesioner. Angket yang ditujukan kepada siswa Kelas IV SD mengupas hal-hal yang dilakukan dan diinginkan siswa dalam pembelajaran IPS. Angket yang ditujukan kepada guru Kelas IV SD menyajikan hal-hal yang terkait dengan kegiatan pembelajaran. Pemerolehan data kedua, peneliti menggunakan lembar penilaian yang ditujukan kepada guru dan dosen ahli. Hal ini untuk menentukan apakah desain

produk telah layak atau belum untuk digunakan dalam pembelajaran. Pemerolehan data ketiga, peneliti menggunakan lembar evaluasi yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*. Hal ini untuk menentukan tingkat efektivitas buku ajar baru yang digunakan dengan perbandingan pembelajaran lama.

Gambaran umum tentang instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 . Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

Data	Subjek	Instrumen
1. Kebutuhan buku ajar pada masalah-masalah sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa kelas IV SDN 3 Tempuran • Guru Kelas IV SD 	Angket
2. Penilaian ahli terhadap prototipe materi masalah-masalah sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Ahli bidang pengembangan materi ajar ahli bidang buku ajar • Guru kelas IV SD • Siswa kelas IV SD 	Angket penilaian
3. Pemberlakuan terbatas prototipe materi ajar masalah-masalah sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa kelas IV SDN 3 Tempuran 	Lembar Evaluasi (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>)

Sumber: data peneliti 2016

Instrumen yang disusun terlebih dahulu diuji cobakan kepada para ahli, yaitu dosen pembimbing, sebelum disebarkan kepada responden. Tujuan uji coba tersebut agar instrumen yang disusun memiliki validitas isi.

1. Angket Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Buku Ajar Masalah-masalah Sosial Kelas IV SD

Angket kebutuhan buku ajar masalah-masalah sosial kelas IV SD akan digunakan untuk memperoleh data sebagai bahan pengembangan buku ajar untuk pembelajar-

an IPS. Dalam angket ini hal-hal yang akan dibahas meliputi, (1) perlu tidaknya buku ajar berupa buku ajar untuk pembelajaran, (2) buku ajar yang dibutuhkan untuk pembelajaran IPS, (3) keinginan yang diharapkan siswa dalam pembelajaran. Adapun lembar angket kebutuhan guru dan siswa dapat dilihat pada lampiran 3.1 dan lampiran 3.2.

2. Angket Uji Ahli Desain dan Uji Ahli Materi Buku Ajar Berbasis STAD Kelas IV SD

Hal-hal yang dikupas dalam angket ini meliputi dua dimensi, yaitu

a. Desain Buku Ajar

Bagian-bagian desain yang diuji meliputi sampul buku ajar dan isi bahan ajar.

Kisi-kisi serta instrumen uji ahli desain secara terperinci dapat dilihat pada lampiran 4.1

b. Materi Buku Ajar

Bagian-bagian materi yang diuji meliputi indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, ilustrasi gambar, definisi dan contoh, fenomena terkait, dan bahasa. Kisi-kisi instrumen uji ahli materi buku ajar dapat dilihat pada lampiran 5.1

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memperoleh bukti bahwa produk pengembangan buku ajar berbasis STAD telah memenuhi syarat valid dan reliabel. Data yang diperoleh dari dosen ahli materi, ahli desain dan teman sejawat (guru) kemudian dianalisis untuk menentukan kevalidan produk secara teoritis sedangkan data hasil uji coba lapangan digunakan untuk menjawab kriteria reliabilitasnya.

Analisis data yang dilakukan berdasarkan instrumen uji validasi ahli dan uji coba lapangan yang bertujuan untuk menilai sesuai atau tidak produk yang dihasilkan sebagai salah satu bahan ajar. Pada instrumen angket penilaian uji validasi ahli memiliki 2 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Instrumen penilaian uji satu lawan satu memiliki 2 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu: “Ya” dan “Tidak”. Masing- masing pilihan jawaban mengartikan tentang kelayakan produk tersebut. Revisi dilakukan pada konten pertanyaan yang diberi pilihan jawaban “Tidak”.

Data kemenarikan produk diperoleh dari siswa pada tahap uji coba lapangan. Instrumen angket terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Kriteria penilaian responden menggunakan skala *Likert* yaitu: “tidak menarik”, ”cukup menarik”, ”menarik”, dan “sangat menarik”. Untuk memperoleh data kemudahan produk juga memiliki 4 pilihan jawaban, yaitu : “tidak mempermudah”, ”cukup mempermudah”, ”mempermudah”, dan “sangat memper-

mudah”. Dan untuk memperoleh data kemanfaatan produk juga memiliki 4 pilihan jawaban, yaitu : “tidak bermanfaat”, ”cukup bermanfaat”, ”bermanfaat”, dan “sangat bermanfaat”. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor yang berbeda. Penilaian instrumen total dilakukan dari jumlah skor yang diperoleh kemudian dibagi dengan jumlah total skor dan hasilnya dikali dengan banyaknya pilihan jawaban. Skor penilaian tiap pilihan jawaban ini dapat dilihat dalam Tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.3. Skor Penilaian terhadap Pilihan Jawaban

Pilihan Jawaban			Skor
Uji Kemeranian	Uji Kemudahan	Uji Kemanfaatan	
Sangat Menarik	Sangat Mempermudah	Sangat Bermanfaat	4
Menarik	Mempermudah	Bermanfaat	3
Cukup Menarik	Cukup Mempermudah	Cukup Bermanfaat	2
Tidak Menarik	Sangat Mempermudah	Tidak Bermanfaat	1

Sumber: Suyanto dan Sartinem (2009: 20)

Pada uji coba utama, untuk mengetahui tingkat efektivitas produk dalam pembelajaran dilakukan dengan uji eksperimen dengan model *pretest-posttest*, yaitu uji perbandingan antara hasil belajar sebelum menggunakan produk yang dikembangkan dengan hasil belajar setelah proses pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk data hasil *post test* digunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS . Produk dikatakan layak dan efektif digunakan apabila 85% nilai siswa mencapai KKM. Hasil tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada

SK 2 Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. KD 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya. Hal ini perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Untuk memperoleh data yang akurat, maka diperlukan instrumen yang memenuhi kriteria tes yang baik, yaitu memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Sejalan dengan pendapat Matondang ((2009: 1), bahwa suatu tes dikatakan baik apabila memenuhi syarat validitas dan reliabilitas.

1. Validitas item

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi, Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Pada penelitian ini setiap butir soal yang dijawab benar diberi skor 1 dan apabila dijawab salah diberi skor 0.

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item soal berkorelasi signifikan terhadap skor total (artinya item soal dinyatakan valid)

- b. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item soal tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (artinya item soal dinyatakan tidak valid)

Data validitas butir soal dapat dilihat pada lampiran 14

Kriteria butir soal yang valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dari 30 butir soal yang diujikan hanya soal yang valid yang bisa digunakan untuk mengukur hasil belajar kelas subjek penelitian, sedangkan soal yang tidak valid tidak bisa digunakan untuk mengukur hasil belajar kelas subjek penelitian. Dari hasil output pada lampiran 14 diperoleh bahwa:

- a. Nilai korelasi soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 19, 20, 21, 22, 24, 27, 28 $> 0,468$ yang berarti soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 19, 20, 21, 22, 24, 27, 28 valid.
- b. Nilai korelasi soal nomor 8, 13, 15, 17, 18, 23, 25, 26, 29, 30 $< 0,468$ yang berarti soal nomor 8, 13, 15, 17, 18, 23, 25, 26, 29, 30 tidak valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010:221). Fungsi reabilitas adalah menyokong terbentuknya validitas. Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas dalam penelitian ini adalah rumus Alpha dalam Arikunto (2010: 109), sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_l^2}{\sigma_t^2} \right)$$

keterangan:

r_{11} : reliabilitas yang dicari

n : banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 : varians total

Dalam penelitian ini, koefisien reliabilitas diinterpretasikan berdasarkan pendapat

Arikunto (2010: 75) seperti yang terlihat dalam Tabel 3.4

Tabel 3.4
Kriteria Reliabilitas

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas instrumen tes kemampuan pemahaman materi masalah sosial, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,922 yang secara rinci dapat dilihat pada lampiran 16. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tes yang digunakan memiliki kriteria reliabilitas yang sangat tinggi. Selanjutnya karena 20 soal telah dinyatakan valid dan memenuhi kriteria reliabilitas yang ditentukan maka 20 soal tes tersebut dapat digunakan.

Gain adalah selisih antara nilai posttest dan pretest, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru.

Untuk menghindari hasil kesimpulan bias penelitian, karena pada nilai pretest kedua kelompok penelitian sudah berbeda digunakan uji normalitas. Kelebihan penggunaan

model dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis ditinjau berdasarkan perbandingan nilai gain yang dinormalisasi (N-gain), antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat dihitung dengan persamaan (Hake, 2011: 6).

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Disini dijelaskan bahwa g adalah gain yang dinormalisasi (N-gain) dari kedua model, S_{maks} adalah skor maksimum (ideal) dari tes awal dan tes akhir, S_{post} adalah skor tes akhir, sedangkan S_{pre} adalah skor tes awal. Tinggi rendahnya gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) jika $g \geq 0,7$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi; (2) jika $0,7 > g \geq 0,3$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori sedang, dan (3) jika $g < 0,3$ maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

Hasil hitungan N gain dapat dilihat pada lampiran 20, dengan hasil n gain sebesar 0,6. Hal ini menunjukkan bahwa $0,7 > g \geq 0,3$, maka dapat disimpulkan bahwa N-gain yang dihasilkan termasuk kategori sedang. Perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* (*gain score*) kedua kelompok siswa tersebut diolah lebih lanjut dengan analisis inferensial. Sebelum melakukan analisis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji

homogenitas untuk mengetahui kesamaan varian data sebagai syarat yang harus dipenuhi dalam melakukan analisis statistik.

Uji normalitas dan homogenitas menggunakan program SPSS (*statistical product and service solution*) versi 22. Apabila data distribusi normal dan varians kedua kelompok yang dibandingkan adalah homogen, maka untuk membandingkan *pretest* dan *post-test* digunakan *t-paired* dengan bantuan SPSS. Dengan rumus:

$$t = \frac{D}{(SD:\sqrt{n})}$$

Keterangan:

- t = t hitung
- D = rata-rata selisih 2 mean/rata-rata/average
- SD = standar deviasi selisih perbedaan
- n = jumlah sampel

Uji t paired adalah uji komparatif yang dilakukan pada satu sampel berpasangan.

Indikasi penggunaan uji ini antara lain:

1. Digunakan untuk membandingkan mean dari suatu sampel yang berpasangan (*paired*)
2. Sampel berpasangan adalah sebuah kelompok sampel dengan subyek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda.

Hasil konversi ini diperoleh dengan melakukan analisis secara deskriptif terhadap skor penilaian yang diperoleh. Pengkonversian skor menjadi pernyataan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.5 di bawah ini.

Tabel 3.5 Konversi Skor Penilaian

Skor Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
4	3,26 – 4,00	Sangat baik
3	2,51 – 3,25	Baik
2	1,76 – 2,50	Kurang baik
1	1,01 – 1,75	Tidak baik

Sumber: Suyanto dan Sartinem (2009: 20)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan mengurai tiga hal, yaitu simpulan, implikasi dan saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan. Uraian lebih jelas sebagai berikut.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dalam beberapa bab terdahulu, maka dapat disimpulkan beberapa temuan sebagai hasil penelitian yaitu:

1. Buku ajar IPS berbasis STAD yang dikembangkan mengacu pada teori pengembangan bahan ajar, sesuai dengan analisis kebutuhan siswa dan guru, serta hasil validasi dosen ahli materi dan ahli desain buku ajar. Buku ajar IPS berbasis STAD dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan Sugiyono yang dipadukan dengan model pengembangan ADDIE, sehingga dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS SD pada materi masalah-masalah sosial.
2. Buku ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria menarik berdasarkan respon siswa yang positif.
3. Buku ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria bermanfaat berdasarkan uji kemanfaatan siswa.

4. Buku ajar berbasis STAD efektif dalam pembelajaran IPS SD, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM.

B. Implikasi

Pembelajaran dengan menggunakan buku ajar model STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu adanya buku ajar berbasis STAD dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga hasil pengembangan ini baik dan efektif untuk digunakan sebagai buku ajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.

C. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil pengembangan buku ajar masalah-masalah sosial adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan buku ajar pembelajaran IPS dapat dijadikan rujukan bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas IV SD.
2. Buku ajar pembelajaran IPS yang dihasilkan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran model STAD di kelas IV SD pada materi Masalah-masalah Sosial.

3. Pengembangan pembelajaran IPS dengan buku ajar model STAD dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani. (2013). Pengaruh Penerapan Metode Role Playir Pada Mata Pelajaran IPS. *Tesis Universitas Pendidikan Indonesia*. Jakarta
- Arihi, L. I. (2012). *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-model Pembelajaran*. Multi Presindo. Bantul
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Rineka Cipta. Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta
- Azmi. (2006). Esensi Pendidikan dan Pembelajaran IPS. *Seminar Nasional dan Musyawarah Daerah HISPISI*. Universitas Negeri Padang.
- Bandono. (2009). Pengembangan Bahan Ajar. [online]. Tersedia: <http://bandono.web.id/2009/04/02/pengembangan-bahan-ajar.php>. (19 Mei 2016)
- Belawati, Tian & Andriani. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Pusat Penerbit Universitas Terbuka. Jakarta
- Damayanti. (2013). *Model Pembelajaran STAD*. [online]. Tersedia: <http://novidmynt.blogspot.co.id/2013/01/stad.html>. diakses 12 September 2015
- Desy. (2013). *Model Pembelajaran STAD-Student Team Achievemem Division*. [online]. Tersedia: <https://desykartikaputri.wordpress.com/2013/01/02/>. diakses 12 September 2015
- Desy Mauliya. (2015). Pengembangan Pembelajaran Geografi Melalui Media Kartu Uno Di Sma Kristen Metro. *Tesis (tidak dipublikasikan)*. Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Djam'an. (2008). *Profesi Keguruan*. Pusat Penerbit Universitas Terbuka. Jakarta

- Febri Cahyo. (2012). *Pedoman Penulisan Buku Ajar*. [online]. Tersedia: <https://id.scribd.com/doc/88441861/Pedoman-Penulisan-Buku-Ajar>. (21 Desember 2016).
- Fitri. (2012). *Perbedaan Buku Teks dan Buku Ajar*. [online]. Tersedia: <http://www.kopertis12.or.id/2012/09/22/perbedaan-buku-teks-buku-ajar-dan-buku-diklat%E2%80%8F.html> . (21 Desember 2016).
- Haniah, L. (2013). *Peran Penting Guru Profesional*. [online]. Tersedia: <http://inisnutarbiyah.blogspot.com>. (9 Oktober 2015).
- Herpratiwi. (2009). *Teori belajar dan pembelajaran*. Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Ian. (2011). *Definisi Bahan Ajar*. [online]. Tersedia: <http://jaririndu.blogspot.co.id/2011/09>. (19 Mei 2016)
- Ibrahim, M., Rachmawati, F., Nur, M., & Ismono.(2000). *Pembelajaran Kooperatif*. University Press. Surabaya
- Inamullah (2011). Effect of Student's Team Achievement Division (STAD) on Academic Achievement of Students. *International Journal of Education*, 7 (12), 210-213.
- Lasmawan, W. (2009).Merekonstruksi Ke-IPS-an Berdasarkan Paradigma Teknohumanistik. *Seminar FIS Undiksha*.Bali
- Majokal. (2010). Student Teams Achievement Division (STAD). *Journal of Education And Sociology*, 1 (32), 16-22.
- Matondang, Zulkifli. (2009). *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. [Online]. Tersedia: digilib.unimed.ac.id. (Diakses pada 10 Agustus 2016)
- Munawaroh. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, Cara Belajar, dan Motivasi Belajar terhadap Sikap Kewirausahaan (Studi Kasus di SMKN 1 Jombang). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 19 (2).
- Mung. (2016). *Penjelasan 4 Kompetensi Guru Lengkap*. [Online]. Tersedia: <http://mr.mung.web.id/2015/08/penjelasan-4-kompetensi-guru-lengkap.html> (diakses pada 9 oktober 2016)
- Muslimin. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. UNESA UNIVERSITY PRESS . Surabaya.

- M, Van Wyk. (2012). The Effects of the STAD-Cooperative Learning Method on Student Achievement, Attitude and Motivation in Economics Education. *Journal of Education And Sociology*, 33 (2), 261-265.
- Pantiwati & Husamah. (2014). Cooperativ Learning STAD; Motivation, Thinking Skills, And Learning Outcomes Of Bioligy Department Students. *International Journal of education*, 2 (1), 78-83.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. DIVA Press. Jogjakarta
- Prawiradilaga. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Groub. Jakarta
- Pribadi. (2009). *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pendidikan PPS UNJ. Jakarta
- Puspita. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar*. [online] tersedia: <http://puspitanovianti.blogspot.co.id> (19 Mei 2016)
- Putrajunio. (2014). *Pengertian Buku Ajar, Buku Teks Dan Buku Diktat*. [online]. Tersedia: <http://putrajunio.blogspot.co.id/2014/06/pengertian-buku-ajar-buku-teks-dan-buku.html>. (21 Desember 2016).
- Rizkyfazliana. (2013). *Teori Belajar Behavioristik, Kognitif, dan Humanistik*. [online]. Tersedia: <http://rizkyfazliana.blogspot.co.id/2013/11/teori-belajar-behavioristik-kognitif.html> (diakses pada 9 oktober 2016)
- Rokhayati & Mulyani. (2007). *Pendidikan IPS di SD*. UPI PRESS. Bandung
- Sagala, S. (2011). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. CV Alfabeta. Bandung
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran; Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Senen. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS sd*. Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media. Bandung
- Solihatin, E. & Raharjo. (2008). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta

- Suharjono. (2011). *Definisi Buku Ajar*. [online]. Tersedia: digilib.unila.ac.id/1765/8/BAB%20II.pdf. (21 Desember 2016).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Supriatna. (2007). *Pendidikan IPS di SD*. UPI PRESS. Bandung
- Suyanto, Eko & Sartinem. (2009). Pengembangan Contoh Lembar Kerja Fisika Siswa dengan Latar Penuntasan Bekal Awal Ajar Tugas Studi Pustaka dan Keterampilan Proses untuk SMA Negeri 3 Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2009*. Unila. Bandar Lampung
- Tegeh I Made & I Made Kirna. (2009). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model . *Tesis (tidak dipublikasikan)*. Undiksha. Bali
- Tim Penyusun Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Depdiknas. Jakarta
- _____ (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Awal SD/MI*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka. Jakarta
- _____ (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA Dan Anak Usia Awal SD/MI*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Winataputra, U. S. (2009). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka. Jakarta