

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan PKn terdiri dari dua kata yaitu Pendidikan dan Kewarganegaraan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003). Kewarganegaraan dalam bahasa latinnya disebut “*civis*” selanjutnya dari kata “*civis*” dalam bahasa Inggris timbul kata “*civic*” yang artinya warga negara atau kewarganegaraan. Akhirnya dari kata “*civic*” lahir kata “*civics*” yang artinya ilmu kewarganegaraan atau *civics education*, (Kansil dalam <http://dodisupandiblog.blogspot.com>).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dan dalam kurikulum 2004 disebut sebagai mata pelajaran kewarganegaraan (*citizenship*). Pengertian PKn (n) tidak

sama dengan PKN (N). PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan PKN adalah Pendidikan Kewargaan negara, (Fajar 2009: 141). Sedangkan menurut Winataputra (dalam Ruminiati, 2007 :1.25) perbedaan PKN (N) dan PKn (n), PKN (N) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau , dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKn (n) adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang awalnya diatur dalam undang-undang No. 20 tahun 1949.

2. Tujuan PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran, yaitu untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Sejalan dengan itu, tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, adalah untuk menjadikan siswa; (1) mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif; (2) mau berpartisipasi secara aktif dalam segala bidang kegiatan dan bertanggung jawab; (3) dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) mampu berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain baik secara langsung atau tidak langsung dengan

memanfaatkan teknologi dan informasi, Mulyasa (dalam Ruminiati, 2007: 1.26).

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

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

Sedangkan tujuan PKn di SD menurut Atha (dalam: <http://athaanakcerdas.blogspot.com> 2011) adalah: (a) Memberikan pengertian dan pengetahuan serta pemahaman tentang Pancasila yang benar dan sah, (b) Meletakkan dan membentuk pola pikir yang sesuai dengan Pancasila dan ciri khas serta watak ke-Indonesiaan, (c) Menanamkan nilai-nilai moral Pancasila ke dalam diri anak didik, (d) Menggugah kesadaran anak didik sebagai warga negara dan warga masyarakat Indonesia untuk selalu mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai moral Pancasila tanpa menutup kemungkinan bagi diakomodasikannya nilai-nilai lain dari luar yang sesuai dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai moral Pancasila terutama dalam menghadapi arus globalisasi dan dalam rangka kompetisi dalam pasar bebas dunia, (e) Memberikan motivasi agar dalam setiap tingkah laku dalam bertindak dan berperilaku sesuai dengan nilai, moral, dan norma

Pancasila, (f) . Mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara dan warga masyarakat Indonesia yang baik dan bertanggung jawab serta mencintai bangsa dan negaranya.

3. Ruang Lingkup PKn

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD merupakan sarana pembentukan sikap dan ahlak mulia sebagai warga negara sebagai salah satu tujuan PKn. Terdapat banyak materi yang harus diberikan guna tercapainya tujuan dari mata pelajaran tersebut, oleh karena itu ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara umum meliputi aspek: (1) persatuan dan kesatuan; (2) norma hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan politik; (7) kedudukan pancasila, dan; (8) globalisasi. Mulyasa (dalam Ruminiati, 2007: 1.26)

Berdasarkan tujuan dan ruang lingkup di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu wahana yang berfungsi melestarikan nilai luhur Pancasila, mengembangkan dan membina manusia Indonesia seutuhnya, serta membina pengalaman dan kesadaran warga negara untuk dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang mampu diandalkan oleh bangsa dan negara.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dalam proses pendewasaan diri dalam rangka manusia menjalani hidup. Terdapat beberapa teori belajar, diantaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, dan teori belajar konstruktivis. Dari ketiga teori belajar diatas, teori konstruktivis adalah teori belajar yang sesuai dan banyak diterapkan, karena belajar menurut konstruktivis adalah membangun pengetahuan, lebih menekankan proses daripada hasil. (Udin S. Winataputra, 2008: 6:3).

Salah satu teori yang melandasi pembelajaran kooperative adalah teori konstruktivisme. Menurut Winataputra, dkk (2007:6.7) perspektif konstruktivisme di kelas dilihat sebagai proses “konstruksi” pengetahuan oleh siswa. Perspektif ini mengharuskan siswa bersikap aktif. Dalam proses ini siswa mengembangkan konsep baru berdasarkan skemata yang telah dimilikinya.

Sebagai sebuah proses, belajar adalah kegiatan membangun pengetahuan, seperti dijelaskan pada pandangan konstruktivistik Budiningsih (2005: 58), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses konstruksi pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh orang yang belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan dari hasil belajar dapat diketahui dari berbagai bentuk, seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan serta kemampuan, (Sa'ud, dkk 2006: 3).

Sagala (2010: 37), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Belajar akan membawa kepada perubahan tingkah laku, kecakapan baru dan merupakan hasil dari usaha yang disengaja.

Robbins (dalam Trianto 2009: 15), mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu: (1) penciptaan hubungan, (2) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan (3) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi dalam makna belajar, disini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses membangun pengetahuan atau konstruksi pengetahuan yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Belajar merupakan suatu proses yang mempunyai tujuan untuk mengubah sikap dan perilaku, menambah pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan kemampuan.

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan bentuk ungkapan kegiatan manusia dalam hidupnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 23), aktivitas adalah keaktifan, kegiatan. Menurut Kunandar (2010: 277), aktivitas adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perbuatan, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam belajar di sekolah untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan dalam belajar. Aktivitas siswa bukan hanya secara individual, tetapi juga dalam kelompok sosial. Proses belajar yang bermakna adalah proses belajar yang melibatkan berbagai aktivitas para siswa. Aktivitas yang dinilai dalam penelitian ini meliputi kesadaran dan perhatian, memberikan tanggapan, penentuan sikap dan organisasi dalam kelompok, pembentukan pola hidup, kemampuan mengenal objek motorik, kemampuan menyiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran Cooperative Learning tipe STAD, dan kemampuan melakukan gerakan berdasarkan contoh. Dimiyati & Mudjiono (2006: 236) menjelaskan bahwa aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, yaitu proses belajar sesuatu yang merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar atau pengalaman lain.

Berdasarkan teori di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa

menyangkut kesadaran dan perhatian, pemberian tanggapan, sikap dan organisasi kelompok, pembentukan pola dan kemampuan mengenal objek dan mempersiapkan diri ketika pembelajaran dilaksanakan oleh guru dikelas, serta kemampuan melakukan gerakan sesuai perintah atau contoh, sehingga dengan adanya aktivitas belajar, maka akan tercapai suasana aktif dalam pembelajaran, sehingga tujuan yang diharapkan oleh guru dapat tercapai.

3. Hasil Belajar

Proses belajar mengajar memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Perilaku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan siswa, Keller (dalam Nashar, 2004 : 77). Sejalan dengan Sudjana (2011: 3), yang mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Woodworth (dalam Junaidi, blogspot.com: 2010), mengemukakan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan diketahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai.

Bloom (dalam Sudjana, 2011: 22) merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain (ranah) kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif

berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Perubahan dapat diartikan dari tidak tahu menjadi tahu, tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan proses belajar yang mencakup ranah kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman, afektif meliputi sikap dan minat, dan psikomotor atau perbuatan. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar yang menyangkut ranah kognitif.

C. Model Pembelajaran PKn

1. Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan guru sebelum memulai pembelajaran adalah kegiatan merancang pelaksanaan pembelajaran, dan dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut pada dasarnya guru telah menggunakan sebuah model atau metode pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Komalasari, 2010: 57).

Ismail (dalam Widyantini 2008: 4), mendefinisikan bahwa model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur. Suatu model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yaitu rasional teoritik yang logis, tujuan pembelajaran

yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan, serta lingkungan belajar. Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikatakan model pembelajaran adalah serangkaian konsep atau strategi pembelajaran yang diterapkan secara sistematis oleh guru di kelas.

2. Model Pembelajaran PKn di SD

Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) (2007: 2), Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas:

- a. kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia;
- b. kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian;
- c. kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi;
- d. kelompok mata pelajaran estetika;
- e. kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan hal tersebut, PKn termasuk dalam kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian yang memiliki cakupan sebagai berikut:

Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa

dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Penanaman sikap dan ahlak mulia sangat ditekankan dalam semua jenis mata pelajaran, terutama PKn. Sesuai dengan cakupan mata pelajaran PKn di atas. Oleh karena itu, berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 64 ayat (3), Untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi lulusan, penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dilakukan melalui: (a) pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan afektif dan kepribadian peserta didik; dan (b) ujian, ulangan, dan atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.

(BNSP, 2007:10)

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam rangka mencapai standar kelulusan dan penanaman sikap dan ahlak mulia. Model pembelajaran yang cocok digunakan untuk tercapainya hal tersebut adalah model pembelajaran yang memiliki keunggulan dalam pembentukan sikap dan ahlak mulia seperti yang dikemukakan Isjoni (2009: 7), untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran, dibutuhkan model pembelajaran yang secara harafiah merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan

motivasi belajar, sikap siswa, ketrampilan sosial dan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal, yaitu model pembelajaran kelompok.

Terdapat beberapa model pembelajaran kelompok, diantaranya *Inquiri*, *Problem Solving*, *Contekstual Teaching Learning*, *Unit Teaching*, dan *Cooperative Learning*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan salah satu tipe dari model *Cooperative Learning*.

3. Model *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif)

Model *Cooperative Learning* adalah suatu konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk kerja kelompok yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Model *Cooperative Learning* merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk sekelompok kecil siswa yang saling bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar Depdiknas (dalam Komalasari, 2010: 62). *Cooperative Learning* adalah strategi yang digunakan untuk proses belajar dimana siswa akan lebih mudah menemukan secara komprehensif konsep-konsep yang sulit jika mereka mendiskusikan dengan siswa lainnya tentang problem yang dihadapi (Baharuddin & Nur, 2008 : 128).

Model *Cooperative Learning* menurut Suprijono (2009: 61), model ini dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Sedangkan Anita Lie (dalam Isjoni, 2009: 23), menjelaskan pembelajaran kooperatif dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem

pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme. Merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda, dimana dalam menyelesaikan tugas kelompoknya setiap anggota kelompok bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi. (Isjoni, 2009:15).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama siswa dalam kelompok dalam membangun pengetahuan dengan bimbingan guru untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

4. Karakteristik model *Cooperative Learning*

Ada beberapa karakteristik model pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Abdulhak (dalam Isjoni 2009: 28), menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui berbagai proses antara peserta belajar sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri. Pada hakikatnya model pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok, oleh karena itu banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam model pembelajaran kooperatif karena mereka menganggap telah biasa digunakan, (Isjoni, 2009: 59).

Walaupun model pembelajaran kooperatif terjadi dalam bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan model pembelajaran kooperatif. Bennet (dalam Isjoni 2009: 60), menyatakan ada 5 unsur dasar yang dapat membedakan model pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok, yaitu:

- a. *Positive Interpedence*, hubungan timbal balik didasari kepentingan yang sama atau perasaan anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain dan sebaliknya.
- b. *Interaction face to face*, interaksi antar siswa tanpa ada perantara.
- c. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok.
- d. Membutuhkan keluwesan.
- e. Meningkatkan keterampilan kerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

Model pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa juga harus mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Menurut Lundren (dalam Isjoni 2009: 65), keterampilan-keterampilan dalam kooperatif antara lain, keterampilan kooperatif tingkat awal, tingkat menengah, dan tingkat mahir. Tingkat awal adalah kemampuan kelompok untuk mengerjakan tugas, tingkat menengah adalah kemampuan kelompok berinteraksi dan bekerja sama, tingkat mahir adalah kemampuan kelompok bekerja dan berinteraksi dengan kelompok lain atau membentuk kelompok-kelompok baru.

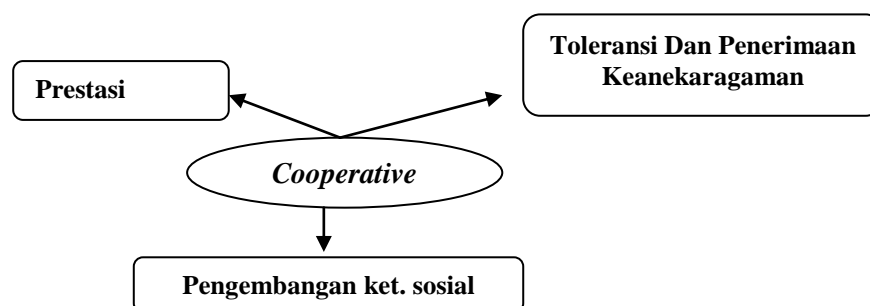
Berdasarkan pendapat di atas, karakteristik model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan memfokuskan

pada kerja kelompok dan kerja sama kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

5. Tujuan model *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan paling sedikit tiga tujuan penting, yaitu tujuan pertama, pembelajaran kooperatif dimaksudkan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademis yang penting. Tujuan kedua adalah toleransi dan penerimaan yang lebih luas terhadap orang-orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, atau kemampuannya. Tujuan ketiga model pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan kerja sama dan berkolaborasi kepada siswa (Martati, 2010: 15).

Tujuan model *Cooperative Learning* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Gambar Tujuan model Pembelajaran Kooperatif

Berdasarkan gambar di atas tujuan dari pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademis siswa, dapat menumbuhkan sikap toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, serta dapat mengembangkan ketrampilan sosial.

6. Jenis-jenis *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif juga memiliki berbagai jenis, yang dibedakan berdasarkan cara kerja pembelajaran secara berkelompok. Beberapa variasi model dalam pembelajaran kooperatif, yaitu : *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Jigsaw*, *Team Game Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI), *Rotating Trio Exchange*, dan *Group Resume*. Dari berbagai model tersebut, yang banyak dikembangkan adalah model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan *Jigsaw*. (Isjoni, 2009: 73).

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini cocok untuk diterapkan bagi sekolah-sekolah yang masih menggunakan model pembelajaran secara langsung karena sangat mudah diterapkan dan paling sederhana dalam penerapannya. Siswa akan lebih mudah dalam menemukan dan menangani konsep-konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Siswa yang berkemampuan rendah mendapat kesempatan untuk dibimbing oleh temannya yang memiliki wawasan yang lebih tinggi, sedangkan siswa yang lebih tinggi kemampuannya mempunyai kesempatan untuk menjadi tutor sehingga pemahamannya menjadi lebih baik lagi, (Asma, 2006 : 51). Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini penulis memilih model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD).

7. Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe STAD*

Model *Cooperative Learning Tipe STAD* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok, Hasan (dalam Solihatin & Raharjo, 2008: 4). *Cooperative* mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Johnson & Hamid Hasan (dalam Solihatin & Raharjo, 2008: 4). Kegiatan *cooperative*, siswa secara individu mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, model pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Menurut Slavin (2010: 143), STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

Slavin (2010: 144), menyatakan bahwa pada STAD siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.

Berdasarkan berbagai penapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang sederhana dan cocok digunakan sebagai pembelajaran bagi guru yang baru menggunakan model pembelajaran kooperatif.

b. Keunggulan dan Kelemahan Model *Cooperatif Learning* Tipe *Student Team Acievement Division* (STAD)

Model *Cooperative Learning* tipe STAD juga mempunyai berbagai kelebihan dan kelemahan, Rudy (dalam <http://Rudy-unesa.blogspot.com>) mengemukakan bahwa kelebihan dan kelemahan model *Cooperative Learning* tipe STAD adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan model *Cooperative Learning* tipe STAD yaitu: (1) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, (2) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, (3) dapat meningkatkan kreativitas siswa, (4) dapat mendengar, menghormati, serta menerima pendapat siswa lain, (5) dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan, (6) dapat mengidentifikasi perasaannya juga perasaan siswa lain, (7) dapat menyakinkan dirinya untuk orang lain dengan membantu orang lain dan menyakinkan dirinya untuk saling memahami dan saling mengerti.
- b. Kelemahan model *Cooperative Learning* tipe STAD yaitu: (1) setiap siswa harus berani berpendapat atau menjelaskan kepada teman-temannya, (2) sarana dan fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD ini harus lengkap, (3) memerlukan banyak waktu.

Menurut Sudjarwo (dalam Kidung, 2011), keuntungan model *Cooperative Learning* tipe STAD yaitu, (1) tercapainya tujuan instruksional untuk aspek kognitif tingkat tinggi, (2) keterampilan berpikir dengan penuh kreatif, (3) meningkatkan keterampilan komunikasi, (4) keterampilan antar personal, (5) meningkatkan kepercayaan pada diri sendiri bagi setiap anggota kelompok.

Selain memiliki beberapa keuntungan, model *Cooperative Learning* tipe STAD, juga memiliki kelemahan. Kelemahan yang paling menonjol adalah kesulitan dalam mengorganisasikannya dan masalah yang timbul karena sikap para anggotanya.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe STAD tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga terdapat beberapa kelemahan. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman dan pendalaman untuk penerapan model *Cooperative Learning* tipe STAD agar dapat terlaksana dengan baik.

c. Langkah-Langkah *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD)*

Model *Cooperative Learning* tipe STAD memiliki langkah-langkah yang terstruktur dan sederhana sehingga dapat dengan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Langkah-langkah *Cooperative Learning* tipe STAD ini didasarkan pada langkah-

langkah *Cooperative Learning* yang terdiri atas enam langkah atau fase. Fase-fasenya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Fase-fase model *Cooperative Learning* tipe STAD.

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan /menyampaikan informasi.	Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber: Ibrahim (dalam Trianto, 2009:71)

Disamping langkah-langkah yang dikemukakan oleh Ibrahim (dalam Trianto, 2009: 71) di atas, terdapat pula komponen-komponen *Cooperative Learning* tipe STAD melalui lima tahapan yang dikembangkan oleh Slavin (2010: 147) meliputi:

1. Tahap penyajian materi, yang mana guru memulai dengan menyampaikan indikator yang harus dicapai hari itu dan memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan dipelajari, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dengan tujuan

mengingatkan siswa terhadap materi prasyarat yang telah dipelajari, agar siswa dapat menghubungkan materi yang akan disajikan dengan pengetahuan yang dimiliki. Mengenai teknik penyajian materi pelajaran dapat dilakukan secara klasikal ataupun melalui audiovisual, lama presentasi dan berapa kali harus dipresentasikan bergantung pada kekompleksan materi yang akan dibahas.

2. Tahap kerja kelompok, pada tahap ini setiap siswa diberi lembar tugas sebagai bahan yang akan dipelajari dalam kerja kelompok siswa saling berbagi tugas, saling membantu memberikan penyelesaian agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas, dan satu lembar dikumpulkan sebagai hasil kerja kelompok. Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator kegiatan tiap kelompok.

3. Tahap tes individual, yaitu untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar telah dicapai, diadakan tes secara individual, mengenai materi yang telah dibahas.

4. Tahap perhitungan skor individu, dihitung berdasarkan skor awal, dalam penelitian didasarkan pada nilai evaluasi hasil belajar semester I. berdasarkan skor awal setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya. Penghitungan perkembangan skor individu

dimaksudkan agar siswa terpacu untuk memperoleh prestasi terbaik sesuai dengan kemampuannya.

Adapun penghitungan skor perkembangan individu pada penelitian ini diambil dari penskoran perkembangan individu yang dikemukakan Slavin (2010: 159), seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Cara perhitungan skor perkembangan individu

Skor Tes	Skor Perkembangan Individu
a. Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
b. 10 hingga 1 poin di bawah skor awal	10
c. Skor awal sampai 10 poin di atasnya	20
d. Lebih dari 10 poin diatas skor awal	30
e. Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor awal)	30

Sumber : Slavin (210: 159)

Perhitungan skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan masing-masing perkembangan skor individu dan hasilnya dibagi sesuai jumlah anggota kelompok.

5. Tahap pemberian penghargaan kelompok, diberikan berdasarkan perolehan skor rata-rata yang dikategorikan menjadi kelompok yang baik, kelompok yang hebat dan kelompok super. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan pemberian penghargaan terhadap kelompok menurut Slavin (2010: 160) adalah sebagai berikut:

- a. Kelompok dengan skor rata-rata 15, sebagai kelompok baik.
- b. Kelompok dengan skor rata-rata 20, sebagai kelompok hebat
- c. Kelompok dengan skor rata-rata 25 sebagai kelompok super

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa dalam langkah-langkah dan komponen *Cooperative Learning* tipe STAD terdapat beberapa fase serta tahapan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran sehingga mampu memberikan suasana yang berbeda kepada siswa dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

d. Komponen - Komponen *Cooperative Learning* Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Terdapat beberapa komponen dalam STAD. Menurut Slavin (2010: 143), STAD terdiri atas lima komponen utama, di antaranya sebagai berikut: presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim.

Dengan demikian tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam proses pembelajaran melalui model *Cooperative Learning* tipe STAD menurut Slavin (2010: 143) yaitu: (1). Presentasi kelas, materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas, lamanya presentasi bergantung pada kekompleksan materi yang akan dibahas; (2) Tim, fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik, pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator

kegiatan tiap kelompok; (3) Kuis, tujuan dari kuis ini untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar telah dicapai, para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis; (4) Skor Kemajuan Individual, adalah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya; (5) Rekognisi Tim, tim akan mendapatkan sertifikat atau dalam bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu (poin peningkatan kelompok).

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; dan
- 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, Widyantini (2008: 8).

Peningkatan skor kelompok digunakan rumus Slavin

(dalam Panduan Sertifikasi Guru dalam Jabatan, 2011: 77)

$$N_k = \frac{\text{Jumlah Poin Peningkatan Setiap Kelompok}}{\text{Banyaknya Anggota Kelompok}}$$

N_k = nilai kelompok

Tabel 4. Kriteria penghargaan kelompok

Kreteria	Predikat
$Nk < 15$	Cukup
$15 < Nk < 25$	Baik
$Nk > 25$	Sangat baik

Penghargaan pada kelompok terdiri atas 3 tingkat, sesuai dengan nilai perkembangan yang diperoleh kelompok, yaitu: (1) *sumper team*, diberikan bagi kelompok yang memperoleh skor rata-rata >25 ; (2) *great team*, diberikan bagi kelompok yang memperoleh skor rata-rata $15 < Nk < 25$; (3) *good team*, diberikan bagi kelompok yang memperoleh skor rata-rata 15.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa komponen yang harus diperhatikan dalam penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Keseluruhan komponen tersebut akan menunjang keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.

D. Media

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, Arsyad (2009: 3). Sejalan dengan pendapat tersebut, Gagne (dalam

Angkowo dan Kosasih 2007: 10) menjelaskan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu Briggs (dalam Sadiman 2006: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan, Djamarah dan Zain (2006: 120). Dari berbagai batasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan. Bagi siswa media berfungsi sebagai alat bantu dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, merangsang pikiran dan pengetahuan.

2. Fungsi dan Manfaat Media

Djamarah dan Zain (2006: 120), berpendapat bahwa kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran media.

Dilihat dari wewenang dan interaksinya dalam pembelajaran, guru adalah orang yang paling menguasai materi, mengetahui tujuan apa yang mesti dibuat dan mengenali betul kebutuhan siswanya. Dengan demikian, sebaiknya media juga dibuat oleh guru, karena guru mengetahui secara pasti kebutuhan untuk pembelajarannya, termasuk

permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa pada materi yang diajarkannya.

Sedangkan menurut Hernawan, dkk. (2007: 13), Guru dapat lebih mengefektifkan pencapaian kompetensi/tujuan pembelajaran melalui penggunaan media secara optimal, sebab media ini memiliki nilai dan manfaat yang sangat menguntungkan, diantaranya: (1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak, (2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, (3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, dan (4) Memperlihatkan gerakan-gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Dick dan Carey (dalam Sadiman 2006: 86) menyebutkan empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Dan yang keempat adalah efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

Jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.

- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, dan OHP.
- d. Lingkungan sebagai media pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, media yang akan penulis gunakan adalah media grafis, karena media grafis memiliki cakupan yang lebih luas dan jenis yang lebih bervariasi.

3. Media Grafis

Media grafis adalah salah satu dari berbagai macam jenis media pembelajaran. Menurut Sadiman (2006:28), media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Sedangkan menurut Santyasa (file.upi.edu: 2007), media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihktisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data, atau kejadian.

Unsur-unsur media grafis sering disebut sebagai unsur-unsur visual, terdiri dari: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. Jenis-jenis media grafis meliputi: (1) sketsa yaitu gambar sederhana; (2) gambar yaitu bahasa bentuk/rupa yang umum; (3) grafik yaitu pemakaian lambang visual untuk menjelaskan suatu perkembangan suatu keadaan; (4) bagan yaitu penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan; (5) poster yaitu perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, atau

ide-ide lain; (6) kartoon dan karikatur yaitu gambaran tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu; (7) peta datar yaitu penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi; (8) papan flanel yaitu untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu, (9) papan buletin yaitu untuk menerangkan sesuatu, (10) diagram yaitu suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol (Sadiman, 2006: 28-49).

Menurut Arsyad (2002: 81), salah satu ciri media pembelajaran yang baik adalah media yang mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, disimpulkan bahwa media grafis adalah suatu alat penyajian secara visual yang menggunakan titik, garis, simbol, gambar, tulisan, atau simbol tulisan yang lain dengan maksud menggambarkan dan merangkum suatu ide, data, atau kejadian. Media grafis adalah media yang cakupannya luas, meliputi titik, simbol, sampai pada gambar-gambar atau tulisan yang menjelaskan suatu topik.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran PKn menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dengan menggunakan media grafis serta memperhatikan langkah-langkah pembelajaran secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Gayau Sakti TP 2012/2013”