

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Hasil Belajar**

Mengenai hasil belajar, Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menyatakan “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari segi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

Sedangkan Ahmadi dalam Dedeh Winarti (2004: 16) mengemukakan bahwa: “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai setiap mengikuti tes.”

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat mana hasil belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal inilah keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 107) tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Hasil belajar siswa tidak mungkin baik, bila siswa tidak belajar dengan sungguh-sungguh karena siswa tidak akan tahu banyak tentang materi pelajaran yang diajarkan di sekolahnya dengan optimal.

Suhardjono dalam Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 55) mengemukakan bahwa: "Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Ada faktor yang diubah (seperti: cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lain-lain, ada pula faktor yang harus diterima apa adanya (seperti: latar belakang siswa, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain)".

Dengan demikian, terdapat banyak masalah yang berhubungan dengan hasil pembelajaran dan peran guru dalam proses pembelajaran. Para guru

hendaknya dapat menyelesaikan masalah pembelajarannya melalui kegiatan nyata di kelasnya. Kegiatan nyata itu ditunjukkan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajarannya yang dilaksanakan secara profesional.

Menurut Sagala (2003: 38) mengatakan bahwa agar peserta didik dapat berhasil belajar diperlukan persyaratan tertentu antara lain seperti dikemukakan berikut ini:

- 1) kemampuan berfikir yang tinggi bagi para siswa, hal ini ditandai dengan berpikir kritis, logis, sistematis, dan objektif (*Scholastic Aptitude Test*),
- 2) menimbulkan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran (*Interest Inventory*),
- 3) bakat dan minat yang khusus para siswa dapat dikembangkan sesuai dengan potensinya (*Differential Aptitude Test*),
- 4) menguasai bahan-bahan dasar yang diperlukan untuk meneruskan pelajaran di sekolah yang menjadi lanjutannya (*Achievement Test*),
- 5) dan sebagainya.

Sehubungan dengan itu, adapun hasil pengajaran itu dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa.
- b. Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar-mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat memengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya (Sadiman, 2006: 49).

## 2. Media PowerPoint

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Gagne, dalam Sadiman (2006:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara Briggs, dalam Sadiman (2006:6), menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.  
(<http://teknologipendidikan.wordpress.com/>)

Jadi, *media* adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Semua bentuk sarana pendidikan disyaratkan mampu membantu peserta didik memahami bahan ajar yang diberikan tenaga pendidik kepadanya, disamping itu, harus mampu membangkitkan minat belajar pada peserta didik tersebut. Untuk tujuan tersebut maka seorang pendidik perlu memiliki sebuah media pembelajaran yang memadai, agar bahan ajar dapat diserap peserta didik dengan sebaik-baiknya.

Menurut Kemp dalam Hidayat (2008: 10), “karakteristik sebuah media pembelajaran merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia juga mengatakan, bahwa pengetahuan mengenai kekurangan dan kelebihan tertentu yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran, adalah sesuatu yang sangat penting diketahui oleh para tenaga pendidik”.

Dua orang ahli pendidikan dari Perancis Gagul dan Raise dalam Hidayat (2008: 10) berpendapat: dalam menentukan pemilihan media penyampaian pesan tertentu secara umum, ada kaitannya dengan media pembelajaran. Dengan kata lain teknik dan strategi penyampaian informasi yang dilakukan oleh orang umum, pasti akan berlaku juga dalam dunia pendidikan.

Pendapat lain mengenai prosedur pemilihan media komunikasi, dikemukakan oleh Anderson dalam Hidayat (2008: 10). Menurutnya, prosedur pemilihan media dimulai dari pertanyaan: *Apakah media tersebut diperuntukkan bagi keterampilan fisik atau kognitif?*. Pertanyaan ini akan menentukan desain seperti apa media pembelajaran tersebut seharusnya dibuat.

Jika penulis mengacu pada hasil penelitian tersebut, maka penggunaan program Microsoft Powerpoint ini akan sangat berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang menekankan pengenalan visual dan prinsip konsep bahan ajar yang diberikan oleh tenaga pendidiknya.

Microsoft Powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah Microsoft Office. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam Microsoft Office. Hal ini akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran dengan komputer seperti dikemukakan oleh Lee dalam Ena (2008: 4).

Keuntungan lain dari program powerpoint adalah sederhananya tampilan ikon-ikon. Ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan

ikon-ikon Microsoft Word yang sudah dikenal oleh kebanyakan pemakai komputer. Pemakai tidak harus mempelajari bahasa pemrograman. Dengan ikon yang dikenal dan pengoperasian tanpa bahasa program maka hambatan lain dari pembelajaran dengan komputer dapat dikurangi yaitu hambatan pengetahuan teknis dan teori. Pengajar dapat membuat sebuah program pembelajaran tanpa harus belajar bahasa komputer terlebih dahulu.

Meskipun program aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran IPS Terpadu (Ekonomi). Program yang dihasilkanpun akan cukup menarik. Keuntungan lainnya adalah bahwa program ini bisa disambungkan ke jaringan internet.

Dalam PowerPoint, objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan "*slide*". Istilah slide dalam PowerPoint ini memiliki analogi yang sama dengan *slide* dalam proyektor biasa, yang telah kuno, akibat munculnya perangkat lunak komputer yang mampu mengolah presentasi semacam PowerPoint dan Impress. Setiap *slide* dapat dicetak atau ditampilkan dalam layar dan dapat dinavigasikan melalui perintah dari si presenter. *Slide* juga dapat membentuk dasar *webcast* (sebuah siaran di *World Wide Web*).

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, di mana guru menyampaikan informasi berisi materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media PowerPoint dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan ilmu dan siswa

pun dapat dengan mudah menyerap materi yang disampaikan (Lee dalam Ena, 2008: 4).

Belajar dengan langsung atau dikenal dengan *Learning by Doing* lebih efektif dibandingkan dengan hanya mendapat teori saja. Media Powerpoint dapat digunakan sebagai pengganti pengalaman/praktek langsung, karena dengan media ini menggabungkan antara audio, visual, dan audiovisual.

Dalam pembelajaran IPS Terpadu (ekonomi), media powerpoint lebih efektif digunakan dibanding hanya menggunakan media audio saja atau media visual saja, karena informasi akan lebih jelas diterima bila siswa menggunakan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Sebagaimana pendapat para ahli yang mengemukakan bahwa manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio-visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Sehingga apa yang diterima melalui pembelajaran menggunakan media powerpoint akan lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan.

Penggunaan media komputer dengan piranti lunak powerpoint dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media dalam proses belajar mengajar akan diperoleh manfaat diantaranya pengajaran akan lebih

menarik perhatian siswa dan materi pengajaran akan lebih dipahami oleh para siswa.

Menurut Rivai dalam Kurniati (2008: 4) mengatakan bahwa media pengajaran berbasis piranti lunak powerpoint dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dengan demikian, diharapkan pembelajaran menggunakan media powerpoint pada mata pelajaran IPS Terpadu (Ekonomi) akan memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

### **3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division***

#### **(STAD)**

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membawa peserta didik ke dalam proses belajar yang baik untuk mencapai tujuan yang dirumuskan. Tujuan tersebut akan tercapai dengan maksimal jika proses belajar mengajar berlangsung dengan sempurna, dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Dalam hal tersebut dibutuhkan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif, salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif.



Falsafah yang mendasari model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan adalah falsafah *homo homini socius*. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerja sama proses pembelajaran dalam pendidikan tidak dapat berlangsung dengan efektif. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif dikembangkan sebagai inovasi untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah.

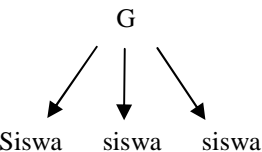
Keberhasilan belajar menurut model belajar ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Melalui belajar dari teman yang sebaya dan di bawah bimbingan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari.

Posamentier, dalam Yusuf (2004:13) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah penempatan beberapa siswa dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah atau beberapa tugas. Pembelajaran kooperatif lebih merupakan upaya pemberdayaan teman sejawat, meningkatkan interaksi antar siswa, serta hubungan yang saling menguntungkan antar mereka. Setiap siswa dalam kelompok akan belajar mendengar ide atau gagasan orang lain, berdiskusi setuju atau tidak setuju, menawarkan atau menerima kritik yang membangun, dan siswa merasa tidak terbebani apabila tugas yang ia kerjakan salah.

Di dalam pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning*, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran, melainkan dapat belajar dari siswa lainnya serta mempunyai kemampuan untuk membelajarkan siswa yang lain. Di

samping itu, kemampuan siswa untuk belajar mandiri dapat lebih ditingkatkan (Etin dan Raharjo, 2007: 4). Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut:

**Tabel 3. Analisis situasi dalam pembelajaran IPS**

<i>Situasi Saat ini</i>	<b>Yang Seharusnya Terjadi</b>	<i>Tujuan Keadaan yang Lebih Baik</i>
<p>a. Model belajar konvensional (ceramah)</p> <p>b. Tujuan dan peran kritis/ misi IPS untuk mempersiapkan warga negara yang baik dan mampu bermasyarakat sulit dicapai.</p> <p>c. Siswa hanya menjadi objek pembelajaran.</p> <p>d. <i>Teacher Centre</i>.</p> <p>e. Kurang mendorong potensi siswa.</p> <p>f. Kurang merangsang siswa untuk belajar mandiri.</p> <p>g. Pelajaran IPS bersifat hafalan semata dan kurang bergairah dalam mempelajarinya.</p> <p>h. Evaluasi hanya materi yang diajarkan dan hanya menyentuh aspek kognitif, dengan tes sebagai alat evaluasi.</p> <p>i. Prestasi siswa kurang optimal.</p> <p>j. Pola interaksi searah.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>a. Model <i>cooperative learning</i>.</p> <p>b. Tujuan dan peran kritis/ misi IPS, yaitu mendidik dan membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan, sikap, nilai, moral, dan keterampilan untuk memahami lingkungan sosial masyarakat dapat dicapai.</p> <p>c. Siswa sebagai subjek pembelajaran.</p> <p>d. <i>Student Centre</i>.</p> <p>e. Pengembangan potensi diri siswa secara optimal.</p> <p>f. Siswa mampu belajar mandiri.</p> <p>g. Bergairah dalam mempelajari IPS.</p> <p>h. Evaluasi menyangkut tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan alat evaluasi tes dan nontes.</p> <p>i. Prestasi siswa harus optimal.</p> <p>j. Pola interaksi optimal.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>a. Tujuan dan peran kritis/ misi IPS, yaitu mendidik dan membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan, sikap, nilai, moral, dan keterampilan untuk memahami lingkungan sosial masyarakat dapat dicapai.</p> <p>b. Menjadikan pembelajaran IPS lebih menarik, penuh tantangan dan bergairah dalam mempelajarinya.</p> <p>c. Pengembangan potensi diri siswa optimal, peningkatan kemampuan siswa untuk belajar mandiri serta belajar bersama untuk mencapai tujuan bersama (<i>cooperative learning</i>).</p>

Sumber: Etin dan Raharjo (2007: 3)

*Cooperative learning* lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model *cooperative learning* harus ada

"Struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif" sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif di antara anggota kelompok (Slavin dalam Etin dan Raharjo, 2007: 4). Di samping itu, pola hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat mereka lakukan untuk berhasil berdasarkan kemampuan dirinya secara individual dan sumbangsih dari anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama-sama dalam kelompok.

Metode pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif, salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif. Menurut Paulina dalam Asmilia (2005: 6), untuk pemula disarankan menggunakan tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*, karena STAD merupakan metode belajar kooperatif yang mudah digunakan. Oleh karena itu metode pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan pilihan tepat bagi guru yang telah biasa menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran.

Menurut Zainurie (2006:8) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu :

1. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dicapai kepada siswa.
2. Guru memberikan tes kepada siswa secara individual sehingga akan diperoleh skor awal.
3. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta kesetaraan jender.
4. Bahan materi yang telah dipersiapkan didiskusikan dalam kelompok untuk mencapai kompetensi dasar.

5. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
6. Guru memberikan tes kepada siswa secara individual.
7. Guru memberi penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.

Dari uraian di atas, jelas diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas untuk membangun keaktifan siswa dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat W. James Pophan (2001: 141) yang menyatakan bahwa:

“mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode mengajar yang serasi dengan tujuan mengajar”. Cara belajar mengajar yang lebih baik ialah mempergunakan kegiatan murid-murid sendiri secara efektif dalam kelas, merencanakan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan sedemikian rupa secara kontinu dan juga melalui kerja kelompok.

Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia yang bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang terbatas dengan melakukan pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan atau distribusi.

Begitu pentingnya peran ilmu Ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mata pelajaran Ekonomi dimasukkan ke dalam kurikulum SMP sebagai bagian integral dari IPS. Oleh karena itu sedapat mungkin siswa harus mengerti dan merasakan kegunaan materi yang dipelajari.

Agar IPS Terpadu menjadi pelajaran yang menarik dan diminati siswa, sangat diharapkan agar guru dapat memilih kegiatan belajar mengajar yang

sebanyak mungkin melibatkan siswa agar dapat belajar secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam arti bisa belajar secara mandiri ataupun bersama-sama demi peningkatan mutu hasil belajar. Maka dari itu, diperlukan suatu upaya yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran efektif.

Pembelajaran IPS Terpadu yang di dalamnya memiliki karakteristik masing-masing serta konsep-konsep yang harus dipahami, membuat ilmu IPS memerlukan banyak dilakukannya latihan-latihan serta diskusi, baik secara terbimbing, individu, maupun secara kelompok. Untuk itu, perlu dicari jalan keluar untuk mengatasi masalah tersebut sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, kreatif, bisa bekerja sama dan membangun daya pikir yang optimal, salah satunya adalah dengan model *cooperative learning* sistem STAD. Keunggulan sistem STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah adanya kerja sama dalam kelompok dan dalam menentukan keberhasilan kelompok tergantung keberhasilan individu sehingga setiap anggota kelompok tidak bisa menggantungkan pada anggota yang lain. Model *cooperative learning* sistem STAD merupakan pendekatan *cooperative learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan STAD dapat menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks.

Berdasarkan penelitian terdahulu, pembelajaran kooperatif khususnya tipe STAD sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII, karena metode ini sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Bukan hanya komponen siswa yang dapat lebih meningkatkan aktivitas serta hasil belajarnya. Namun, komponen guru juga dapat meningkatkan kinerjanya dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti, metode *cooperative learning* tipe STAD sangat efektif diterapkan pada mata pelajaran IPS Terpadu guna meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4. Hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini dan sudah pernah dilaksanakan adalah:

1. Hasil penelitian Selamet (2008) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan media powerpoint pada mata pelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dari siklus pertama sampai siklus ketiga sebesar 41,45%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Widyaningsih, Desi Widihardini, dan Ari Suprihatin (2008) yang berjudul *cooperative Learning ( STAD, Jigsaw, Group Investigation go around, think pair and share, make –a match)* sebagai model pembelajaran alternatif. Hasil penelitiannya adalah pembelajaran matematika dengan *cooperative learning* dapat mengurangi kegiatan menghafal. Siswa dapat merasakan bahwa berfikir lebih baik daripada menghafal sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran matematika.

## **B. Kerangka Pikir**

Tujuan proses pembelajaran secara ideal adalah supaya materi yang dipelajari dapat dikuasai oleh semua siswa, sehingga siswa akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Guru sebagai mediator dan fasilitator dalam proses pembelajaran tentunya turut ambil bagian dalam mewujudkan tujuan tersebut. Selain dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru juga harus bisa menentukan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran.

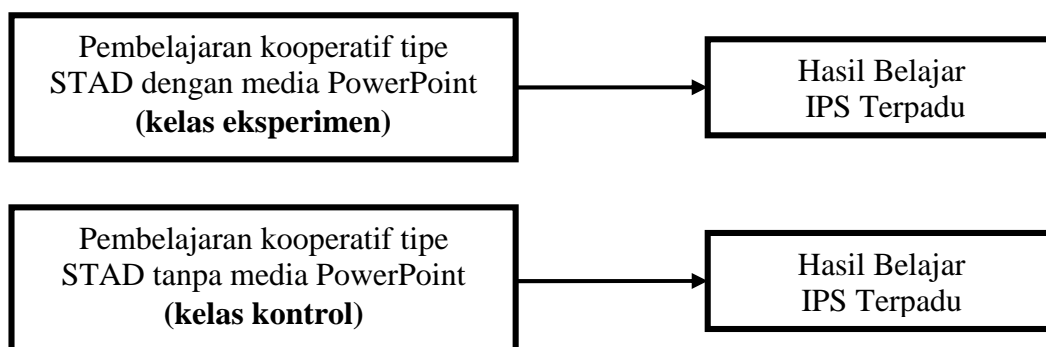
Tinggi rendahnya hasil belajar siswa menentukan tinggi rendahnya mutu pendidikan. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran, diantaranya metode mengajar guru dan media yang digunakan. Metode mengajar adalah cara atau strategi yang dilakukan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Sedangkan media adalah perantara atau alat bantu untuk menyampaikan suatu materi dalam pembelajaran.

Cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan media powerpoint yang dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Media powerpoint dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih kongkrit atau lebih nyata daripada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan, dicetak atau ditulis. Manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Sehingga apa yang diterima melalui media

powerpoint akan lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menekankan pada aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam pembelajaran ini, terjadi pertukaran gagasan, fakta, dan opini di antara siswa, sehingga materi-materi yang dipelajari dapat lebih mudah dikuasai oleh siswa. Dengan demikian, diharapkan melalui penggunaan media powerpoint dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD hasil belajar IPS Terpadu siswa menjadi optimal.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

Dimana variabel bebasnya adalah media powerpoint dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS Terpadu siswa. Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram di bawah ini:



**Gambar 1. Paradigma Penelitian**



### **C. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu (Ekonomi) siswa yang dibelajarkan menggunakan media powerpoint dengan siswa yang dibelajarkan tanpa media powerpoint pada pembelajaran kooperatif tipe STAD.
2. Hasil belajar IPS Terpadu (Ekonomi) siswa yang dibelajarkan menggunakan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan tanpa media powerpoint.