

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran Matematika di MI/SD

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya yang berkaitan dengan penalaran.¹ Menurut Soedjadi, matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah ruang dan bentuk.²

Sedangkan pengertian pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan guru agar siswa belajar.³ Pembelajaran merupakan peroses kegiatan yang berisi aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Dan merupakan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya, pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang guru.⁴

Ada pun pembelajaran menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Namun dalam implementasinya, sering kali pembelajaran itu diidentikkan dengan kata mengajar.⁵

¹ Ahmad Susanto, *teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 184

² Wida Rachmiati, *konsep bilangan untuk calon guru SD/MI*, (Depok: Madani publishing, 2015), 2

³ Yunus Abidin, *pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013), 3

⁴ *Ibid*, Yunus Abidin, 3

⁵ *Op.cit*, Ahmad Susanto, 19

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.⁶ Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan. Kedua kegiatan tersebut akan berkolaborasi secara terpadu pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungannya di saat pembelajaran matematika berlangsung.

Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi, yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.⁷ Menurut Piaget, siswa sekolah dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13, mereka berada pada fase operasional konkret.⁸ Pada umumnya usia perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar masih terikat dengan objek yang konkret yang dapat dilihat atau ditangkap oleh panca inderanya. Sedangkan dalam pembelajaran matematika siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya adalah siswa menggunakan alat bantu berupa media pendidikan dan alat peraga yang dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Media pendidikan dan alat peraga yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak MI/SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret.

Dengan adanya media pendidikan dan alat peraga siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga minat untuk

⁶ *Ibid*, Ahmad Susanto, 186-187

⁷ Heruman, *model pembelajaran matematika di sekolah dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010). 1

⁸ *Ibid*, Heruman, 1

mempelajari matematika semakin semangat atau besar. Siswa akan senang tertarik, teransang dan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika. Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang sangat sulit, diantaranya bagi siswa sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah (SMP atau SMA) dan bahkan bagi mahasiswa perguruan tinggi. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya membaca, bahasa dan menulis. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar bahkan sejak dini. Kesulitan matematika harus diatasi sedini mungkin, kalau tidak akan menghadapi banyak masalah karena pada setiap jenjang pendidikan, matematika selalu diperlukan termasuk dalam kehidupan sehari-hari.

B. Pengertian Hasil Belajar Matematika di MI/SD

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi bahkan sejak masih dalam kandungan hingga liang lahat. Salah satu yang menjadi pertanda bahwa seseorang telah melakukan kegiatan belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang tersebut. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan) dan afektif (sikap). Menurut W.S Winkel Belajar adalah Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan

belajar.⁹ Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁰ Jadi, hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar matematika baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

C. Tujuan Pembelajaran Matematika di MI/SD

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika.¹¹ Sedangkan menurut Depdiknas, kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dan operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antarsatuan dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan kata sederhana, contohnya: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Untuk memenuhi tercapainya tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget,

⁹ *Op.cit*, Ahmad Susanto, 5

¹⁰ *Ibid*, Ahmad Susanto, 5

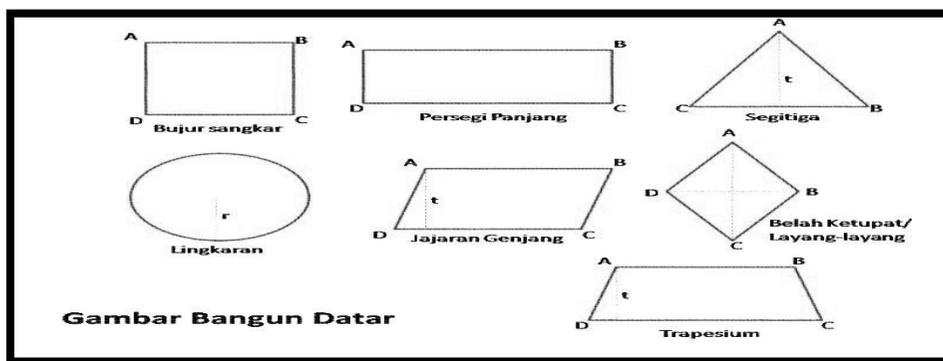
¹¹ *Ibid*, Ahmad Susanto, 189

bahwa pengetahuan atau pemahaman siswa itu ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri.¹²

D. Materi Matematika di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah (MI)

1. Pengertian bangun datar

Bangun datar merupakan penamaan bagi kelompok bangun-bangun dua dimensi seperti persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat dan lingkaran. Tiap-tiap bangun datar tersebut mempunyai sifat-sifat yang berbeda satu dengan yang lain. Berikut ini pembahasan lengkap mengenai macam-macam dan sifat bangun datar.



Gambar 2.1. gambar bangun datar

b. Macam-macam bangun datar

Persegi

Persegi adalah sebuah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah sisi yang sama panjangnya.¹³

¹² *Ibid*, Ahmad Susanto, 191

¹³ Sandy Hermawan, *mini book master Matematika (langsung pinter) belajar matematika menjadi lebih mudah, lebih asyik dan gak bikin pusing*, (Jakarta; PT WahyuMedia, 2012), 112

Persegi panjang

Persegi panjang adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah sisi dengan sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar, serta sisi-sisi yang bersebelahan saling tegak lurus.¹⁴

Segitiga

Bangun datar yang terbentuk oleh tiga buah titik yang tidak segaris. Macam-macamnya: segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku, segitiga sembarang.

Jajargenjang

Jajargenjang adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah sisi, dengan sisi-sisi yang sisi-sisi yang saling berhadapan sama panjang dan sejajar. Sisi yang saling bersebelahan tidak saling tegak lurus.¹⁵

Trapesium

Trapesium adalah bangun datar segi empat yang sepasang sisi berhadapan saling sejajar.¹⁶

Belah ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah sisi yang sama besar, dengan sisi-sisi yang saling berhadapan saling sejajar dan sisi-sisinya tidak saling tegak lurus.¹⁷

Layang-layang

Layang-layang adalah bangun datar segi empat yang dibentuk oleh dua segitiga sama kaki, yang alasnya sama panjang dan berimpit.¹⁸

Lingkaran

¹⁴ *Ibid*, Sandy Hermawan, 113

¹⁵ *Op.cit*, Randy Hermawan, 117

¹⁶ *Ibid*, Randy Hermawan, 114-115

¹⁷ *Ibid*, Randy Hermawan, 118

¹⁸ *Ibid*, Randy Hermawan, 119

Bangun datar yang terbentuk dari himpunan semua titik persekitaran yang mengelilingi suatu titik asal dengan jarak yang sama. jarak tersebut biasanya dinamakan r , atau radius, atau jari-jari.

c. Sifat-sifat bangun datar

Sifat-sifat bangun datar persegi

1. Semua sisi-sisinya panjangnya sama dan semua sisinya berhadapan sejajar.
2. Setiap sudut yang dimilikinya siku-siku.
3. Mempunyai dua diagonal yang panjangnya sama dan berpotongan di tengah-tengah serta membentuk sudut siku-siku.
4. Setiap sudutnya di bagi dua sama besarnya oleh diagonalnya.
5. Mempunyai empat buah sumbu simetri.
6. Rumus keliling persegi

$$K = 4 \times S$$

7. Rumus luas persegi

$$L = S \times S$$

Keterangan: S = sisi persegi

Sifat-sifat bangun datar persegi panjang

1. Setiap sisi-sisi yang berhadapan mempunyai ukuran sama panjang dan sejajar.
2. Semua sudutnya adalah sudut siku-siku.
3. Memiliki dua buah diagonal yang sama panjang dan saling berpotongan di titik pusat bangun persegi panjang, Titik tersebut membagi dua bagian diagonal dengan sama panjang.

4. Memiliki dua buah sumbu simetri yaitu sumbu vertikal dan sumbu horizontal.

5. Rumus keliling persegi panjang

$$K = (2 \times p) + (2 \times l) = 2(p + l)$$

6. Rumus luas persegi

$$L = p \times l$$

Keterangan: p = sisi panjang dan l = sisi lebar

Sifat-sifat bangun datar segitiga

1. Memiliki tiga buah titik sudut dan tiga buah sisi.
2. Jumlah besar semua sudutnya adalah 180 derajat.
3. Luas segitiga

$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

4. Keliling segitiga

$$K = \text{jumlah dari tiga sisinya atau } 3 \times \text{sisi}$$

Keterangan: a = panjang alas segitiga dan t = tinggi segitiga

Sifat-sifat bangun datar trapesium

1. Mempunyai 4 buah sisi dan 4 buah titik sudut.
2. Mempunyai satu pasang sisi yang sejajar tetapi panjangnya tidak sama.
3. Mempunyai sudut di antara sisi sejajarnya besarnya 180°.
4. Rumus keliling trapesium

$$K = \text{sisi} + \text{sisi (jumlah dari sisi-sisinya)}$$
5. Rumus luas trapesium

$$L = \frac{1}{2} \times (s_1 + s_2) \times t$$

Keterangan: s_1 dan s_2 = sisi-sisi sejajar pada trapesium, dan t = tinggi trapesium

Sifat-sifat bangun datar jajargenjang

1. Sisi-sisi yang berhadapan ukurannya sama panjang dan sejajar.
2. Sudut-sudut yang berhadapan besarnya sama.
3. Memiliki dua buah diagonal yang berpotongan di satu titik dan saling membagi dua sama panjang.
4. Mempunyai simetri putar tingkat dua.
5. Tidak memiliki simetri lipat.
6. Rumus keliling jajargenjang.

$$K = 2 \times (a + b)$$

7. Rumus luas jajargenjang:

$$L = a \times t$$

Keterangan: a = sisi – sisi sejajar dan t = tinggi trapesium

Sifat-sifat bangun datar layang-layang

1. Memiliki 2 pasang sisi yang panjang sama.
2. Memiliki satu pasang sudut yang berhadapan yang besarnya sama.
3. Memiliki 4 titik sudut.
4. Diagonal-diagonalnya saling berpotongan tegak lurus.
5. Salah satu diagonal bangun ini membagi dua sama panjang diagonal yang lain.
6. Hanya memiliki satu buah simetri lipat.
7. Rumus keliling layang-layang:

$$K = 2 \times (a + b)$$

8. Rumus luas layang-layang:

$$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

Keterangan: d_1 = panjang diagonal dari layang-layang dan d_2 = Panjang diagonal layang-layang.

Sifat-sifat bangun datar belah ketupat

1. Ukuran sisi-sisinya panjangnya sama.
2. Sudut-sudut yang berhadapan sama besar serta dibagi dua oleh diagonalnya dengan sama besar.
3. Diagonalnya saling iberpotongan sama panjang dan saling tegak lurus.
4. Terdapat 2 buah sumbu simetri.
5. Diagonal-diagonalnya adalah sumbu simetrinya.
6. Terdapat 2 simetri lipat.
7. Terdapat 2 simetri putar.
8. Rumus keliling belah ketupat:

$$K = 4 \times a$$

9. Rumus luas belah ketupat

$$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

Keterangan: d_1 = panjang diagonal dan d_2 = panjang diagonal

Sifat-sifat bangun datar lingkaran

1. Memiliki simetri putar tak terhingga.
2. Memiliki simetri lipat serta sumbunya yang tak terhingga.
3. tidak mempunyai titik sudut.
4. Mempunyai satu buah sisi.
5. Keliling lingkaran

$$K = 22/7 \times \text{jari-jari } (r)^2$$

6. Luas lingkaran

$$L = 3,14 \times \text{diameter } (d)$$

Keterangan: $d = 2 \times \text{jari-jari}$

E. Pembelajaran kooperatif Model *Student Team Achievement Division (STAD)*

1. Pembelajaran kooperatif

Belajar kooperatif merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Belajar kooperatif memberikan kesempatan pada siswa untuk saling berinteraksi, dimana siswa belajar dengan kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Belajar belum dikatakan tuntas atau selesai bila salah satu siswa dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan beberapa kecakapan hidup diantaranya kecakapan berkomunikasi dan kecakapan bekerjasama. Juga dapat mengembangkan kemampuan menuangkan gagasan dan pendapat melalui diskusi-diskusi.¹⁹

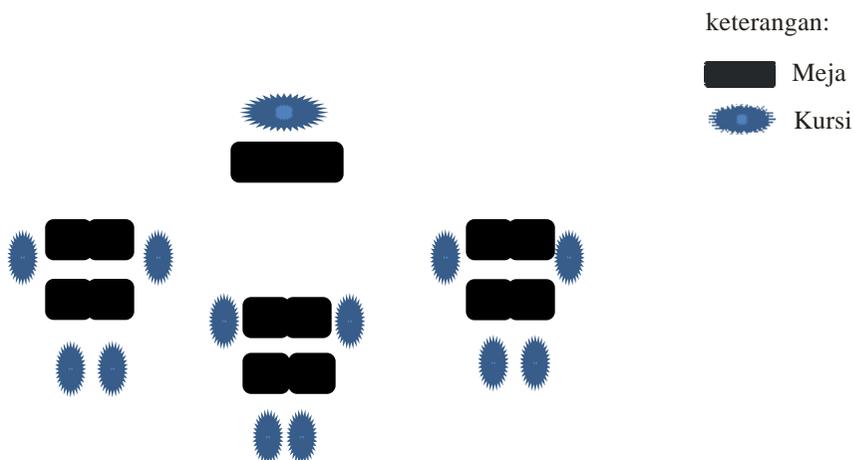
Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, pembagian tugas, mempunyai tujuan dan rasa tanggung jawab. Dengan belajar kooperatif dapat melatih siswa saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab dan mereka juga akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Jadi, model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengonstruksikan konsep

¹⁹ *Ibid*, Ika Berdiata, 5

dan menyelesaikan persoalan. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kelompok partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.²⁰

Dalam metode ceramah guru berperan sebagai narasumber yang utama bahkan mungkin satu-satunya narasumber. Lain dengan model pembelajaran kooperatif guru tidak hanya sebagai narasumber, tetapi siswa juga bisa belajar dari temannya dan guru berperan sebagai fasilitator, motivator, mediator dan evaluator. Sebagaimana konsekuensinya ruang kelas harus ditata sedemikian rupa karena pengaturan bangku memainkan peranan penting dalam kegiatan belajar model pembelajaran kooperatif sehingga semua siswa bisa melihat guru atau papan tulis dengan jelas dan dapat menunjang terjadinya dialog dalam pembelajaran kooperatif. Penataan bangku yang dapat digunakan dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.2. gambar penataan bangku pembelajaran kooperatif

²⁰ Aris Shoimin, *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 45

2. Pembelajaran kooperatif Model *Student Team Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran adalah kerangkakonseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan dan tertata secara sistematis.²¹

Untuk memilih model yang tepat, maka perlu diperhatikan relevansinya. Dengan prakteknya semua model pembelajaran bisa dikatakan baik apabila mencapai prinsip-prinsi yang sudah ditentukan. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Division (STAD)*

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Model STAD merupakan penerapan model pembelajaran kooperatif. Siswa bekerja secara bersama untuk mempelajari sesuatu. Setiap siswa dalam kelompok harus saling membantu, sehingga masing-masing siswa dalam kelompok dipastikan menguasai materi. Pada tahap selanjutnya siswa secara individual harus menjawab pertanyaan guru atau siswa lain. Pembelajaran ini mengandung prinsip berusaha bersama untuk mencapai keberhasilan.²²

Pembelajaran Kooperatif tipe *STAD* merupakan pendekatan Cooperative Learning yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal dan nilai hasil belajar yang maksimal, yaitu mencapai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah.

²¹ *Op.cit*, Ika Berdiata, 3

²² *Lo.cit*, Ika Berdiati, 103

Model *Student Team Achievement Divisions* adalah salah satu model pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran yang efektif adalah yang melibatkan siswanya dalam proses pembelajaran. Tak hanya guru yang memberika penjelasan di depan kelas dan siswa mencatat semuanya tanpa ada interaksi yang efektif. Sebagai seorang guru harus bisa menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan agar anak merasa nyaman dan dapat menikmati pelajaran seolah-olah sedang bermain.

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan karakter dan kecerdasan. Badan, pikiran dan jiwa secara aktif digunakan pada saat bermain dan hal ini merupakan periode yang ideal untuk melatih dan menciptakan serta mengembangkan kecerdasan otak memori anak dengan baik. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat.²³ Secara psikologi siswa sekolah dasar masih senang dengan permainan dan masih belum memahami konsep-konsep abstrak.²⁴ Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan.²⁵

Model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi siswa. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, siswa akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Selain itu juga, menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh,

²³ *Lo.cit*, Diana Mutiah, 113

²⁴ Turmudi, *Matematika Landasan Filosofis, Didaktis, dan Pedagogis Pembelajaran Matematika untuk siswa Sekolah Dasar*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012), 13

²⁵ *Op.cit*, Dianah Mutiah, 113

karena bagi siswa yang menemukan jawaban akan dapat menjawab soal-soal yang diberikan.

Tipe ini dikembangkan oleh Slavin, dan merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Pada proses pembelajarannya, belajar kooperatif tipe STAD melalui lima tahapan yang meliputi: 1) tahap penyajian materi, 2) tahap kegiatan kelompok, 3) tahap tes individual, 4) tahap penghitungan skor perkembangan individual, dan 4) tahap pemberian penghargaan kelompok.²⁶

3. Komponen pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)*

Slavin mengemukakan, komponen pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* terdiri lima komponen, yaitu: presentasi kelas (tahap penyajian materi), kerja kelompok (tahap kegiatan kelompok), kuis (tahap tes individu), skor kemajuan individual (tahap penghitungan skor perkembangan individual) dan rekognisi (penghargaan) kelompok (tahap pemberian penghargaan kelompok).

a. Presentasi kelas

Dalam STAD materi pembelajaran mula-mula disampaikan dalam presentasi kelas. Metode yang digunakan biasanya dengan pembelajaran langsung atau diskusi kelas yang dipandu oleh guru. Selama presentasi kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan karena dapat membantu mereka dalam mengerjakan kuis individu yang juga akan menentukan nilai kelompok.

b. Kerja kelompok

Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen 8 laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku dan memiliki kemampuan berbeda. Fungsi utama dari kelompok adalah menyiapkan anggota kelompok agar mereka dapat mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menjelaskan materi, setiap anggota kelompok mempelajari dan mendiskusikan LKS, membandingkan jawaban dengan teman kelompok, dan saling membantu antar anggota jika ada yang

²⁶ Isjoni, *cooperative learning efektifitas pembelajaran kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 51

mengalami kesulitan. Setiap saat guru mengingatkan dan menekankan pada setiap kelompok agar setiap anggota melakukan yang terbaik untuk kelompoknya dan pada kelompok itu sendiri agar melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya.

c. Kuis

Setelah guru memberikan presentasi, siswa diberikan kuis individu siswa tidak diperbolehkan membantu satu sama lain selama kuis berlangsung. Setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari dan memahami materi yang telah disampaikan.

d. Peningkatan nilai individu

Peningkatan nilai individu dilakukan untuk memberikan tujuan presentasi yang ingin dicapai jika siswa dapat berusaha keras dan hasil presentasi yang lebih baik dari yang telah diperoleh sebelumnya. Setiap siswa dapat menyumbangkan nilai maksimum pada kelompoknya dan setiap siswa mempunyai skor dasar yang diperoleh dari rata-rata tes atau kuis sebelumnya. Selanjutnya, siswa menyumbangkan nilai untuk kelompok berdasarkan peningkatan nilai individu yang diperoleh.

e. Penghargaan kelompok

Kelompok mendapatkan sertifikat atau penghargaan lain jika rata-rata skor kelompok melebihi kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.²⁷

4. Langkah-langkah pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)*

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan sebagai pilihan dapat menyampaikan materi pembelajaran, misal, 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, di mana setiap anggota kelompok mempunyai kemampuan

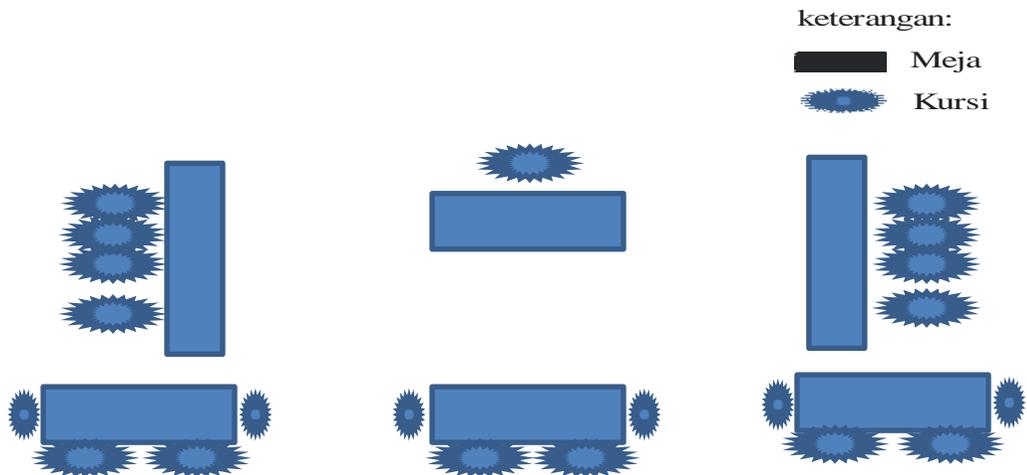
²⁷ *Op.cit*, Aris Shoimin, 186-187

akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda serta memerhatikan kesetaraan gender.

- d. Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antaranggota lain serasi membahas jawaban tugas yang diberikan guru. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi. Bahkan 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 memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.²⁸

²⁸ *Ibid*, Aris Shoimin, 187-188

5. Contoh pengaturan kelas model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions*.



Gambar 2.3. pengaturan kelas model *STAD*

6. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran Model *Student Team Achievement Divisions (STAD)*.

Kelebihan

1. Siswa bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
2. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
3. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok
4. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat
5. Meningkatkan kecakapan individu
6. Meningkatkan kecakap kelompok
7. Tidak bersifat kompetitif
8. Tidak memiliki rasa dendam

Kekurangan

1. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang

2. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum
4. Membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif
5. Membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif
6. Menuntut sifat tertentu dari siswa misalnya sifat suka bekerja sama.²⁹

²⁹ *Op.cit*, Aris Shoimin, 189-190