

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran yang bernaung dalam teori konstruktivis adalah kooperatif. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.¹

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan pembentukan kelompok yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan untuk meningkatkan partisipasi siswa memfasilitasi siswa dan memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa lainnya.²

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata “kooperatif” yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk

¹Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 41

² Niko, “Pembelajaran Kooperatif”, dalam <https://elnicovengeance.wordpress.com>, diakses 19 November 2015

mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.³

Model pembelajaran kooperatif ini bukan bermaksud untuk menggantikan pendekatan kompetitif (persaingan). Nuansa kompetitif dalam kelas akan sangat baik bila diterapkan secara sehat. Pendekatan kooperatif ini adalah sebagai alternatif pilihan dalam mengisi kelemahan kompetisi, yakni hanya sebagian siswa saja yang akan bertambah pintar, sementara yang lainnya semakin tenggelam dalam ketidaktahuannya. Tidak sedikit siswa yang kurang pengetahuannya merasa malu bila kekurangannya di-expose. Kadang-kadang motivasi persaingan akan menjadi kurang sehat bila para murid saling menginginkan agar siswa lainnya tidak mampu, katakanlah dalam menjawab soal yang diberikan guru. Sikap mental inilah yang dirasa perlu untuk mengalami *improvement* (perbaikan).⁴

Slavin dan Shlomo menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki pengaruh positif dalam semua jenis hubungan sosial, dan secara spesifik terhadap hubungan antara siswa yang tidak memiliki dan yang memiliki hambatan akademis.⁵

³Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 22-23

⁴*Ibid.*, hal. 24-25

⁵Shlomo Sharan, *Handbook Of Kooperatif Learning*, (Yogyakarta: Familia, 2012), hal.

Pada dasarnya manusia mempunyai perbedaan, dengan perbedaan itu manusia saling asah, asih, asuh (saling mencerdaskan). Dengan pembelajaran kooperatif diharapkan saling menciptakan interaksi yang asah, asih, asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (*learning community*). Siswa tidak hanya terpaku belajar pada guru, tetapi dengan sesama siswa juga.⁶

Banyak definisi para ahli tentang model kooperatif, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Slavin (1985)

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

b. Sunal dan Hans (2000)

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

c. Stahl (1994)

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial.⁷

d. Thompson, et al (1995)

Pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar

⁶Kurniawan Budi Raharjo, "Model Pembelajaran Kooperatif", dalam <https://kurniawanbudi04.wordpress.com>, diakses pada tanggal 19 November 2015

⁷Isjoni, *Pembelajaran...*, hal. 15

bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain.⁸

e. Johnson (1994)

Pembelajaran kooperatif sebagai satu kaedah pengajaran. Kaedah ini merupakan satu proses pembelajaran yang melibatkan siswa yang belajar dalam kumpulan yang kecil.⁹

Jadi model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara kelompok dan mengutamakan kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu sebagai berikut:¹⁰

- a. Prinsip ketergantungan positif (*positive the principle of dependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai

⁸*Ibid.*, hal.17

⁹*Ibid.*, hal.21

¹⁰Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta:PT Rajagrafindo Persada, 2012), hal. 212

tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.

- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
 - d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
 - e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.
- Sedangkan prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut:¹¹

- a. Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
- b. Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

¹¹*Ibid.*, hal. 212-213

- c. Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individual atau kelompok.
- d. Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim yang paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

Model pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan, diantaranya sebagai berikut:¹²

- a. Dengan pembelajaran kooperatif maka setiap anggota dapat saling melengkapi dan membantu dalam menyelesaikan setiap materi yang diterima sehingga setiap siswa tidak akan merasa terbebani sendiri apabila tidak dapat mengerjakan suatu tugas tertentu.
- b. Karena keberagaman anggota kelompok maka memiliki pemikiran yang berbeda-beda sehingga pemikirannya menjadi luas dan mampu melihat dari sudut pandang lain untuk melengkapi jawaban yang lain.
- c. Pembelajaran kooperatif cocok untuk menyelesaikan masalah-masalah yang membutuhkan pemikiran bersama.
- d. Dalam pembelajaran kooperatif para peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena bekerja sama dengan teman-temannya.

¹²Kurniawan Budi Raharjo, "Model Pembelajaran Kooperatif" dalam <https://kurniawanbudi04.wordpress.com>, diakses pada tanggal 19 November 2015

- e. Dalam pembelajaran kooperatif memupuk rasa pertemanan dan solidaritas sehingga diantara anggotanya akan terjadi hubungan yang positif.

Selain memiliki kelebihan pembelajaran kooperatif juga memiliki kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Dalam pembelajaran kooperatif apabila kelompoknya tidak dapat bekerjasama dengan baik dan kompak maka akan terjadi perselisihan karena adanya berbagai perbedaan yang dapat menyebabkan perselisihan.
- b. Terkadang ada anggota yang lebih mendominasi kelompok dan ada yang hanya diam, sehingga pembagian tugas tidak merata.
- c. Dalam pembelajarannya memerlukan waktu yang cukup lama sebab harus saling berdiskusi bersama teman-teman lain untuk menyatukan pendapat dan pandangan yang dianggap benar.
- d. Karena sebagian pengetahuan didapat dari teman dan yang menerangkan teman maka terkadang agak sulit dimengerti, sebab pengetahuan terbatas.

2. Student Team Achievement Division (STAD)

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (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. Guru yang menggunakan *Student Team*

Achievement Division (STAD) mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi Verbal atau teks. *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.¹³ Nilai-nilai hasil kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka sebelumnya. Nilai-nilai ini kemudian dijumlah untuk mendapat nilai kelompok, dan kelompok yang dapat mencapai kriteria tertentu bisa mendapat sertifikat atau hadiah-hadiah lainnya.¹⁴

Slavin dikutip dalam Trianto menyatakan bahwa pada *Student Team Achievement Division* (STAD) siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam tim mereka memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Kemudian, seluruh siswa diberikan tes

¹³Arfiyadi Ahsan, "Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD", dalam <http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.com>, diakses tanggal 19 November 2015

¹⁴Rusman, *Model-Model...*, hal. 213-214

tentang materi tersebut, pada saat tes ini mereka tidak diperbolehkan saling membantu.¹⁵

Student Team Achievement Division (STAD) suatu metode generik tentang pengaturan kelas dan bukan metode pengajaran komprehensif untuk subjek tertentu, guru menggunakan pelajaran dan materi mereka sendiri. Lembar tugas dan kuis disediakan bagi kebanyakan subjek sekolah untuk siswa, tetapi kebanyakan guru menggunakan materi mereka sendiri untuk menambah atau mengganti materi-materi ini.¹⁶

Dalam model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) ini jika siswa menginginkan kelompok memperoleh hadiah, mereka harus membantu teman sekelompok mereka dalam mempelajari pelajaran. Mereka harus mendorong teman sekelompok untuk melakukan yang terbaik, memperlihatkan kekompakannya, memperlihatkan keseriusannya dalam belajar.

Seperti halnya pembelajaran lainnya, pembelajaran kooperatif tipe STAD ini juga membutuhkan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Persiapan-persiapan tersebut antara lain:¹⁷

a. Perangkat pembelajaran

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran ini perlu dipersiapkan perangkat pembelajarannya, yang meliputi rencana pembelajaran (RP), buku siswa, lembar kegiatan siswa beserta lembar jawabannya.

¹⁵Trianto, *Model-Model...*, hal. 52

¹⁶ Rusman, *Model-Model...*, hal. 217

¹⁷Trianto, *Model-Model...*, hal. 52-53

b. Membentuk kelompok kooperatif

Menentukan anggota kelompok diusahakan agar kemampuan siswa dalam kelompok adalah heterogen dan kemampuan antar satu kelompok dengan kelompok lainnya bersifat homogen.

c. Menentukan skor awal

Skor awal yang dapat digunakan dalam kelas kooperatif adalah nilai ulangan sebelumnya. Skor awal ini dapat berubah setelah ada kuis.

d. Pengaturan tempat duduk

Pengaturan tempat duduk dalam kelas kooperatif perlu juga diatur dengan baik, hal ini dilakukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran kooperatif.

e. Kerja kelompok

Untuk mencegah adanya hambatan pada pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division*(STAD), terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk lebih jauh mengenalkan masing-masing individu dalam kelompok.

Untuk lebih jelasnya langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) ini adalah sebagai berikut:¹⁸

a. Penyampaian tujuan dan motivasi

Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

¹⁸Rusman, *Model-Model...*, hal. 215

b. Pembagian kelompok

Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, ras atau etnik.

c. Presentasi dari guru

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Di dalam proses pembelajaran guru dibantu oleh media, demonstrasi, pertanyaan, atau masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dijelaskan juga tentang keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.

d. Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim)

Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberi kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan, bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri terpenting dari *Student Team Achievement Division* (STAD).

e. Kuis (evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kursi secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut.

f. Penghargaan prestasi tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok.

Penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor individu
- 2) Menghitung skor kelompok

Skor kelompok dapat diperoleh dari penjumlahan dari masing-masing skor individu dalam satu kelompok.

- 3) Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok.

Setelah masing-masing kelompok memperoleh predikat, guru memberikan hadiah/penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan predikatnya.

Berdasarkan karakteristiknya sebuah model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahannya. Uraian secara rinci kelebihan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) ini ialah:¹⁹

- a. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang substansial kepada kelompoknya, dan posisi *anggota* kelompok adalah setara.
- b. Menggalakkan interaksi secara aktif dan positif dan kerjasama anggota kelompok menjadi lebih baik.
- c. Membantu siswa untuk memperoleh hubungan pertemanan lintas rasial yang lebih banyak.
- d. Melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial di samping kecakapan kognitif.
- e. Peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator.
- f. Dalam model ini, siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar. Yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.
- g. Dalam model ini, siswa saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.
- h. Pengelompokan siswa secara heterogen membuat kompetisi yang terjadi di kelas menjadi lebih hidup.

¹⁹Kukuh Andri Eka “Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe STAD” dalam <http://belajar.pendidikanku.blogspot.com>, diakses tanggal 19 November 2015

- i. Prestasi dan hasil belajar yang baik bisa didapatkan oleh semua anggota kelompok.
- j. Kuis yang terdapat pada langkah pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi.
- k. Kuis tersebut juga meningkatkan tanggung jawab individu karena nilai akhir kelompok dipengaruhi nilai kuis yang dikerjakan secara individu.
- l. Adanya penghargaan dari guru, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.
- m. Anggota kelompok dengan prestasi dan hasil belajar rendah memiliki tanggung jawab besar agar nilai yang didapatkan tidak rendah supaya nilai kelompok baik.
- n. Model ini dapat mengurangi sifat individualistis siswa. Belakangan ini, siswa cenderung berkompetisi secara individual, bersikap tertutup terhadap teman, kurang memberi perhatian ke teman sekelas, bergaul hanya dengan orang tertentu, ingin menang sendiri, dan sebagainya. Jika keadaan ini dibiarkan tidak mustahil akan dihasilkan warga negara yang egois, introferti (pendiam dan tertutup), kurang bergaul dalam masyarakat, acuh tak acuh dengan tetangga dan lingkungan, kurang menghargai orang lain, serta tidak mau menerima kelebihan dan kelemahan orang lain.

Selain berbagai kelebihan, model *Student Team Achievement Division* (STAD) ini juga memiliki kelemahan. Semua model pembelajaran memang

diciptakan untuk memberi manfaat yang baik atau positif pada pembelajaran, tidak terkecuali model *Student Team Achievement Division* (STAD) ini. Namun, terkadang pada sudut pandang tertentu, langkah-langkah model tersebut tidak menutup kemungkinan terbukanya sebuah kelemahan, seperti yang dipaparkan di bawah ini:

- a. Berdasarkan karakteristik *Student Team Achievement Division* (STAD) jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (yang hanya penyajian materi dari guru), pembelajaran menggunakan model ini membutuhkan waktu yang relatif lama, dengan memperhatikan tiga langkah *Student Team Achievement Division* (STAD) yang menguras waktu seperti penyajian materi dari guru, kerja kelompok dan tes individual/kuis. Penggunaan waktu yang lebih lama dapat sedikit diminimalisir dengan menyediakan lembar kegiatan siswa (LKS) sehingga siswa dapat bekerja secara efektif dan efisien. Sedangkan pembentukan kelompok dan penataan ruang kelas sesuai kelompok yang ada dapat dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran tidak ada waktu yang terbuang untuk pembentukan kelompok dan penataan ruang kelas.
- b. Model ini memerlukan kemampuan khusus dari guru. Guru dituntut sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator. Dengan asumsi tidak semua guru mampu menjadi fasilitator, mediator, motivator dan evaluator dengan baik. Solusi yang dapat di jalankan adalah

meningkatkan mutu guru oleh pemerintah seperti mengadakan kegiatan-kegiatan akademik yang bersifat wajib dan tidak membebankan biaya kepada guru serta melakukan pengawasan rutin secara insidental. Disamping itu, guru sendiri perlu lebih aktif lagi dalam mengembangkan kemampuannya tentang pembelajaran.

3. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Seni sebagai salah satu unsur budaya yang dalam kehidupan manusia keberadaannya telah mengalami perkembangan beragam bentuk, kreasi, fungsi dalam kurun waktu yang sangat panjang. Dimulai dari bentuk seni yang sederhana di zaman prasejarah hingga mencapai bentuk yang lebih kompleks di zaman modern sekarang ini. Semua keragaman bentuk, kreasi dan fungsi seni tersebut tentunya tidak terlepas dari peradaban dan keberadaan perilaku sosio-budaya masyarakat yang mendukungnya. Perilaku budaya yang didasarkan pada pandangan dan keyakinan masyarakat yang sudah ada sebagai suatu tradisi dalam komunitas etnis yang terus dilestarikan dan berkembangnya secara turun temurun.²⁰

Pendidikan seni yang dilaksanakan di Indonesia memiliki ciri sesuai kekhasan budaya Indonesia Bhineka Tunggal Ika dengan berlandaskan filosofis Pancasila dan konstitusi Undang-undang Dasar 1945. Nilai-nilai kebenaran yang tersirat dalam Pancasila akan menjiwai upaya pengembangan kepribadian siswa melalui kegiatan seni, baik dalam aktivitas berolah atau berkreasi dan berapresiasi seni. Guru seni sebagai

²⁰Sumanto, *Pendidikan Seni...*, hal. 4

unsur pendidikan diharapkan memiliki kesadaran budaya yang menjadikannya bangga terhadap budaya yang digali dari bumi Indonesia.²¹

Konsep seni adalah pengertian hakiki tentang seni merupakan rujukan untuk menentukan kajian penopang target program dari kurikulum, dan bahan pelajaran seni untuk pembelajaran seni. Dalam seni modern, hakekat seni ditentukan oleh perilaku seniman. Dipastikan bahwa dengan perilakunya seniman menentukan wujud karya seni yang dihasilkan. Sementara perilaku seniman itu diwarnai oleh kebiasaan, keyakinan atau pandangan hidupnya. Perwujudan karya seni yang dihasilkannya, apakah itu keindahan obyektif, komunikatif, ekspresi, imajinatif ataukah intuitif, semuanya diwarnai oleh perilaku itu, yaitu perilaku yang tidak mempedulikan tatanan (dalam seni) yang telah mapan. Karena ia termasuk seniman yang mendambakan konsep terbuka. Tetapi itu tidak berarti keterbukaan dalam arti kebebasan tanpa batas, sebab pada akhirnya seniman harus menyadari bahwa seni merupakan lembaga masyarakat, yang tidak dapat mengesampingkan peran warga masyarakat dalam menentukan kebagusan suatu karya seni.²²

Seni diberikan di sekolah-sekolah karena melalui seni semua peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, melatih semua peserta didik untuk tampil percaya diri dengan apa yang dimilikinya. Melalui seni peserta didik juga dapat berekspresi sesuai bakatnya masing-masing. Melalui seni budaya dan keterampilan selain peserta didik dapat

²¹*Ibid.*, hal. 23

²²Soehardjo, *Pendidikan Seni: Dari Konsep Sampai Program*, (Malang: Universitas Negeri Malang Fakultas Sastra Jurusan Seni dan Desain, 2012), hal. 146-147

mengembangkan bakatnya juga dapat mengenal dan mengetahui budaya-budaya yang ada di negerinya sendiri. Apabila sudah mengenal dan mengetahui diharapkan semua peserta didik cinta dan selalu bangga dengan budaya-budaya atau produk-produk dalam negeri.

Tujuan pelajaran Seni Budaya dan keterampilan (SBK) di Sekolah Dasar (SD) untuk memberikan pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Konsep seni sebagai alat pendidikan di Sekolah Dasar (SD) diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional, dan irasional serta kepekaan emosi. Pengembangan kesenian di Sekolah Dasar (SD) hendaknya dapat difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan dan sebagai sarana untuk memperoleh visualisasi estetik berolah seni rupa. Sebagai pengalaman edukatif, seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, membina perkembangan estetik, bermanfaat mengembangkan bakat, dan seni membantu menyempurnakan kehidupan. Pengalaman estetik bagi anak Sekolah Dasar (SD) merupakan aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi, dan kreasi seni di Sekolah Dasar (SD) bisa memberikan pengalaman untuk menumbuhkan

sensitivitas keindahan dan nilai seni. Berolah seni adalah pengalaman estetis yang menarik bagi minat dan keinginan anak.²³

Para pelaku seni di sekolah, yaitu peran peserta didik yang sedang meleakukan proses berkesenian kreatif, seringkali mereka diberi sebutan seniman-seniman “kecil”. Suatu penyebutan yang mengandung makna tentang pengimplementasian perilaku seniman kepada para peserta didik yang sedang berada dalam proses kreasi dari mata pelajaran pendidikan seni. Peserta didik adalah pelaku pendidikan seni yang sedang belajar.²⁴

Ruang lingkup seni budaya dan keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

a. Seni tari

Tari adalah merupakan suatu bentuk pernyataan imajinatif yang tertuang lewat kesatuan simbol-simbol gerak, ruang, dan waktu. Sebuah tarian harus berpijak pada tiga aspek dasar, yaitu:²⁵

- 1) Wiraga, yakni seluruh aspek gerak tari, baik berupa sikap gerak, penggunaan tenaga serta proses gerak yang dilakukan oleh penari, maupun seluruh kesatuan unsur dan motif gerak yang terdapat di dalam suatu tari.
- 2) Wirama, yakni menyangkut pengertian irama *gendhing*, irama gerak, dan ritme geraknya. Unsur wirama inilah yang

²³Ahmad Nurhadi, “Pembelajaran SBK di SD/MI”, dalam <http://kawan.cerdas.blogspot.com>, diakses tanggal 19 November 2015

²⁴Soehardjo, *Pendidikan...*, hal. 147

²⁵Soemaryatmi, *Wiraga Tunggal*, (Surakarta: ISI Press Solo, 2007), hal. 3

selanjutnya akan mengatur panjang dan pendeknya suatu frase gerak.

- 3) Wirasa, yakni sesuatu yang lebih banyak bersangkutan paut dengan masalah “isi” dari suatu tari.

b. Seni musik

Musik merupakan alunan sebuah melodi yang diatur dan dibuat untuk unsur keindahan. Apabila sebuah musik bagus dan suaranya enak didengar maka yang mendengarkan senang dan menikmati musik tersebut. Seni musik di sini mencakup:

- 1) Kemampuan untuk menguasai olah vokal.

Selalu belajar di bidang tarik suara, belajar intonasi-intonasi dalam sebuah lagu secara tepat dan benar, menyanyi yang baik dan benar.

- 2) Memainkan alat musik.

Banyak sekali alat musik tradisional maupun yang modern di negara Indonesia ini, misalnya gitar, piano, drum, gong, kenong, kendhang, dan masih banyak lagi. Untuk alat musik yang modern biasanya digunakan oleh sebagian besar anak band-band Indonesia, sedangkan alat musik tradisional biasanya digunakan untuk pertunjukan-pertunjukan yang masih menjunjung tinggi ketradisionalannya, misalnya pertunjukan wayang kulit.

- 3) Berkarya dan apresiasi karya musik.

Seorang seniman atau penikmat musik selalu menunjukkan karyanya untuk umum, dan selalu berkarya dan terus berkarya

untuk disuguhkan pada semua penikmat dan pecinta musik tanah air.

c. Seni rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (konkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa tersebut meliputi titik, garis, bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang, dan cahaya.

Proses berkarya seni rupa dilihat dari tujuan dan aplikasinya dapat dibedakan : pertama proses berkarya seni rupa murni, dimana tujuannya untuk menghasilkan produk karya seni rupa sebagai benda hias (benda seni) yang memiliki nilai esthetis dan artistik, kedua proses berkarya seni terapan yaitu tujuannya untuk menghasilkan produk karya seni pakai (benda pakai), yang menerapkan benda fungsional untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari secara praktis dan memiliki kesan yang bagus serta indah.

Seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki dua batas pada setiap sisinya, yaitu panjang dan lebar. Selain dari beberapa unsur-unsur seni rupa, dikatakan seni rupa dua dimensi ini memiliki sisi yang disebut panjang dan lebar. Tidak juga memiliki ruang serta ketebalan atau tinggi bidangnya. Jika dicontohkan dalam kehidupan sehari-hari, karya seni rupa dua dimensi bisa dilihat pada

bagian dekorasi. Contoh seni rupa dua dimensi adalah seni grafis, kaligrafi, dan lukisan. Teknik-teknik dalam seni rupa dua dimensi dibagi dalam empat bagian, yaitu : teknik transparan, plakat, kolase, dan 3M (Melipat, Menggunting, dan Merekat).

Simbol dalam karya seni rupa dua dimensi dijumpai pada objek dan unsur-unsur rupanya. Penataan unsur seni rupa seperti warna, garis, bidang, bentuk, gelap-terang, tekstur, dan ruang dapat menyimbolkan sesuatu. Selain pada unsur-unsur rupanya, simbol dalam karya seni rupa dua dimensi dapat kamu jumpai pada visualisasi bentuk objek dan tema yang terdapat pada karya seni rupa tersebut.²⁶

d. Seni teater

Seni teater mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara, yang pementasannya memadukan antara unsur seni musik, seni tari, dan akting. Dalam teater pemeran atau pemainnya harus bisa masuk dan menghayati perannya masing-masing agar bisa membawa penikmat masuk dalam cerita yang ditampilkan tersebut.

4. Proses Belajar Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa,

²⁶Sumanto, *Pendidikan Seni...*, hal. 64

baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.²⁷

Beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut:²⁸

a. Gagne

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

b. Travers

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

c. Cronbach

Learning is shown by a change in behavior as a result of experience.
(belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).

d. Harold Spears

Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction. (dengan kata lain, bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu).

e. Geoch

Learning is change in performance as a result of practice. (belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan).

²⁷Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 87

²⁸Agus Suprijono, *Cooperative Learning:Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 2-3

f. Morgan

Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience. (belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Dalam belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperolehnya. Artinya belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain itu hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.²⁹

Dalam belajar terdapat prinsip-prinsip, antara lain sebagai berikut:³⁰

- a. Prinsip belajar adalah perubahan perilaku.
- b. Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Proses pembelajaran yang profesional dan baik itu adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung ke dalam lingkungan belajar, serta memotivasi peserta didik agar aktif dalam setiap

²⁹Pupuh Fathurohman, et.al, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2007), hal. 5-6

³⁰Suprijono, *Cooperative...*, hal. 4

pembelajaran, dan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berkreasi dalam melakukan setiap pembelajaran secara optimal. Pemberian informasi merupakan salah satu keterampilan awal yang harus dikuasai oleh peserta didik dan setelah itu dilanjutkan dengan pengembangan keterampilan yang akan menjadikan peserta didik menguasai dasar-dasar keterampilan tersebut. Kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan keterampilan yang sudah mereka kuasai di dalam berbagai situasi dan materi baru.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan seni rupa dua dimensi peserta didik kelas III-A MI Muhammadiyah Plus SuwaruBandung, pada uraian berikut ini akan disajikan aktifitas-aktifitas pembelajaran tentang materi simbol dalam karya seni rupa dua dimensi yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), yakni sebagai berikut:

1. Apersepsi
2. Pemberian motivasi kepada peserta didik untuk siap menghadapi materi tentang simbol dalam karya seni rupa dua dimensi
3. Mempersiapkan media gambar yang akan digunakan.
4. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri 5 orang.
5. Guru menyajikan materi tentang simbol dalam karya seni rupa dua dimensi.

6. Siswa bekerja dalam kelompok tentang pemahaman materi yang sudah disampaikan guru.
7. Penilaian secara individu, dan nilai dari individu-individu tersebut dijadikan satu menjadi nilai-nilai kelompok.
8. Pemberian reward atau penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi.
9. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.³¹

Berdasarkan pendapat di atas hasil pada dasarnya adalah suatu yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam individu, yaitu perubahan dalam tingkah laku. Jadi, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah proses belajar. Hasil belajar tidak hanya berfungsi untuk mengetahui kemajuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar, tetapi yang lebih penting adalah sebagai alat untuk memotivasi setiap siswa agar lebih giat belajar, baik secara individu maupun kelompok.³²

Hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang merupakan hasil dari aktivitas belajar yang ditunjukkan dalam bentuk angka-angka, seperti yang dapat

³¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 3

³²*Ibid.*, hal. 4

dilihat pada nilai rapor. Hasil belajar juga sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan program pendidikan yang ditetapkan.³³

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Sedangkan, tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.³⁴

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.³⁵ Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cerminan untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah

³³Ifan, "Hasil Belajar", dalam <https://ifanwordblog.wordpress.com>, diakses 19 November 2015

³⁴Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hal.13

³⁵Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 44

proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.³⁶

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan, juga untuk mengetahui tingkat pemahaman semua peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil belajar bagi peserta didik digunakan untuk memotivasi diri sendiri untuk perubahan sikap maupun tingkah lakunya. Jadi hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengetahui atau mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut instrumen-instrumennya harus dirancang sebaik mungkin oleh guru agar hasil yang didapat bisa maksimal.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.³⁷

a. Faktor dari dalam diri siswa

Faktor dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Sebagaimana yang diungkapkan Clark bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh lingkungan.

³⁶*Ibid.*, hal. 47

³⁷Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Alindo, 2005), hal. 39

Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, ada juga faktor lain yang sangat berpengaruh, seperti motivasi belajar, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi dan faktor fisik maupun psikis.

b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan inilah yang kemudian menunjukkan bahwa ada faktor-faktor lain diluar diri siswa yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa disekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

B. Peneliti Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang mengupas beberapa usaha dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), sebagai berikut:

- 1. Penelitian Ria Irawati yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pokok**

Bahasan Identifikasi Unsur Cerita Siswa Kelas V MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”³⁸

Penelitian ini membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pokok bahasan identifikasi unsur cerita siswa kelas V MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ternyata hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Ini terbukti dari hasil belajar peserta didik pada tes awal (pre test) 58,8 setelah mendapat perlakuan pada siklus 1 nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 70. Pada siklus 2 nilai rata-rata peserta didik adalah 79,2 dengan presentase keberhasilan mencapai 70%, sedangkan pada siklus 3 nilai rata-rata peserta didik mencapai 89,2 dengan presentase tingkat keberhasilan tindakan mencapai 91,7%.

2. Penelitian Nur Laili Aprilia Fitriana yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn Materi

³⁸Ria Irawati, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Identifikasi Unsur Cerita Siswa Kelas V MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

Ciri Khas Bangsa Indonesia Kelas III MIN Pandansari Ngunut Tulungagung”³⁹

Penelitian ini membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi ciri khas bangsa Indonesia kelas III MIN Pandansari Ngunut Tulungagung. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) pada mata Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ternyata minat belajar peserta didik dapat meningkat. Ini terbukti dari hasil belajar peserta didik pada siklus 1 nilai rata-rata 71,5 dengan presentase ketuntasan 62,5% dan pada siklus 2 nilai rata-rata 85 dengan presentase ketuntasan 87,5%.

3. Penelitian Khoirul Roisah yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Model Student Team Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”⁴⁰

Penelitian ini membahas mengenai penerapan strategi pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) untuk

³⁹Nur Laili Aprilia Fitriana, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn Materi Ciri Khas Bangsa Indonesia Kelas III MIN Pandansari Ngunut Tulungagung, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

⁴⁰Khoirul Roisah, Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas II MIN Ngepoh Tanggunggunung Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ternyata hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Ini terbukti dari hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dengan nilai rata-rata 66 dengan presentase ketuntasan 50% dan pada siklus 2 dengan nilai rata-rata 88,23 dengan presentase ketuntasan 94,1%.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penilaian

Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1. Ria Irawati: Penerrapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Team Achivement Divisions</i> (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Identifikasi Unsur Cerita Siswa Kelas V MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013	1. Metode yang digunakan sama yaitu metode <i>Student Team Acivement Divisions</i> 2. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda 2. Subjek penelitian berbeda juga
2. Nur Laili Aprilia Fitriani: Penerpan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Team Achivement Divisions</i> (STAD) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn Materi Ciri Khas Bangsa Indonesia Kelas III MIN Pandansari Ngunut Tulungagung	1. Metode yang digunakan sama yaitu <i>Student Team Achivement Divisons</i>	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda 2. Subjek yang diteliti berbeda 3. Tujuan yang ingin dicapai untuk peserta didik berbeda
3. Khoirul Roisah: Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif	1. Metode yang digunakan sama yaitu metode <i>Student</i>	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda

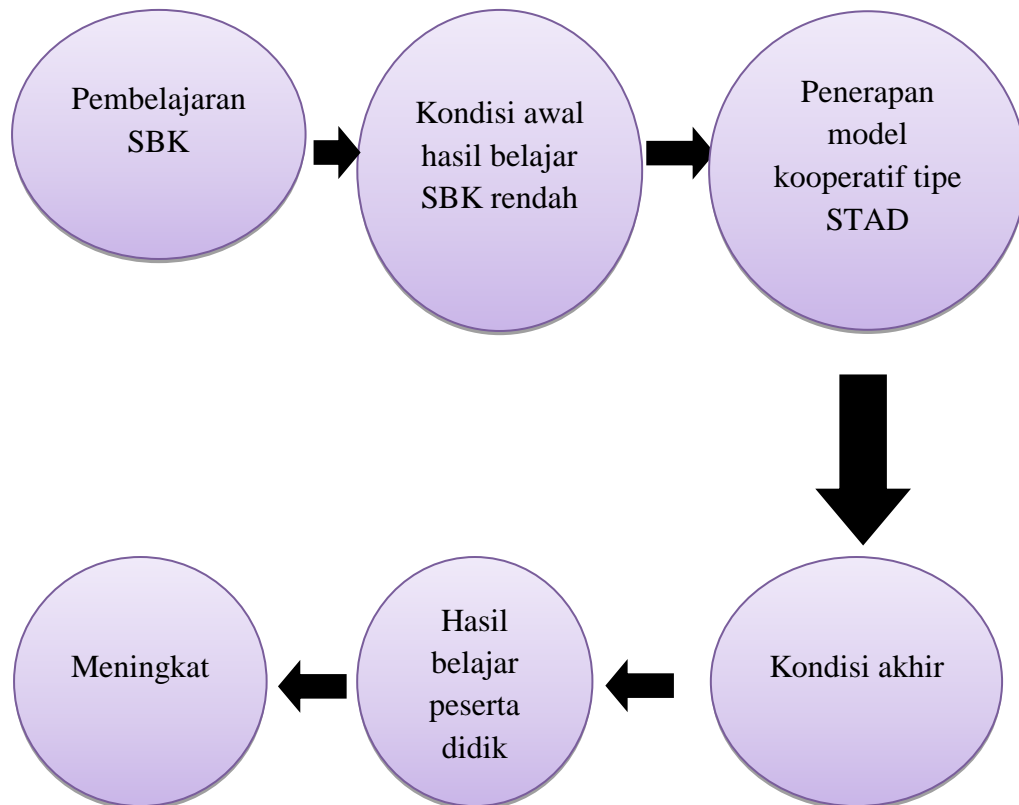
Model Student Team Achivement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II MIN Ngepoh Tanggunggunung Tahun Ajaran 2012/2013	<i>Team Acivement</i> <i>Divisions</i> 2. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar	2. Subjek penelitian berbeda
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) diterapkan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pokok bahasan simbol karya seni rupa dua dimensi peserta didik di kelas III-A, maka hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan simbol karya seni rupa dua dimensi peserta didik di kelas III-A MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung akan meningkat.

D. Kerangka Pemikiran



Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) akan semakin meningkat hasil belajarnya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Karena model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja kelompok, di dalam kelompok tersebut peserta didik dapat berinteraksi sosial dengan yang lainnya, dapat belajar sebagai guru menjelaskan kepada sesama peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) juga identik dengan pemberian reward atau hadiah di akhir pembelajaran, ini bertujuan untuk memotivasi semua peserta didik untuk bersaing secara sehat dengan rajin belajar.