BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap orang, karena melalui pendidikan seseorang dapat bertingkah laku sesuai dengan norma-norma yang berlaku dan melalui pendidikan kehidupan seseorang dapat berubah menjadi lebih baik lagi. Hal tersebut selaras dengan pendapat SA. Bratanata dkk (dalam Ahmadi & Uhbiyati 2015, hlm 69), 'pendidikan adalah usaha yang sengaja diadakan baik langsung maupun dengan cara yang tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangannya mencapai kedewasaannya.'

Pendidikan merupakan salah satu cara atau upaya yang harus didapatkan oleh setiap orang untuk membantu dalam perkembangannya untuk mencapai kedewasaannya, ketika seseorang sudah mencapai kedewasaannya penuh dengan ilmu-ilmu pendidikan seseorang tersebut akan dengan mudah menikmati hasil pendidikannya yang telah ia tempuh selama duduk di bangku sekolah atau juga sampai di universitas. Kedewasaan dalam hal ini adalah " jika peserta didik sudah bertanggung jawab atas keadaan dirinya baik secara psikologis, pedagogis dan sosiologis serta biologis". Ahmadi & Uhbiyati (2015, hlm. 44). Sebenarnya pendidikan tidak hanya sebatas pendidikan formal di bangku sekolah ataupun universitas, pendidikan juga bisa kita peroleh atau terjadi dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Seperti apa yang dikatakan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Ahmadi &Uhbiyati, 2015, hlm. 172).

> Di dalam hidupnya anak-anak adalah tiga tempat pergaulan yang menjadi pusat pendidikan yang amat penting baginya yaitu: alam keluarga, alam perguruan dan pergerakan pemuda. Ketiga pusat itu kini dikenal dengan istilah Tri Pusat Pendidikan yang meliputi: keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pendidikan itu sangat penting bagi setiap orang, pendidikan pertama yang akan didapatkan oleh setiap orang mulai terjadi dalam keluarga. Pendidikan dalam keluarga sudah kita peroleh sejak kita masih berada dalam kandungan, seperti yang dilakukan oleh banyak orang yaitu dengan cara memperdengarkan musik, membaca untuk sang bayi yang masih berada dalam kandungan atau mengajaknya

bercakap-cakap. Hal ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan masukan ilmu kepada sang bayi sebelum proses kelahiran. Kemudian setelah kita lahir ke dunia kita diberi pendidikan oleh orang tua kita. Mulai dari pendidikan bagaimana kita berbicara, berjalan, bersikap dan hal-hal yang mendasar lainnya. Anak yang lahir dalam keluarga yang selalu membiasakan berbuat baik, biasanya akan menghasilkan pribadi yang baik. Dan sebaliknya anak yang lahir dalam keluarga yang selalu membiasakan perbuatan-perbuatan yang tercela biasanya menghasilkan pribadi anak yang tercela pula.

Pentingnya pendidikan dikatakan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Ahmadi & Uhbiyati, 2015, hlm. 75), ‘pendidikan itu dimulai sejak anak dilahirkan dan berakhir setelah ia meninggal dunia. Jadi pendidikan itu berlangsung seumur hidup’.

Selain keluarga, sekolah pun mempunyai fungsi sebagai pusat pendidikan untuk membentuk pribadi anak. Sekolah merupakan pendidikan formal yang pendidikannya diperoleh secara teratur, sistematis dan bertingkat. Pendidikan di sekolah juga mengikuti syarat-syarat yang jelas dan memiliki peraturan-peraturan yang jelas pula yang harus ditaati oleh setiap siswa dan guru.

Sekolah menurut Ahmadi & Uhbiyati (2015, hlm. 162), “sekolah adalah lembaga dengan organisasi yang tersusun rapi dan segala aktifitasnya direncanakan dengan sengaja yang disebut kurikulum”.

Sekolah dapat membantu lingkungan keluarga untuk mendidik dan juga mengajar serta dapat memperbaiki dan memperluas tingkah laku anak yang dibawa dari lingkungan keluarga dan juga melalui sekolah dapat membantu pengembangan anak. Melalui pendidikan di sekolah juga bisa menciptakan generasi muda yang berkualitas dan memiliki karakter yang mulia sehingga siswa bisa mempunyai tujuan yang luas untuk menggapai cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi dengan baik di berbagai lingkungan. Pendidikan di sekolah diperoleh melalui proses pembelajaran. “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Hernawan, dkk (2010, hlm. 9).

Sesuai dengan pernyataan di atas, pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan baik jika difasilitasi dengan fasilitas-fasilitas dan perlengkapan pembelajaran yang memadai sesuai dengan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Terdapat dua kata kunci dalam pembelajaran, yaitu belajar dan mengajar.

Menurut Gagne (dalam Suprijono 2012, hlm. 2), ‘belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah’.

Berdasarkan kutipan di atas, bahwa belajar merupakan suatu kegiatan mendewasakan diri melalui berbagai pengalaman dalam kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan suatu konsep untuk mendapatkan pengetahuan. Dalam praktiknya, ketika kegiatan belajar berlangsung guru bertindak sebagai seorang pengajar atau pendidik yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya. “Pendidik adalah orang tua peserta didik masing-masing”. Ahmadi & Uhbiyati (2015, hlm. 47). Semua orang tua yang mempunyai anak dapat dikatakan seorang pendidik yang memberikan pendidikan kepada anaknya masing-masing di lingkungan keluarganya. Berbeda dengan di lingkungan sekolah, di sekolah pendidiknya adalah seorang guru yang memberikan pendidikan kepada semua peserta didiknya.

Mengajar adalah suatu kegiatan mentransfer ilmu-ilmu pengetahuan dari seorang guru sebagai pengajar kepada peserta didik sebagai orang yang belajar atau orang yang menerima ilmu-ilmu pengetahuan. Seorang guru mengajar bertujuan untuk mengubah tingkah laku peserta didiknya agar manjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. Seorang guru harus bisa menyampaikan materi-materi pelajaran dengan baik kepada peserta didik, agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Peryataan di atas diperkuat oleh pendapat Howard (dalam Slameto 2003, hlm. 32), ‘mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing

seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge'.*

Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai pengembangan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge,* pembelajaran di sekolah harus di kemas secara baik dan tersusun secara sitematis, terdapat sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar dapat berlangsung dengan efektif, ada tempat belajar, ada guru sebagai pengajar, ada materi pelajaran yang akan disampaikan, dan tentunya ada siswa sebagai orang yang akan menerima pelajaranyang disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran, model pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dan digunakan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran, karena melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran juga berfungsi untuk merencanakan aktivitas belajar mengajar yang akan disajikan oleh guru dari awal sampai akhir pembelajaran, sehingga dapat dikatan bahwa model pembelajaran merupakan bungkus dari penerapan pendekatan, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Menurut Saefuddin & Bardiati (2014, hlm. 48), "model pembelajaran adalah kerangka konseptual 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".

Simpulan dari pemaparan di atas, bahwa model pembelajaran sangat penting untuk digunakan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, tanpa model pembelajaran seorang guru tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan tidak tertata secara sistematis kegiatan-kegiatan dan cara yang akan dilakukan dalam menyajikan materi, sehingga pola pembelajarannya tidak terlihat dengan baik karena guru tidak menyiapkan kerangka-kerangka pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tetapi masih ada guru yang tidak memakai model pembelajaran, hal tersebut ditemukan pada saat peneliti melakukan penelitian di SDN Haurkuning. Ketika peneliti sedang meneliti

pembelajaran IPS di kelas V, dalam kegiatan pembelajarannya guru tidak memakai model pembelajaran, sehingga pola pembelajarannya tidak terlihat dengan baik dan hal tersebut berdampak kepada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Di sekolah ada banyak sekali materi pelajaran yang harus di terima serta di pahami oleh siswa, diantaranya ada materi tentang IPS yaitu Ilmu pengetahuan Sosial. Berbeda dengan di Sekolah Menengah bahkan di Universitas, di Sekolah Dasar IPS sudah mewadahi pelajaran lainnya, seperti sosiologi, sejarah, geografi dan ekonomi. Menurut S. Nasution 1983 (dalam Hanifah, dkk 2009, hlm. 121).

> Mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Lalu tentang objek IPS dan bagian-bagian yang mendukungnya, ia mengatakan : IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan dengan manusia di dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek : sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan dan psikologi sosial.

Pada hakikat IPS membahas tentang manusia dengan lingkungannya. Sesuai dengan kodratnya bahwa manusia sebagai makhluk sosial, yaitu makhluk yang tidak bisa hidup sendiri, makhluk yang selalu membutuhkan bantuan dari lingkungannya, oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Sosial sangat diperlukan oleh setiap manusia untuk keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Karena melalui Ilmu Pengetahuan Sosial manusia bisa tahu bagaimana cara hidup bermasyarakat dengan baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku.Menurut Supriatna (2010, hlm. 7).

> Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Dengan adanya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, diharapkan para siswa dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora. Selain itu dengan diberikannya pelajaran llmu Pengetahuan Sosial siswa dapat memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial yang ada di lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak hanya berorientasi pada pengembangan sosial tetapi

berorientasi pula pada pengembangan keterampilan berpikir kritis sehingga para siswa dapat memiliki keterampilan dan kemampuan untuk mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Dengan demikian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diberikan untuk mempersiapkan siswa sebelum terjun langsung ke dalam kehidupan bermasyarakat, para siswa mempelajari nilai dan norma yang berlaku di masyarakat sehingga ketika siswa terjun ke masyarakat tidak akan merasa canggung, bingung dan malu karena sudah tahu bagaimana cara hidup bermasyarakat yang baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di dalam masyarakat tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di SDN Haurkuning, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang, pada hari jum'at, tanggal 23 Oktober 2015, bahwa selama proses pembelajaran berlangsung ternyata pembelajarannya berpusat pada guru tanpa melibatkan aktivitas dan interaksi siswa, di awal pembelajaran guru tidak melakukan apersepsi, guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan, interaksi pembelajaran bersifat satu arah (*teacher centered*) dan sesekali menggunakan metode tanya jawab, sehingga tidak memberikan siswa untuk menyampaikan pendapatnya, guru hanya sekedar menjelaskan materi saja, guru hanya memberikan penjelasan dan tidak terlihat memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi yang diajarkan dan identik dengan membosankan, pembelajaran seperti ini tidak mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan aktivitas serta interaksi siswa, hal ini mengakibatkan anak hanya hafal materi yang diajarkan saja tanpa memahami arti dari materi yang telah dipelajari pada mata pelajaran IPS. Pembahasan materi mengenai jenis-jenis usaha ekonomi belum dipahami secara pasti oleh siswa karena guru terlalu fokus terhadap bahan ajar sehingga menjadikan siswa cenderung hanya menjadi pendengar. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media. Aktivitas siswa yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran jadi kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa terlihat tidak serius, tidak semangat mengikuti pembelajaran dan siswa

terlihat kurang aktif karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah pembelajaran satu arah yang berpusat pada guru, karena siswa hanya mendengarkan saja dan sesekali menjawab pertanyaan dari guru tanpa bertanya kepada guru, bahkan tidak sedikit siswa yang mengobrol dengan temannya ketika guru sedang menerangkan materi, dan hasil dari kegiatan pembelajaran yang seperti itu berdampak kepada hasil belajar yang diperoleh siswa, banyak siswa yang hasil belajarnya kurang memuaskan dan tidak mencapai nilai KKM.

Simpulan dari hasil pengamatan di atas, bahwa kinerja guru selama proses pembelajaran IPS terlihat monoton, membosankan sehingga pembelajaran yang dilakukan guru kurang efektif sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap aktivitas siswa. Hasil akhir dari pembelajaran IPS pun dapat terlihat dari evaluasi atau tes tertulis yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan materi yang bisa diserap oleh siswa.

Selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh guru dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapakan guru sebesar 70,37, dari 34 siswa, sejumlah 4 orang siswa dinyatakan tuntas atau hanya 12% siswa yang tuntas dan siswa yang lainnya sejumlah 30 orang atau 88% dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih kurang memuaskan karena masih banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM atau belum tuntas dan rata-rata nilai kelasnya masih di bawah KKM yakni sebesar 57%. Lebih jelasnya terlihat dalam tabel hasil belajar siswa berikut ini.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Data Awal

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Adi Prayoga	55	-	√
2	Ajis Septiana	70	-	√
3	Aldi Ramdani	50	-	√
4	Angga Aji Saputra	80	√	-
5	Anisa Rosmayanti	65	-	√
6	Cecep Rukandi	80	√	-
7	Deni Ahmad Ramdani	80	√	-
8	Dhea Fitria	70	-	√
9	Dhesyntia Heryani	35	-	√
10	Fauzi Fathurohman	45	-	√
11	Firmansyah Trihantana	70	-	√
12	Ihsan Sukma Nurhidayat	55	-	√

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
13	Indah Nuraeni	35	-	√
14	Indah Purnama Sari	65	-	√
15	Kustaman	60	-	√
16	Lathifah Nurhasanah	50	-	√
17	Mayang Nuraeni	70	-	√
18	Muhamad Opik	55	-	√
19	Natasya Dwi Marni	40	-	√
20	Novianti Andriana	25	-	√
21	Nuraini	55	-	√
22	Rangga Destiana	55	-	√
23	Rehan Rudiansyah P	50	-	√
24	Rizki Fadilah	75	√	-
25	Salsa Tyara Agustin	25	-	√
26	Siti Nurfadilah	60	-	√
27	Tedy Kurniawan	55	-	√
28	Tia Septiana	40	-	√
29	Vina Herviana	70	-	√
30	Wildan Nugraha	70	-	√
31	Ayesa Fazhira JG	50	-	√
32	Salsabila Aura Alfiolita	45	-	√
33	Hafiz Rahman Rukmana	65	-	√
34	Salsa Melca Andini	70	-	√
Jumlah		**1.940**	**4**	**30**
Persentase (%)		**57%**	**12%**	**88%**

Catatan: KKM = 70,37

Dilihat dari data di atas, sebagian banyak siswa begitu sulit untuk mendapatkan nilai tuntas (KKM), kesulitan tersebut pada akhirnya akan berakibat pada ketidakberhasilan pembelajaran IPS dikarenakan tidak dilaksanakannya pembelajaran bermakna dengan melibatkan aktivitas dan interaksi siswa serta kemampuan berpikir siswa.

Keadaan seperti ini tidak boleh dibiarkan begitu saja, dibutuhkan pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan interaksi siswa, pembelajaran yang berpusat pada siswa, menarik, menantang dan menyenangkan agar siswa lebih semangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami terhadap materi ajar yang disampaikan atau diajarkan guru. Sesuai dengan ciri-ciri peserta didik yang dikatakan oleh Ahmadi & Uhbiyati (2015, hlm. 40), “ciri-ciri tersebut adalah: kelemahan dan ketak berdayaannya, berkemauan keras untuk berkembang, ingin menjadi diri sendiri (memperoleh kekuatan).”

Salah satu pembelajaran yang dapat melibatkan aktivitas dan interaksi siswa sertaberpusat pada siswa sesuai dengan ciri-cirinya adalah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Menurut Parker 1994 (dalam Huda 2012, hlm. 29), 'kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama'. Melalui model pembelajaran kooperatif dapat melibatkan semua siswa dalam kegiatan belajar kelompok, dalam kegiatan belajar kelompok muncul interaksi antar siswa dalam kelompok untuk meyelesaikan suatu masalah atau tugas.

Model pembelajaran yang diterapkan peneliti adalah pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*). Menurut Huda (2013, hlm. 201).

> STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis.

Simpulan dari pemaparan di atas adalah pembelajaran kooperatif dengan tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) salah satu model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan interaksi siswa dalam bentuk kelompok, setiap anggota kelompok saling membantu dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Hal seperti itu sangat bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja sama dengan teman sekelompok yang latar belakangnya berbeda. Dalam pembelajaran kooperatif secara langsung maupun tidak langsung para siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus seperti berorganisasi, belajar menjadi pemimpin, belajar kerja sama dalam kelompoknya seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok, dan lain-lain. Pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep serta menumbuhkan kemampuan bekerjasama, berpikir kritis, dan mengembangkan sikap sosial siswa.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada peneliti memadukan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan permainan. Seperti yang kita ketahui

bahwa bermain merupakan dunianya anak-anak. Melalui permainan, mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri. Permainan merupakan satu hal yang penting bagi perkembangan *intelegensi* dan *fisik-motorik* (jasmaniah) anak.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Joan Freeman dan Utami Munandar 1995 (dalam Ismail 2006, hlm. 11), yang menyebutkan bahwa 'pada umumnya para pakar sepakat bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak'.

Oleh karena itu, peneliti menyatakan dari hal itu bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan permainan begitu berperan penting dalam pembelajaran, dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas serta dapat mempertinggi daya serap dan motivasi belajar siswa, menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan dan berdampak terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Atas pernyataan di atas, maka penelitian ini mengambil judul "**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (*STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION*) MELALUI PERMAINAN TULIS KATA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI JENIS-JENIS USAHA EKONOMI**."

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) melalui permainan tulis katauntuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi. Oleh karena itu dirumuskan masalah sebagai berikut:

a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)

melalui permainan tulis kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V SDN Haurkuning, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang?

b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)melalui permainan tulis kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V SDN Haurkuning, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang?

c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V SDN Haurkuning, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) melalui permainan tulis kata?

2. Pemecahan Masalah

Cara memecahkan masalah yang digunakan dalam penelitian ini dengan menerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)melalui permainan tulis kata. Model dan permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V SDN Haurkuning, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang.

Melihat permasalahan yang ada di lapangan, guru dalam kegiatan pembelajarannya terlihat monoton dan membosankan siswanya, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, hal tersebut merupakan salah satu faktor utama yang membuat hasil belajar siswa kurang memuaskan pada materi jenis-jenis usaha ekonomi. Oleh karena itu guru harus memiliki sebuah pembaharuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dipadukan dengan permainan tulis kata merupakan salah satu tindakan yang harus dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi. Menurut Isjoni (2014, hlm. 16).

> *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk 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 kooperatif juga merupakan salah satu model yang paling sederhana dan mudah digunakan oleh guru, walaupun sederhana tapi model ini sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, karena dengan model ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan ide-idenya, sehingga potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa akan terlihat dan tereksplor.Menurut Isjoni, (2014, hlm. 51).

> Tipe ini dikembangkan 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:
> a. Tahap penyajian materi,
> b. Tahap kegiatan kelompok,
> c. Tahap tes individual,
> d. Tahap penghitungan skor perkembangan individu, dan
> e. Tahap pemberian penghargaan kelompok.

Dalam proses pembelajarannya, dapat kita lihat kegiatan-kegiatan pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam sebuah RPP

a. Pendahuluan

1) Guru mengucapkan salam.
2) Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
3) Guru mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan siswa pada situasi belajar.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan bahasa siswa.
5) Guru melakukan apersepsi.

b. Inti

1) Guru menyajikan materi ke dalam LKS untuk dipelajari oleh siswa secara berkelompok.
2) Guru membagi kelompok, siswa dibagi ke dalam tujuh kelompok dengan beranggotakan masing-masing 5 orang dan ada satu kelompok yang beranggotakan 4 orang.

3) Guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.
4) Siswa belajar secara berkelompok.
5) Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS.
6) Guru melakukan tes individu untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar telah dicapai, tes individu dikemas melaui permainan “Tulis Kata”.
7) Guru dan siswa menghitung skor pengembangan individu yang telah dilakukan siswa dengan cara tes individu melalui permainan “Tulis Kata”.
8) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai paling banyak yang diperoleh dari masing-masing anggotanya dengan tes individu melalui permainan “Tulis Kata”.
9) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

c. Akhir

1) Guru memberi soal evaluasi.
2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3) Siswa mengumpulkan hasil evaluasi.
4) Guru melakukan refleksi.
5) Guru menutup pembelajaran dengan do’a dan salam.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*), dapat membantu permasalahan yang ada pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi. Model tersebut dirasa sangat cocok dengan permasalahan pembelajaran yang satu arah, pembelajaran yang berpusat pada guru, dengan menggunakan model ini guru dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dan tentunya berpusat pada siswa melalui kerja kelompok. Dengan kerja kelompok akan meningkatkan interaksi antar siswa dan aktivitas siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah yang notabene membosankan bagi siswa ditambah kemampuan guru yang kurang baik dalam menyampaikan materi melalui ceramah. Dalam pembelajaran kooperatif siswa yang pasif akan menjadi aktif karena mempunyai tugas dan tanggung jawabnya masing-masing di setiap

kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, kinerja siswa disetiap kelompok pun akan dipertanggungjawabkan dalam kuis atau tes individu, melalui tes individu akan memperlihatkan kinerja siswa sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya di kelompoknya masing-masing. Nilai tes individu akan dimasukan ke dalam nilai kelompok, hal ini akan menjadikan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) akan menjadi lebih menantang dan menarik, karena di akhir pembelajaran guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dari hasil tes individu semua siswa dalam kelompok.

Secara tidak langsung ini akan menimbulkan persaingan tiap siswa antar kelompok untuk mendapatkan nilai tertinggi. Hal tersebut tentu sangat bagus bagi siswa, dengan adanya persaingan tersebut akan menjadikan siswa lebih semangat lagi untuk belajar demi tujuan untuk memperoleh nilai tertinggi dan mendapatkan penghargaan sebagai pemenang. Ketika siswa sudah memiliki pandangan ingin menjadi pemenang, itu akan memudahkan siswa untuk mencapai nilai KKM atau bahkan melebihi nilai KKM.

Tidak hanya itu, dalam memecahkan masalah yang ada peneliti mempunyai satu cara lagi yang bisa dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) yaitu dengan menerapkan permainan. Menurut Ismail (2006, hlm. 3), “permainan merupakan satu hal yang penting bagi perkembangan *intelegensi* dan *fisik-motorik* (jasmaniah) anak”. Permainan merupakan salah satu cara yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Pada dasarnya anak-anaktidak bisa dilepaskan dengan yang namanya permainan, untuk seusia mereka permainan merupakan dunianya mereka, permainan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, ketika siswa sudah memiliki motivasi belajar maka akan berdampak kepada hasil belajar yang lebih baik. Permainan tulis katamerupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran, sekilas mirip dengan cerdas cermat. Tetapi permainan tulis kata memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan cara berkompetisi dengan kelompok lawan yang memiliki kemampuan setingkat, siswa dibagi ke dalam 7 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa, dan ada satu kelompok yang terdiri dari 4 orang, kelompok dibagi secara heterogen sesuai

dengan kemampuannya, mulai kelas atas, menengah dan bawah, setelah dibagi kelompok kemudian perwakilan dari masing-masing kelompok maju ke depan kelas. Orang pertama yang maju ke depan kelas adalah orang yang memiliki kemampuan kelas atas dari tiap masing-masing kelompoknya, setelah orang pertama dari setiap kelompok maju ke depan kelas kemudian guru memberikan pertanyaan dan orang pertama dari setiap kelompok menuliskan jawabannya di kertas yang telah disediakan, kemudian jawaban siswa disamakan dengan jawaban guru (kunci jawaban) jika siswa menjawab dengan benar akan mendapatkan skor 100, jika jawaban salah atau tidak menjawab mendapatkan minus (-) 50. Kemudian permainan tulis kata diteruskan sampai orang terakhr dari semua kelompok maju ke depan kelas dan menjawab pertanyaan. Sedangkan orang yang belum mendapat bagian maju kedepan bisa ikut menjawab pertanyaan di bukunya masing-masing, tapi tidak masuk ke dalam penilaian, hal ini dilakukan untuk mengguji kemampuan semua siswa dan mengkondisikan siswa supaya permainan berjalan dengan lancar dan kondusif. Jika diakhir permainan ada kelompok yang memiliki skor sama akan diberikan pertanyaan tambahan sampai menemukan satu kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan tulis kata dan pemenang akan mendapatkan *reward* atau penghargaan.

Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) yang dipadukan dengan permainan tulis kata dipercaya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data awal yang telah dimiliki oleh penelliti hanya 12% siswa yang mencapai nilai KKM pada materi jenis-jenis usaha ekonomi. Oleh karena itu setelah diterapkannya model dan permainan ini peneliti menargetkan 85% siswa mencapai nilai KKM untuk hasil belajar dan 90% untuk aktivitas siswa. Dalam pembelajaran diharapkan siswa akan terlibat aktif, memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat dalam kegiatan kelompok, dan siswa dapat bersaing dalam permainan dengan menjawab kuis dengan benar, sedangkan untuk kinerja guru peneliti menargetkan 100%. Kinerja guru dapat dilihat mulai dari tahap perencanaan guru sebelum melakukan pembelajaran, kemudian pada tahap pelaksanaan. Apakah guru mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat, guru menyajikan materi dengan baik, dapat

memotivasi siswa, dapat mengkondisikan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta membuat soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengatasi kesulitan siswa sekaligus membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Haurkuning, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi, secara khusus tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaram kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) melalui permainan tulis kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V SDN Haurkuning, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang.
b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) melalui permainan tulis kata untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V SDN Haurkuning, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang.
c. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis usaha ekonomi di kelas V SDN Haurkuning, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) melalui permainan tulis kata.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

a. Bagi siswa

1) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar di kelas.
2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha eknomi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) melalui permainan tulis kata.

b. Bagi Guru

1) Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dikelas.
2) Guru dapat memperbaiki dan dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)) melalui permainan tulis kata agar lebih baik lagi dan dapat digunakan pada materi yang lain.

c. Bagi Peneliti

1) Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa disertai keterampilan lainnya yang juga harus didapat dari suatu pembelajaran.
2) Menambah wawasan tentang teori dan model pembelajaran serta permainan seperti apa yang harus dipakai dan disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.
3) Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa ataupun guru dalam hal ini ditingkat sekolah dasar.

d. Bagi peneliti lain

1) Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.
2) Menjadi tolak ukur agar bisa lebih baik lagi dari peneliti ini.

D. Batasan Istilah

Untuk memperjelas istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini maka peneliti membuat batasan istilah, yaitu sebagi berikut:

1. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan membentuk kelompok yang terbagi secara heterogen untuk mengatasi masalah-masalah yang ditemukan oleh guru, seperti siswa yang kurang aktif dalam belajar, siswa yang agresif dan tidak peduli pada siswa yang lain serta siswa yang tidak bisa bekerja sama dengan teman-temannya. Masalah-masalah tersebut dapat diatasi melalui pembelajaran kooperatif, karena dalam pembelajaran kooperatif akan membuat semua siswa menjadi aktif belajar, membuat siswa peduli dan dapat bekerja sama, karena anggota kelompoknya

dibagi secara heterogen yang akan membuat siswa menjadi lebih dewasa dalam berpikir melalui pembelajaran kooperatif.

2. STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif, dalam STAD siswa belajar secara berkelompok yang terdiri dari 4-5 orang anggota yang terbagi secara heterogen. STAD sendiri identik dengan yang namanya kuis, dalam kuis ini semua anggota mempunyai peran yang sama yaitu untuk menjawab kuis yang diberikan oleh guru, benar dan salahnya kuis yang dijawab oleh siswa akan menjadi penentu dalam menang atau kalahnya kelompok tersebut, karena di akhir kuis akan ada kelompok pemenang. Setiap anggota kelompok harus menjawab kuis dengan benar agar menjadi kelompok pemenang. Sebelum melakukan kuis semua siswa dalam kelompok diharuskan belajar kelompok dan mengerjakan Lembar Kerja Siswa terlebih dahulu, sehingga sebelum melakukan kuis siswa akan termotivasi untuk belajar kelompok lebih giat agar dapat menjawab kuis dengan benar dan kelompoknya bisa menjadi kelompok pemenang.
3. Permainan adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, oleh karena itu permainan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat suasana pembelajaran menjadi sangat menyenangkan bagi siswa untuk membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang didapatkan oleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajarnya melalui kegiatan pembelajaran, dari pengalamannya itu siswa akan mengalami suatu perubahan yang lebih baik yang ditunjukkan oleh siswa mulai dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.
5. Jenis-jenis usaha ekonomi adalah jenis-jenis usaha yang dapat dikerjakan oleh seseorang atau sekelompok orang sesuai dengan keahliannya untuk mendapatkan uang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari 5 bab, bab I membahas tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang yang membahas permasalahan yang

akan diperbaiki dalam penelitian ini, mulai dari kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, kemudian bagaimana rumusan dan pemecahan masalah dari permaslahan yang akan diperbaiki, tujuan penelitian ini untuk memperbaiki permasalahan tesebut, manfaat penelitian memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa disertai keterampilan lainnya yang juga harus didapat dari suatu pembelajaran, batasan istilah dan struktur organisasi skripsi.

Pada bab II membahas tentang kajian pustaka yang terdiri dari hakikat pendidikan IPS, hakikat pembelajaran kooperatif tipe STAD, hakikat permainan, materi jenis-jenis usaha ekonomi, temuan hasil penelitian yang relevam dan hipotesis tindakan.

Pada bab III membahas tentang metode penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, yaitu di SDN Haurkuning, mulai dari 15 April sampai 23 Mei 2016, subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Haurkuning dengan jumlah 34 siswa, metode dan desai penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian terdiri dari pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan dan tes hasil belajar, teknik pengolahan dan analisis data, dan validasi data.

Pada bab IV membahas tentang paparan data dan pembahasan yang terdiri dari paparan data awal, paparan data tindakan siklus I, siklus II dan siklus III, paparan pendapat guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pemberlajaran kooperatif tipe STAD melalui permainan tulis kata, dan pembahasan mengenai kegiatan pembelajaran selama III siklus.

Pada bab V membahas tentang simpulan yang terdiri dari simpulan dari penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pemberlajaran kooperatif tipe STAD melalui permainan tulis kata dan saran untuk guru, siswa, pimpinan sekolah dan peneliti lain.