

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Sikap Kemandirian

a. Pengertian Kemandirian

Pendidikan karakter merupakan upaya untuk membantu perkembangan jiwa anak-anak baik lahir maupun batin, untuk menuju kearah yang lebih baik. Kemandirian merupakan salah satu nilai dalam pendidikan karakter. Kemandirian adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas. Kemandirian berkembang melalui proses belajar yang dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang mulai dari tahapan awal perkembangan kapasitas sampai tahap perkembangan kemandirian yang sempurna. Sa'diyah (2017: 32) menyatakan bahwa kemandirian merupakan suatu sikap yang diperoleh melalui proses perkembangan seseorang dalam perkembangannya, individu mampu menghadapi berbagai situasi dalam lingkungan sosialnya hingga mampu berfikir dan mengambil tindakan yang tepat dalam menghadapi setiap situasi. Desmita (2009: 185) menyatakan bahwa kemandirian mengandung beberapa pengertian, diantaranya:

- 1) Suatu kondisi dimana seseorang memiliki keinginan bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya sendiri.
- 2) Dapat mengambil keputusan dan inisiatif dalam mengatasi masalah yang dihadapi.
- 3) Memiliki kepercayaan diri dan mampu melaksanakan tugas-tugasnya.
- 4) Bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kemandirian merupakan suatu sikap yang diperoleh seseorang melalui proses belajar yang dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang. Kemandirian seseorang melalui suatu tahapan dari mulai tahap awal sampai tahap perkembangan kemandirian yang sempurna. Seseorang mampu berfikir dan mengambil keputusan sendiri dalam menghadapi berbagai masalah tanpa bantuan orang lain. Memiliki kepercayaan diri mampu melaksanakan tugas-tugas serta tidak mudah bergantung pada orang lain dan bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya.

b. Karakteristik Kemandirian

Seseorang dalam mencapai kemandirian yang sempurna harus melalui suatu tahapan. Menurut Yaumi (2014: 100) menyatakan bahwa karakteristik kemandirian memiliki empat tahapan yaitu sebagai berikut:

- 1) Mencari dan meminta membantuan orang lain dalam menyelesaikan tugas tertentu.
- 2) Melakukan suatu hal sendiri melalui arahan dan nasihat dari orang lain.
- 3) Melakukan latihan sendiri secara berulang-ulang melalui prosedur dan langkah-langkah penyelesaian.
- 4) Mengembangkan dan menciptakan suatu cara lain untuk menyelesaikan tugas dengan baik.

Tahapan perkembangan karakteristik kemandirian bermacam-macam. Pendapat lain mengenai karakteristik kemandirian juga dikemukakan oleh Desmita (2009: 186) menyatakan bahwa karakteristik dari ketiga aspek kemandirian yaitu:

- 1) Kemandirian emosional, yaitu aspek kemandirian yang menyatakan perubahan pendekatan hubungan emosional, antara peserta didik dengan guru atau dengan orang tuanya.
- 2) Kemandirian tingkah laku, yaitu suatu kemampuan untuk membuat keputusan tanpa tergantung pada orang lain dan melakukannya secara tanggung jawab.
- 3) Kemandirian nilai, yaitu kemampuan memaknai suatu prinsip tentang benar dan salah, tentang apa yang penting dan apa yang tidak penting.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemandirian yaitu suatu kemampuan untuk membuat keputusan tanpa bantuan dari orang lain. Melakukan latihan secara mandiri dan berulang-ulang melalui suatu prosedur. Karakteristik kemandirian seseorang memiliki tiga aspek yaitu aspek kemandirian emosional, aspek kemandirian tingkah laku, serta aspek kemandirian nilai.

c. Indikator Kemandirian

Sikap kemandirian peserta didik dapat diukur melalui indikator kemandirian. Berikut indikator kemandirian menurut Sahlan & Angga (2017: 194) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Indikator Kemandirian

Nilai	Indikator	
	Kelas 4-6	Kata-kata operasional
Mandiri	Mencari sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah tanpa bantuan pustakawan sekolah	1. Memanfaatkan sumber yang ada untuk menyelesaikan tugas-tugas. 2. Tidak bergantung pada orang lain dalam mengerjakan tugas-tugas
	Mengerjakan PR tanpa meniru pekerjaan temannya.	3. Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan 4. Memiliki kepercayaan diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan

d. Perkembangan Kemandirian Peserta Didik dan Implikasinya Bagi Pendidikan

Kemandirian merupakan kecakapan yang berkembang sepanjang rentang kehidupan individu, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor pengalaman dan pendidikan. Menurut Desmita (2009: 190) menyatakan bahwa pendidikan disekolah perlu melakukan upaya-upaya pengembangan kemandirian peserta didik, di antaranya:

- 1) Mengembangkan proses belajar yang demokratis, yang memungkinkan anak merasa dihargai.
- 2) Mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam pengambilan keputusan dan dalam berbagai kegiatan sekolah.
- 3) Memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan untuk mendorong rasa ingin tahu mereka.
- 4) Penerimaan positif tanpa syarat kelebihan dan kekurangan anak tidak membedakan anak yang satu dengan yang lain.
- 5) Menjalinkan hubungan yang harmonis dan akrab dengan anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa upaya untuk pengembangan kemandirian pada peserta didik yaitu dengan cara mengembangkan proses pembelajaran yang demokratis yang memungkinkan anak untuk merasa dihargai. Pengembangan kemandirian dengan mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam mengambil keputusan yang ada di sekolah, memberikan kebebasan pada anak dalam mengesplor lingkungannya agar dapat mendorong rasa ingin tahu mereka. Menerima positif kekurangan dan kelebihan pada anak serta tidak membedakan antara anak yang satu dengan yang lainnya dan menjalin hubungan yang harmonis dan akrab dengan anak.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan seperangkat proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang. Rahyubi (2014: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas seseorang untuk mencapai kepandaian atau ilmu yang tidak dimiliki sebelumnya. Dengan belajar menjadi tahu, memahami, mengerti, serta dapat melaksanakan dan memiliki sesuatu. Belajar merupakan aktivitas menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis, proses belajar terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap informasi, transformasi dan evaluasi. Menurut Hamalik (2011: 28) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup dalam kebiasaan (habit), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Hamdani (2011: 20) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pengetian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang. Aktivitas tersebut merupakan perubahan menuju kehidupan yang lebih baik melalui tahapan yang sistematis. Belajar juga dapat menambah

pengetahuan untuk lebih baik dari sebelumnya yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungannya.

b. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil pengukuran yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar. Menurut Mulyasa (2013: 189) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hamdani (2011: 137- 138) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Prestasi belajar dapat dikatakan sebagai hasil pengukuran dari penilaian kegiatan belajar yang dinyatakan dalam simbol, huruf, maupun kalimat yang sudah dicapai oleh peserta didik pada periode tertentu. Prestasi belajar di bidang pendidikan merupakan hasil pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diukur menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha yang telah dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Hasil penilaian yang telah

dicapai oleh peserta didik dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat, untuk mengukur prestasi belajar peserta didik dapat diukur dengan menggunakan tes atau menggunakan instrumen.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Untuk mencapai prestasi belajar sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Menurut Mulyasa (2013: 189) Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar tersebut diantaranya yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri, adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor internal yaitu:

- a) Intelegensi, merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar. Intelegensi merupakan dasar potensi bagi pencapaian hasil belajar, jadi hasil belajar yang dicapai akan bergantung pada tingkat intelegensi, dan hasil belajar yang dicapai tidak akan melebihi tingkat intelegensinya. Semakin tinggi tingkat intelegensi, maka semakin tinggi pula kemungkinan tingkat hasil belajar yang dicapai.
- b) Minat, yaitu kecenderungan dan keinginan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu.
- c) Sikap merupakan gejala internal yang berdimensi afektif, berupa kecenderungan untuk merespon dengan cara yang relatif terhadap suatu objek baik bersifat positif maupun negatif.
- d) Waktu dan kesempatan, yang dimiliki oleh setiap individu berbeda sehingga akan berpengaruh terhadap perbedaan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, peserta didik yang memiliki banyak waktu dan kesempatan untuk belajar cenderung memiliki prestasi yang tinggi daripada peserta didik yang hanya memiliki sedikit waktu dan kesempatan untuk belajar dan akan memiliki prestasi yang rendah.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai prestasi belajar seperti yang diharapkan perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut diantaranya faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri. Adapun yang tergolong dalam faktor ini adalah intelegensi, minat, sikap, waktu dan kesempatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan anatar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Kedalam faktor ini termasuk lingkungan keluarga, sekolah, teman dan masyarakat pada umumnya. Sedangkan faktor non sosial adalah faktor lingkungan yang bukan sosial seperti keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber dan sebagainya. Faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar ialah peranan faktor guru atau fasilitator.

Faktor internal dan eksternal sangat mempengaruhi prestasi belajar yang diperoleh peserta didik. Dalam pencapaian prestasi belajar peserta didik, prestasi belajar dapat diukur menggunakan tes. Menurut Gronlund (Azwar, 2013: 18) menyatakan bahwa prinsip dasar dalam pengukuran prestasi belajar sebagai berikut:

- a) Tes prestasi harus mengukur hasil belajar yang telah dibahas secara jelas sesuai dengan tujuan instruksional

- b) Tes prestasi harus mengukur suatu sample yang representatif dari hasil belajar dan dari materi yang dicakup oleh program instruksional atau pengajaran
- c) Tes prestasi harus berisi item-item dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan
- d) Tes prestasi harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya
- e) Reliabilitas tes prestasi harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurnya harus ditafsirkan dengan hati-hati
- f) Tes prestasi harus digunakan untuk meningkatkan belajar para peserta didik

Pada penelitian yang akan peneliti laksanakan, untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik dengan teknik tes menggunakan alat ukur berupa soal tertulis. Untuk mengukur prestasi belajar peserta didik pada saat selesai pembelajaran diadakan tes untuk mengukur prestasi belajar peserta didik, tes ini diberikan pada setiap pertemuan. Tes ini digunakan untuk mengetahui prestasi belajar yang diperoleh setelah peserta didik memperoleh tindakan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan. Model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran. Slavin (2009: 5) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan pencapaian prestasi para peserta didik dan juga dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam

bidang akademik, pembelajaran kooperatif merupakan sarana yang sangat baik untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Johnson & Johnson dalam (Arends, 2008. 9) mendefinisikan pembelajaran kooperatif tidak hanya mempengaruhi toleransi dan penerimaan yang lebih luas terhadap peserta didik dengan kebutuhan khusus juga dapat mendukung terciptanya hubungan yang lebih baik di antara peserta didik dengan ras dan etnis yang beragam.

Model pembelajaran kooperatif memiliki metode dalam penerapannya. Menurut Slavin (2009: 6-10) menyatakan bahwa metode belajar dengan cara bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen, peserta didik dapat bekerjasama dalam kelompok untuk memperoleh informasi yang belum diketahui. Peserta didik bekerjasama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kelompok kecil dengan anggota terdiri dari empat sampai enam peserta didik secara heterogen dalam setiap kelompoknya. Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pembelajaran. Peserta didik bekerjasama dalam kelompoknya dan bertanggung jawab terhadap teman dan dirinya sendiri untuk mencapai keberhasilan pada kelompoknya.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe dan variasi. *Students Teams Achievement Divisions* (STAD) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Slavin (2009: 12) gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi peserta didik untuk dapat mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Hosnan (2016: 246) STAD merupakan salah satu model pembelajaran yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama, kreatif, berpikir kritis, dan ada kemampuan untuk membantu teman dalam pembelajaran. Apabila para peserta didik ingin agar timnya mendapatkan penghargaan tim mereka harus saling membantu timnya untuk menguasai materinya. Isjoni dalam (Jannah & Sulianto, 2018: 154) mengatakan bahwa STAD merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Pendapat para ahli mengenai pengertian STAD dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pembelajaran yang meningkatkan interaksi dan motivasi belajar peserta didik agar saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran. Keberhasilan dalam kelompok dipengaruhi oleh kemampuan setiap anggota kelompok, setiap peserta didik harus

berusaha dan bertanggung jawab penuh dalam kelompok agar mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Pembelajaran Kooperatif tipe STAD terdiri dari 5 tahapan komponen utama, Slavin (2009: 143-146) menyatakan ada 5 komponen STAD, diantaranya sebagai berikut:

1) Presentasi Kelas

Materi dalam STAD pertama-tama dikenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru.

2) Tim

Tim dalam pembelajaran kooperatif terdiri dari empat atau lima peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, Tim akan diberikan lembar kerja untuk dikerjakan bersama, setelah itu anggota tim akan diberikan kuis yang harus dikerjakan oleh setiap individu.

3) Kuis

Kuis diberikan setelah peserta didik memperoleh materi pembelajaran dari guru, dan juga setelah peserta didik melaksanakan kerja tim. Para peserta didik akan mengerjakan kuis secara individual. Para peserta didik tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga, tiap peserta didik bekerja secara individual untuk memahami materinya.

4) Skor kemajuan individual

Gagasan dibalik skor individual adalah untuk memberikan kepada tiap peserta didik tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja lebih baik dari sebelumnya. Tiap peserta didik dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya.

5) Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim peserta didik dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD peserta didik akan mendapatkan poin kemajuan berdasarkan dari perbandingan skor awal peserta didik dengan skor kuis yang diperoleh. Adapun Perhitungan pemerolehan poin kemajuan individu menurut Slavin (2009: 159-160) sebagai berikut:

Table 2.2 Perhitungan skor kemajuan

Skor Kuis	Skor perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	5
10 – 1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
Kertas jawaban sempurna (tanpa terlepas dari skor awal)	30

Skor tim dihitung berdasarkan rata-rata poin kemajuan seluruh anggota tim dengan mejumlahkan seluruh poin kemajuan

yang didapat seluruh anggota tim kemudian dibagi sejumlah anggota tim tersebut. Setelah perhitungan rata-rata kelompok diperoleh skor kelompok yaitu sebagai berikut:

Table 2.3 Tingkat Perkembangan Skor Kelompok

Rata-rata Skor	Predikat
$0 \leq N \leq 5$	-
$6 \leq N \leq 15$	Tim yang Baik (<i>Good Team</i>)
$16 \leq N \leq 20$	Tim yang Baik Sekali (<i>Great Team</i>)
$21 \leq N \leq 30$	Tim yang Istimewa (<i>Super Team</i>)

Setelah masing-masing kelompok memperoleh predikat berdasarkan skor tim yang diperoleh, setiap tim diberikan hadiah berupa penghargaan berdasarkan predikat tim yang diperoleh dari perhitungan skor kelompok.

Berdasarkan tahapan model STAD peneliti memodifikasi tahapan-tahapan model STAD dengan media *Flashcard*. Adapun tahapan-tahapan yang sudah peneliti modifikasi sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal:

- a. Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- b. Guru mengecek kesiapan diri peserta didik dengan mengecek kehadiran peserta didik.
- c. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional
- d. Guru memberikan motivasi belajar peserta didik
- e. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran

- f. Guru melakukan apresiasi dengan tanya jawab seputar materi pembelajaran

2) Kegiatan Inti:

Fase 1: Presentasi Kelas

- a. Guru menugaskan peserta didik membaca teks bacaan yang ada di buku siswa
- b. Guru menjelaskan materi dibantu dengan media *flashcard*.
- c. Guru menunjuk perwakilan peserta didik untuk maju kedepan kelas menjelaskan atau mendeskripsikan gambar yang ada di *flashcard*.
- d. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan bila ada materi yang belum jelas.

Fase 2: Belajar Tim

- a. Guru memberi arahan kepada peserta didik bagaimana cara membentuk kelompok belajar.
- b. Guru membentuk anggota kelompok 4-5 secara heterogen.
- c. Guru memberikan LKPD dan menugaskan setiap kelompok untuk berdiskusi mengerjakan LKPD
- d. Guru membimbing peserta didik memanfaatkan berbagai sumber yang ada dalam mengerjakan LKPD
- e. Guru menugaskan perwakilan anggota kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Fase 3: Kuis

- a. Guru memberikan arahan kuis kepada seluruh peserta didik, dalam mengerjakan kuis yang ada di *flashcard*
- b. Guru menugaskan setiap satu anggota masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk menjawab kuis yang ada di *flashcard*, dan melakukannya secara bergantian.
- c. Guru menugaskan masing-masing anggota kelompok yang maju untuk memilih salah satu *flashcard* dan menjawab kuis yang ada di *flashcard*
- d. Guru mendiskusikan bersama peserta didik mengenai jawaban kuis masing-masing anggota kelompok.
- e. Guru memberikan nilai kepada anggota kelompok yang menjawab kuis dengan benar

Fase 4: Skor kemajuan individual

- a. Guru menghitung skor jumlah nilai peserta didik yang menjawab pertanyaan benar dan skor jawaban benar dijadikan skor kelompok, semakin banyak skor yang akan diperoleh tim tersebut.

Fase 5: Rekognisi tim

- a. Guru menentukan tim yang memiliki skor tertinggi dan dijadikan pemenang dan memperoleh predikat.
- b. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi

3) Kegiatan Akhir:

- a. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Guru memberikan evaluasi berupa tes akhir seputar materi pembelajaran kepada peserta didik.
- c. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam

4. Media *Flashcard*

a. Pengertian Media

Media memiliki kegunaan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Bretsz dalam (Anitah,2008: 2) menyatakan bahwa media adalah sesuatu yang terletak di tengah-tengah, jadi suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan. Sementara itu Briggs dalam (Sadiman, 2011:6) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sadiman (2011: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media memiliki kegunaan yang penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyalurkan informasi atau pesan kepada

peserta didik. Melalui pengalaman yang konkret sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar serta memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat peserta didik.

Media memiliki kegunaan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Sadiman (2011: 17) menyatakan bahwa secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, objek yang terlalu kompleks, konsep yang terlalu luas.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: menumbuhkan kegairahan belajar; memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan; memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

b. Media *Flashcard*

Media *Flashcard* adalah kartu pelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Said (2015: 211) menyatakan bahwa permainan *flashcard* merupakan alat belajar yang efektif dengan berbagai macam pola permainan, *flashcard* dapat digunakan dalam berbagai topik bidang

studi atau tematik studi. *Flashcard* digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan. Aktivitas permainan *flashcard* mampu membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang sukar dan rumit menjadi mudah untuk di pahami. Widya (2018: 41) menyatakan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks atau tanda simbol yang sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, uraian yang mampu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada di kartu.

Flashcard merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Muthoharoh (2018: 182) menyatakan bahwa *flashcard* merupakan salah satu permainan edukatif berupa kartu yang terdapat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh pembuatnya dalam meningkatkan berbagai aspek, diantaranya meningkatkan: meningkatkan daya ingat, kosa kata, dan melatih kemandirian. Dalam penggunaan media *flashcard* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam aktivitas pembelajaran. Sadiman (2017: 141) adapun kekurangan dan kelebihan *flashcard* sebagai berikut:

- 1) Kelebihan media *flashcard*
 - a) Memiliki sifat yang konkret
 - b) Gambar mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
 - c) Dapat memperjelas masalah
 - d) Murah dan mudah didapat serta mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus
- 2) Kekurangan media *flashcard*
 - a) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata
 - b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
 - c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *flashcard* memiliki berbagai kegunaan yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. peserta didik memahami materi yang sukar dan rumit menjadi mudah untuk dipahami. *Flashcard* merupakan kartu yang terdapat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh pembuatnya. *Flashcard* juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Tema 9 Kayanya Negeriku

Kurikulum 2013 adalah pengembangan dari kurikulum yang sudah ada. Prinsip pembelajaran pada kurikulum 2013 tidak jauh berbeda dari kurikulum sebelumnya. Praswoto (2015: 5) menyatakan bahwa pengembangan kurikulum 2013 merupakan upaya peningkatan mutu pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang kreatif dan mampu menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*).

Implementasi Kurikulum 2013 di SD/MI telah berdampak pada perubahan pendekatan pembelajaran yang digunakan, pendekatan baru tersebut yaitu pendekatan tematik terpadu. Pendekatan tematik terpadu yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai materi ke dalam berbagai tema. Pembelajaran

tematik memiliki ciri-ciri atau karakteristik. Suryosubroto (2009: 134)

menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran tematik yaitu:

- a. Berpusat pada peserta didik
- b. Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- e. Bersifat fleksibel
- f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini mengambil tema 9 kayanya negeriku dengan kompetensi inti (KI) sebagai berikut:

- a. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Penelitian yang Relevan

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu meninjau beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Ada beberapa penelitian yang relevan yang terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho & Shodikin (2018: 22-32) penelitian ini berjudul Keefektifan Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Berbantu Komik Pada Siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif diskriptif. Hasil yang diperoleh dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 94,1% termasuk dalam kategori tuntas karena suatu kelas terkategori tuntas jika siswa yang tuntas belajar $\geq 85\%$. Ditinjau dari aktivitas siswa, mencapai persentase aktivitas siswa sebesar 88,25% sehingga termasuk kategori aktif. Ditinjau dari aktivitas guru, diperoleh persentase aktivitas guru sebesar 89,15% sehingga termasuk dalam kategori baik. Sedangkan ditinjau respon positif siswa, persentasenya sebesar 96,47% sehingga termasuk dalam kategori baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Suid (2017: 70-81) dengan penelitian yang berjudul Analisis Kemandirian Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas III SD Negeri 1 Banda Aceh. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemandirian peserta didik terdiri atas aspek percaya diri, mampu bekerja sendiri, menghargai waktu, memiliki hasrat bersaing untuk maju, bertanggung jawab dan memiliki kemampuan mengambil keputusan. Kemandirian yang berada pada kategori baik adalah percaya diri, mampu bekerja sendiri, menghargai waktu, memiliki hasrat untuk bersaing maju sedangkan pada kategori cukup baik adalah bertanggung jawab dan mampu mengambil keputusan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani & Nulanda (2017: 167-182) dengan penelitian yang berjudul Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimen. Analisis *independent sample t-test* dari data *gain score* kelompok eksperimen (11.7895) lebih tinggi daripada kelompok kontrol (3.2500) dengan nilai t-hitung 8.998 dan *sig.* 0.000 ($p < 0.01$), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa *flash cards* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Tiantong & Teemuangsai (2013: 86-92) dengan penelitian yang berjudul *Student Team Achievement Divisions (STAD) Technique Throught The Moodle To Enchance Learning*

Achievement. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pencapaian skor pretest berbeda secara signifikan dari yang posttest di tingkat 0,05, dan nilai efisiensi pelajaran berada di 83,05 / 80,40 menurut rumus $E1 / E2$, yang lebih tinggi dari nilai yang ditentukan 80/80. Kesimpulannya, teknik pembagian prestasi tim peserta didik dapat diterapkan melalui model STAD dapat meningkatkan prestasi belajar pada kursus pemrograman komputer dengan sukses.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rattanatumma (2016: 194-199) dengan penelitian yang berjudul *Assessing The Effectiveness of STAD Model And Problem Based Learning in Mathematics Learning Achievement And Problemsolving Ability*. Penelitian ini adalah Kuasi- Penelitian Eksperimental. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa, ada yang signifikan perbedaan antara metode pengajaran, prestasi belajar matematika dan kemampuan pemecahan masalah. Kedua metode mengalami peningkatan dalam post-test, selanjutnya terbukti bahwa model STAD pembelajaran kooperatif efektif dibandingkan dengan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan siswa dalam matematika.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang ada memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaan dalam penelitian yang akan digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran

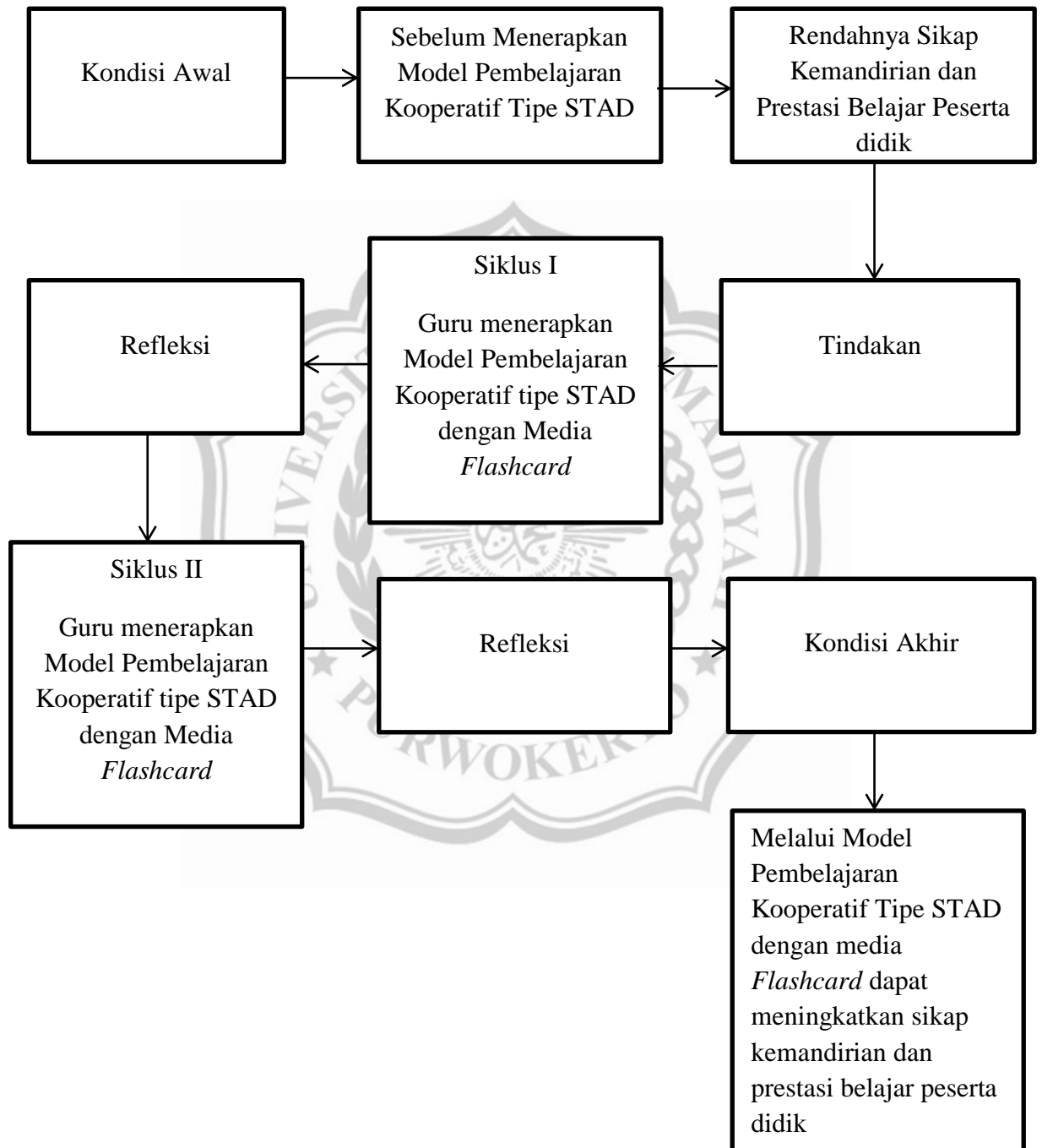
Student Team Achievement Divisions (STAD). Perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk meningkatkan sikap kemandirian dan prestasi belajar peserta didik dibantu dengan media *flashcard* pada tema 9 kelas IV di SDN 1 Kedungwuluh. Jenis penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori maka dapat dibuat kerangka pikir sebagai berikut: kondisi awal proses pembelajaran masih berpusat pada guru, guru selalu berusaha melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, tetapi peserta didik masih terlihat belum aktif, dalam pembelajaran guru terus menerus membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan sikap kemandirian peserta didik masih rendah dan hal ini mempengaruhi prestasi belajar peserta didik menjadi rendah. Salah satu tindakan untuk dijadikan solusi yaitu peneliti menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD dengan media *flashcard*. Model pembelajaran STAD dapat membantu menumbuhkan kompetensi peserta didik, berpikir kritis dan mengembangkan sikap sosial sehingga dapat meningkatkan motivasi, dan aktivitas belajar peserta didik.

Model Pembelajaran STAD dibantu dengan media *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan sikap kemandirian dan prestasi belajar peserta

didik. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian landasan teori dan kerangka pikir dapat diajukan hipotesis tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut:

1. Melalui model pembelajaran Kooperatif tipe STAD dengan media *flashcard* dapat meningkatkan sikap kemandirian peserta didik dengan hasil separuh dari jumlah peserta didik dapat mencapai indikator sikap kemandirian di kelas IV SD Negeri 1 Kedungwuluh
2. Melalui model pembelajaran Kooperatif tipe STAD dengan media *flashcard* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 1 Kedungwuluh

