



**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN DALAM
MEMBUAT KARYA BENDA KONSTRUKSI DENGAN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE
*STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)***

**(PTK pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu)**

SKRIPSI

OLEH:

**YULI MUHARSIH
A1G010068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN DALAM
MEMBUAT KARYA BENDA KONSTRUKSI DENGAN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE
STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION
(*STAD*)
(PTK pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

OLEH:

**YULI MUHARSIH
A1G010068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuli Muharsih
NPM : A1G010068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, isi dari skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, dan saya sanggup menerima konsekwensi di kemudian hari.

Bengkulu, Juni 2014
Yang Menyatakan



Yuli Muharsih
A1G010068

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

- ❖ **Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain) dan kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap (QS. Al-Insyirah: 5-7).**
- ❖ **Manusia yang paling baik adalah yang bisa memberi manfaat bagi manusia lain (HR. Al Thabarani).**
- ❖ **Sukses bukanlah akhir dari segalanya, kegagalan bukanlah sesuatu yang fatal, namun keberanian untuk meneruskan kehidupanlah yang harus diperhatikan (Winston Churchill).**

Alhamdulillahirabbil Alamin...

Sujud syukurku atas nikmat, ridho, dan kesempatan yang diberikan Allah SWT kepadaku, akhirnya cita dan harapku dapat tercapai. Atas izin-Mu telah ku lalui segala rintangan, yang kemudian menjadi kekuatanku dalam mencapai kesuksesan. Akan ku persembahkan skripsiku ini untuk orang-orang yang aku cintai:

- ❖ **Emakku (Nurbaya) dan Bapakku (Aminullah) yang selalu memberikan yang terbaik, selalu memotivasiku, membimbingku dan selalu menyelipkan do'a tulus dalam setiap langkahku.**
- ❖ **Kakakku (Muklis), Adikku (Wahyuni Aprilia), dan Ayuk (Mila K.) motivasi dan semangat dari kalian sungguh menginspirasiku.**
- ❖ **Seluruh keluarga besarku yang selalu mendoakan dan menanti keberhasilanku.**
- ❖ **Sahabat-sahabat terbaikku yang menjadi bagian dari prosesku "ROPyUMIYoTy" (adek Rossy, Oriza, nyot Puput, Mama, mbak Indra, yank Yolenk, Tyas), Trik, Yessi Kure, Tetah, Yatna, Juliana, Sulis, Maknyak, Oti, dan Laila warna-warni yang kalian lukiskan takkan pernah pudar hingga ujung usiaku.**
- ❖ **Seseorang yang selalu memberi semangat, bantuan dan waktunya untukku (Afrivan Ardi).**
- ❖ **Teman-teman seperjuangan PGSD Universitas Bengkulu angkatan tahun 2010 khususnya kelas B yang telah mengukir canda tawa bersama, sukses untuk kita semua.**
- ❖ **Almamatерku Universitas Bengkulu.**

ABSTRAK

Muharsih, Yuli. 2014, Peningkatan Aktivitas Pembelajaran dalam Membuat Karya Benda Konstruksi dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Student Team-Achievement Devision (STAD)* (PTK pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu). Pembimbing Utama Dra, Hasnawati M.Si. dan Pembimbing Pendamping Dwi Anggarini, S.Sn, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam membuat karya benda konstruksi pada mata pelajaran SBK kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD*. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu. Instrumen` yang digunakan yakni lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Teknik analisis data observasi dengan menggunakan rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisi skor, dan kisaran nilai untuk tiap kriteria. Hasil penelitian siklus I diperoleh rata-rata observasi aktivitas guru 42,5 kategori cukup, siklus II 49,5 kategori baik, dan siklus III 54,5 kategori baik. Rata-rata observasi aktivitas siswa siklus I 39,5 kategori cukup, siklus II 47,6 kategori baik, dan siklus III 51,5 karegori baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran SBK dalam membuat karya benda konstruksi di kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu.

Kata kunci: Aktivitas Pembelajaran, Model Kooperatif Tipe *STAD*, Benda Konstruksi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Pembelajaran dalam Membuat Karya Benda Konstruksi dengan Menggunakan Model koopertif Tipe *Student Team Achievement Devision (STAD)* (PTK pada Mata Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu)”. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, sahabat dan kaum muslimin yang tetap istiqomah menegakkan kebenaran.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, S.E. M.Sc. selaku Rektor Universitas Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
3. Bapak Dr. Manap Somantri, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
4. Ibu Dra. Victoria Karjiyati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu
5. Ibu Dra, Hasnawati, M.Si. selaku Pembimbing I yang telah ikhlas membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul skripsi sampai selesainya skripsi ini.
6. Ibu Dwi Anggraini, S.Sn. M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah ikhlas membimbing dan mengarahkan dari pengajuan judul skripsi sampai selesainya skripsi ini.
7. Bapak Bambang Parmadie, S.Pd. M.Sn. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, masukan, kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak Pebrian Tarmizi, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, masukan, kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
9. Ibu Suryani, S.Pd. selaku Kepala SDN 68 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Ambarina, S.Pd. selaku guru kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu yang telah membantu pada saat penulis melakukan penelitian
11. Bapak dan Ibu dosen PGSD JIP FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.

12. Bapak Bambang Parmadie, S.Pd. M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan.
13. Ayahanda dan Ibunda yang selalu mendo'akan dengan tulus dan sabar menanti kesuksesanku.
14. Seluruh teman-teman mahasiswa S1 PGSD Universitas Bengkulu angkatan 2010.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses penyusunan skripsi ini. Akhirnya saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Bengkulu, 2014
Penulis

Yuli Muharsih

DAFTAR ISI

	halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Persetujuan Pembimbing dan Ketua Program Studi.....	iii
Halaman Pengesahan Fakultas	iv
Halaman Pernyataan	v
Motto dan Persembahan.....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Lampiran	xii
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Bagan.....	xv
Daftar Grafik	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori	7
B. Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis Tindakan	33
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	34
B. Subjek Penelitian	34
C. Definisi Operasional	35
D. Prosedur Penelitian	35
E. Instrumen-instrumen Penelitian.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data.....	44
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	133
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	142
B. Saran	142
Daftar Pustaka	145
Daftar Riwayat Hidup	147
Lampiran- Lampiran	

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	147
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Diknas	148
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian	149
Lampiran 4. Silabus Siklus I	150
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	153
Lampiran 6. Lembar Panduan Pembuatan Benda Konstruksi	161
Lampiran 7. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pengamat I Siklus I.....	162
Lampiran 8. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pengamat II Siklus I	165
Lampiran 9. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	168
Lampiran 10. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pengamat I Siklus I	171
Lampiran 11. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pengamat II Siklus I....	174
Lampiran 12. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	177
Lampiran 13. Silabus Siklus II	180
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	183
Lampiran 15. Lembar Panduan Pembuatan Benda Konstruksi	193
Lampiran 16. Lembar Observasi Aktivitas Pengamat I Guru Siklus II.....	194
Lampiran 17. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pengamat II Siklus II ...	197
Lampiran 18. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	200
Lampiran 19. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pengamat I Siklus II ...	203
Lampiran 20. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pengamat II Siklus II..	206
Lampiran 21. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	209
Lampiran 22. Silabus Siklus III.....	212
Lampiran 23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	215
Lampiran 24. Lembar Panduan Pembuatan Benda Konstruksi	224
Lampiran 25. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pengamat I Siklus III....	225
Lampiran 26. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pengamat II Siklus III .	238
Lampiran 27. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III	231
Lampiran 28. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pengamat I Siklus III .	234
Lampiran 29. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pengamat II Siklus III.	237
Lampiran 30. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III	240
Lampiran 31. Deskriptor Observasi Aktivitas Guru.....	243
Lampiran 32. Deskriptor Observasi Aktivitas Siswa.....	249
Lampiran 33. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	254

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Interval Kriteria Penilaian Aktivitas Guru.....	45
Tabel 3.2. Interval Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	45
Tabel 4.1. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	57
Tabel 4.2. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	64
Tabel 4.3. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II	86
Tabel 4.4. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	92
Tabel 4.5. Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus III	114
Tabel 4.6. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	119
Tabel 4.7. Hasil Karya Siswa Siklus I- Siklus III.....	137

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1. Karya Kelompok 1 Siklus I.....	67
Gambar 4.2. Karya Kelompok 2 Siklus I	69
Gambar 4.3. Karya Kelompok 3 Siklus I.....	70
Gambar 4.4. Karya Kelompok 4 Siklus I.....	71
Gambar 4.5. Karya Kelompok 5 Siklus I.....	72
Gambar 4.6. Karya Kelompok 1 Siklus II.....	96
Gambar 4.7. Karya Kelompok 2 Siklus II.....	98
Gambar 4.8. Karya Kelompok 3 Siklus II.....	99
Gambar 4.9. Karya Kelompok 4 Siklus II.....	100
Gambar 4.10. Karya Kelompok 5 Siklus II.....	101
Gambar 4.11. Karya Kelompok 1 Siklus III	123
Gambar 4.12. Karya Kelompok 2 Siklus III	125
Gambar 4.13. Karya Kelompok 3 Siklus III	126
Gambar 4.14. Karya Kelompok 4 Siklus III	127
Gambar 4.15. Karya Kelompok 5 Siklus III	128
Gambar 16. Bentuk Kreasi dalam Penyusunan <i>Stick Ice Cream</i>	188
Gambar 17. Hiasan untuk Karya Benda Konstruksi.....	219

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Berpikir	32
Bagan 3.1. Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas	36

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1. Peningkatan Aktivitas Guru Siklus I, II, dan III.....	134
Grafik 4.2. Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di Sekolah Dasar bukan hanya sekedar proses transformasi pengetahuan seni dan budaya serta keterampilan, tetapi perlu diupayakan pengembangan sikap secara aktif, kritis dan kreatif (Susanto, 2013: 265). Hal inilah yang melatar belakangi pentingnya keberadaan SBK sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD. Namun, pada kenyataannya yang ditemui di lapangan penerapan mata pelajaran SBK di SD masih jauh dari harapan.

Para guru lebih mementingkan mata pelajaran lain jika dibandingkan dengan mata pelajaran SBK. Mata pelajaran SBK seakan di kesampingkan dan hanya tertulis di jadwal pelajaran yang dalam pelaksanaannya belum sesuai dengan standar kompetensi yang ada di dalam kurikulum. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru selalu menugaskan siswa untuk menggambar bebas dan bernyanyi bebas secara bergiliran di depan kelas. Permasalahan seperti ini disebabkan karena ketidak mampuan guru dalam mengajarkan SBK, pembelajaran SBK di SD diajarkan oleh guru kelas yang tidak memiliki latar belakang pendidikan seni serta anggapan para guru pada umumnya bahwa pelaksanaan pembelajaran SBK hanyalah menggambar, bernyanyi, atau materi yang hanya disampaikan secara teori. Padahal dalam mata pelajaran SBK memiliki cakupan materi yang cukup luas, yang terdiri dari Seni Rupa, Seni Tari, Seni Musik, dan Keterampilan.

Berdasarkan kegiatan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Februari di SDN 68 Kota Bengkulu, kegiatan dalam pembelajaran SBK yang sering dilakukan oleh guru lebih dominan dalam ruang lingkup Seni Rupa. Namun, pembelajaran yang diajarkan oleh guru masih belum memberikan kontribusi terhadap perkembangan kreativitas siswa dan siswa cenderung pasif. Hal ini disebabkan karena guru masih saja memberikan tugas kepada siswa untuk menggambar bebas, tanpa memberikan aktivitas Seni Rupa yang lainnya kepada siswa seperti membuat karya benda konstruksi, mozaik, meronce, makrame, dan lain sebagainya. Padahal di dalam kurikulum SBK khususnya Seni Rupa terdapat kompetensi dasar yang menuntut siswa untuk menghasilkan suatu karya.

Kegiatan dalam berkarya Seni Rupa hanya diberikan pada akhir semester, namun kegiatan ini tidak dilaksanakan dalam proses pembelajaran di kelas melainkan pekerjaan rumah, sehingga guru tidak dapat melihat dan mengamati bagaimana aktivitas siswa dalam membuat karya tersebut apakah karya tersebut benar-benar hasil dari kemampuan yang mereka miliki.

Selain itu, penggunaan model ataupun metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Namun, dalam kegiatan pembelajaran guru belum menerapkan model pembelajaran yang ada, sehingga belum mampu menarik perhatian siswa dan belum dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak SD, yang mana karakteristik anak SD adalah anak yang suka bermain, senang bergerak,

melakukan sesuatu (berkarya) secara langsung dan bekerja dalam kelompok (Sumantri, 2006: 6.3-6.4).

Mengetahui kenyataan seperti yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran Seni Rupa yang dapat melibatkan siswa secara aktif, menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat melihat secara langsung bagaimana aktivitas siswa dalam menciptakan suatu karya. Oleh karena itu, peneliti menawarkan alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan berkarya benda konstruksi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Division (STAD)*. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran SBK (Tumurang, 2006: 98).

Penggunaan pendekatan atau model pembelajaran memberikan pengaruh terhadap aktivitas siswa. Zulfida (2012) telah melakukan penelitian dalam membuat karya benda konstruksi dengan judul penelitian “Peningkatan Kreativitas Siswa untuk Membuat Karya Kerajinan Teknik Konstruksi melalui Pendekatan Konstruktivisme pada Bidang Studi SBK di kelas IV SDI Taarbiyatul Athfal Surabaya”. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Zulfida terbukti bahwa nilai secara klasikal meningkat dari 97,3% pada siklus I dan menjadi 100% pada siklus II, dan kreativitas siswa juga meningkat dari 71% pada siklus I menjadi 77,8% pada siklus II.

Melihat keberhasilan penelitian yang telah dilakukan oleh Zulfida melalui pendekatan konstruktivisme, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

tindakan kelas pada mata pelajaran SBK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*. Dipilihnya model kooperatif tipe *STAD* dalam membuat karya benda konstruksi karena dapat mengembangkan sikap partisipasi dalam kelompok sehingga setiap anggota kelompok terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa tanggung jawab dan saling membantu dalam kelompok sehingga berusaha agar menjadi kelompok yang terbaik (Rusman, 2011: 214). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini akan diberi judul “Peningkatan Aktivitas Pembelajaran dalam Membuat Karya Benda Konstruksi dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *STAD* pada Mata Pelajaran SBK di Kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD* dalam membuat karya benda konstruksi pada pembelajaran SBK dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu dalam membuat karya benda konstruksi dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti
 - a. Dapat memberikan pengalaman dan bekal pengetahuan dalam pembelajaran SBK dalam membuat karya benda konstruksi dengan menerapkan model kooperatif tipe *STAD*.
 - b. Dapat menambah pengetahuan serta wawasan dalam mengaplikasikan teori yang telah diperoleh semasa kuliah, khususnya tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
 - c. Dapat meningkatkan inovasi pembelajaran sehingga manumbuhkan sikap profesionalisme bagi calon guru SD.
2. Bagi siswa
 - a. Siswa mendapatkan pembelajaran yang melibatkannya secara langsung serta dapat mengembangkan kemampuannya dalam membuat karya benda konstruksi.
 - b. Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran SBK sehingga siswa termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
 - c. Dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga mereka terlibat aktif dalam pembelajaran.
 - d. Siswa dapat belajar sesuai dengan tahapan perkembangannya dan karakteristik usianya.
3. Bagi guru
 - a. Membantu dalam mencari solusi dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran SBK.

- b. Memberikan informasi tentang model kooperatif tipe *STAD* serta fungsi dan tujuan pembelajaran SBK.
- c. Menjadi bahan referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran SBK di SD

a. Hakikat Pembelajaran SBK

Pembelajaran SBK merupakan mata pelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam dunia pendidikan. Pendidikan bukan hanya mengajarkan siswa untuk menjadi pintar dan cerdas, namun disisi lain pendidikan juga harus mempertimbangkan unsur kreativitas pada diri siswa. Maka melalui pembelajaran SBK inilah, para siswa dapat memunculkan kreativitasnya, misalnya melalui kegiatan menggambar, menempel, kolase, mozaik, membuat benda konstruksi, dan lain-lain.

Sobandi (2008: 40) menyatakan bahwa SBK merupakan mata pelajaran yang memiliki keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik yang memberikan pengalaman dalam bentuk berkreasi, berekspresi dan berapresiasi. Oleh karena itu, pelajaran SBK dirasakan sangatlah penting keberadaannya bagi siswa, karena pelajaran SBK ini bersifat multilingual, multidimensional, dan multikultural (Susanto, 2013: 252). Multilingual bertujuan mengembangkan potensi mengekspresikan diri dengan berbagai cara, multidimensional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpersepsi, pengetahuan, analisis, evaluasi, apresiasi serta mengembangkan fungsi otak kanan dan kiri, dan multikultural berfungsi

untuk menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keanekaragaman budaya yang ada.

Dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi kurikulum 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (Sobandi, 2008: 40). Oleh karena itu, pada pembelajaran SBK aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi diintegrasikan dengan seni.

Proses pembelajaran SBK bukan hanya mengajarkan teori-teori atau materi ajar saja, tetapi juga pengaplikasian dalam pengembangan dan peningkatan aktivitas siswa dalam membuat suatu karya, sehingga melalui kegiatan tersebut siswa dapat mengekspresikan, berkreasi dan berapresiasi terhadap karya yang mereka ciptakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBK mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Melalui SBK diharapkan siswa menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif. Peran guru dalam pembelajaran SBK ini sangatlah penting, karena tanpa adanya peran guru dalam membimbing, memimpin serta memfasilitasi belajar siswa maka kreativitas siswa tidak dapat berkembang secara optimal.

b. Fungsi dan Tujuan SBK

SBK diajarkan di SD bukanlah untuk menciptakan siswa agar menjadi seorang seniman, namun lebih kepada pengembangan kreativitas

dan ekspresi kreatif yang ada pada diri siswa tersebut. Pendidikan SBK di SD memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap serta kemampuan siswa dalam berkarya dan berapresiasi (Susanto, 2013: 261).

Menurut Tumurang (2006: 32-38) fungsi seni di SD adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media ekspresi,

Melalui ekspresi anak dapat mengungkapkan keinginan, pikiran dan perasaan yang sedang ia rasakan. Sering kali anak kurang mampu mengeluarkan isi hatinya melalui bahasa lisan, dan bagi anak bahasa tulisan lebih sulit digunakan untuk mengungkapkan isi hatinya. Oleh karena itu, melalui seni dapat membantu anak untuk mengekspresikan idenya.

2. Sebagai media komunikasi

Kegiatan berkomunikasi dapat dilakukan melalui media seni, mereka menyampaikan komunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karya yang mereka ciptakan.

3. Sebagai media bermain

Bermain merupakan kegiatan yang paling disenangi oleh anak-anak. Seni sebagai media bermain akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang edukatif, karena melalui bermain itulah anak akan belajar

4. Sebagai media pengembangan bakat seni

Micheal (Sunarto, 2008: 116) meninjau bakat itu terutama dari segi kemampuan individu untuk melakukan sesuatu tugas atau aktivitas, yang sedikit sekali atau tidak tergantung pada latihan sebelumnya. Dengan demikian bakat yang dimiliki oleh anak masih harus dikembangkan dan terus dilatih. Melalui pembelajaran seni memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan dan melatih bakat tersebut sejak awal masa sekolah.

5. Sebagai media kemampuan berpikir

Plato (Suryabrata, 2011: 54) beranggapan bahwa berpikir itu adalah berbicara dalam hati. Kegiatan seni melibatkan berbagai alat/bahan yang secara langsung atau tidak langsung mengembangkan kemampuan berpikir.

6. Sebagai media untuk memperoleh pengalaman-pengalaman estetis

Pada diri setiap siswa memiliki citarasa keindahan yang harus selalu dikembangkan. Melalui kegiatan SBK siswa dapat memperoleh pengalaman serta menumbuhkan sensitivitas keindahan tersebut.

Adapun Tujuan dari pelajaran SBK menurut Susanto (2013: 265) yaitu agar siswa memiliki kemampuan, sebagai berikut:

1. Memahami konsep dan pentingnya Seni Budaya dan Keterampilan.
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Budaya dan Keterampilan.
3. Menampilkan kreativitas melalui Seni Budaya dan Keterampilan.

4. Menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dan Keterampilan pada tingkat lokal, regional, maupun global.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBK sangatlah penting bagi siswa. Fungsi dan tujuan pembelajaran SBK memberikan sumbangan yang berarti bagi perkembangan siswa, sehingga potensi yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal. Fungsi dan tujuan SBK ini tidak akan didapatkan pada mata pelajaran lain, oleh sebab itu guru harus benar-benar memahami fungsi dan tujuan SBK sehingga ketika proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

c. Seni Rupa di SD

Seni Rupa merupakan salah satu ruang lingkup dalam pelajaran SBK. Seni Rupa mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, ukiran, cetak mencetak, dan sebagainya (Sobandi, 2008: 41).

Seni Rupa di SD jenisnya lebih banyak dengan kemungkinan kreasinya lebih beragam (Sumanto, 2006: 27). Guru tidak hanya dapat mengajarkan Seni Rupa dalam kegiatan menggambar saja, namun guru juga dapat mengembangkan Seni Rupa dalam bentuk karya keterampilan, salah satu karya yang dapat diajarkan dalam Seni Rupa di SD yaitu membuat benda konstruksi. Benda konstruksi merupakan wujud karya Seni Rupa trimatra (tiga dimensi).

Pembelajaran Seni Rupa untuk anak SD hendaknya diterapkan dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif yang didasarkan pada kemampuan dan perkembangan anak usia SD. Dunia anak SD adalah dunia bermain, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dan dikembangkan melalui bermain. Melalui bermain kemampuan menciptakan atau berkarya dapat diperoleh secara menyenangkan sehingga kreativitas anak pun dapat berkembang.

Dengan demikian aktivitas dalam berkarya Seni Rupa di SD harus selalu dikembangkan, guru dapat menciptakan pembelajaran Seni Rupa yang memberikan kesenangan, kepuasan, keinginan, kebebasan seperti pada saat anak bermain. Sehingga pembelajaran Seni Rupa akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai edukatif.

2. Benda Konstruksi

a. Pengertian Benda Konstruksi

Istilah lain dari konstruksi adalah menyusun, membangun atau menggabungkan. Benda konstruksi adalah semua benda yang dibuat dari bahan tertentu serta disusun dengan teknik tertentu (Solich, dkk, 2007: 126). Teknik tersebut bisa berupa mengelem, memaku, menyusun dan sebagainya.

Benda konstruksi dapat berupa mainan, hiasan maupun benda pakai, misalnya rumah-rumahan, bingkai foto, tempat pensil, mobil-mobilan, dan lain sebagainya. Dalam membuat benda konstruksi dapat pula

menggunakan barang bekas atau bahan-bahan yang berasal dari lingkungan sekitar.

b. Ciri-ciri Benda Konstruksi

Benda konstruksi mempunyai bentuk dan cara membuat yang berbeda-beda, namun ada ciri-ciri utama dari benda yang dibuat dengan teknik konstruksi. Menurut Barmin (2008 : 53) ciri-ciri utama benda konstruksi adalah:

“(1) terdiri atas bagian-bagian yang lebih kecil; (2) setiap bagian dapat disambung-sambungkan; (3) dari beberapa bagian dapat diciptakan bentuk tiga dimensi baru; (4) kesatuan merupakan unsur yang menentukan keindahan bentuk konstruksi.”

Sejalan dengan ciri-ciri benda konstruksi di atas dapat dijelaskan bahwa benda konstruksi merupakan benda yang dibuat atau dibentuk dengan cara disusun menggunakan teknik tertentu sehingga menghasilkan suatu karya yang berupa benda tiga dimensi yang memiliki kesatuan sehingga menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika.

Selain memiliki ciri-ciri secara umum, benda konstruksi juga dapat dibedakan berdasarkan ciri-ciri bahan yang digunakan dalam pembuatannya (Barmin, 2008: 119) yaitu:

1) Bahannya tipis

Benda konstruksi dapat dibuat dari benda-benda yang berbahan tipis, contohnya kertas, karton, maupun logam. Bahan-bahan tersebut dapat dibentuk menjadi benda konstruksi tiga dimensi. Misalnya, kartu ucapan dan kotak kue/makan dari karton, dan membuat hiasan dari benda logam.

2) Bahan tiga dimensi berongga

Contoh benda berongga adalah kotak rokok, kotak korek api, kotak makan dan masih banyak lagi. Benda-benda tersebut dapat disusun menjadi benda konstruksi hiasan yang menarik selain itu juga dapat mengurangi limbah/sampah dari lingkungan tempat tinggal kita.

3) Bahan tiga dimensi padat

Benda tiga dimensi padat biasanya berbentuk balok-balok kayu, lempengan besi atau onderdil bekas kendaraan bermotor. Benda-benda tersebut biasanya benda tiga dimensi tanpa rongga yang cukup keras.

4) Bahan siap pakai

Benda siap pakai yang dapat digunakan dalam membuat benda konstruksi adalah *stick ice cream*, pipet/sedotan minuman, tusuk gigi. Selain itu, ada benda-benda konstruksi buatan pabrik yang berupa mainan yang siap digunakan tanpa bahan perekat. Benda-benda tersebut memang sengaja dibuat sebagai media untuk permainan.

Berdasarkan ciri-ciri bahan yang digunakan dalam pembuatannya, peneliti menggunakan bahan siap pakai dalam membuat karya benda konstruksi. Bahan siap pakai yang digunakan adalah *stick ice cream*. Pemilihan penggunaan *stick ice cream* ini dirasakan dapat melibatkan siswa secara kreatif dalam berkreaitivitas dengan menyusun satu per satu *stick ice cream* menjadi suatu karya benda konstruksi yang menarik. Selain itu, *stick ice cream* mudah didapat dan penggunaannya tidak

berbahaya bagi anak usia SD serta lebih tahan lama jika dibandingkan dengan bahan yang berasal dari kertas.

c. Fungsi Benda Konstruksi

Benda konstruksi memiliki beberapa fungsi dalam kehidupan manusia, adapun fungsi benda konstruksi menurut Barmin (2008: 121) sebagai berikut:

- 1) Benda konstruksi sebagai mainan, benda konstruksi yang biasa digunakan untuk mainan adalah benda konstruksi yang dibuat oleh pabrik atau pengrajin. Benda konstruksi yang digunakan sebagai main misalnya lego, kuda-kudaan dari kayu dan sebagainya.
- 2) Benda konstruksi sebagai hiasan, benda-benda konstruksi banyak yang dapat dibuat sebagai hiasan. Misalnya hiasan yang dibuat dari *stick ice cream* yang dapat dibuat sebagai bingkai foto dan miniatur rumah-rumahan, miniatur perahu atau mobil-mobilan dari karton, berbagai hiasan dinding dari kayu lapis, dan sebagainya.
- 3) Benda konstruksi sebagai benda pakai, contohnya adalah kartu ucapan tiga dimensi, kotak pensil/pena dari *stick ice cream*, meja dan kursi dari kayu.

Dalam penelitian ini hasil karya benda konstruksi lebih menekankan pada fungsi benda pakai. Fungsi tersebut sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, sehingga hasil karya yang berhasil dikerjakan oleh siswa memiliki fungsi dalam kehidupan mereka.

d. Cara Pembuatan Benda Konstruksi

Model benda konstruksi dapat dibuat dari berbagai jenis bahan (Murtono, 2010: 59). Jenis bahan yang digunakan dalam membuat benda konstruksi menentukan cara pembuatan benda konstruksi itu sendiri. Cara pembuatan benda konstruksi pada umumnya dilakukan dengan menyusun bagian-bagian yang lebih kecil. Menurut Barmin (2008: 121) cara menyusun benda konstruksi bergantung pada bahan yang digunakan, ada yang disusun dengan cara tanpa perekat, dengan perekat, dengan paku, atau dikaitkan.

- 1) Benda konstruksi disusun tanpa perekat, bagian-bagian yang disusun menjadi benda konstruksi tanpa perekat biasanya berupa balok-balok yang mudah ditumpuk. Selain itu, benda konstruksi tanpa perekat adalah mainan anak-anak yang dibuat di pabrik-pabrik.
- 2) Benda konstruksi disusun dengan perekat, bagian-bagian yang disusun menjadi benda konstruksi dengan perekat berupa karton, kertas, *stick ice cream*, lidi, logam dan sebagainya. Perekat tersebut dapat berupa lem ataupun las/lem besi.
- 3) Benda konstruksi disusun dengan paku, bahan dalam membuat benda konstruksi yang disusun dengan paku adalah kayu.
- 4) Benda konstruksi dikaitkan, benda konstruksi yang disusun dengan cara dikaitkan biasanya berupa mainan anak-anak, selain itu benda konstruksi yang disusun dengan cara dikaitkan adalah kotak kue/makanan yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini bahan yang digunakan berupa *stick ice cream*, maka cara penyusunan benda konstruksi tersebut menggunakan perekat yang berupa lem kayu. Lem kayu ini digunakan untuk menyusun bagian-bagian *stick ice cream* hingga membentuk suatu karya benda konstruksi sesuai dengan yang diinginkan. Penggunaan lem sebagai perekat dalam membuat benda konstruksi dapat melatih ketelitian siswa merekatkan satu bagian dengan bagian yang lain sehingga bagian-bagian tersebut dapat melekat secara sempurna.

3. Karakteristik Siswa SD

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran yang mempengaruhi siswa pada setiap aspek perkembangannya sehingga mereka dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya. Di sekolah, siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan serta kompetensi sosial yang sangat berguna bagi kehidupannya.

Piaget (Sunarto, 2008: 24) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif sebagai berikut: tahap pertama, masa *sensori motor* (0-2 tahun); tahap kedua, masa *pra-operasional* (2-7 tahun); tahap ketiga, masa *konkret operasional* (7-11 tahun); tahap keempat, masa *operasional* (11-dewasa). Menurut Rusman (2011: 251) pada usia SD (7-11 tahun) anak berada pada tahap operasional kongkrit (konkret operasional), yang mana pada rentang usia ini tingkah laku anak yang tampak antara lain sebagai berikut:

“ (1) anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) anak mulai berpikir secara operasional, (3) anak mampu mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasi benda-benda, (4) anak dapat membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan (5) anak dapat memahami konsep substansi, panjang, lebar, luas, tinggi, rendah, ringan dan berat.”

Tingkah laku yang tampak pada anak SD ini, menunjukkan bahwa anak SD berada ada masa perkembangan yang pesat, yang mana anak memiliki kepekaan untuk menerima pengalaman belajar dengan baik. Guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan usia siswa tersebut sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh serta siswa tetap merasa berada dalam dunianya, yaitu dunia anak usia SD (7-11 tahun).

Selain itu, menurut Sumantri (2006: 6.3-6.4) karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain, karakteristik yang kedua dari anak SD adalah senang bergerak, karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok, dan karakteristik yang keempat dari anak usia SD adalah senang merasakan/meragakan sesuatu secara langsung. Dengan demikian, guru perlu mengetahui serta memahami karakteristik tersebut dengan sebaik mungkin agar dapat memberikan pembinaan serta bimbingan dengan baik dan tepat sehingga dapat meningkatkan potensi kecerdasan dan kemampuan anak didik sesuai dengan kebutuhan anak, harapan orang tua pada khususnya serta masyarakat pada umumnya.

Berdasarkan karakteristik anak usia SD yang telah diuraikan di atas, guru hendaknya lebih memahami dunia anak, mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan kesan jenuh dan membosankan serta dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu, melalui pembelajaran SBK dalam membuat karya benda konstruksi dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD* dapat mewujudkan hal tersebut, yang mana dalam kegiatan ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia SD, anak di ajak belajar sambil bermain, anak diajak bergerak, bekerja dalam kelompok melalui model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, serta melakukan sesuatu secara langsung yaitu membuat benda konstruksi. Dengan kegiatan pembelajaran ini, anak dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas yang dimilikinya, dapat mengeksplorasi rasa keingintahuannya, dapat bekerja sama dengan temannya sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosialnya, serta dapat berkarya dalam menciptakan sesuatu.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari dua sampai enam orang serta anggota setiap kelompok heterogen.

Menurut Slavin, Johnson dan Johnson (Rusyana, 2011: 27) *Cooperative Learning* terdiri dari dua komponen dasar, yaitu:

mengutamakan prinsip kerja sama dan mengutamakan prinsip saling bantu dalam belajar. Sedangkan menurut Taniredja (2011: 56) kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih yang mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa dalam kelompok untuk mempelajari suatu topik serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan secara kerjasama yang mana anggota kelompok terdiri dari dua sampai enam orang yang heterogen.

b. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson (Rusman, 2011: 212) bahwa ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) Prinsip ketergantungan positif, yaitu siswa bekerja sama untuk mencapai satu tujuan dan terikat satu sama lain sehingga siswa mengerti bahwa kesuksesan kerja kelompok sangat bergantung dengan kesuksesan anggotanya.
- 2) Tanggung jawab perseorangan, yaitu setiap anggota kelompok mempunyai kewajiban dan tanggung jawab masing-masing. Walaupun belajar dalam kelompok, setiap anggota kelompok harus

menguasai apa yang menjadi tugas yang harus diselesaikan dalam kelompok tersebut.

- 3) Interaksi tatap muka, yaitu siswa diberikan kesempatan untuk saling berdiskusi atau berinteraksi dengan anggota kelompoknya sehingga mereka saling bertukar informasi serta tugas yang diberikan terselesaikan dengan baik.
- 4) Partisipasi dan komunikasi, yaitu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka bukan hanya sebagai penerima namun mereka juga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menilai sejauh mana hasil kerja kelompok yang telah mereka lakukan, agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih baik lagi dan lebih efektif.

Slavin (Winarni, 2012: 35) menyebutkan ada beberapa variasi dari metode/model belajar kooperatif. Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti mengambil/menggunakan variasi pembelajaran kooperatif yaitu model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*.

c. Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

STAD pertama kali dikembangkan di Universitas John Hopkin oleh Robert Slavin dan teman-temannya. Slavin (Winarni, 2012: 35) mengemukakan bahwa dalam *STAD* siswa ditempatkan dalam tim belajar yang jumlah anggotanya 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.

Dengan demikian, *STAD* merupakan variasi model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa bekerja sama dengan anggota kelompoknya, setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang yang heterogen. Dalam model kooperatif tipe *STAD* ini, guru memberikan suatu topik pembelajaran kemudian siswa saling bekerja sama dalam kelompoknya untuk mendiskusikan topik pembelajaran yang telah diberikan serta menyelesaikan permasalahan yang ada. Siswa dalam kelompok memastikan bahwa semua anggotanya bisa menguasai pembelajaran. Sehingga dalam menjawab soal kuis yang diberikan guru secara perseorangan, setiap anggota kelompok dapat menjawab tanpa mengharapkan bantuan dari anggota kelompok yang lain.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

Trianto (2013, 71) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, sebagai berikut ini.

- 1) Penyampaian tujuan dan motivasi, sebelum memulai pembelajaran dalam kelompok belajar, guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut serta memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar.
- 2) Menyajikan/menyampaikan informasi, menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
- 3) Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar, menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok

belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

- 4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
- 5) Kuis (evaluasi), mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- 6) Penghargaan prestasi tim, mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dalam kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah *STAD* yang telah diuraikan di atas, akan menciptakan pembelajaran yang efektif dalam aktivitas berkarya Seni Rupa. Langkah-langkah pembelajaran *STAD* yang sederhana tidak menyulitkan siswa dalam kegiatan pembelajaran apa lagi sebelumnya mereka sangat jarang belajar secara berkelompok.

e. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

Senang bekerja dalam kelompok merupakan salah satu karakteristik anak SD. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *STAD* siswa dapat bekerja bersama dengan anggota kelompoknya, mereka dapat saling membantu satu sama lain serta akan lebih mudah memahami dan menemukan konsep yang sulit apabila mereka mendiskusikan dengan teman seusianya. Selain itu, mereka dapat saling bertukar informasi dan saling membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru karena terkadang siswa lebih mudah

memahami materi pembelajaran dengan bahasanya sendiri sehari-hari dibandingkan dengan cara penjelasan yang disampaikan oleh guru.

f. Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe *STAD*

Menurut Trianto (2011: 132) kelebihan kooperatif tipe *STAD* antara lain sebagai berikut:

“(1) siswa lebih mampu mendengar, menghormati dan menerima orang lain, (2) siswa mampu mengidentifikasi akan perasaannya dan juga perasaan orang lain, (3) siswa dapat menerima pengalaman dan diterima orang lain, (4) siswa mampu menyakinkan dirinya untuk orang lain dengan membantu orang lain dan meyakinkan dirinya untuk saling memahami dan mengerti, (5) mampu mengembangkan potensi individu dan berdaya guna, kreatif, bertanggung jawab, mampu mengaktualisasikan dan mengoptimalkan dirinya terhadap perubahan yang terjadi.”

Sedangkan kelemahan kooperatif tipe *STAD* menurut faizi (2013: 186) antara lain sebagai berikut: “(1) bisa menjadi tempat bergosip, (2) sering terjadi debat sepele dalam kelompok, (3) bisa terjadi kesalahan berkelompok”

Model kooperatif tipe *STAD* mampu mengaktifkan anak. *STAD* mampu mengembangkan sikap tanggung jawab dan pengaktualisasian diri untuk orang lain. Hal ini akan akan memacu anak untuk menjadi yang terbaik, dengan demikian anak akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Peran guru sangat penting ketika menggunakan model ini agar kelemahan *STAD* dapat tertutupi dengan kelebihan yang dimilikinya ketika proses pembelajaran berlangsung.

5. Aktivitas Belajar

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari di sekolah. Menurut Gegne (Damyati, 2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Dalam proses pembelajaran aktivitas guru adalah mengajar sedangkan aktivitas siswa adalah belajar.

Paul D. Dierich (Hamalik, 2004: 172-173) mengklasifikasikan macam-macam aktivitas belajar, yaitu: (a) kegiatan-kegiatan visual seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati ekspresi, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain, (b) kegiatan-kegiatan lisan (oral) mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi, (c) kegiatan-kegiatan mendengarkan seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan radio, (d) kegiatan-kegiatan menulis seperti menulis cerita, menulis laporan, menulis karangan, membuat rangkuman, (e) kegiatan-kegiatan menggambar seperti menggambar, membuat grafik, diagram peta, dan pola, (f) kegiatan-kegiatan metrik misalnya melakukan percobaan, memilih alat-alat, melakukan pameran, menari, berkebun, (g) kegiatan-kegiatan mental seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, membuat keputusan, (h) kegiatan-kegiatan emosional seperti minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas belajar merupakan seluruh kegiatan atau aktivitas-aktivitas yang menunjang keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Oleh karena itu aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

6. Hubungan Pembelajaran SBK, Benda Konstruksi, Model Kooperatif Tipe *STAD*, dan Aktivitas Pembelajaran

Dalam pembelajaran SBK bukan hanya teori yang harus diajarkan kepada para siswa, namun pengaplikasian teori tersebut agar dapat mengembangkan kreativitas siswa serta aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif. Mata pelajaran SBK merupakan mata pelajaran yang sangat menyenangkan karena dalam mata pelajaran ini anak dapat diajak belajar sambil bermain, dapat menjadi media untuk menuangkan imajinasi serta ide anak ke dalam bentuk karya.

Benda konstruksi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus diajarkan kepada siswa dalam mata pelajaran SBK di kelas IV. Dalam kegiatan membuat benda konstruksi peneliti menggunakan model kooperatif tipe *STAD*, yang mana langkah-langkah *STAD* inilah yang menjadi dasar bagi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran dalam membuat karya benda konstruksi.

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi kepada siswa, tahap ini merupakan tahap penarikan minat siswa. Guru mengumpulkan informasi mengenai pengetahuan awal siswa tentang karya benda konstruksi melalui kegiatan apersepsi. Dengan mengetahui bagaimana pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran maka akan mempermudah guru untuk mengajarkan materi yang telah dipersiapkan.

Tahap selanjutnya yaitu menyajikan/menyampaikan informasi, setelah guru mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa mengenai benda konstruksi maka guru menyajikan materi benda konstruksi kepada seluruh siswa. Guru menggunakan media konkret dalam menjelaskan materi pembelajaran yang disertai kegiatan tanya jawab secara klasikal. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan agar siswa lebih tertarik dengan materi yang akan dipelajari dan penyampaian materi tidak menjenuhkan bagi siswa. Setelah penyampaian materi pembelajaran guru langsung mendemonstrasikan bagaimana membuat karya benda konstruksi di depan kelas sehingga siswa dapat melihat langsung bagaimana proses pembuatan karya benda konstruksi sebelum mereka terlibat langsung dalam membuat benda konstruksi tersebut.

Guru selanjutnya membentuk siswa ke dalam kelompok belajar, bersama kelompok belajar inilah siswa nantinya akan bekerja sama dalam membuat karya benda konstruksi. Guru membentuk kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang yang heterogen.

Setelah siswa dibentuk dalam kelompok dan duduk berdasarkan anggota kelompoknya maka kegiatan belajar dalam kelompok dilaksanakan, pada tahap inilah kegiatan dalam pembuatan karya benda konstruksi dilaksanakan. Setiap kelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat karya, mereka saling berdiskusi dan bekerja sama dalam menentukan bentuk karya yang akan dibuat. Kerja sama kelompok sangatlah penting karena keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh kerjasama anggota kelompoknya. Ketika setiap kelompok bekerja bersama kelompoknya tugas guru yaitu mengamati, membimbing dan memberi dorongan atau motivasi kepada siswa agar dapat menyelesaikan karya benda konstruksi dengan baik. Setelah setiap kelompok selesai membuat karya benda konstruksi, guru meminta perwakilan kelompok untuk mempersentasikan langkah-langkah dalam membuat benda konstruksi dan hasil karya yang telah mereka buat ke depan kelas dan meminta kelompok lain untuk menanggapi presentasi yang disampaikan tersebut.

Untuk mengetahui apakah setiap anggota kelompok mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, guru memberikan kuis berupa pertanyaan secara lisan yang ditujukan secara acak kepada anggota kelompok, anggota kelompok yang mendapatkan pertanyaan kuis dari guru harus menjawab tanpa diperbolehkan berdiskusi atau menanyakan jawaban dengan anggota kelompoknya.

Setelah melaksanakan kuis, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik. Kelompok terbaik ini dinilai dari kekompakan anggotanya, ketertiban ketika membuat karya, kerjasama anggota kelompok, pemahaman akan materi yang telah diajarkan serta hasil karya benda konstruksi yang dihasilkan. Pemberian penghargaan ini bertujuan agar kelompok yang belum mendapatkan penghargaan akan termotivasi untuk menjadi kelompok terbaik serta kelompok yang telah mendapatkan penghargaan akan belajar lebih baik lagi.

Melalui kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan tersebut akan menarik minat siswa dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Siswa sangat senang jika dalam proses pembelajaran melibatkan mereka secara langsung, melalui kegiatan pembuatan karya benda konstruksi guru dapat membawa anak masuk ke dalam dunianya, anak diajak bermain, bergerak, serta terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD*, siswa bersama anggota kelompoknya bekerja sama dalam menciptakan benda konstruksi, mereka saling berdiskusi dalam menentukan bentuk karya, saling membantu dalam pembuatannya sehingga waktu yang digunakan juga lebih efisien, guru juga dapat melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembuatan karya benda konstruksi sehingga guru dapat melihat langsung bagaimana aktivitas siswa dalam membuat karya tersebut.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Zulfida dari IAIN Sunan Ampel Surabaya (2012) dengan judul “Peningkatan Kreativitas Siswa untuk Membuat Karya Kerajinan Teknik Konstruksi Melalui Pendekatan Konstruktivisme pada Bidang Studi SBK di Kelas IV SDI Taarbiyatul Athfal Surabaya”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai secara klasikal pada siklus I sebesar 97,3% meningkat menjadi 100% pada siklus II, dan kreativitas siswa pada siklus I sebesar 71% meningkat menjadi 77,8% pada siklus II.

Penelitian yang telah dilaksanakan Zulfida dalam membuat karya kerajinan teknik konstruksi melalui pendekatan konstruktivisme terbukti meningkatkan nilai secara klasikal dan kreativitas siswa, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam membuat karya benda konstruksi pada mata pelajaran SBK di kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu.

C. Kerangka Pikir

Melihat kondisi nyata yang terdapat di lapangan, pembelajaran SBK saat ini masih membutuhkan perhatian khusus agar dapat mencapai kondisi ideal yang sesuai dengan fungsi dan tujuan SBK. Pembelajaran SBK hanya terpusat pada kegiatan menggambar bebas dan bernyanyi secara bergiliran di depan kelas. Kedua kegiatan inilah yang selalu menjadi rutinitas utama siswa ketika proses pembelajaran. Padahal dalam aktivitas berkarya Seni Rupa bukan hanya

menggambar yang bisa diberikan kepada siswa, guru dapat mengajak anak untuk membuat karya kerajinan atau keterampilan.

Sesungguhnya mata pelajaran SBK khususnya Seni Rupa merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Melalui SBK diharapkan siswa menjadi lebih aktif, kritis dan kreatif.

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, maka peneliti mencari solusi agar dapat terciptanya kondisi yang ideal. Alternatif yang dipilih adalah penggunaan model kooperatif tipe *Student Team-Achievement Division (STAD)* dalam membuat karya benda konstruksi.

Melalui model kooperatif tipe *STAD* pembelajaran akan lebih bermakna, yang mana siswa bekerja dalam kelompok. Hal ini sangat berbeda dengan kegiatan pembelajaran yang selama ini mereka laksanakan, dalam kegiatan pembelajaran siswa selalu bekerja secara individu. Materi pelajaran yang diajarkan juga memberikan tantangan kepada siswa dalam membuat suatu karya yang selama ini sangat jarang mereka dapatkan.

Dalam membuat karya benda konstruksi menggunakan langkah-langkah pembelajaran dari model kooperatif tipe *STAD*, adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan 2.1 sebagai berikut ini.

PEMBELAJARAN SBK DI KELAS IVB SDN 68 KOTA

Kondisi Nyata

1. Kompetensi guru kelas yang belum memadai dalam mengajarkan SBK
2. Kurangnya aktivitas dalam berkarya Seni Rupa
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran
4. Siswa pasif dalam pembelajaran

Kondisi Ideal

1. Guru memberikan pembelajaran sesuai dengan SK dan KD dalam pembelajaran SBK
2. Adanya aktivitas dalam berkarya Seni Rupa
3. Guru menerapkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran
4. Siswa aktif

PEMBUATAN KARYA BENDA KONSTRUKSI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DEVISION (STAD)*

Langkah-langkah:

Kegiatan Awal:

Langkah 1: (menyampaikan tujuan dan motivasi)

1. Pengkondisian kelas
2. Menyampaikan apersepsi dan menghubungkan dengan materi benda konstruksi
3. Penyampaian tujuan pembelajaran dan memberi motivasi

Kegiatan Inti:

Langkah 2 : (menyajikan/menyampaikan informasi)

4. Guru Menjelaskan materi dengan menggunakan media konkret yang disertai dengan diskusi klasikal
5. Guru mendemonstrasikan cara membuat benda konstruksi di depan kelas.

Langkah 3: (membentuk kelompok)

6. Membentuk siswa ke dalam kelompok

Langkah 4: (kerja tim)

7. Guru memberi lembar panduan pembuatan benda konstruksi dan menjelaskan langkah-langkah kerja yang harus dilaksanakan
8. Siswa menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat benda konstruksi
9. Guru menjelaskan cara kerja yang harus dilakukan siswa bersama kelompoknya berdasarkan lembar panduan pembuatan benda konstruksi
10. Siswa bekerja dalam kelompok menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
11. Guru mengamati, membimbing, mendorong atau memotivasi siswa dalam kerja kelompok
12. Pelaporan hasil kerja kelompok

Langkah 5: (kuis/evaluasi)

13. Guru memberikan kuis secara individual
14. Guru meminta jawaban dari siswa

Langkah 6: (memberi penghargaan)

15. Pengumuman kelompok terbaik dan pemberian hadiah kepada kelompok terbaik
16. Guru mengkondisikan kelas agar kembali keposisi tempat duduk semula (sebelum berkelompok)

Kegiatan Penutup:

17. Pemberian kesempatan siswa untuk bertanya
18. Pengambilan kesimpulan materi pembelajaran
19. Pemberian tindak lanjut dan refleksi
20. Guru menutup pembelajaran

AKTIVITAS PEMBELAJARAN MENINGKAT

Bagan 2.1 Kerangka Pikir dalam Pembuatan Karya Benda Konstruksi dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *STAD*

D. Hipotesis Tindakan

Fraenkel dan Wallen (Winarni, 2011: 87) menyatakan hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Dengan demikian, jawaban dari hipotesis merupakan jawaban yang sementara yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya dan masih memerlukan pembuktian. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika menggunakan model kooperatif tipe *STAD* maka aktivitas pembelajaran dalam membuat karya benda konstruksi pada mata pelajaran SBK siswa kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu akan meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga aktivitas pembelajaran menjadi meningkat. (Wardhani, 2008: 1.4)

Menurut Trianto (2012: 16) titik tumpu (orientasi) dari pada PTK adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan pembelajaran yang diberi tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.

Penelitian PTK ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran, yang mana selama ini kegiatan dalam pembelajaran SBK khususnya Seni Rupa belum mampu mengaktifkan siswa, materi pembelajaran yang diberikan tidak menarik serta tidak adanya penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.

B. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD 68 Kota Bengkulu yang beralamatkan di Jln. Kalimantan Marpati 17 Rawa Makmur, dengan subjek penelitian guru dan seluruh siswa kelas IVB SDN 68 Kota Bengkulu tahun ajaran 2013/2014 pada

pembelajaran SBK, yang mana siswanya berjumlah 22 orang yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

C. Definisi Operasional

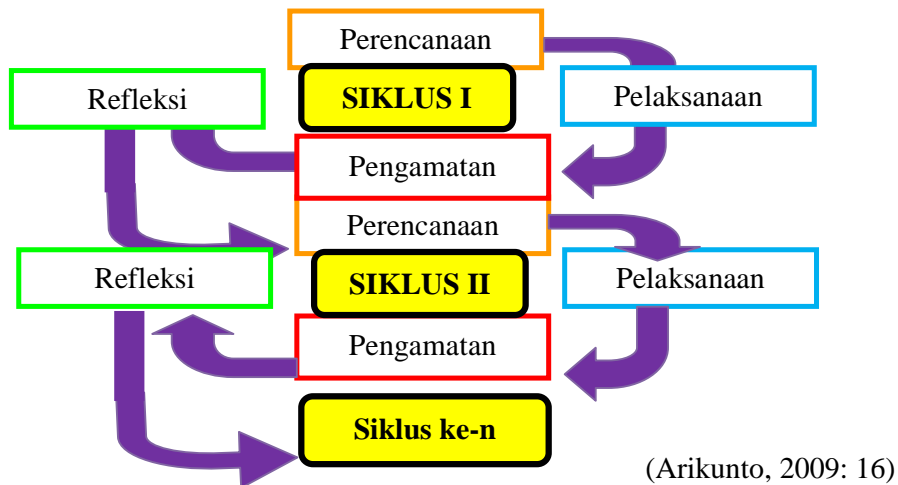
1. Aktivitas pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas pembelajaran siswa akan memperoleh pengetahuan, nilai dan sikap, keterampilan, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis.
2. Model kooperatif tipe *STAD* merupakan bentuk pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang yang heterogen. Model pembelajaran ini menuntut siswa agar dapat bekerja dan belajar dalam kelompok. Adapun langkah-langkah penerapannya yaitu, penyampaian tujuan dan motivasi, presentasi dari guru, pembagian kelompok, kegiatan belajar dalam tim (kerja tim), kuis (evaluasi), pemberian penghargaan.
3. Benda konstruksi adalah semua benda yang dapat dibuat dari karton, kertas, *stick ice cream*, kotak rokok, balok-balok kayu, pipet, dan lain-lain yang disusun dengan menggunakan teknik mengelem, memaku, menyusun dan sebagainya. Benda konstruksi dapat berupa mainan, hiasan, benda pakai.

D. Prosedur Penelitian

PTK dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus yang mana dalam satu siklus terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) dan selanjutnya diulang kembali dalam beberapa siklus (Kunandar, 2008: 63). Keempat

tahapan dalam PTK merupakan satu siklus atau satu daur yang dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan dalam siklus tersebut. Setelah dilakukan refleksi, dilaksanakan kembali pada siklus-siklus berikutnya, aspek yang diamati dalam setiap siklus adalah kegiatan guru dan siswa pada mata pelajaran SBK dengan penerapan model kooperatif tipe *STAD* untuk melihat aktivitas dan hasil karya siswa.

Keseluruhan langkah-langkah dalam PTK yang dikemukakan di atas dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



a. Tahap perencanaan (*Planning*)

Pada tahap pertama ini, peneliti menyusun rencana tindakan yang akan dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut

Bagan 3.1 Tahap-tahap PTK

- 1) Menganalisis kurikulum (SK 16. Membuat karya kerajinan dan benda konstruksi. KD 16.4. Membuat benda dengan teknik konstruksi)

- 2) Mengidentifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah
- 3) Membuat silabus dan rencana pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Lihat lampiran 4-5, lampiran 13-14 dan lampiran 22-23)
- 4) Membuat lembar panduan pembuatan karya benda konstruksi (Lihat lampiran 6, 15 dan 24)
- 5) Membuat lembar penilaian observasi aktivitas guru dan siswa
- 6) Menyiapkan bahan dan alat untuk membuat benda konstruksi
- 7) Menyiapkan bahan ajar (sumber belajar, contoh benda konstruksi, dll)
- 8) Membentuk kelompok belajar

b. Tahap pelaksanaan tindakan (*Action*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan ini yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan program RPP SBK dalam membuat karya benda konstruksi dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD* sebagai berikut ini.

➤ **Kegiatan awal (± 10 menit)**

Langkah 1 : Penyampaian tujuan dan motivasi

1. Guru mengkondisikan kelas dengan berdoa dan mengecek kehadiran siswa.
2. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa.

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator yang ingin dicapai serta guru memberi motivasi belajar kepada siswa.

➤ **Kegiatan inti (± 50 menit)**

Langkah 2 : Menyajikan/menyampaikan informasi

4. Guru menyampaikan materi pelajaran.
5. Guru mendemonstrasikan cara membuat benda konstruksi di depan kelas.

Langkah 3 : Membentuk Kelompok

6. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, yang mana setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang yang heterogen.

Langkah 4 : Kegiatan belajar dalam kelompok (kerja tim)

7. Guru memberikan lembar panduan pembuatan karya benda konstruksi kepada setiap kelompok serta guru menjelaskan langkah-langkah kerja yang harus dilaksanakan bersama anggota kelompok mereka.
8. Siswa mengambil alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat karya benda konstruksi yang telah disediakan oleh guru.
9. Guru menjelaskan cara kerja yang harus dilakukan siswa bersama kelompoknya berdasarkan lembar panduan pembuatan karya benda konstruksi.
10. Siswa bekerja bersama kelompoknya dalam membuat benda konstruksi.

11. Selama siswa bekerja dalam kelompoknya, guru melakukan pengamatan, bimbingan, dorongan atau motivasi kepada setiap kelompok.
12. Setelah setiap kelompok selesai membuat benda konstruksi, guru meminta perwakilan kelompok mempresentasikan langkah-langkah pembuatan dan hasil karya benda konstruksi tersebut, dan meminta kelompok lain untuk memberikan masukan/komentar.

Langkah 5 : Kuis (evaluasi)

13. Guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada siswa secara individual seputar karya benda konstruksi.
14. Guru meminta jawaban dari pertanyaan dan memastikan siswa menjawab secara individual/tidak meminta bantuan kepada teman kelompoknya.

Langkah 6 : Memberikan penghargaan

15. Guru mengumumkan kelompok terbaik dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik tersebut untuk memotivasi seluruh siswa.
16. Guru mengkondisikan siswa untuk kembali ke tempat duduk masing-masing atau tidak dalam kelompok lagi.

➤ **Kegiatan Penutup (± 10 menit)**

17. Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya seputar materi benda konstruksi yang telah dipelajari.

18. Siswa diminta oleh guru untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.
19. Guru memberikan tindak lanjut serta melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana perasaan belajar hari ini.
20. Guru menutup pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan oleh observer di kelas IVB dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi yang dilakukan yaitu dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, sehingga kesalahan dan kekurangan pada proses pembelajaran tersebut dapat diperbaiki. Observer (pengamat) dilakukan oleh ibu Ambarina. S.Pd. selaku guru kelas IVB dan Yolanda Edri selaku teman sejawat .

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh penilaian, dilakukan pengkajian dalam rangka meningkatkan aktivitas pembelajaran, mengkaji keberhasilan dan kekurangan serta kendala-kendala dari tindakan dilaksanakan. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan untuk melakukan refleksi, dan hasil refleksi digunakan sebagai pedoman untuk menyusun RPP pada siklus ke-II hingga siklus ke-n sehingga memperoleh data yang menunjukkan keberhasilan tindakan kelas yang dilaksanakan.

Berdasarkan kegiatan pra penelitian dan pelaksanaan yang akan dilakukan setiap siklus dengan menggunakan model koopertif tipe *STAD*

dalam kegiatan pembelajaran ini kegiatan apersepsi hendaknya guru bukan hanya memberikan pertanyaan tetapi melakukan apersepsi dengan menggunakan atau menunjukkan benda konkret sehingga siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran berikutnya. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru hendaknya bervariasi metode yang digunakan, sehingga dalam penyampaian materi guru dapat melibatkan siswa secara aktif dan menjadikan kegiatan pembelajaran tidak berpusat pada guru. Selain itu, penyampaian materi juga hendaknya disertai dengan penggunaan media yang konkret sehingga semua siswa fokus dalam memperhatikan materi yang disajikan.

Selain itu, dalam pembentukan kelompok belajar siswa memilih-milih teman kelompoknya sehingga memancing keributan serta menolak teman yang kurang disukainya untuk menjadi anggota kelompok. Guru harus kreatif dalam membentuk kelompok, guru dapat menggunakan gulungan kertas yang bertuliskan angka 1-5 di dalamnya kemudian digilirkan kepada seluruh siswa sambil bernyanyi. Setelah setiap siswa mendapatkan gulungan kertas dan mengetahui angka yang diperolehnya siswa berbaris di depan kelas bersama teman yang memiliki angka yang sama kemudian setiap kelompok menuju meja kelompoknya masing-masing.

Dalam pemberian kuis biasa yang menjawab hanyalah siswa yang aktif saja sedangkan siswa yang pasif cenderung diam. Untuk itu guru hendaknya mencari solusi agar siswa yang pasif juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan kuis tersebut. Guru hendaknya memberikan kuis dengan

menciptakan kondisi yang menyenangkan misalnya dengan menggunakan permainan gajah semut sehingga setiap siswa merasa tertarik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kemampuan anggota kelompok dalam menjawab kuis ini menjadi nilai tambah dalam menentukan kelompok terbaik.

E. Instrumen-instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan seperangkat alat ukur yang digunakan untuk melakukan pengukuran dalam penelitian (Sugiyono, 2011: 148). Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi (LO).

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran. Lembar ini terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati guru dalam kegiatan mengajar dan lembar observasi siswa digunakan untuk menilai kegiatan siswa dalam belajar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan (*Observation*) merupakan suatu metode pengumpulan data yang mana peneliti mencatat informasi yang mereka saksikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sedangkan menurut Winarni (2011: 148) observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan

pengamatan terhadap objek penelitian. Untuk penelitian ini pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Lembar Observasi (LO) yang terdiri dari LO guru dan LO siswa. Hasil observasi ini digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan dari proses pembelajaran sehingga bisa dijadikan bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data pendukung yang dikumpulkan sebagai penguatan data observasi. Guba dan Lincoln (Winarni, 2011: 156) mengatakan bahwa dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun film yang sering digunakan untuk keperluan penelitian. Jadi, pengumpulan data melalui dokumentasi dengan cara mengumpulkan data-data, baik data tertulis, gambar, video, dan lainnya. Semua data yang dikumpulkan berhubungan dengan penelitian dan merupakan satu kesatuan dengan data observasi.

Peneliti akan melakukan dokumentasi pada saat observasi guru yang sedang melakukan proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga akan mendokumentasikan data-data tertulis seperti RPP yang dibuat oleh guru (subyek penelitian). Alat-alat yang akan digunakan oleh peneliti adalah seperangkat alat tulis, alat perekam, dan camera digital

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menganalisis lembar observasi. Lembar observasi diolah dengan menggunakan persamaan berikut:

1. Rata-rata Skor = $\frac{\text{Jumah Skor}}{\text{Jumlah Observer}}$
2. Skor Tertinggi = Aspek yang diamati x Skor tertinggi tiap butir
3. Skor Terendah = Aspek yang diamati x Skor terendah tiap butir
4. Selisi Skor = Skor tertinggi – Skor terendah
5. Kisaran Nilai untuk Tiap Kriteria = $\frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penilaian}}$

(Sudjana, 2006: 132).

Data observasi terdiri dari dua, yaitu:

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Pada lembar observasi aktivitas guru terdapat 20 aspek penilaian. Pengukuran skala penilaian pada proses observasi siswa yaitu antara 1 sampai 3. Dengan menggunakan rumus di atas diperoleh hasil berikut ini.

- 1) Skor tertinggi yaitu 60
- 2) Skor terendah yaitu 20
- 3) Selisih skor yaitu 40
- 4) Kisaran nilai untuk tiap kriteria = $\frac{\text{Selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria}} = \frac{40}{3} = 13.33$

Hasil kisaran nilai untuk tiap kriteria pengamatan aktivitas guru dilukiskan dalam tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 Interval Kriteria Penilaian Aktivitas Guru

Kriteria	Skor
Baik (A)	47-60
Cukup (B)	33-46

Kurang (C)	20-32
------------	-------

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pada lembar observasi aktivitas siswa terdapat 20 aspek penilaian. Pengukuran skala penilaian pada proses observasi siswa yaitu antara 1 sampai 3. Dengan menggunakan rumus yang sama dengan rumus untuk mengukur lembar observasi aktivitas siswa, maka akan diperoleh hasil berikut ini.

1) Skor tertinggi yaitu 60

2) Skor terendah yaitu 20

3) Selisih skor yaitu 40

4) Kisaran nilai untuk tiap kriteria = $\frac{\text{Selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria}} = \frac{40}{3} = 13.33$

Hasil kisaran nilai untuk tiap kriteria pengamatan aktivitas siswa dilukiskan dalam tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2 Interval Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Kriteria	Skor
Baik (A)	47-60
Cukup (B)	33-46
Kurang (C)	20-32

H. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan pembelajaran SBK dalam membuat karya benda konstruksi untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD*, yakni:

1. Aktivitas Guru

Penerapan pembelajaran SBK dalam membuat karya benda konstruksi dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD* dapat dilihat dari hasil observasi pengamat pada saat proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam kategori baik, yakni jika rata-rata skor aktivitas guru berada pada rentang 47-60.

2. Aktivitas Siswa

Penerapan pembelajaran SBK dalam membuat karya benda konstruksi dengan menggunakan model kooperatif tipe *STAD* dapat dilihat dari hasil observasi pengamat pada saat proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa dalam kategori baik, yakni jika rata-rata skor aktivitas siswa berada pada rentang 47-60.