

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia selalu berusaha meningkatkan kualitas pendidikan walaupun hasilnya belum memenuhi harapan. Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah tersebut. Berbagai cara yang telah dikenalkan dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan serta pembelajaran bagi siswa akan lebih bermakna. Proses pembelajarannya masih sebatas pada proses *transfer of knowledge*, bersifat verbalistik, dan cenderung bertumpu pada kepentingan pengajar dari pada kebutuhan peserta didik. Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa diselenggarakan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila sebagai pedoman kehidupan bangsa. Sehubungan dengan pendidikan yang ditetapkan dalam undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional Bab II pasal 3, yaitu

“Pendidikan nasional berfungsi mencerdaskan, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal itu terkait dengan tujuan pendidikan yang menitik beratkan pada pembentukan dan pengembangan kepribadian. Pembentukan dan pengembangan kepribadian tersebut dapat dicapai melalui latihan dan pengajaran-pengajaran yang terencana dan terarah. Sardiman (2014:57) menyatakan bahwa pendidikan dan pengajaran merupakan suatu proses yang

sadar tujuan. Artinya kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan, terikat dan terarah pada tujuan yang ingin dicapai.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sesuai dengan nilai filosofi yang dianut dan pengalaman para ilmun atau pakar itu sendiri dalam membelajarkan para peserta didiknya (Hanafiah & Suhana, 2009:5). Belajar adalah suatu usaha. Perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, dengan sistematis, mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik, mental serta dana, panca indra, otak dan anggota tubuh lainnya, demikian juga dengan aspek-aspek kejiwaan seperti inteligensi, bakat, motivasi, minata, dan sebagainya (Dalyono 2012 :49).

Penelitian Suyanto dan Hisyam (Hanafiah & suhana, 2009:2) menyatakan, dalam skala mikro proses pembelajaran di hampir semua jenjang pendidikan hanya memusatkan perhatiannya pada kemampuan otak kiri peserta didik. Sebaliknya, kemampuan otak kanan kurang ditumbuh kembangkan dan bahkan dapat juga dikatakan tidak pernah dikembangkan secara sistematis. Guilford (Solso dkk.2007:449) menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu proses berpikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan. Sebaliknya, tes inteligensi hanya dirancang untuk mengukur proses berpikir yang bersifat konvergen, yaitu kemampuan untuk memberikan satu jawaban atau kesimpulan yang logis berdasarkan informasi yang diberikan. Hal ini terjadi akibat dari pola pendidikan tradisional yang masih melekat pada pola pendidikan yang dimana di dalamnya kurang memperhatikan pengembangan proses berpikir divergen walau kemampuan ini terbukti sangat berperan dalam berbagai kemajuan yang dicapai oleh ilmu pengetahuan.

Peranan Intelegensi / kecerdasan setiap orang sangat mempengaruhi kreativitas, bakat , dan prestasi belajarnya. Seseorang yang Tingkat intelegensinya (IQ) tinggi belum tentu memiliki kreativitas, bakat, dan

prestasi belajarnya tinggi pula karena setiap individu memiliki motivasi yang berbeda. Menurut Abror (1993 : 48) *Intelligence* (inteligensi) merupakan salah satu dari beberapa gejala kejiwaan yang sulit dipahami. Pada hal sudah tidak diragukan lagi, bagaimana besar peranannya dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Walaupun berbagai angapan mengenai bagaimana peranan inteligensi itu, namun paling tidak, terdapat tanggapan umum bahwa inteligensi itu merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan berhasil-tidaknya belajar seseorang.

Pendidikan Geografi selalu dianggap membosankan dan kurang diminati siswa saat pembelajaran berlangsung hal ini diakibatkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran geografi berlangsung. Hal itulah yang menjadi pekerjaan rumah (PR) bagi seorang calon guru geografi untuk membuktikan keprofesionalannya bahwa tanggapan semua itu salah. Guru geografi perlu senantiasa meningkatkan usahanya agar berbagai nilai yang terkandung dalam Geografi dapat disampaikan kepada siswanya dengan baik. Nilai-nilai itu perlu diwarisi, dimiliki, dan dikembangkan demi kepentingan masyarakat dan pribadinya, salah satu diantaranya adalah minat untuk mempelajarinya.

Begitu juga dengan hasil belajar siswa, Nana Sudjan (2013:22) menjelaskan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Jadi hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam menerima dan mampu untuk menilai informasi-informasi yang di peroleh dalam proses pembelajaran.

Sebagai ilmu dasar yang diujikan bagi siswa yang mengambil jurusan IPS, Geografi seharusnya menjadi suatu pelajaran yang diminati dan disenangi oleh siswa. Namun kenyataannya bahwa rata-rata prestasi siswa pada mata pelajaran geografi selalu rendah. Hal ini terlihat jelas pada saat Pra Penelitian yang peneliti lakukan saat PPL tahun akademik 2015/2016 di SMA

Negeri 1 Balai Kabupaten sanggau yang dimana nilai rata-rata pada rapot siswa kelas XI Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) pada mata pelajaran geografi menunjukkan tidak tercapainya ketuntasan belajar siswa, yaitu minimal 85% siswa mendapatkan nilai 72 sesuai KKM yang berlaku pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau. Hal ini terlihat jelas di tabel berikut ini :

**Tabel 1.1**  
**Hasil rata-rata nilai rapot siswa pada mata pelajaran geografi**  
**Semester ganji Kelas XI Tahun ajaran**  
**2015/2016**

<b>Jmh Siswa</b>	<b>% Ketuntasan</b>	<b>Jmh Siswa Yang Mencapai &gt;72 KKM</b>
32	43,75 %	14

*Sumber : Guru mata pelajaran GEOGRAFI di SMA Negeri 1 Balai*

Adapun kenyataan dilapangan siswa yang mendapatkan nilai 72 sesuai dengan nilai KKM yang berlaku disekolahan tersebut, bukan merupakan hasil dari nilai murni yang diperoleh oleh siswa tersebut. Namun merupakan nilai bantu dari remedial ulangan yang diberikan oleh guru untuk membatu ketuntasan siswa dalam memenuhi nilai KKM yang berlaku di sekolah tersebut.

Begitu juga pada semester genap dalam pelaporan hasil rata-rata nilai rapot siswa,tidak mencapai KKM yang berlaku di sekolah tersebut yaitu :

**Tabel 1.2**  
**Hasil rata-rata nilai rapot siswa pada mata pelajaran geografi**  
**Semester genap Kelas XI Tahun ajaran**  
**2015/2016**

<b>Jmh Siswa</b>	<b>% Ketuntasan</b>	<b>Jmh Siswa Yang Mencapai &gt;72 KKM</b>
32	59.30%	19

*Sumber : Guru mata pelajaran GEOGRAFI di SMA Negeri 1 Balai*

Hal ini terjadi karena, tidak hanya kemampuan siswa dalam hal menerima materi dengan kurang baik namun juga kemampuan siswa dalam

membuat suatu kreatifitas inteligensi dalam belajar, diman kreatifitas inteligensi tersebut dapat membuat siswa lebih aktif dalam berkreasi dan tidak hanya menghafal materi yang mereka terima, namun juga mampu membuat suatu kreatifitas pembelajarang yang di sukai dan mudah untuk menggerti pelajaran yang diajarkan. Hal inilah yang menjadi suatu poko pemikiran oleh peneliti untuk memberikan suatu pemahaman yang baru pada siswa bahwa konsep belajar bukan hanya menghafal namun juga mengerti akan apa yang yang dipelajari.

Pembelajaran yang diharapkan untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa dalam penerimaan materi yang disampaikan harus diutamakan, oleh karena itu pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini untuk mengharapakan siswa agar lebih kreatifitas dan hasil belajar meningkat khususnya pada materi peta dalam model pembelajaran *student teams achievement divisions*.

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menerima pembelajaran serta tugas-tugas yang diberikan , guru harus lebih kreatif dan membuat pembelajaran dengan lebih menarik dan disukai oleh peserta didik, oleh karena itu pembelajaran kooperatif terutama teknik *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) diharapkan cocok untuk diterapkan, karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong-royong. Maka peneliti mengharapakan dengan menggunakan pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), agar siswa dapat lebih kreatif dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan, karena dengan menggunakan metode *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) akan memberikan inofasi dalam diri siswa bahwa pembelajaran itu, terutama pada mata pelajaran geografi tidak hanya berupa hapalan dimana siswa hanya menghafal setiap materi yang di berikan oleh guru. Namun dengan menggunakan metode *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) siswa mampu untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut dengan membuat suatu kreatifitas yang mereka tuangkan melalui media yang siswa buat . Selain urayan diatas siswa juga dituntut dalam hal rasa tanggung jawab,

siswa secara mandiri dituntut memiliki saling kebergantungan yang positif (saling memberi tahu) terhadap teman sekelompoknya. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, namun juga mampu memberikan informasi pada pembelajaran tersebut dengan media yang mereka buat.

Dari pembahasan yang ada di atas peneliti mengambil sebuah metode penelitian yang berbentuk Eksperimen. Menurut Riyanto (2010:35) “penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti dalam melakukan kontrol terhadap kondisi”. Dijelaskan lagi oleh Sugiyono (2013:107), “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Sehingga dengan pernyataan tersebut peneliti mengajukan judul “PENGARUH MODEL *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* (STAD) TERHADAP *CREATIVE INTELLIGENCE* DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PETA DI KELAS XII SMA NEGERI 1 BALAI KABUPATEN SANGGAU “ sebagai judul penelitian agar dalam pembelajaran Geografi khususnya di SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau menjadi lebih menarik.

## B. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah pengaruh model *student teams achievement divisions* (STAD) terhadap *creative intelligence* dan hasil belajar siswa pada materi peta di kelas XII SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau?”

Sub masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah *creative intelligence* dan hasil belajar siswa pada materi peta sebelum diajarkan dengan model *student teams achievement divisions* (STAD) di kelas XII SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau?

2. Bagaimanakah *creative intelligence* dan hasil belajar siswa pada materi peta sesudah diajarkan dengan model *student teams achievement divisions* (STAD) di kelas XII SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau?
3. Apakah terdapat pengaruh model *student teams achievement divisions* (STAD) terhadap *creative intelligence* dan hasil belajar siswa pada materi peta di kelas XII SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau?

### C. Tujuan Penelitian

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang obyektif mengenai “Pengaruh Model *Student Teams Achievement Divisions* Terhadap *Creative Intelligence* dan hasil belajar Siswa pada materi peta di Kelas XII SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau”.

#### 2. Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai:

- a. Ingin mengetahui model *student teams achievement divisions* (STAD) terhadap *creative intelligence* dan hasil belajar siswa pada materi peta di kelas XII SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau.
- b. Ingin mengetahui tingkat model *student teams achievement divisions* (STAD) terhadap *creative intelligence* dan hasil belajar siswa oleh guru geografi pada materi persebaran flora dan fauna di indonesia kelas XII SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau.
- c. Ingin mengetahui penggunaan model *student teams achievement divisions* (STAD) terhadap *creative intelligence* dan hasil belajar siswa pada materi peta di kelas XII SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

### **1. Secara Teoritis**

Dapat digunakan sebagai acuan yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar tentang model pembelajaran dan menjadi bahan kajian dalam ilmu pendidikan.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Membantu sekolah untuk meningkatkan dan memajukan penguasaan guru terhadap model pembelajaran dan menjadi sumber referensi untuk mendukung dalam proses pembelajaran.

#### **b. Bagi Siswa**

Membantu meningkatkan hasil belajar, aktifitas dan kreatifitas berfikir serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

#### **c. Bagi Guru**

Membantu guru sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang efektif yang sesuai dalam proses pembelajaran.

#### **d. Bagi Peneliti**

Melalui penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan disiplin ilmu, sehingga menambah pengalaman dan menyadari betapa pentingnya penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian**

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang lain atau satu objek dengan objek yang lain Hatch dan Farhady dalam (Sugiyono,2011:38). Klinger dalam (Sugiyono,2011:38) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*Constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu atribut,



sifat dan nilai dari obyek yang akan diteliti yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Variabel penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

a. Variabel bebas

Aspek pertama dari variabel penelitian yang akan dipaparkan dalam penelitian ini adalah variabel bebas. Darmadi (2011:21) menyatakan bahwa, “variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat.” Sedangkan menurut Sugiyono (2011:61), “variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model *Student Teams Achievement Divisions* dengan langkah-langkah ( Nanafiah dan Suhana ,2009) , sebagai berikut:

- 1) Peserta didik diberi tes awal dan diperoleh skor awal.
- 2) Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil 4-5 orang secara heterogen menurut prestasi, jenis kelamin, ras, atau suku.
- 3) Peserta didik menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik.
- 4) Guru menyajikan bahan pelajaran dan peserta didik bekerja dalam tim.
- 5) Guru membimbing kelompok peserta didik.
- 6) Peserta didik diberi tes tentang materi yang telah diajarkan.
- 7) Memberi penghargaan.

b. Variabel Terikat

Aspek selanjutnya dalam variabel penelitian adalah variabel terikat, karena variabel terikat menurut Sugiyono (2010:39) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.” Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah *Creative intelligence* dan hasil belajar siswa pada materi peta di kelas XII SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau.

## 2. Definisi Operasional

Adapun definisi oprasional dalam penelitian ini menggunakan buku pedoman oprasional IKIP-PGRI Pontianak (2015:89) meyebutkan definisi oprasional adalah “definisi yang dinagkat oleh peneliti dengan merujuk pada argumentasi dan atau indikator yang dikemukakan di landas teori. Menjelaskan variabel, aspek-aspek dan indikator penelitian yang digunakan”.

Untuk memperjelas dan merincikan penelitian dan menghindari kesalahan persepsi tentang variabel penelitian, maka peneliti memberikan suatau penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penulisan desain ini. Adapun istilah-istilah yang dimaksud adalah

### a. Model *Student Teams Achievement Divisions*

Metode *Student Team Achievetment Divisions* adalah satu diantara bentuk pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa saling membantu, memotifasi, serta meguasai keterampilan yang diberikan oleh guru. Mitfahul Hunda (2014:201) bahwa *Student Team Achievetment Divisions* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang didalamnya ada beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling berkerjasama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Tiap anggota tim menggunakan lembar kerja akademik dan kemudian saling membantu untuk menguasai bahan pelajaran melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota tim.

### b. *Creative intelligence*

Creative Intelligence merupakan suatu keadaan dimana seorang-seseorang bisa memunculkan kreatif dalam bentuk kreatifitas atau bisa disebut sebuah hasil nyata dari kreatif tersebut. Menurut kamus besar bahasa Indonesia. Kreatif mempunyai pengertian yaitu memiliki daya cipta. Bentuk dari perbuatan kreatif disebut kreativitas yang berhubungan dengan intelegensi.

Sukmadinata (2005:104) mengatakan bahwa kreativitas atau perbuatan kreatif banyak berhubungan dengan intelegensi.

c. Hasil Belajar

Hal yang selalu menjadi titi acuan dari proses belajar mengajar adalah hasil belajar. Menurut Nana Sudjan (2013:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Jadi hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam menerima dan mampu untuk menilai informasi-informasi yang di peroleh dalam proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses hasil belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Demikian pula dalam proses pembelajaran guru hendaknya berupaya untuk mengaktifkan siswa melalui pemberian tugas, latihan-latihan menggunakan cara kerja tertentu, rumus, latihan-latihan agar siswa mampu meningkatkan kemampuannya didalam menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

d. Peta

Peta merupakan suatu alat untuk melihat keadaan suatu wilayah dalam bentuk datar. Dimana dari peta tersebut akan didapatkan keterangan batas wilayah, luas wilayah, dan berbagai informasi lainnya yang berada dalam peta tersebut. Menurut Wardiyatmoko (2006:2) “Peta adalah gambaran konvensional dari permukaan bumi yang diperkecil dalam bidang datarbagaimana kenampakanya dari atas yang dilengkapi skala, mata angin, dan simbol-simbol. Peta merupakan gambaran permukaan bumi yang diperkecil (Yohandi,2007:1).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan, peta adalah gambaran muka bumi yang diperkecil dengan skala. Supayah dapat

dipahami oleh pengguna atau pembaca peta juga dilengkapi tulisan dan simbol-simbol.

## F. Hipotesis

Perumusan hipotesis sangat diperlukan guna untuk memberikan asumsi atau jawaban bersifat sementara terhadap masalah yang muncul. Sugiyono (2013:96) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah diyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

Hipotesis didalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh model *Student Teams Achievement Divisions* terhadap *creative intelligence* dan hasil belajar siswa pada materi peta di kelas XI SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau.

Serta didukung oleh Hipotesis statistik Kausal sebagai berikut :

$$H_0: \beta = 0$$

$$H_1: \beta \neq 0$$

Dengan me-reject  $H_0$ , berarti  $H_1$  diterima sehingga dapat dikatakan : terdapat pengaruh model *student teams achievemen divisions* terhadap *creative intelligence* dan hasil belajar siswa pada materi peta di kelas XI SMA Negeri 1 Balai Kabupaten Sanggau