

**BAB II**  
**MODEL *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* DAN**  
***CREATIVE INTELLIGENCE* SERTA HASIL BELAJAR**  
**SISWA PADA MATERI PETA**

**A. Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)**

**1. Pengertian Model STAD**

Metode *Student Team Achievement Divisions* adalah satu diantara bentuk pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa saling membantu, memotivasi, serta menguasai keterampilan yang diberikan oleh guru. Mitifahul Hunda (2014:201) bahwa *Student Team Achievement 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.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Divisions* adalah bahwa guru menyampaikan materi, kemudian siswa bergabung dalam kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk menyelesaikan soal-soal atau tugas yang diberikan oleh guru.

**2. Strategi Model *Student Team Achievement Divisions***

*Student Team Achievement Divisions*, satu diantara sistem pembelajaran kooperatif yang didalamnya siswa dibentuk kedalam kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 5 orang dalam anggota kelompok belajar yang mewakili siswa dengan tingkat kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda, serta dari latar belakang yang heterogen. Guru memberikan penjelasan dan pemaparan akan materi yang diajarkan

selanjutnya siswa berkerja dalam tim yang telah dibagi untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok telah menguasai pelajaran yang diberikan. Kemudian dalam tim tersebut siswa berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tanpa bantuan kelompok lain.

Pembelajaran kooperatif tipe model STAD merupakan model yang sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran yang dirasa sukar oleh siswa, sehingga dengan adanya pembelajaran STAD memudahkan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran. Menurut Hunda (2014:202) menyatakan bahwa dalam STAD, siswa diminta untuk membentuk kelompok-kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 anggota. Setelah pengelompokan dilakukan, ada sintak empat-tahap yang harus dilakukan, yakni pengajaran, tim studi, tes, dan rekognitis.

#### Tahap 1 : Pengajaran

Pada tahap pengajaran, guru memberikan materi pembelajaran, biasanya dengan format ceramah-diskusi. Pada tahap ini, seharusnya siswa diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting.

#### Tahap 2 : Tim Studi

Pada tahap ini, para anggota kelompok berkerja secara kooperatif untuk menyelesaikan lembar kerja dan lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru.

#### Tahap 3 : Tes

Pada tahap ujian, setiap siswa secara *individual* menyelesaikan kuis. Guru men-scoring kuis tersebut dan mencatat perolehan hasil pada saat itu serta hasil kuis pada pertemuan sebelumnya. Hasil dari tes individu akan diakumulasikan untuk skor tim mereka.

#### Tahap 4 : Rekognisi

Setiap tim menerima penghargaan atau reward bergantung pada nilai skor rata-rata tim. Misalnya, tim-tim yang memperoleh poin peningkatan dari 15 hingga 19 poin akan menerima sertifikat sebagai TIM TERBAIK, tim yang memperoleh rata-rata poin peningkatan dari 20 hingga 24 akan menerima sertifikat TIM HEBAT, sementara tim yang memperoleh poin 25 hingga 30 akan menerima sertifikat sebagai TIM SUPER.

### 3. Langkah- langkah model *Student Team Achievetment Divisions*

Langkah-langkah suatu model pembelajaran juga disebut dengan sintak. Nanag Hanafiah dan Cucu Suhana (2009:41) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievetment Divisions* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok kecil, adapun langkah-langkah model pembelajarannya sebagai berikut: Peserta didik diberikan tes awal dan diperoleh skor awal;

- a. Peserta didik dibagi kedalam kelompok kecil 4-5 orang secara heterogen menurut prestasi, jenis kelamin, ras, dan suku;
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik;
- c. Guru menyampaikan bahan pelajaran dan peserta didik bekerja dalam tim;
- d. Guru membimbing kelompok peserta didik;
- e. Peserta didik diberikan tes tentang materi yang telah diajarkan;
- f. Pemberian penghargaan.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievetment Divisions* sebagai berikut :

- 1) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajarn, motivasi peserta didik sebelum diberikan angket sebagai tes awal.
- 2) Peserta didik dibagi dalam kelompok yang memprioritaskan heterogenitas (keberagaman).
- 3) Persentasi peneliti, yaitu peneliti menyampaikan materi pelajaran terlebih dahulu serta memaparkan bagian-bagin dari pokok bahasan dari materi tersebut dan pentingnya pokok bahasan tersebut untuk di pelajari.
- 4) Kegiatan belajar dalam tim. Selama tim berkerja, peneliti melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan, dan penilaian bagi siswa yang aktif dalam kelompok.

- 5) Kuis (Evaluasi), peneliti mengevaluasi hasil belajar melalui pembelajaran kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap prestasi hasil kerja masing-masing kelompok dan siswa diberikan kuisnya secara individu dan tidak dibenarkan berkerjasama.
- 6) Penghargaan prestasi tim, pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh peneliti dengan melakukan tahap-tahapan, yaitu menghitung skor individu, menghitung hasil kerja kelompok, dan pemberian hadiah.

#### 4. Kelebihan dan kekurangan Model *Student Team Achievement Divisions*

Kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* adalah pada optimalisasi partisipasi siswa, dengan metode klasikal yang mendorong siswa saling membantu, memotivasi, serta menguasai keterampilan yang diberikan oleh guru dalam pembuatan media maupun tugas-tugas serta melakukannya pada aktifitas dan interaksi diantara siswa guna mencapai prestasi yang maksimal.

Slavin (2007:17) *Student Team Achievement Division* memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a. Siswa berkerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok;
- b. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama;
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok;
- d. Interaksi antara siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Selain adanya kelebihan, model STAD ini juga memiliki kelemahan. Semua model pembelajaran memang diciptakan untuk memberi manfaat yang baik atau positif pada pembelajaran, tidak terkecuali model STAD ini. Namun, terkadang pada sudut pandang tertentu, langkah-langkah model tersebut tidak menutup kemungkinan terbukanya sebuah kelemahan, seperti yang dipaparkan di bawah ini.

- a. Berdasarkan karakteristik STAD jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (yang hanya penyajian materi dari guru), pembelajaran menggunakan model ini membutuhkan waktu yang relatif lama, dengan memperhatikan tiga langkah STAD yang menguras waktu seperti penyajian materi dari guru, kerja kelompok dan tes individual/kuis. Penggunaan waktu yang lebih lama dapat sedikit diminimalisir dengan menyediakan lembar kegiatan siswa (LKS) sehingga siswa dapat bekerja secara efektif dan efisien. Sedangkan pembentukan kelompok dan penataan ruang kelas sesuai kelompok yang ada dapat dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran tidak ada waktu yang terbuang untuk pembentukan kelompok dan penataan ruang kelas.
- b. Model ini memerlukan kemampuan khusus dari guru. Guru dituntut sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator (Isjoni, 2010:62). Dengan asumsi tidak semua guru mampu menjadi fasilitator, mediator, motivator dan evaluator dengan baik. Solusi yang dapat di jalankan adalah meningkatkan mutu guru oleh pemerintah seperti mengadakan kegiatan-kegiatan akademik yang bersifat wajib dan tidak membebankan biaya kepada guru serta melakukan pengawasan rutin secara insidental. Disamping itu, guru sendiri perlu lebih aktif lagi dalam mengembangkan kemampuannya tentang pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi kelemahan atau kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* tidak digunakan dalam pembelajaran setiap hari. Pelaksanaannya dapat dilaksanakan dengan waktu yang sesuai. Sedangkan dari kelebihan atau keuntungan pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* memberikan kesempatan bagi seluruh anggota untuk mampu

berkerjasama, bisa bersosialisasi dan menanamkan nilai gotong royong dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

## **B. Pengertian *Creative Intelligence* (Kreatif Inteligen)**

### **1. Pengertian Kreatif**

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. Seorang yang kreatif pada umumnya memiliki intelegensi yang cukup tinggi. Seorang yang tingkat intelegensinya rendah, maka kreativitasnya juga relative kurang. Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian. Seorang yang kreatif adalah orang yang memiliki kepribadian tertentu seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, kaya akan pemikiran dan lain-lain.

Sama halnya seperti diatas, begitu juga menurut Wallas dalam Sukmadinata (2005:105) mengemukakan ada empat tahap perbuatan atau kegiatan kreatif, yaitu:

- a. Tahap persiapan atau preparation, merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data-informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada. Tahap pematangan atau incubation, merupakan tahap penjelasan, membatasi, membandingkan masalah.
- b. Pada proses pematangan diharapkan ada pemisahan antara hal benar-benar penting dan tidak, serta yang relevan dan yang tidak relevan.
- c. Tahap pemahaman atau illumination, merupakan tahap mencari dan menemukan kunci pemecahan, menghimpun informasi dari luar untuk dianalisis dan disintesis, kemudian merumuskan beberapa keputusan.

- d. Tahap pengetesan atau verification, merupakan tahap mentes dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil tepat atau tidak.

Bentuk dari kreatif adalah kreativitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi. Campbell dalam Sukmadinata (2005:104) menekankan bahwa “kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, menarik dan belum ada sebelumnya serta berguna bagi masyarakat.”

Sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan bentuk dari kreatif, dimana seseorang yang diyatakan kreatif, dapat menuangkan hasil pemikirannya melalui sebuah karya dari hasil kecerdasan dan imajinasinya sehingga terciptalah sebuah kreatifitas yang sesuai dengan hasil yang diinginkan seseorang tersebut.

## 2. Pengertian Intelegensi

Manusia berpikir menggunakan pikiran. Cepat atau tidak dalam memecahkan suatu masalah tergantung pada kemampuan intelegensinya. Pada umumnya seseorang melihat dari intelegensinya untuk dapat mengatakan orang lain pintar atau bodoh, pandai sekali atau cerdas (genius). Menurut Abror (1993:48) *Intelligence* (inteligensi) merupakan salah satu dari beberapa gejala kejiwaan yang sulit dipahami. Pada hal sudah tidak diragukan lagi, bagaimana besar perannya 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 intelingensi itu merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan berhasil-tidaknya belajar seseorang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intelegensi adalah daya reaksi atau penyesuaian yang cepat dan tepat, baik secara fisik maupun mental terhadap pengalaman baru.

Pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siap untuk dipakai apabila dihadapkan pada fakta dan kondisi yang baru. Dari pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa inteligensi adalah reaksi (respon) yang cepat dalam beradaptasi dengan keadaan yang sedang dihadapi atau sedang terjadi.

### 3. Hubungan Kreatif Inteligensi

Inteligensi mempunyai hubungan positif yang sangat signifikan dengan kreativitas, artinya semakin tinggi tingkat inteligensi seseorang, semakin tinggi pula kreativitasnya atau semakin mempunyai semangat berkreasi yang tinggi (Setyabudi,2011:5). Hal ini sesuai dengan ambang inteligensi untuk kreativitas dari Munandar (Setyabudi,2011:5),”bahwa sampai tingkat inteligensi tertentu, yang diperkirakan IQ 120, ada hubungan yang erat antara inteligensi dengan kreativitas yaitu kreativitas yang tinggi memerlukan tingkat inteligensi yang cukup tinggi pula, tetapi diatas ambang inteligensi tersebut tidak ada korelasi yang tinggi lagi antara inteligensi dengan kreativitas”.

Sesuatu dapat dikatakan memiliki kreatif yang tinggi ketika inteligensi seseorang yang menjadikan kreativitas tersebut juga tinggi. dari penelitian yang dilakukan oleh Getzels dan Jackson (Setyabudi,2011:5), dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kreativitas dengan inteligensi walaupun hubungan itu tidak begitu kuat. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Munandar dan Sinambela (Setyabudi,2011:5), yang menemukan ada hubungan antara inteligensi dengan kreativitas, walaupun hubungannya rendah. Sumbangan efektif inteligensi terhadap kreativitas tergolong kecil, tetapi masih lebih besar dibandingkan sumbangan efektif adversiti terhadap kreativitas.

Artinya kecerdasan yang dimiliki siswa hanya menyumbang sebagian kecil untuk dapat mengembangkan kreativitas tetapi tetap mempunyai peran yang lebih besar sebagai landasan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan kreativitas, sehingga kecerdasan yang cukup tinggi perlu dimiliki untuk mendukung terciptanya daya



kreasi seorang siswa. Sumbangan yang lebih besar mungkin diberikan oleh sumber-sumber pengaruh yang lain untuk pengembangan kreativitas, seperti gaya berpikir, motivasi, dan lingkungan.

#### 4. Peta

##### a. Pengertian 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 datar bagaimana kenampakannya 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.

##### 1) Unsur-Unsur Kelengkapan Peta.

Unsur-unsur kelengkapan peta antara lain sebagai berikut(Wardiyatmoko,2006:4):

##### a) Judul Peta

Judul peta memberikan informasi dan tempat yang dipetakan. Judul peta dapat diletakkan di sebelah atas sebelah kanan atau di bawah.

##### b) Skala.

Skala adalah perbandingan jarak antara dua titik yang terdapat pada peta dengan jarak datar di lapangan. Misalnya, pada peta tertulis skala 1 : 6.000.000, artinya 1 cm pada peta sama dengan 6.000.000 cm atau 60 km di lapangan. Skala peta dapat dibedakan menjadi 3, yaitu sebagai berikut.

##### (1) Skala numerik atau skala angka

Skala numerik atau skala angka adalah skala yang dinyatakan dengan angka dan pecahan. Contoh: skala angka 1 : 6.000.000

(2) Skala grafis

Skala grafis adalah skala yang ditunjukkan oleh garis lurus yang terbagi dalam beberapa bagian yang sama. Tiap-tiap bagian menunjukkan perbandingan jarak tertentu antara peta dan jarak datar di lapangan. Berapakah skala peta tersebut jika dinyatakan dalam skala angka?

(3) Skala verbal

Skala verbal adalah skala yang dinyatakan dengan kalimat, yaitu :

(a) Petunjuk Arah (Orientasi Peta)

Petunjuk arah merupakan tanda pada peta yang menunjukkan arah mata angin, yaitu utara, timur, selatan, dan barat. Pada umumnya peta yang dibuat di Indonesia, bagian atas dari peta adalah arah utara.

(b) Garis Astronomi

Garis astronomi merupakan garis koordinat yang dapat menunjukkan lokasi atau letak yang biasa disebut letak astronomis. Garis astronomi biasanya digambarkan berdasarkan koordinat garis bujur dan garis lintang dengan satuan derajat atau memakai koordinat Universal Transverse Mercator (UTM) dengan satuan meter.

(c) Simbol

Simbol pada peta merupakan suatu objek pada peta yang sudah umum digunakan untuk mewakili kenampakan gejala yang ada di muka bumi. Menurut bentuknya, simbol pada peta dapat dibedakan atas simbol titik, simbol garis, dan simbol wilayah.

- Simbol titik, digunakan untuk menggambarkan kenampakan yang sempit dan dalam peta kenampakan tersebut terlalu kecil. Misalnya suatu kota, rumah makan, bandara, dan lain-lain. Kota pada skala kecil hanya tergambar sebagai titik, tetapi dalam peta skala besar suatu kota dapat digambarkan dengan suatu luasan.
- Simbol garis, digunakan untuk unsur-unsur yang memanjang, seperti sungai, jalan, dan rel. Untuk membedakan unsur tersebut, biasanya masing-masing diberikan warna yang berbeda.
- Simbol wilayah atau area, digunakan untuk menggambarkan unsur-unsur yang meluas atau mempunyai luasan, seperti perkebunan, hutan,

sawah, dan tegalan. Adapun wujud simbol dalam kaitannya dengan unsur yang digambarkan dapat dibedakan atas wujud piktorial (nyata), geometrik, dan huruf.

- Simbol piktorial adalah simbol yang wujudnya ada kemiripan dengan wujud unsur yang digambarkan.
- Simbol geometrik adalah simbol dengan menggunakan gambar bangun matematika, seperti lingkaran, segitiga, persegi panjang.
- Simbol huruf biasanya dapat menggunakan huruf awal atau inisial dari data yang akan ditampilkan, bahkan terkadang menggunakan angka.
- Legenda  
Legenda merupakan keterangan dari simbol-simbol dan kenampakan yang ada di peta. Letak legenda dapat disimpan di sebelah kiri, kanan atau di bawah.
- Lettering  
Lettering adalah semua tulisan baik huruf maupun angka yang tertera pada suatu peta yang berfungsi untuk menjelaskan kenampakan yang ada pada peta.
- Indeks peta  
Indeks ialah peta yang lebih luas dengan skala yang lebih kecil yang berfungsi menunjukkan lokasi daerah yang dipetakan. Inset bisa disimpan di sebelah bawah.
- Sumber Data dan Tahun Pembuatan  
Sumber data dan tahun pembuatan peta berfungsi untuk mengetahui siapa atau lembaga apa yang membuat peta tersebut dan kapan peta tersebut dibuat. Sedangkan tahun peta sangat penting karena objek di lapangan dapat berubah dari tahun ke tahun atau datanya merupakan data yang mudah berubah seperti kepadatan penduduk.
- Garis Tepi Peta  
Garis tepi peta ialah garis yang terletak di bagian tepi peta yang berbentuk kotak. Garis ini biasanya dibuat rangkap dan tebal.

## 2) Macam-Macam Peta

Peta yang dibuat banyak sekali macamnya, hal ini tergantung kebutuhan pembuatan peta tersebut. Misalnya ada peta negaranegara ASEAN, peta persebaran bahan tambang, peta kepadatan penduduk, dan lain-lain. Walaupun ragam macam peta tersebut banyak, tetapi dapat dikelompokkan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu.

Berdasarkan isinya, peta dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu peta umum dan peta khusus.

a) Peta umum, yaitu peta yang menggambarkan kenampakan umum gejala geografi yang ada di permukaan bumi. Gejala geografi tersebut dapat berupa gejala alami (seperti sungai, gunung, lembah dan vegetasi) maupun gejala budaya/buatan manusia (seperti jalan, pemukiman, dan sawah). Contoh peta umum adalah peta topografi dan peta chorografi.

b) Peta khusus atau peta tematik, yaitu peta yang menggambarkan satu atau dua tema khusus kenampakan tertentu di permukaan bumi. Contohnya peta geologi, peta jenis tanah, peta kepadatan penduduk, dan lain-lain.

c) Berdasarkan Skalanya  
Berdasarkan skalanya, peta dapat dibedakan sebagai berikut.

(1) Peta kadaster, yaitu peta dengan skala  $1 : 100 - < 1 : 5.000$ .

(2) Peta skala besar, yaitu peta dengan skala  $1 : 5.000 - < 1 : 250.000$ .

(3) Peta skala sedang, yaitu peta dengan skala  $1 : 250.000 - < 1 : 500.000$ .

(4) Peta skala kecil, yaitu peta dengan skala yang lebih kecil dari  $1 : 500.000 - < 1 : 1.000.000$ .

(5) Peta skala geografi, yaitu peta dengan skala lebih besar dari  $1 : 1.000.000$

d) Berdasarkan Jenisnya

Berdasarkan jenisnya, peta dapat dapat dibedakan menjadi 2, yaitu sebagai berikut.

(1) Peta foto, yaitu peta yang dihasilkan dari mozaik foto udara atau ortofoto yang dilengkapi dengan garis kontur dan legenda.

(2) Peta garis, yaitu peta yang dibuat dalam bentuk titik, garis, dan luasan.

## 3) Manfaat Peta

Banyak sekali manfaat dari peta terutama peta tematik akan dapat memberikan informasi tertentu pada suatu daerah yang dipetakan. Misalnya tentang kepadatan penduduk di tiap

provinsi, peta persebaran fauna di Indonesia, dan lain-lain. Secara umum, peta dapat dimanfaatkan untuk hal-hal sebagai berikut.

a) Penunjuk Arah

Dengan peta, kalian dapat mengetahui arah suatu tempat dari tempat lain. Misal arah Kota Jakarta dari Medan dapat ditentukan dengan menunjuk bagian atas pada peta Indonesia sebagai arah utara. Jika ditarik garis lurus dari kota Medan ke Jakarta, kemanakah arahnya?

b) Menentukan Letak dan Jarak Suatu Wilayah

Dengan peta, kalian dapat menentukan letak suatu wilayah berdasarkan garis koordinat astronomis dan mengetahui jarak suatu kota ke kota lainnya dengan mengukur pada peta kemudian dikalikan dengan penyebut skalanya.

c) Menentukan Luas Suatu Wilayah

Berdasarkan skalanya, kita dapat menentukan luasan wilayah tertentu, dan dengan garis kontur kita dapat mengetahui bentuk muka bumi yang dipetakan.

d) Alat Informasi

Berbagai macam informasi bisa kamu dapatkan berdasarkan simbol-simbol dan keterangan pada peta.

e) Alat Bantu dalam Membuat Perencanaan dan Keputusan

Dalam merencanakan pembuatan rute jalan akan terbantu sekali jika menganalisa peta topografi. Karena dengan peta topografi akan mengetahui bentuk muka bumi suatu wilayah yang akan dilewati jalan sehingga dapat menentukan rute yang lebih dekat dan medannya yang relatif datar.

f) Alat Pembelajaran

Peta merupakan alat belajar mengenai wilayah-wilayah yang ada di permukaan bumi.

## 5. 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.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka studi yang dicapai melalui enam tingkatan ranah kognitif, yaitu : (Sudjana, 2011):

- a. **Tingkatan Pengetahuan**  
Hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- b. **Tingkatan Pemahaman**  
Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman karena menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.
- c. **Tingkatan aplikasi**  
Aplikasi adalah menggunakan abstraksi pada situasi kongkrit atau situasi khusus.
- d. **Tingkatan analisis**  
Analisis adalah memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya.
- e. **Tingkatan sintesis**  
Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif dalam berpikir.
- f. **Tingkatan evaluasi**  
Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, dan materil.

Ranah afektif harus menjadi bagian internal dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, yaitu: (Sudjana, 2011).

- a. *Receiving/ attending*  
Kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala.
- b. *Responding* atau jawaban  
Reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c. *Valuing* (penilaian)  
Berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.

d. Organisasi

Pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan organisasi ialah konsep tentang nilai.

e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak khusus. Tingkat keterampilan ranah psikomotoris sebagai berikut : (Sudjana, 2011)

- a. Gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, dan motoris
- d. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- e. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Sehingga dapat di katakan bahwa, hasil belajar sebagai objek penilaian pada penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional. Hal ini dikarenakan isi rumusan tujuan intruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman kerjanya. Ranah kognitif yang digunakan untuk SMA ada 4 jenis yaitu C1:pengetahuan, C2:pemahaman, C3:penerapan dan C4:analisi.