

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan guru dalam lingkungan pendidikan dengan melakukan proses pengolahan informasi menjadi pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses belajar. Hal inipun diungkapkan (Masnarati, 2020) bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki nilai edukatif, karena terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Hal tersebut dapat terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa saat kegiatan proses pembelajaran dilakukan di kelas. Hal itu dibuktikan dengan sikap siswa yang akan memperhatikan guru saat menjelaskan materi sehingga menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi serta dapat memotivasi untuk belajar (Idayani, 2018) dan untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dalam tingkat pendidikan sekolah dasar di Indonesia, saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka dimana IPAS menjadi terobosan terbaru dalam kurikulum merdeka (Kemendikbud, 2022). Dibuktikan dengan penggabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS akan menjadi fokus yang akan dibahas peneliti, dikarenakan menyesuaikan dengan materi yang dibahas pada semester genap kelas IV sekolah dasar. IPS merupakan mata pelajaran yang menjelaskan mengenai tujuan dalam mengembangkan keterampilan sosial serta pengetahuan pada setiap individu siswa (Zumrotun et al., 2024). Adapun tujuan dari IPS secara umum adalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai yang akan memungkinkan mereka menjadi warganegara yang berpartisipasi dalam hidup bermasyarakat yang demokratis.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti, untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut sebagai berikut : (1) Diduga siswa kurang minat dan

motivasi siswa karena menganggap materi IPS monoton, (2) Diperkirakan juga saat proses pembelajaran yang monoton, guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas individual yang kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa sehingga (3) Keterbatasan media pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan menarik sehingga tidak membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPS lebih mendalam.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Salah satunya, dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *student team achievement division* (STAD). Menurut Huda (2015, hlm 32) penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Division* pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dimana siswa akan saling mendukung, bekerja sama dan belajar bersama. Hal tersebut dapat dibentuk melalui pembagian kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang pada masing-masing kelompok dipilih secara heterogen. Maka dari itu, diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

Selain model pembelajaran yang digunakan, peneliti juga akan menggunakan media pembelajaran untuk dapat membantu proses pembelajaran supaya lebih inovatif dalam meningkatkan hasil belajar guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Ardhani dkk., 2021). Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah media permainan monopoli. Permainan Monopoli merupakan permainan papan yang diciptakan oleh Elizabeth Magie pada tahun 1903, permainan monopoli ini sudah dimodifikasi dengan menyesuaikan materi yang akan dibahas oleh peneliti. Diharapkan media pembelajaran monopoli ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menekankan pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya” dalam mata pelajaran IPS secara konkret dan menarik serta pembelajaran lebih mendalam dan bermakna sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik dan akan melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model *Cooperative***

Rufaidah Natasya Amalia, 2024

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Learning tipe Student Team Achievement Division (STAD) Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar yang menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimanakah pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar yang menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di sekolah dasar
2. Untuk mengetahui pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, berikut terdapat manfaat penelitian yang dibuat peneliti:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti lain mengenai pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah dasar serta dapat menjadi pengetahuan baru untuk mengembangkan Model *Cooperative Learning tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Mata Pelajaran Lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat dijadikan referensi baru untuk meningkatkan kualitas mengajar dalam menentukan model dan media yang tepat untuk siswa. Terutama untuk menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan aktif sehingga hasil belajar siswa lebih baik
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, kemandirian sehingga menjadikan siswa lebih minat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.
- c. Bagi peneliti, diharapkan dengan penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti khususnya dalam penerapan Model *Cooperative Learning tipe Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS yang dapat menjadi landasan bagi peneliti untuk mengimplementasikan di dalam ruang lingkup yang lebih luas dan nyata.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi di dalam penelitian ini terdapat catatan penelitian yang sistematis, hal tersebut meliputi :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas mengenai berbagai kajian teori yang berkaitan dengan Model *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division*, Media Permainan Monopoli , Hasil Belajar, IPS Sekolah Dasar

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai Jenis Penelitian, Desain Penelitian, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Pengembangan Instrumen dan Teknik Analisis Data

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan deskripsi Awal Penelitian, Pelaksanaan Dan Hasil Penelitian Secara Deskriptif Dan Inferensial dan Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V : KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini yang berisikan tentang Kesimpulan Penelitian, Implikasi dan Rekomendasi sehubungan telah dilakukannya penelitian.