

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah adalah tempat pendidikan. Ahdar (2021) mengartikan pendidikan sebagai pengajaran yang diberikan dalam lingkungan pendidikan formal seperti sekolah. Pendidikan adalah apa yang diberikan lembaga pendidikan terhadap siswa untuk membekali siswa dengan keterampilan yang sempurna serta pemahaman yang lengkap tentang tanggung jawab sosial dan interaksi antar pribadi. Fauziah, dkk (2017) menegaskan bahwa sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang mampu membantu siswa mencapai potensi maksimalnya. Sekolah adalah organisasi yang khas dan rumit. Organisasinya rumit, mengandung banyak dimensi yang saling bergantung. Sekolah memiliki budaya tersendiri yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan potensi pengembangan pengajaran sekaligus berfungsi sebagai tempat memperkenalkan budaya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu ilmu yang dipelajari di bangku sekolah dasar (SD). Surahman dkk (2015) menyatakan bahwa sains adalah gagasan untuk mempelajari alam dan memiliki penerapan yang luas dalam kehidupan manusia. Mempelajari sains sangat penting dan baik untuk kemajuan teknologi maupun proses pendidikan. *Cullingford* dan *Claxton* dalam *Deliany dkk* (2019) menyatakan bahwa anak-anak memerlukan aktivitas untuk memahami konsep-konsep di kelas Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan diberi kesempatan untuk menumbuhkan pola pikir rasa ingin tahu dengan memberikan mereka berbagai penjelasan logis. Kenyataannya pemahaman konsep yang seharusnya dapat ditumbuhkan dengan baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tidaklah demikian. Buruknya pemahaman siswa terhadap konsep IPA dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kurang beragamnya media pembelajaran untuk digunakan di kelas dan ketidakmampuan siswa dalam menerapkan konsep akibat dari sumber daya yang tidak memadai.

Konsep IPA menurut Wisudawati & Sulistyowati (2014) belum semua Siswa mampu mengaplikasikan apa yang diajarkan pendidik untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Siswa yang mempelajari IPA di Indonesia relatif buruk dalam menerapkan pendidikan IPA mereka pada permasalahan di dunia nyata. Karakter peserta didik dengan keluarga, kemampuan untuk membaca, motivasi dalam belajar, minat untuk belajar, strategi pembelajaran, kehadiran, serta rasa tanggung jawab merupakan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar IPA yang dicapai siswa di Indonesia.

Konsep pembelajaran IPA, menurut Wisudawati & Sulistyowati (2014) siswa akan mampu menjawab permasalahan yang dijumpai oleh siswa sendiri. Contohnya sebagai berikut: siswa yang tinggal di daerah lereng gunung merapi, maka siswa akan memahami apa penyebab dari erupsi merapi tersebut. Program pendidikan IPA yang linear diharapkan dapat meningkatkan standar pendidikan Indonesia. Proses pendidikan dalam IPA belum seluruhnya menjunjung tinggi ide-ide yang dipelajari di sekolah menengah atau perguruan tinggi.

Ginting (2022) menyatakan salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran IPA adalah materi mengenai memakan dan dimakan. Rendahnya pemahaman siswa mengenai materi memakan dan dimakan, disebabkan oleh kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran, siswa yang tidak memiliki buku paket mata pelajaran IPA, serta penggunaan metode ceramah yang dilakukan oleh guru sehingga saat menyampaikan materi siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Asmedy (2021) menyatakan perubahan dalam pendidikan IPA diperlukan dalam menanggapi permasalahan pendidikan tersebut. Pembelajaran IPA menjadi lebih efektif dan juga inovatif, guru harus mampu menentukan suatu model pembelajaran, karena model pembelajaran merupakan salah satu teknik yang digunakan dengan tujuan tertentu. Bertujuan agar penggunaan suatu model pembelajaran digunakan oleh guru akan cocok serta efektif untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Model

pembelajaran *cooperatif type STAD* disebut juga sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan mengenai IPA.

Robert Slavin dalam Rusman (2018) menyatakan STAD menjadi bagian dari varian pembelajaran *cooperatif* yang banyak dimanfaatkan serta mudah disesuaikan dengan mata pelajaran apapun dari tingkat bangku sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Model *cooperative learning type STAD* ini murid-murid dikelompokkan secara heterogen berdasarkan keberagaman suku, etnik, dan gender. Pendidik menyampaikan bahan ajar kepada kelompok, dan siswa dituntut untuk mampu menguasai mata pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Setiyani & Sumbawati (2019) menyatakan pemahaman konsep IPA peserta didik mampu dikembangkan hasil belajarnya dengan memasukkan aplikasi *Plickers* ke dalam proses pengajaran. Menurut Azhar & Rahmawati (2022) pendidik mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi *Plickers*, sebuah aplikasi ini digunakan untuk membantu mereka melaksanakan tes dan mendapatkan data dari hasilnya secara real-time sambil menciptakan lingkungan yang positif.

Berdasarkan uraian diatas ditarik kesimpulan bahwasanya model *cooperative type STAD* merupakan strategi yang tepat untuk diterapkan terhadap pemahaman konsep siswa, karena siswa dapat bekerja kelompok dan berusaha menguasai materi yang di diberikan oleh guru. Proses belajar berlangsung siswa dapat berperan aktif dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara pendidik berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan serta menyediakan fasilitas yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran. Aplikasi *plicker* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa untuk meningkatkan perolehan hasil akhir belajar siswa.

Peneliti ingin mengetahui seberapa besar dan peningkatan pemahaman konsep siswa dari pengaruh model *cooperative learning type STAD* dan aplikasi *plickers* terhadap pemahaman konsep siswa. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Type STAD* Berbantuan Aplikasi *Plickers* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang permasalahan di atas dapat di rumuskan permasalahan nya seperti dibawah berikut ini:

1. Apakah terdapat pengaruh model *cooperative learning type student teams achievement division* berbantuan aplikasi *plickers* terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar?
2. Apakah peningkatan pemahaman konsep IPA siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning type student teams achievement division* berbantuan aplikasi *plickers* lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *direct instruction*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan yang ada, maka tujuan penelitiannya adalah seperti dibawah ini :

1. Untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning type student teams achievement division* berbantuan aplikasi *plickers* terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPA siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning type student teams achievement division* berbantuan aplikasi *plickers* lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *direct instruction*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah seperti berikut ini:

1. Berdasarkan teoretis

Hasil dari penelitian ini mampu memberi masukan untuk pemanfaatan teknologi aplikasi dan penerapan model pembelajaran saat belajar di dalam kelas untuk memberi pengalaman belajar peserta didik sehingga mampu memperbaiki mutu pendidikan, menumbuhkan pemahaman konsep IPA siswa dan menumbuhkan kualitas prestasi pembelajaran siswa di sekolah.

2. Berdasarkan praktis

penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah.

- a. Bagi sekolah, penelitian ini mampu menumbuhkan mutu dan kualitas proses dan prestasi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, Hasil akhir dari penelitian ini juga dapat dijadikan pedoman dalam pemanfaatan perangkat teknologi dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru, penelitian yang telah di laksanakan ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan untuk dapat mengembangkan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang akan di terapkan di dalam kelas, agar siswa menjadi aktif, dan tujuan pembelajaran tercapai.
- c. Bagi siswa, dapat menumbuhkan pemahaman konsep siswa serta memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan pada siswa.
- d. Bagi peneliti, menambahkan wawasan mengenai perkembangan teknologi yang bisa di terapkan di sekolah, dapat menjadikan aplikasi *plickers* ini untuk menjadi media baru dalam proses mengajar, meningkatkan kemampuan menulis dan menganalisis yang di miliki penulis.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi yang diterapkan pada penelitian yang telah dilaksanakan ini terdiri dari bab I hingga bab V, daftar pustaka dan lampiran secara lengkapnya dapat di jelaskan sebagai berikut ini:

1. BAB I Pendahuluan meliputi: a) Latar Belakang Penelitian; b) Rumusan Masalah; c) Tujuan Penelitian; d) Struktur Organisasi Skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, meliputi: a) Model Pembelajaran *Cooperative Type STAD (Student Teams Achievement Division)*; b) Model Pembelajaran *Direct Instruction*; c) Aplikasi *Plickers*; d) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA); e) Materi IPA Memakan dan Dimakan; f) Pemahaman Konsep IPA; g) Teori Belajar; h) Penelitian Relevan; i) Kerangka Berpikir; j) Hipotesis Penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian meliputi: a) Desain dan Jenis Penelitian; b) Populasi dan Sample; c) Partisipan; d) Variable Penelitian; e) Teknik Pengumpulan Data; f) Instrument Penelitian; g) Proses Pengembangan Instrument; h) Prosedur Penelitian; i) Tahap Analisis Data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, meliputi: a) Temuan, b) Pembahasan
5. BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi meliputi: a) Kesimpulan, b) Implikasi, c) Rekomendasi