

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara teoritis serta praktis, dan struktur organisasi penyusunan skripsi.

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu usaha membawa perubahan dalam meningkatkan kualitas setiap individu untuk memecahkan permasalahan yang muncul dalam kehidupan manusia. Dijelaskan dalam Undang – Undang No.20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pada pasal 3 bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa supaya menjadi manusia beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, cakap, berilmu, dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab. Dalam Lestari dkk. (2023) pada sistematika pendidikan secara garis besar memiliki 3 jalur yang dibagi kedalam pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal yang menjadi langkah awal untuk menuju jenjang pendidikan tinggi adalah pendidikan dasar. Menurut Khotimah (2019) pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk membekali siswa akan pengetahuan dasar yang mencakup ilmu pengetahuan, pembentukan sikap dan keterampilan. Sehingga pendidikan dasar memiliki peran penting dalam meningkatkan serta mengoptimalkan aspek mutu dengan adanya proses pendidikan yang baik. Dalam jenjang pendidikan yang dilaksanakan pasti terdapat ilmu yang mencakup tentang aspek sosial yang masuk kedalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Pada perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka desain dari kurikulum merdeka ini adanya mata pelajaran yang disebut dengan IPAS. IPAS merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara IPA dan IPS yang pengaplikasiannya dimuat pada perubahan kurikulum, yaitu kurikulum merdeka. Menurut Hasanah dkk. (2023) Pembelajaran IPAS muncul ketika sekolah

mulai menerapkan kurikulum merdeka dengan penggabungan yang sebelumnya IPA dan IPS merupakan mata pelajaran terpisah atau berdiri sendiri menjadi mata pelajaran gabungan yang bertujuan untuk menyelaraskan dan memantapkan pembelajaran secara utuh dengan mengembangkan pemikiran terkait lingkungan alam dengan sosial. Menurut Suhelayanti dkk. (2023, hlm. 4) IPAS dapat memuat pembelajaran mengenai kajian alam, lingkungan, geografi, teknologi, sejarah dan kebudayaan yang dijadikan kedalam satu bentuk pembelajaran. Dalam Kemendikbud (2022) memasukkan IPAS kedalam mata pelajaran memberikan kesempatan untuk anak lebih memahami lingkungan sekitar dan mengembangkan rasa ingin tahu tentang alam secara aktif. Iskandar dkk. (2023) menjelaskan adanya kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS bisa saja membuat siswa kurang terfokus pada materi ajar yang diberikan dan juga kurang terbiasa dalam pembelajaran tersebut. Merujuk hal tersebut karena pembelajaran IPAS baru diterapkan pada kurikulum merdeka maka guru dan siswa harus beradaptasi untuk memahami dan mengkorelasikan dalam satu mata pelajaran atau satu buku yang sama. Terkait penggabungan tersebut permasalahan lain yang sering terjadi biasanya saat pembelajaran materi IPS (ilmu pengetahuan sosial) yang diduga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Marcela & Aryaningrum (2022) pembelajaran IPS terkadang membuat siswa cepat merasa bosan dan minimnya minat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPS ini membuat jenuh dengan informasi yang cenderung banyak dan harus diserap oleh siswa. Sehingga fokus mata pelajaran yang akan diteliti adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Menurut Efendi dkk. (2022) mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan sarana dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir dalam menghadapi masalah – masalah sosial dan berperan aktif untuk peka terhadap hal yang berkaitan dengan interaksi sosial di lingkungan sekitarnya. Dalam kurikulum merdeka ini para guru berupaya dalam meningkatkan potensi diri yang dimiliki oleh siswa dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor hal ini berkesinambungan dengan kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Yandi dkk. (2023)

Shadrina Afra K, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

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

hasil belajar merupakan kemampuan dari siswa ketika mereka sudah memiliki pengalaman belajar dengan memuat hasil dari kemajuan siswa untuk mencapai tujuan belajar melalui proses kegiatan belajar mengajar. Maka salah satu dampak dari keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar para siswa setelah mengalami proses belajar. Menurut Nabillah & Abadi (2019) teori *Taxonomy of education* dari Benjamin S. Bloom bahwa terdapat tujuan dari pendidikan yang memiliki 3 ranah indikator hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Harefa dkk. (2024, hlm.65) pada teori taksonomi terdapat salah satu klasifikasinya yaitu *cognitive domain* (ranah kognitif) dengan kemampuan terkait aspek – aspek pengetahuan dan pikiran yang memiliki beberapa kategori, yaitu C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis), C6 (evaluasi). Dimana salah satu ranah yang dapat dilihat yaitu ranah kognitif dengan dilakukannya evaluasi belajar untuk melihat tingkat pemahaman siswa. Merujuk dari hal tersebut dikemukakan oleh Suhelayanti dkk. (2023, hlm. 127) bahwa proses pembelajaran ini sering ditemukannya siswa yang belum siap untuk memahami dan menerima segala materi yang diberikan oleh guru dimana siswa lebih cenderung kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga menurunnya antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar yang kurang mencapai Kriteria Ketuntasan (KKM). Didukung juga dengan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung di UPTD SDN 1 Sukajadi di kelas IV dimana siswa kurang fokus dan antusias mengikuti proses pembelajaran dilihat dari siswa yang kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi ajar yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih mengedepankan *teacher center* atau pembelajaran yang berfokus hanya pada guru sebagai fasilitator yang memegang kendali penuh dalam proses pembelajaran dengan metode ceramah yang menyebabkan siswa jadi lebih pasif dalam pembelajaran. Siswa juga belum memahami bagaimana cara belajar dengan teman sebagai tutor sebaya atau teman belajar. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS terutama materi IPS di bab 5 mengenai sejarah dan kekayaan di daerah dengan hasil ulangan harian siswa pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) dari bab tersebut rata – rata siswa mendapatkan nilai di bawah

70. Selain penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan media pembelajaran dan fasilitas yang kurang memadai di sekolah karena keterbatasan perangkat yang memadai dan akses internet dengan hanya beberapa *provider* saja yang masuk kedalam lingkungan sekitar sekolah menyebabkan pembelajaran menggunakan media digital belum diterapkan. Selain itu, fasilitas perangkat seperti hp, laptop, komputer dan perangkat elektronik lainnya masih terbatas di sekolah. Dari hal tersebut maka dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar para siswa dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang belum efisien dan efektif karena dalam proses keberhasilan pembelajaran guru memiliki peranan penting dalam mengelola proses pembelajaran dengan menciptakan suasana yang bermakna, kreatif, dan menyenangkan dengan mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa agar menumbuhkan minat belajar yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Terkait permasalahan tersebut maka perlu adanya model pembelajaran yang mendukung dalam meningkatkan keaktifan siswa agar proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan siswa lebih aktif dan efektif. Menurut Kaban dkk. (2020) model pembelajaran merupakan suatu langkah yang diterapkan serta dilaksanakan dalam pembelajaran agar memiliki tujuan mendapatkan hasil belajar yang efektif dan efisien. Pembelajaran harus melibatkan siswa pada proses belajarnya yang biasa disebut *student center* atau pembelajaran berpusat pada siswa. Menurut Wulandari dkk. (2022) *Student center* merupakan suatu metode pembelajaran yang membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dimana siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran yang diharapkan mampu memecahkan masalah, menemukan penemuan baru dan berkolaborasi antar siswa. Menurut Marina Sari dkk. (2022) pembelajaran dengan kegiatan kolaborasi berkaitan erat dengan pembelajaran kooperatif dimana proses pembelajarannya melibatkan siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Student Team Achievement Division* atau biasa dikenal (STAD).

*Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang berisikan kelompok kecil dengan jumlah 4-5 orang siswa. *Student Team*

Shadrina Afra K, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA QUIZZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

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

*Achievement Division* (STAD) adalah strategi pembelajaran kooperatif yang dikemas dengan cara belajar berkelompok sesuai dengan tingkat prestasi berbeda dari masing – masing anak. Menurut Huda (2015, hlm.116) bahwa pembelajaran STAD merupakan pembelajaran dengan melibatkan kerja sama antar kelompok yang terdiri dari para anggota tim dikelompokkan secara beragam berdasarkan perbedaan kemampuan, gender, ras, dan etnis dimana siswa akan mempelajari materi secara bersama teman sekelompoknya, kemudian dilakukan uji atau tes secara individual melalui kuis yang telah dibuat oleh guru. Menurut Yatnika (2022) pada pembelajaran dengan model STAD ini siswa harus terlibat secara aktif untuk melakukan aktivitas pada proses pembelajaran, bukan secara pasif. Dalam penerapannya diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk mendorong siswa belajar secara aktif. Hal ini juga didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yang diharapkan akan adanya interaksi dan motivasi belajar bagi siswa sesuai kebutuhan pembelajaran. Menurut Aprilia (2020) media merupakan alat, benda dan saluran segala bentuk yang berguna untuk kegiatan dapat dilihat, didengar, dibaca, dipergunakan. Untuk guru media memudahkan dalam proses pembelajaran untuk menarik siswa aktif mengikuti proses belajar mengajar. Dengan demikian salah satu media pembelajaran edukasi yang dapat digunakan yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan program yang dapat digunakan guru melalui web maupun aplikasi yang terdapat pada perangkat elektronik, seperti smartphone, laptop, dan pc. *Quizizz* ini berupa kuis yang dapat memberikan kesempatan untuk siswa berkompetisi dalam memperebutkan poin penilaian tinggi. Menurut Abdillah (2022) *Quizizz* juga sebuah platform yang dapat digunakan untuk pembelajaran digital dan menjadikan suasana belajar lebih interaktif serta aktif. Pada platform *Quizizz* terdapat beberapa mode yang bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran salah satunya *Quizizz Paper Mode*. *Quizizz* baru – baru ini mengeluarkan fitur untuk terus melibatkan proses belajar mengajar. Menurut Putra (2023) *Quizizz paper mode* sangat berguna bagi guru untuk melakukan media kuis secara offline serta membantu siswa tanpa smartphone, laptop, dan data internet. *Quizizz paper mode* ini membantu sekolah yang kekurangan fasilitas perangkat teknologi untuk tetap belajar menggunakan media interaktif karena hanya guru atau pembuat kuis yang

menjadi operator. Media *quizizz* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif.

Berdasarkan dari uraian latar belakang dan permasalahan yang ada. Maka, penulis memilih untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Quizizz Paper Mode* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”**.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini dirincikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *student team achievement division* (STAD) berbantuan media *quizizz paper mode*?
2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif *student team achievement division* (STAD) berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *student team achievement division* (STAD) berbantuan media *quizizz paper mode* ?
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *student team achievement division* (STAD) berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar?

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak berdasarkan dari tujuan penelitian yang diuraikan, meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

Shadrina Afra K, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti lain mengenai model pembelajaran kooperatif *student team achievement division* (STAD) berbantuan *quizizz paper mode* dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar terutama pada mata pelajaran IPAS yang difokuskan pada bidang IPS sekolah dasar, serta menjadi referensi model dan media pembelajaran sebagai bentuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif dan inovatif.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Sebagai upaya dalam memberikan informasi model pembelajaran kooperatif *student team achievement division* (STAD) berbantuan *quizizz paper mode* dan menjadi referensi untuk proses pembelajaran dalam menciptakan lingkungan kelas yang lebih aktif. Sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara monoton, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama di kelas IV sekolah dasar.

2) Bagi siswa

Sebagai upaya dalam memberikan pengalaman baru untuk proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif *student team achievement division* (STAD) berbantuan *quizizz paper mode*, serta menumbuhkan motivasi, minat, keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa terutama di kelas IV sekolah dasar.

3) Bagi Peneliti

Sebagai upaya pengembangan sarana pembelajaran dengan memberikan wawasan, pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan selama perkuliahan, serta dapat menjadi referensi untuk peneliti lain.

#### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian ini disajikan dengan kerangka organisasi yang sesuai sistematis Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019, yang dinyatakan sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan**, yang berisikan permasalahan atau latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara teoritis serta praktik dan struktur organisasi penyusunan skripsi

**BAB II Kajian Teori**, Pada bab ini berisikan kajian literatur yang mencakup teori dan literatur berkaitan dengan penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif *student team achievement division* (STAD) berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Pada bab kajian teori ini mencakup 6 pembahasan mengenai model pembelajaran kooperatif *student team achievement division*, media *quizizz paper mode*, hasil belajar, pembelajaran IPAS, hasil penelitian relevan, dan hipotesis penelitian

**BAB III Metode Penelitian**, pada bab ini akan membahas tentang serangkaian metode dari penelitian yang dilakukan mencakup desain penelitian, partisipan dari penelitian, populasi, sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengembangan instrumen, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

**Bab IV Temuan dan Pembahasan**, pada bab ini akan membahas serangkaian temuan yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan serta menjawab rumusan masalah dari penelitian sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan.

**BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**, pada bab ini akan yang berisikan kesimpulan dari seluruh data dan hasil yang telah diperoleh, mencakup kesimpulan, implikasi dan rekomendasi terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.