

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah dasar pada dasarnya menjadi sebuah pondasi utama yang ditempuh selama 6 tahun. Di jenjang ini, setiap anak mulai mempelajari keterampilan dasar yaitu menulis, membaca, dan berhitung. Konsep dasar pada sekolah dasar diajarkan konsep dasar sosial, budaya, dan ilmu pengetahuan yang akan membantu mereka memahami dunia sekitar. Tahap dimana anak memiliki rasa ingin tahu dan kemampuan kognitifnya mulai berkembang, yang menjadi dasar untuk belajar dan mengeksplorasi lebih jauh. Guru diharapkan mampu mengembangkan kemampuan pengetahuan anak, pemahaman, keterampilan dan juga kreatifitasnya (Safitri, 2020).

Berdasarkan pendapat dari Afdhila, dkk (2018) sekarang guru harus mengajar sambil membina anak didik mereka menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab, hanya dengan ini semua aspek kepribadian anak dapat berkembang. Terutama pada pendidikan di mata pelajaran IPAS dengan tujuan anak dapat menumbuhkan kesadaran pada lingkungan sekitarnya sehingga mampu mengkaji makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya.

Mata pelajaran IPAS merupakan disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup, interaksi mereka dengan lingkungan, serta hubungan mereka dengan alam semesta secara keseluruhan. (Meylovia & Alfin Julianto, 2023). Singkatnya IPAS yaitu perpaduan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) serta ilmu pengetahuan sosial (IPS). IPAS juga sebagai cabang ilmu pengetahuan yang

mempelajari berbagai aspek alam semesta, termasuk memahami bagaimana makhluk hidup dan benda tak hidup saling berinteraksi serta memberikan dampak satu sama lain dalam suatu ekosistem yang kompleks melalui materi maupun eksperimen dari proses pembelajaran IPAS. Penggabungan IPA dan IPS ini dapat digunakan untuk mendorong anak agar mampu mengelola lingkungan sosial dan lingkungan alam disekitarnya pada satu kesatuan (Marwa et al., 2023). Karena pelajaran IPAS mempunyai peran penting pada kehidupan manusia dan perkembangan teknologi, oleh sebab itu pembelajaran IPAS di sekolah dasar pembelajarannya harus menyenangkan, menarik, dan dapat merangsang kemampuan kognitif siswa agar hasil belajar mereka bisa optimal.

Kemampuan kognitif mengarah pada kemampuan setiap individu untuk melakukan proses mental yang diperlukan dalam berpikir, belajar, dan memecahkan masalah. Kemampuan ini mencakup berbagai aspek, antara lain: kemampuan mengingat dan memahami informasi yang telah dipelajari, kemampuan menarik sebuah kesimpulan dan membuat keputusan dari informasi yang tersedia, kemampuan mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi yang tepat, kemampuan fokus pada informasi penting dan mengabaikan gangguan, serta kemampuan untuk memahami, dan menganalisis informasi yang diterima (Novita et al., 2023). Kemampuan kognitif memungkinkan anak memanfaatkan proses berpikirnya untuk menghubungkan informasi, melakukan evaluasi, mengamati, serta menganalisis peristiwa sehingga dapat memecahkan masalah secara efektif dan efisien demi mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Mejayan 01 menunjukkan bahwa kegiatan belajar mata pelajaran IPAS masih menerapkan pembelajaran yang konvensional serta terlalu monoton. Guru masih sering menerapkan model pembelajaran yang bersifat *teacher centre* atau berpusat pada guru. Menurut Indik Syahrabanu (2023) guru yang masih menerapkan pembelajaran yang konvensional dapat membuat siswa akan kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan kognitifnya secara maksimal. Kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh guru seperti ini akan sangat berpengaruh pada perkembangan kognitif siswa (Junaedi Ifan, 2019). Hal ini sesuai dengan hasil ulangan harian mata pelajaran IPAS siswa kelas III A dan III B di SDN Mejayan 01, yang menunjukkan jika rata-ratanya adalah 68,33 dan 72,15. Berdasarkan rata-rata ulangan harian tersebut menandakan bahwa hasil pembelajaran yang konvensional dengan menerapkan model pembelajaran yang bersifat *teacher centre* kurang berpengaruh dalam perkembangan kemampuan kognitif dari siswa. Dalam pembelajaran seperti ini guru sangat berperan penting untuk tercapainya hasil belajar siswa yang optimal, karena disini guru harus mampu menjadi seorang pembimbing dan juga fasilitator bagi siswanya. Guru sebetulnya diharuskan mampu membuat sebuah pembelajaran yang efektif dengan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran yang efektif mampu membuahkan pencapaian yang baik, tetapi jika proses pembelajaran tidak optimal, maka hasilnya pun akan kurang memuaskan. Diperlukan kerjasama yang bagus diantara guru dan juga siswa supaya pembelajaran dapat berjalan dua arah dan bukan hanya berpusat pada salah satu pihak saja untuk mencapai hasil yang optimal, karena hal ini juga berpengaruh

dalam perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa (Amalia et al., 2020). Diperlukan kegiatan belajar yang menggunakan model yang efektif dan dapat meningkatkan ketertarikan pada siswa. Adanya pemilihan model pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif, inovatif, dan mandiri menjadikan pelaksanaan pembelajaran akan lebih bermakna. Pembelajaran IPAS sendiri tidak hanya berfokus dalam mentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan kognitif. Pada kemampuan kognitif aspek yang dapat meningkat dengan adanya pembelajaran yang efektif dari guru yaitu proses berpikir dari siswa dan juga kemampuan memecahkan masalah, kemampuan pemahaman, dan analitis agar mereka siap menghadapi tantangan masa depan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru agar siswa lebih aktif, inovatif, kreatif, dan mandiri pada proses belajar yaitu menggunakan sebuah model kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan *Media Augmented Reality Assemblr Education*. Model yang efektif dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) tepat diterapkan oleh guru guna mengoptimalkan kemampuan kognitif setiap siswa sehingga pembelajaran lebih maksimal. Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) adalah metode kooperatif yang sangat efektif digunakan di kelas baru, karena mengintegrasikan pendekatan kerja sama dalam proses pembelajarannya. Slavin mengemukakan jika model STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang memposisikan siswa pada satu grup belajar yang berisikan empat hingga lima siswa dengan kategori prestasi yang berbeda (Riny & Safrul, 2022). Mereka berasal dari berbagai jenis kelamin, ras, suku, dan status

sosial, serta dari berbagai tingkat prestasi. Sintaks dari STAD terdapat 5 fase, diantaranya kerja kelompok, presentasi kelas, kuis dan skor kemajuan kelompok, dan penghargaan kelompok.

Hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang telah dilaksanakan oleh Asmara et al., (2022) dengan hasil penelitian, memaparkan terjadinya peningkatan hasil belajar kognitif dari siswa yang signifikan. Berdasarkan perhitungan rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran model kooperatif tipe STAD adalah 79,36 lebih baik dari rata-rata hasil belajar kognitif diberikan perlakuan pembelajaran konvensional adalah 48,60.

Model pembelajaran STAD terdapat lima elemen utama, antara lain adalah adanya ketergantungan positif antar bagian kelompok, tanggung jawab kelompok dalam mencapai tujuan bersama, tanggung jawab individu secara pribadi, kerja sama antar anggota untuk memahami materi dengan saling mendukung, serta pengembangan keterampilan sosial seperti komunikasi, pengambilan keputusan, kepemimpinan, membangun kepercayaan, dan penyelesaian konflik. Selain itu, anggota kelompok juga aktif berdiskusi satu sama lain demi mencapai tujuan bersama (Adi Prayitno & Sugiharto, 2019).

Pada pembelajaran selain menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan efektif juga bisa menggunakan media pembelajaran yang berbasis dengan teknologi ataupun digital agar siswa menjadi lebih mudah saat memahami materi dan meningkatkan keteratirikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satunya yaitu menggunakan media *Augmented Reality Assemblr education. Augmented*

Reality Assemblr education adalah media pembelajaran yang berupa platform AR yang populer digunakan dalam dunia pendidikan karena kemampuan menciptakan konten 3D yang dinamis dan interaktif. Konten 3D ini dapat mempermudah siswa dalam memvisualisasikan konsep abstrak ke bentuk nyata, sehingga mempermudah pemahaman materi. *Augmented Reality* (AR) sendiri adalah bentuk teknologi visual yang mengaitkan objek dunia virtual ke dalam tampilan nyata secara *real time* (Aditama et al., 2019). Adanya media pembelajaran seperti ini tidak hanya membantu guru pada kegiatan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam mencerna materi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang berfokus pada efektivitas model pembelajaran STAD berbantuan media *Assemblr Education* terhadap kemampuan kognitif siswa. Maka dari itu, peneliti mengambil judul “Efektivitas Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media *Assemblr Education* Pada Keterampilan Kognitif Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas III SD”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penelitian ini membatasi masalahnya sebagai berikut:

1. Variabel bebas : Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan Media *Assemblr education*
2. Variabel terikat : Kemampuan Kognitif
3. Subjek penelitian : Mata Pelajaran IPAS

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada pembelajaran IPAS di SD?
2. Bagaimana keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan *Media Assemblr education* terhadap kemampuan kognitif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III SD?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada pembelajaran IPAS di SD.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan *Media Assemblr education* terhadap kemampuan kognitif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III SD.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu dimanfaatkan sebagai landasan teori dalam penelitian selanjutnya. Terlebih penelitian ini bisa dijadikan acuan dan landasan untuk pengembangan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar yang lebih inovatif dan juga mengikuti perkembangan yang ada,

dimana sebuah pembelajaran tidak hanya memakai metode ceramah saja namun bisa dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan efisien seperti model STAD berbantuan Media *Augmented Reality Assemblr Education*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan Media *Augmented Reality Assemblr education* pada pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan dan pengalaman belajar siswa sehingga mampu mempengaruhi kemampuan kognitif siswa kelas III SD.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan para guru tentang model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat saat digunakan untuk sebuah proses pembelajaran. Guru akan memiliki kemampuan dalam menentukan model pembelajaran dan juga media yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga membuat pembelajaran menjadi maksimal.

c. Bagi penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengalaman lapangan dan menambah wawasan pengetahuan bagi penelitian saat menerapkan model pembelajaran yang efektif di dalam kelas.

F. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan judul penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti memberikan penjelasan tentang judul tersebut:

1. Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah model pembelajaran kooperatif yang memposisikan siswa dalam satu kelompok belajar yang berisikan empat hingga lima siswa dengan tingkat prestasi yang berbeda. Mereka berasal dari berbagai jenis kelamin, suku, ras, dan status sosial, serta dari tingkat prestasi rendah hingga tinggi. Sintaks STAD terdapat 5 fase, yaitu kerja kelompok, presentasi kelas, kuis dan skor kemajuan kelompok, serta penghargaan kelompok.
2. *Media Assemblr Education* adalah media pembelajaran yang berupa platform AR yang populer digunakan dalam dunia pendidikan karena kemampuan menciptakan konten 3D yang dinamis dan interaktif. Konten 3D ini dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak menjadi nyata, sehingga mempermudah pemahaman materi. Teknologi visual yang disebut *Augmented Reality (AR)* menggabungkan dan menghubungkan objek dunia virtual ke dunia nyata secara *real time*.
3. Kemampuan Kognitif adalah kemampuan setiap anak dalam memproses, mengolah, dan menggunakan informasi. Kemampuan kognitif berfungsi untuk memecahkan masalah, mempermudah pelaksanaan tindakan, memperluas kapasitas diri, serta melakukan aktivitas sesuai dengan kemampuan alami yang dimiliki.