

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka merupakan perbaikan dari kurikulum 2013, kurikulum merdeka diresmikan oleh Kementerian Pendidikan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam yang mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Farhana, 2023: 2). Kurikulum merdeka merupakan pemulihan dari kurikulum sebelumnya (Utaminingsih, 2023). Dalam Purnawanto menyatakan bahwa guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat dari siswa (Suherman, 2023: 2). Kurikulum di Indonesia sudah beberapa kali berubah, perubahan kurikulum yang dilakukan pemerintahan guna untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada di Indonesia.

Pada kurikulum merdeka terdapat beberapa perubahan pada mata pelajaran, ada 2 perubahan yaitu mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS dan mata pelajaran seni menjadi mata pelajaran keterampilan menurut Kemdikbud Ristek. Proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka dapat menumbuhkan kreativitas siswa secara leluasa, kegiatan pembelajaran didesain untuk meningkatkan kemampuan inovasi dan kreativitas siswa (Sutadi, 2022: 8). Nadiem Makarim terdorong menciptakan suasana belajar yang inovasi dan bahagia tanpa membebani pendidik ataupun siswa dengan harus memiliki ketercapaian tinggi nilai atau kriteria ketuntasan minimal (Marisa, 2021).

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan tingkah laku atau sikap seseorang dalam mendewasakan melalui latihan dan pengajaran. Alat kebangkitan bangsa dan senjata untuk mewujudkan kemajuan dan kemakmuran merupakan pendidikan (Subiyanti, 2020). Dengan adanya pendidikan siswa mampu mempunyai kepribadian yang berakhlak mulia, baik,

dan mempunyai keterampilan untuk dapat diterapkan dikalangan masyarakat. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru harus memiliki ide dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran dikelas. Keberhasilan pengembangan diri siswa secara optimal ditentukan oleh beberapa faktor seperti faktor guru dalam melaksanakan pembelajaran dan kurikulum yang diterapkan disekolah (Maskur, 2021). Sehingga, ketika siswa memahami konsep yang lebih dalam, mereka akan lebih paham dalam memahami materi yang dipelajari. Memahami konsep pembelajaran itu sulit karena setiap siswa memiliki kapasitas yang berbeda untuk memahami konsep pembelajaran. Dengan adanya itu, kunci dalam proses belajar mengajar adalah menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran.

Pada Kurikulum Merdeka penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Purnawanto, penggabungan pada pembelajaran tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu (Andreani, 2023). Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir sederhana atau konkret dan meyeluruh sehingga penggabungan mata pelajaran tersebut diharapkan untuk siswa dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Bukti yang terjadi dilapangan bahwa buku pembelajaran IPAS betul adanya sudah dalam satu buku tetapi materi dalam pembelajaran masih terpisah seperti untuk materi ilmu alam berada di semester satu dan untuk ilmu sosial berada di semester dua. Pembelajaran harus melibatkan kemampuan siswa dengan maksimal untuk mendalami informasi materi, sehingga siswa dapat mendapatkan pengetahuan dengan sendiri (Ermawati, 2023). Pembelajaran IPAS yang dilakukan guru pada pembelajaran hanya menghafal konsep, istilah, dan teori sehingga pelajaran yang seharusnya secara terpadu dalam satu kesatuan sebagai proses, sikap, dan aplikasi menjadi terabaikan. Cakupan pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar ada disetiap fase A, B, dan C dengan sebaran, sebagai

berikut fase A Kelas 1 dan 2 digabungkan dengan mata pelajaran lain, sedangkan fase B kelas 3 dan 4, serta fase C kelas 5 dan 6 capaian pembelajaran IPAS dipisah dan disajikan dalam pelajaran bernama IPAS.

Pada saat ini satuan tingkat sekolah dasar di Indonesia sudah menggunakan kurikulum merdeka. Berdasarkan sumber dari Kemendikbudristek, (2022) tentang Permendikbud no. 56 tahun 2022 menyebutkan bahwa kurikulum merdeka adalah pedoman penerapan kurikulum dalam rangka penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Sistem pelaksanaan dalam kurikulum merdeka lebih *fleksibel*, dimana guru diberi kebebasan untuk mengembangkan pembelajaran. Guru bebas mengekspresikan keahliannya dalam mengajar, akan tetapi disini guru justru dituntut untuk lebih kreatif dan banyak menggunakan model atau media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan siswa mudah memahami materi yang dipelajari tersebut. Keberhasilan belajar siswa ditentukan dengan media permainan yang digunakan oleh guru. Dengan adanya media permainan dalam pembelajaran siswa jadi lebih semangat dan termotivasi untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Menurut Soetojo, permainan merupakan media pembelajaran yang mempunyai kelebihan seperti pembelajaran yang menjadi menarik, menghibur, dan menyenangkan (Astuti, 2022). Dengan menggunakan media permainan dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika guru tidak pernah menggunakan media permainan dalam pembelajaran dapat berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa, khususnya pada muatan pembelajaran IPAS. Hasil belajar adalah ketercapaian pembelajaran yang diperoleh siswa berupa penilaian yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, kemampuan ingatan atau intelektual. Hasil dari proses mengajar yang dilakukan dengan baik merupakan keberhasilan dalam pendidikan (Handayani, 2021)

Hasil belajar merupakan hasil yang didapat oleh siswa setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran yang berupa penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan adanya perubahan tingkah laku pada siswa (Ibrahim, 2023). Hasil belajar merupakan capaian yang didapat siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, pada hasil belajar nanti akan terlihat peningkatan siswa dalam proses pembelajaran (Sujarwo, 2023). Asesmen sumatif merupakan penilaian yang dilakukan untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara keseluruhan, sehingga asesmen ini sering dilakukan di akhir proses pembelajaran, akhir tahun ajaran atau akhir jenjang pendidikan (Mujiburrahman, 2023). Asesmen sumatif merupakan penilaian yang dilaksanakan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa sebagai dasar untuk menentukan kenaikan kelas dan kelulusan dari satuan pendidikan (Permendikbud, 2022). Penilaian sumatif adalah kegiatan penilaian yang mengambil skor atau angka yang kemudian digunakan untuk mengambil keputusan tentang kinerja siswa (Warsah, 2022).

Berdasarkan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Jetak, pada Senin 16 Oktober 2023, dalam proses pembelajaran di kelas jarang ataupun tidak pernah menggunakan model pembelajaran atau media permainan dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru dalam menjelaskan materi masih menggunakan metode ceramah dan masih monoton dengan buku, seperti buku SD terpadu. Dengan menggunakan metode monoton tersebut siswa dengan mudah untuk merasa bosan atau jenuh, setiap kali siswa merasa bosan, kurangnya keaktifan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru kurang menggunakan model atau media dalam pembelajaran karena minimnya fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah. Hasil dalam proses pembelajaran di SD Negeri Jetak yang tidak pernah menggunakan media dan model pembelajaran mengakibatkan siswa mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, pada nilai ulangan yang pertama siswa masih mendapatkan nilai yang paling rendah 30 dan untuk nilai yang paling tinggi 74, sedangkan untuk KKTP mata pelajaran IPAS 70. Maka dari itu, penting bagi guru untuk memperhatikan cara menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa, salah satunya dengan

menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran berlangsung menggunakan media permainan yang menyenangkan dan tepat siswa menjadi tertarik untuk belajar ,dapat menerima materi dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa.

Kegiatan pengamatan awal dengan wali kelas IV mengenai data ulangan harian I untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV, terungkap bahwa dari 23 siswa kelas IV diperoleh nilai rata-rata yaitu 50, padahal seharusnya nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Dari hasil data tersebut, maka hasil belajar siswa kelas IV terbilang cukup rendah dan belum memenuhi nilai KKTP. Alasan diperolehnya nilai tersebut salah satunya dikarenakan saat pembelajaran berlangsung tidak adanya media permainan atau model pembelajaran yang tepat, yang mengakibatkan kurangnya keaktifan, pemahaman, dan semangat belajar siswa di dalam kelas saat pembelajaran. Dari hasil pengamatan peneliti diketahui bahwa dalam penyajian materi belum didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan model pembelajaran. Materi pembelajaran IPAS yang banyak membuat siswa mudah jenuh dan bosan dalam pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran.

Guru dapat memilih model pembelajaran yang efektif dan tepat untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni model pembelajaran dapat dijadikan operasional (Aminah, 2023). Model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Jetak salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari setiap kelompok 3-4 siswa yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerjasama untuk menyelesaikan permasalahan dan mampu mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Dengan bekerja kelompok siswa akan lebih bebas bertanya

kepada teman sekelompoknya apa yang belum diketahui dalam materi yang belum dipahaminya. Tujuan dalam strategi pembelajaran ini agar masing-masing siswa merasa bahwa mereka adalah teman sepejuangan. Sedangkan jika salah satu dari kelompok dapat memenuhi kriteria yang ditentukan oleh guru, maka kelompok yang mendapatkan point banyak akan mendapatkan penghargaan.

Model pembelajaran STAD merupakan metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru menggunakan suatu model pembelajaran kooperatif dalam kelas, STAD merupakan metode pembelajaran yang efektif yang dapat diterapkan didalam kelas (Kristin, 2016). Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran STAD adalah (1) Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa yang heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain). (2) Guru menyajikan materi pelajaran. (3) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompok, anggota yang sudah mengerti materi dapat menjelaskan kepada anggota yang belum paham sampai anggota tersebut mengerti. (4) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa. (5) Guru memberikan evaluasi. (6) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari hari ini.

Meningkatkan hasil belajar siswa guru bisa menggunakan berbagai jenis media, salah satunya dengan menggunakan media permainan *Truth Or Dare*. Permainan *Truth Or Dare* adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan Kartu *Dare*. Kartu *Truth* kartu yang berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban "Iya atau tidak", sedangkan kartu *Dare* berisi pertanyaan yang membutuhkan jawaban berupa penjabaran dan penjelasan disertai dengan alasan.

Hasil belajar formatif dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan (Gusranda, 2020). Pentingnya hasil belajar sebagai hasil akhir yang sering dijadikan indikator keberhasilan siswa dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai pendekatan dan strategi untuk mencapai hasil belajar (Utaminingsih, 2024). Dengan menggunakan

model atau media permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa yang sebelumnya hasil belajar siswa rendah jika mendapat model atau media akan meningkatkan hasil belajar siswa, karena sebelumnya siswa belum pernah mendapatkan pembelajaran yang menarik dan siswa dalam pembelajarannya hanya monoton dengan buku. Disini peneliti ingin meneliti apakah model STAD berbantuan media *Truth Or Dare* dapat berpengaruh dan terdapat peningkatan pada hasil belajar sumatif siswa selama proses pembelajaran.

Terdapat penelitian terdahulu yang menjadikan media permainan *Truth Or Dare* sangat besar pengaruhnya terhadap pembelajaran di Sekolah Dasar. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2022) bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Truth Or Dare* dilakukan dengan cara yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menjadikan siswa lebih paham pembelajaran dan guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Riny (2022) bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model STAD sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran STAD dapat membuat siswa senang dan bisa saling bertukar pikiran dengan teman yang lain, memudahkan siswa dalam mengingat materi, siswa lebih semangat, dan membuat siswa semakin bermakna dan menyenangkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model STAD Berbantuan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Sumatif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Jetak”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan model STAD berbantuan media *Truth Or Dare* berpengaruh terhadap hasil belajar sumatif siswa pada pembelajaran IPAS IV SDN Jetak?

2. Berapa besar peningkatan penggunaan model STAD berbantuan media *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar sumatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Jetak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengukur pengaruh model STAD berbantuan media *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar sumatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Jetak.
2. Untuk mengukur peningkatan penggunaan model STAD berbantuan media *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar sumatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Jetak.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dipaparkan diatas. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1.1 Manfaat Teoretis

Adanya penelitian ini, diharapkan bisa menambahkan pengetahuan dan pemikiran bagi lembaga pendidikan khususnya tentang penggunaan model STAD berbantuan media *Truth Or dare* terhadap hasil belajar sumatif siswa. Dan juga bisa menambah referensi buat guru maupun mahasiswa sebagai calon guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

1.4.1.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1.2.1 Bagi Siswa

Adanya penelitian ini, diharapkan siswa dapat memberikan motivasi dan semangat dalam proses pembelajaran di kelas, dan juga dapat memeberikan pengalaman bagi siswa untuk memudahkan dalam memahami dan penugasan dalam pembelajaran.

1.4.1.2.2 Bagi Guru

Adanya penelitian ini, dapat digunakan sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan dan alternatif untuk memilih, merencanakan dan menggunakan media permainan atau model pembelajaran.

1.4.1.2.3 Bagi Sekolah

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar sumatif siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, dan memotivasi pihak sekolah dan guru agar dapat meningkatkan sistem pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.1.2.4 Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini, dapat memberikan pengalaman kepada peneliti untuk mengembangkan pengetahuan yang diperoleh waktu menempuh perkuliahan untuk diterapkan di Sekolah Dasar.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini merupakan batasan penelitian agar pembahasan pada penelitian bisa fokus terhadap apa yang akan diteliti. Berikut adalah ruang lingkup pada penelitian ini:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jetak, Kec. Wedarijaksa, Kab. Pati.
2. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.
3. Materi pelajaran yang akan dikembangkan pada model STAD berbantuan media *Truth Or Dare* yaitu pada pembelajaran IPAS semester 2 pada bab 2 dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya

1.6 Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian yaitu “Pengaruh Model STAD Berbantuan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Sumatif Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Jetak”. Maka dengan itu, definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1.1 Model STAD

Model STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang mencerminkan sikap kerja sama antara anggota kelompok agar saling membantu sama lain. Dalam model pembelajaran ini satu kelompok terdapat beragam karakteristik siswa atau homogen, tidak membeda-bedakan seperti menurut prestasi, suku, jenis kelamin, dan lain-lain. Setiap kelompok terdapat 3-4 siswa yang saling bekerja sama satu sama lain, jika ada yang belum

paham atau belum bisa menjawab pertanyaan anggota kelompok akan mengajari anggota kelompok yang belum bisa sampai anggota tersebut mengerti tentang materi atau jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Langkah-langkah model pembelajaran STAD yaitu, (1) Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran, (2) Menyampaikan informasi dari pembelajaran tersebut, (3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, (4) Guru membimbing peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama, (5) Guru dan siswa melakukan evaluasi secara bersama-sama, (6) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor yang tinggi. Dengan adanya model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dapat menciptakan siswa yang aktif dan menimpulkan rasa kerja sama satu sama lain.

1.6.1.2 Media Truth Or Dare

Media Truth Or Dare merupakan media permainan yang berupa kartu, yang didalamnya berisi tentang pertanyaan yang dijawab secara jujur yang jawabannya berupa ya atau tidak dan kartu yang satunya berisi tantangan yang harus dilakukan, yang jawabannya berupa dengan alasan atau pengertian. Permainan ini menggunakan dua macam kartu dan kertas yang digunakan harus berwarna yang berbeda agar membedakan antara mana kartu Truth dan mana kartu Dare. Jika siswa bisa menjawab dengan benar dan tepat akan mendapatkan 1 poin untuk kelompoknya. Dalam permainan ini siswa dibentuk dengan beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa, dan setiap kelompok akan diberikan nomer kelompok.

1.6.1.3 Hasil Belajar Sumatif

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah melakukan usaha yang disebut dengan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan dengan melihat hasil belajar guru menjadi tau seberapa tingkat perkembangan pengetahuan yang telah ditempuh siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran selanjutnya. Pada penelitian yang dilakukan peneliti, hasil belajar yang ditekankan adalah hasil belajar sumatif siswa. Assesmen sumatif merupakan

penilaian yang dilakukan untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara keseluruhan, sehingga assesmen ini sering dilakukan di akhir proses pembelajaran.

1.6.1.4 Pembelajaran IPAS

Pada kurikulum merdeka ini pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi pembelajaran IPAS, jika pada kurikulum 2013 pembelajaran IPA dipelajari secara terpisah dengan pelajaran IPS maka untuk kebijakan baru kurikulum merdeka ini pembelajarannya digabung menjadi IPAS dan tentunya akan menjadi tantangan tersendiri bagi siswa dan guru., dalam pembelajaran IPAS ini untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar siswa. Walaupun digabungkan, konten pembelajaran IPA dan IPS masih berdiri sendiri, untuk pembelajaran IPA dipelajari siswa pada semester 1 dan pada pembelajaran IPS dipelajari pada semester 2.