

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran seumur hidup yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh. Proses ini melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial, untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat. Pendidikan yang berkualitas adalah hak setiap individu dan merupakan tanggung jawab bersama. Pembelajaran adalah jantung dari pendidikan, proses pembelajaran yang efektif akan menghasilkan individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup.

Pendidikan merupakan landasan penting bagi kemajuan individu dan masyarakat, melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan intelektual pengetahuan, keterampilan, dan memperluas wawasan. Pendidikan berperan dalam membentuk karakter dan moral yang baik sehingga individu dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang positif dan siap menghadapi perubahan dan dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab serta berkontribusi positif (Qadir et al. 2022). Dalam Islam menuntut ilmu merupakan sebuah kewajiban yang harus ditempuh dan dijalani oleh kaum muslimin, Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya : "Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim).

Hadis ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan dalam islam, baik pendidikan agama maupun pendidikan umum. Dengan ilmu, manusia dapat memahami ajaran agama dengan lebih baik, serta dapat menguasai berbagai bidang keilmuan yang bermanfaat bagi kehidupan dunia dan akhirat. Dalam hadis tersebut dijelaskan barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu dengan sungguh – sungguh maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. Salah

satu bentuk program yang dibangun dalam pendidikan di Indonesia adalah kurikulum.

Kurikulum memuat rancangan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dalam satu periode, jenjang pendidikan guna mewujudkan tujuan-tujuan pendidikan yang lebih maju dengan seiring perkembangan zaman. Saat ini kita memasuki era digital, merujuk pada periode waktu di mana teknologi digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi digital yang semakin meluas dalam berbagai aspek kehidupan ini telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, dan berinteraksi. Kurikulum dalam era digital mengalami transformasi yang signifikan. Kurikulum tidak lagi sekadar kumpulan materi pelajaran yang statis melainkan sebuah sistem yang dinamis dan responsif terhadap perubahan zaman. Kurikulum harus dirancang untuk menunjang pengembangan kompetensi abad 21, seperti kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi. Pemerintah membuat rancangan kurikulum yang terbaru yaitu Kurikulum Merdeka yang diterapkan sebagai pembelajaran abad 21, karena relevan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman saat ini.

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu pembaharuan yakni pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada peserta didik tentang fenomena alam dan sosial serta hubungan di antara keduanya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk dasar pemahaman peserta didik terhadap dunia di sekitar mereka. Materi yang dipelajari dalam IPAS dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu alami peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan menumbuhkan sikap ilmiah. Pendidik harus merumuskan pembelajaran IPAS yang dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan menumbuhkan sikap ilmiah pada peningkatan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar merupakan hal yang peting dilakukan seorang pendidik untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengerti dan memahami apa yang sudah dipelajari, upaya tersebut sebagai wujud titik tolak ukur untuk

mengetahui kualitas pendidikan agar menjadi lebih baik. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar tersebut perlu adanya pemahaman yang ditanamkan kepada peserta didik dan metode pembelajaran agar peserta didik mampu memahami dan mengerti pada pembelajaran. Pembelajaran yang menarik akan membangkitkan semangat untuk memahami pembelajaran agar dapat dimengerti. Hal ini dapat diwujudkan melalui model dan media pembelajaran yang menarik. Tujuan peningkatan hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi beberapa aspek yaitu tujuan intelektual terhadap penguasaan materi dengan memastikan peserta didik memahami konsep, teori, dan keterampilan yang diajarkan secara mendalam, pengembangan kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan pemecahan masalah.

Peningkatan kemampuan belajar membekali peserta didik dengan strategi belajar yang efektif sehingga dapat belajar secara mandiri dan berkelanjutan. Tujuan yang bersifat sosial dan emosional pada pengembangan diri peserta didik membantu mengenali potensi dan minat diri dengan mengembangkan kepercayaan diri, memiliki keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Sikap positif yang dibentuk pada sikap belajar pada peserta didik mempengaruhi pemahamannya dengan memiliki rasa ingin tahu, ketekunan, serta tanggung jawab yang tercipta dalam diri peserta didik.

Peningkatan hasil belajar pada materi IPAS menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan upaya-upaya inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung, hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar juga berperan penting dalam proses pembelajaran, karena pendidik akan mengetahui perkembangan dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai. Indikator hasil belajar mencakup ranah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Indikator hasil belajar pada peserta didik dapat dilihat melalui tiga ranah diantaranya yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Konsep Taksonomi Bloom pada hasil belajar dikembangkan pada tahun 1956 oleh Benjamin S. Bloom

dengan mengklasifikasikan menjadi tiga domain yaitu ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan serta evaluasi. Pada ranah afektif penerimaan, tanggapan, penghargaan, dan pengorganisasian. sedangkan pada ranah psikomotorik meliputi persepsi, kesiapan, merespon, dan mekanisme (Ikhwan, 2020). Penelitian ini memfokuskan mata pelajaran IPAS dengan peningkatan hasil belajar pada kegiatan pembelajaran ekonomi di kelas IV.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi perhatian utama dalam pendidikan. Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan dalam materi IPAS di Sekolah Dasar kelas IV yakni kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi sebagai bagian tak terpisahkan dari pemenuhan kebutuhan yang melibatkan tiga komponen utama, yaitu kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi. Peserta didik di kelas IV mulai diperkenalkan dengan konsep dasar ekonomi. Pemahaman yang kuat terhadap materi ini tidak hanya membantu peserta didik untuk memahami fenomena di sekitar mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan yang rasional. Meskipun IPAS merupakan mata pelajaran yang menarik dan relevan dalam kehidupan sehari – hari masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajarinya.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPAS cenderung berpusat pada pendidik, sehingga peserta didik menjadi pasif dan hanya menerima informasi secara satu arah. Materi pembelajaran seringkali disajikan secara terpisah dari konteks kehidupan nyata peserta didik, pada saat proses pembelajaran kurangnya contoh – contoh konkret dan kasus - kasus nyata yang dapat membantu peserta didik memahami penerapan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari – hari, sehingga kurangnya kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mempraktikkan konsep ekonomi secara langsung. Kurangnya penerapan model dan media pembelajaran seperti permainan, simulasi atau studi kasus dalam proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak menyenangkan bagi peserta didik serta kurangnya penggunaan metode penilaian yang beragam seperti penilaian portofolio, presentasi, atau diskusi kelompok menjadi pengaruh bagi pendidik. Metode penilaian yang konvensional seperti tertulis seringkali hanya mengukur kemampuan menghafal peserta didik bukan pada pemahaman konsep yang mendalam. Akibatnya pendidik sulit mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV seringkali bersifat abstrak, sehingga pada penerapan konsep pembelajaran kegiatan produksi, distribusi, konsumsi, dan nilai tukar menjadi sulit untuk divisualisasikan dengan menghubungkan pada pengalaman belajar peserta didik pada kehidupan nyata. Meskipun peserta didik terlibat dalam berbagai aktivitas ekonomi seperti membeli jajanan atau membantu orang tua berbelanja, peserta didik belum tentu memahami implikasi lebih luas dari aktivitas tersebut dalam konteks sistem ekonomi yang lebih besar. Tak hanya itu, istilah–istilah ekonomi yang terdengar asing dan kompleks dapat menjadi penghalangan bagi pemahaman kognitif peserta didik. Pada penerapan pembelajaran IPAS perlu dikembangkan secara mendalam untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep pada ranah kognitif dalam pembelajaran ekonomi di kelas IV ini.

Pemahaman kognitif peserta didik merupakan salah satu faktor kemampuan yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Namun hasil belajar yang baik belum tentu membuktikan peserta didik paham dengan konsep yang diajarkan. Salah satu indikasi pemahaman konsep peserta didik yaitu ketika peserta didik dapat menjelaskan konsep menggunakan bahasanya sendiri (Diana, 2020). Jika peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan dan menguasainya, maka hasil belajar yang didapatkan akan sesuai dengan pemahaman konsepnya. Dengan demikian, pemahaman konsep dan pengetahuan memegang peranan yang sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas IV SDN 268 Panyileukan, Kecamatan Panyileukan, Kota Bandung. Pada pengaplikasian pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 268 Panyileukan pendidik sering kali menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Terkadang selama proses pembelajaran peserta didik hanya duduk mendengarkan pendidik saja, sehingga aktivitas pembelajaran menjadi pasif. Kurangnya variasi penerapan model pembelajaran pada pendidik menjadi pengaruh bagi pembelajaran, seperti penggunaan model pembelajaran konvensional dengan metode berceramah tanpa adanya diskusi atau penjelasan satu arah yang terus – menerus tanpa variasi dapat membuat peserta didik kehilangan minat belajar, terkadang pendidik hanya memberikan tugas secara otentik saja. Hal ini lah yang menyebabkan banyak

peserta didik di kelas IV SDN 268 Panyileukan beranggapan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang membosankan. Sejalan dengan pendapat Widya (2025) menyatakan bahwa penyebab pembelajaran IPAS membosankan karena kurangnya konteks dan relevansi topik yang dipelajari sehingga menyebabkan pembahasan menjadi kurang mendalam, peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk benar-benar memahami dan tertarik pada suatu konsep yang dipelajarinya,

Permasalahan ini tentunya kurangnya penguasaan materi pada pendidik dalam mengajarkan pembelajaran IPAS sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif di dalam kelas dan banyak peserta didik tidak memperhatikan ataupun mendengarkan apa yang dijelaskan pendidik di depan kelas. Selain itu dengan banyaknya menerapkan model pembelajaran konvensional yang hanya melibatkan satu arah saja akan menyebabkan peserta didik mengalami miskonsepsi konsep dasar pemahaman dan mengalami penurunan minat belajar. Hal ini mempengaruhi pada hasil pembelajaran menjadi rendah karena pada proses pembelajarannya masih terpusat pada pendidik (*Teacher Centered*) bukan terpusat pada peserta didik (*Student Centered*). Pendidik belum sepenuhnya menggunakan model dan media yang interaktif sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran kurang maksimal. Pendidik seharusnya lebih banyak mengkaji dan memperluas wawasan konsep dasar untuk pembaharuan materi pembelajaran IPAS sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan lebih aktif di dalam kelas. Hal ini akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan hasil belajar pada tes kemampuan kognitif peserta didik yang dilakukan oleh pendidik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 268 Panyileukan, dalam mengukur hasil belajar peserta didik menggunakan tes berupa soal. Dari 28 peserta didik terdapat 9 peserta didik dengan persentase 46,15% yang mencapai nilai 70 sebagai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), sedangkan terdapat 19 peserta didik dengan persentase 53,85% tidak dapat mencapai nilai 70 sebagai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 5,2% saja. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 268 Panyileukan tergolong rendah pada tingkat ranah kognitifnya.

Terkait permasalahan di atas tentu diperlukan adanya sebuah tindakan dalam mengatasi dan memberikan pengaruh yang lebih baik atas permasalahan yang terjadi. Pada aspek ranah kognitif ini menjadi perhatian khusus bagi peneliti untuk meningkatkan pemahaman serta pengetahuan pada peserta didik, dikarenakan pada hasil tes yang diberikan pendidik tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tak hanya itu peserta didik kesulitan untuk memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Maka dari itu peneliti akan memfokuskan pada pengembangan ranah kognitif pada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

Ranah kognitif ini menjadi landasan penting untuk berpikir, memahami, dan memecahkan masalah terhadap pembelajaran. Apabila peserta didik tidak memahami apa yang dipelajarinya maka pada hasil pembelajarannya selanjutnya akan rendah secara terus – menerus. Menurut Handika (2020, hlm 7) berpendapat bahwa perkembangan kognitif peserta didik memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan tingkat keberhasilan peserta didik pada pembelajaran. Perkembangan kognitif anak usia dasar merupakan salah satu aspek penting yang mesti dipahami dalam proses pendidikan khususnya kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Dear (2020, hlm 2) pada penelitiannya menyatakan bahwa pentingnya kemampuan kognitif peserta didik merupakan tujuan utama dari upaya akademik agar dapat terus meningkatkan, selain itu kemampuan kognitif memiliki fungsi sebagai penyimpanan informasi jangka pendek atau jangka panjang untuk peserta didik mengingat kembali ingatan yang telah terjadi. Salah satu tindakan untuk membuat proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar yaitu pendidik dapat memilih model ataupun media pembelajaran yang sesuai. Model yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan diatas adalah menerapkan model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* berbasis *Games Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar pada materi IPAS.

Model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* adalah pengembangan potensi individu dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, bertanggung jawab, mampu mengaktualisasikan dan mengoptimalkan dirinya terhadap perubahan yang terjadi pada pembelajaran dengan kemampuan yang berbeda-beda. Riyanto (2020) mengemukakan bahwa model *Student Teams*

Achivement Divison (STAD) tergolong pada model pembelajaran *cooperative* yang terdiri atas kelompok kecil yang bekerjasama sebagai satu tim untuk memecahkan masalah, melengkapi tugas atau menyelesaikan tugas bersama. Dengan demikian model *Cooperative* tipe *STAD* merupakan model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas peserta didik untuk mengemukakan pendapat, ide, dan gagasan dalam pembelajaran (Maulana Panji, 2017).

Model *Cooperative* tipe *STAD* merupakan model yang menggabungkan kemampuan akademik yang berbeda – beda, dalam setiap kelompok belajar terdapat peserta didik yang memiliki tingkat kognitif dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, sedang dan rendah. Penerapan model *Cooperative* tipe *STAD* diharapkan mampu membangkitkan kegairahan peserta didik untuk belajar lebih baik lagi untuk mengejar hasil belajar yang tinggi dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Joko Krismanto, 2022). Model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* ini mengaplikasikan dengan penggunaan media berbasis *Games Based Learning* sebagai penunjang pembelajaran yang inovatif dan interaktif bagi peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Games Based Learning sebagai penunjang pembelajaran pada model *Cooperative* tipe *STAD* untuk merancang pembelajaran dengan menggabungkan antara materi pembelajaran dengan permainan, sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Aini, 2020). *Game Based Learning* dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, meningkatkan keefektifan pembelajaran, dan menyerap materi pembelajaran dengan lebih efisien pada peserta didik. Dengan menggunakan strategi ini pendidik dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor peserta didik.

Media *Games Based Learning* sangat baik dalam perkembangan kognitif dalam prestasi belajar peserta didik. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Astuti (2017) meyakini bahwa permainan dalam pembelajaran sangat bagus bagi perkembangan kognitif, hal tersebut didasarkan pada karakteristik generasi sekarang yang lebih suka bermain sembari belajar dengan cara yang tidak membosankan. Media *Games Based Learning* memiliki potensi besar untuk

mengubah cara belajar dan mengajar. Dengan memanfaatkan media *Games Based Learning* dalam proses pembelajaran membantu peningkatan capaian hasil belajar yang lebih baik pada proses pembelajaran dengan mencapai KKTP yang diharapkan serta dapat mengembangkan keterampilan–keterampilan yang dibutuhkan di abad ke – 21 ini.

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dan dapat dijadikan bahan telaah bagi peneliti. Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Asmedy (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe STAD* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe STAD* di bandingkan dengan menggunakan metode konvensional, dibuktikan dengan hasil uji-*t* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 17,339 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,670 dengan angka signifikansi 0,05 yang berarti model pembelajaran tipe *STAD* berpengaruh terhadap hasil belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ihsan (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative tipe STAD* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV di SDN Inpres Sangiang Wera”. Penelitian tersebut menunjukkan nilai hasil uji *t* yaitu 5,324 > 2,086 yang menandakan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar secara signifikan

Pada penelitian Hasmar. B (2024) dengan judul “Pengaruh pembelajaran *Cooperative tipe STAD* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SD Muhammadiyah Bantaeng”. Penelitian tersebut menunjukkan nilai hasil belajar yang didapatkan setelah menerapkan pembelajaran *Cooperative tipe STAD* berbantuan Multimedia Interaktif pada peserta didik kelas IV mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *Cooperative* berbantuan Multimedia interaktif. Hal ini dapat dilihat dari nilai mean atau rata- rata *posttest* yaitu mendapatkan nilai 94 dengan ketuntasan 93.89%, kemudian hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih tertarik, asik, aktif dan menyukai pembelajaran yang diberikan serta perhatiannya terfokus pada materi yang disampaikan sehingga pembelajarannya cukup berkesan untuk diingat.

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan sebuah penelitian terkait dengan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan sebuah penelitian di kelas IV SDN 268 Panyileukan dengan judul **“Pengaruh Model Cooperative Tipe STAD Berbasis Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi IPAS”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik disebabkan karena kurangnya pemahaman pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi.
2. Pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik, sehingga peserta didik menjadi pasif dan hanya menerima informasi secara satu arah serta kurangnya mempraktikkan konsep ekonomi secara langsung.
3. Materi pembelajaran seringkali disajikan secara terpisah dari konteks kehidupan nyata peserta didik dan kurangnya contoh – contoh konkret serta kasus- kasus nyata yang dapat membantu peserta didik memahami penerapan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari – hari.
4. Kurangnya variasi dalam model, media, dan metode pembelajaran, seperti permainan, simulasi atau studi kasus sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak menyenangkan.
5. Kurangnya penggunaan metode penilaian yang beragam, seperti portofolio, presentasi, atau diskusi kelompok.
6. Metode penilaian yang konvensional seperti tes tulis seringkali hanya mengukur kemampuan menghafal, dan bukan pemahaman konsep yang mendalam. Akibatnya, pendidik sulit mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami materi pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Cooperative tipe STAD berbasis Games Based Learning terhadap hasil belajar di kelas IV SDN 628 Panyileukan ?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe STAD* berbasis *Games Based Learning* di kelas IV SDN 268 Panyileukan?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran *Cooperative tipe STAD* berbasis *Games Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 268 Panyileukan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative tipe STAD* berbasis *Games Based Learning* pada hasil belajar di kelas IV SDN 268 Panyileukan.
2. Untuk mendeskripsikan terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik dengan menggunakan model *Cooperative tipe STAD* berbasis *Games Based Learning* di kelas IV SDN 268 Panyileukan.
3. Untuk mendeskripsikan terdapat pengaruh pada penggunaan pembelajaran *Cooperative tipe STAD* berbasis *Games Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 268 Panyileukan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. berikut ini adalah manfaat penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan di bidang pendidikan khususnya dalam peningkatan hasil belajar pada kegiatan ekonomi kelas IV dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative tipe STAD* berbasis *Games Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti, pendidik, dan peserta didik yang di uraikan sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pembelajaran dengan memberikan pengalaman dan wawasan serta informasi baru dalam menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* berbasis *Games Based Learning* untuk meningkatkan inovasi pembelajaran sebagai calon pendidik terhadap hasil belajar.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dengan menambah wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman dan informasi dalam menerapkan model dan media yang menarik serta interaktif sehingga antusias peserta didik dalam pembelajarannya akan meningkat khususnya pada hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* berbasis *Games Based Learning* pada pembelajaran IPAS.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, selain itu dapat membantu peserta didik menguasai materi dan konsep dasar pembelajaran pada kegiatan ekonomi mata pelajaran IPAS serta dapat memperluas pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman belajar peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemuinya.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe *STAD*

Model pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* (*Student Teams Achievement Division*) merupakan suatu proses pembelajaran yang menekankan pada kerja sama tim dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam metode ini, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen, peserta didik mampu mengembangkan potensi individunya dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, bertanggung jawab, mampu mengaktualisasikan dan mengoptimalkan dirinya terhadap perubahan yang terjadi pada pembelajaran dengan kemampuan yang berbeda - beda. Dalam pembelajarannya peserta didik dibagi dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat atau enam dengan memiliki kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, rendah atau kelompok sosial lainnya. Tujuan digunakannya model pembelajaran ini yaitu sebagai motivasi bagi peserta didik agar lebih aktif tidak hanya duduk ataupun diam

mendengarkan penjelasan saat proses belajar mengajar. Peserta didik nantinya dapat saling membantu serta mendukung dalam menguasai materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Media Games Based Learning

Games Based Learning adalah media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mengintegrasikan elemen - elemen permainan untuk memfasilitasi proses belajar. Dengan mengintegrasikan unsur- unsur seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi yang menarik ke dalam materi pembelajaran akan mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan pada proses belajarnya. *Games Based Learning* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Pada pembelajarannya peserta didik di ajak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan kemampuan pemecahan masalah, selain itu *Games Based Learning* dapat memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran berdasarkan pengalamannya. Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan mencakup tiga ranah pembelajaran yang di dapat oleh peserta didik yaitu berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Pengetahuan peserta didik yang diwujudkan dalam nilai hasil belajar menjadi tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana pemahaman konsep dasar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi terhadap suatu materi IPAS. Pada penelitian ini lebih memfokuskan pada perolehan pemahaman pengetahuan peserta didik pada aspek kognitifnya. Aspek kognitif memiliki enam tingkatan, dua diantaranya yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tahap pengetahuan dan pemahaman. Hasil belajar peserta didik didapatkan dari nilai *pretest* dan *posttest* setelah mengerjakan soal di awal dan di akhir pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe STAD* berbasis *Games Based Learning*.

G. Sistematika Skripsi

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan yang digunakan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan merupakan bagian pertama yang akan mengantarkan pembaca kepada pembahasan masalah, isi dari pendahuluan yang merupakan pernyataan terkait masalah peneliti. Penelitian dilakukan karena munculnya permasalahan yang perlu dikaji secara lebih mendalam. Masalah penelitian ini muncul dari perbedaan antara kenyataan dan harapan. Dengan membaca pendahuluan dalam penelitian ini, pembaca akan dapat memahami arah dari pembahasan penyelesaian masalah penelitian. Pendahuluan harus dapat memudahkan pembaca dalam memahami pokok – pokok isi skripsi secara ilmiah.

Bab II Kajian Teori memfokuskan terkait penjelasan teoritis yang berkaitan tentang hasil kajian atas teori, kebijakan, konsep, serta peraturan yang didukung oleh para peneliti terdahulu yang hasilnya memiliki relevansi dengan masalah dalam penelitian yang dilakukan. Selain teori dalam kajian teori memuat kerangka pemikiran yang menunjukkan hubungan antara variabel yang terikat dalam penelitian. Selain itu, kajian teori tidak hanya berisi teori saja, tetapi menunjukkan terhadap alur proses penelitian yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan dikuatkan dengan teori, konsep, dan peraturan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kajian teori merupakan landasan teori skripsi yang digunakan oleh peneliti untuk membahas hasil penelitian.

Bab III Metode Penelitian dalam bab ini akan menjabarkan mengenai langkah atau cara yang akan digunakan dalam memecahkan masalah, menjawab rumusan masalah, dan menghasilkan simpulan. Langkah yang digunakan dapat dijabarkan secara prosedural ataupun secara detail. Metode penelitian ini berfungsi untuk menjawab suatu permasalahan pada metode penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini terdapat dua hal utama yang akan dibahas yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan data yang telah dianalisis secara sistematis sesuai dengan urutan pada rumusan masalah penelitian. Kemudian penjelasan pada bab ini merupakan hasil temuan

berupa jawaban yang logis dan detail terhadap rumusan masalah dan hipotesis peneliti yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran, hal utama dalam bab ini adalah simpulan dan saran. Simpulan adalah penjelasan yang mengutarakan deskripsi dan pemaknaan peneliti terkait temuan hasil penelitian, Simpulan ini ditujukan untuk menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang diuraikan secara jelas dan padat. Sedangkan saran merupakan isi rekomendasi yang ditujukan untuk peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini dan membuat kebijakan serta penggunaan perangkat pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang terdapat di lapangan atau tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan.