

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Memasuki era industri 4.0, pendidikan menghadapi tantangan, dimana kualitas lulusan yang dihasilkan harus mampu bersaing di era global. Siswa sebagai hasil lulusan harus memiliki kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, kreatif, dan mampu berkolaborasi. Tujuan Pendidikan tersebut dapat dicapai salah satunya dengan cara mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Guru memiliki peran penting dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Juhji (2016) menyatakan bahwa guru berperan dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan perkembangan siswa, serta membimbing siswa sehingga siswa mampu berkembang secara optimal.

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu hal esensial sebagai penguatan kompetensi siswa dalam memahami lingkungan sekitar (Andreani dan Gunansyah, 2023). Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan

dalam IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Adapun dalam penelitian ini, mata pelajaran dikhususkan pada mata pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan pembelajaran IPAS sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional. Pembelajaran IPAS di kelas memiliki beberapa tujuan sebagaimana tercantum dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024, yaitu: (1) mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpacu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia; (2) berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak; (3) mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata; (4) mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu; (5) memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan (6) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar yang baik merupakan salah satu indikator yang dapat menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas sudah dilaksanakan dengan berkualitas dan sejalan dengan tujuan Pendidikan nasional. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan potensi dirinya dengan optimal dan bersaing di era global. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal (Simamora *et al.*, 2020). Faktor internal meliputi biologi, psikologi, kedewasaan, kecerdasan, motivasi, dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Faktor eksternal adalah faktor pengaruh dari luar individu seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah (Ridho'i, 2022).

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah metode pengajaran yang digunakan guru. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru harus mampu menentukan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi dan tahap perkembangan siswa. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk memperoleh hasil belajar yang optimal adalah dengan penerapan model pembelajaran. Hal ini sejalan dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih dioptimalkan agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan

kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik.

Perbaikan proses pembelajaran baik yang dilakukan pemerintah melalui penyempurnaan Kurikulum maupun usaha dari guru dengan menerapkan model pembelajaran ternyata belum mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2022 yang tergolong rendah. Skor rata-rata siswa Indonesia pada bidang sains lebih rendah dari skor rata-rata dunia, dimana perolehan skor rata-rata siswa Indonesia adalah 383, sementara skor rata-rata dunia adalah 384.

Berdasarkan observasi dan wawancara, hasil belajar IPAS siswa di kelas V masih rendah yang ditandai dengan lebih dari 50% siswa kelas V yang belum mencapai KKTP pada mata pelajaran IPAS. Siswa kesulitan memahami konsep-konsep IPAS yang diajarkan karena pembelajaran di kelas masih kurang memasukkan permasalahan-permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Kurangnya integrasi permasalahan nyata dalam pembelajaran membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi dengan pengalaman dan lingkungan sekitar mereka. Ketika siswa tidak melihat hubungan antara teori dan praktik, mereka menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan merasa bahwa materi yang diajarkan tidak memiliki nilai yang berarti bagi mereka. Akibatnya, siswa cenderung hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahaminya, yang menyebabkan mereka cepat melupakan suatu materi atau konsep.

Kondisi serupa terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Juita (2019) yang menyatakan bahwa, hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 02 Kota

Mukomuko masih rendah. Dari dua puluh siswa, hanya sembilan orang (45%) siswa yang telah tuntas, sementara sebelas orang (55%) lainnya masih di bawah kriteria ketuntasan mengajar (KKM). Rendahnya hasil belajar disebabkan penyampaian materi tidak efisien dan kurang menarik, serta kurang dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari. Hasil penelitian tersebut merupakan sebuah kenyataan bahwa pembelajaran di kelas belum mengembangkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Selama ini, guru sudah menerapkan model pembelajaran di kelas, namun model pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan pengalaman-pengalaman yang dapat merangsang keaktifan siswa dan membantu siswa dalam memahami konsep. Selain itu, siswa di kelas terdiri dari individu-individu yang memiliki karakteristik berbeda, sehingga pemilihan model pembelajaran juga harus memperhatikan keragaman karakteristik siswa.

Selain menerapkan model pembelajaran, guru harus memperhatikan berbagai karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Gaya kognitif merupakan salah satu perbedaan karakteristik yang dimiliki siswa. Gaya kognitif adalah karakteristik individu dalam penggunaan fungsi kognitif (berpikir, mengingat, memecahkan masalah, membuat keputusan, mengorganisasi dan memproses informasi, dan seterusnya (Desmita, 2012). Setiap siswa memiliki perkembangan kognitif dan tingkat berpikir yang berbeda, sehingga akan menunjukkan perbedaan dalam menanggapi dan memproses informasi yang dihadapi (Kamid *et al.*, 2020). Penelitian ini berfokus pada gaya kognitif reflektif dan impulsif. Santrock (2017) menyatakan bahwa gaya kognitif reflektif dan impulsif

berhubungan dengan waktu siswa untuk merespon suatu stimulus, baik dengan respon cepat atau impulsif, maupun membutuhkan lebih banyak waktu untuk merespon atau reflektif. Orang yang memiliki gaya kognitif reflektif akan memepertimbangkan segala alternatif sebelum mengambil keputusan, sedangkan orang dengan gaya kognitif impulsif mengambil keputusan dengan cepat tanpa memikirkannya secara mendalam (Desmita, 2012). Siswa sekolah dasar berada pada rentang usia 6-11 tahun dan perkembangan kognitif anak berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa sudah mampu melakukan penalaran logis sederhana dengan bantuan benda konkret maupun gambar, sehingga gaya kognitif reflektif dan impulsif siswa dapat diamati melalui ketepatan respon dan waktu yang dibutuhkan (Santrock, 2017).

Penerapan model pembelajaran dan gaya kognitif yang dimiliki oleh siswa dapat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran di kelas. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Paramitha dan Margunayasa (2016) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman konsep IPAS antara siswa yang memiliki gaya kognitif impulsif dan siswa yang memiliki gaya kognitif reflektif setelah mengontrol motivasi berprestasi. Keberhasilan belajar di kelas dipengaruhi oleh tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi. Siswa yang memiliki gaya kognitif impulsif merupakan siswa yang memiliki kecenderungan lebih cepat dalam menjawab suatu pertanyaan, namun kemungkinan besar jawaban yang diberikan salah karena tidak melalui proses berpikir yang mendalam. Sedangkan siswa yang memiliki gaya kognitif reflektif memiliki kecenderungan lebih lambat dalam menjawab suatu pertanyaan, namun

kemungkinan besar jawaban yang diberikan benar karena melalui proses berpikir yang mendalam. Hal ini mengakibatkan pemahaman materi yang diperoleh siswa berbeda antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang didasari oleh pandangan konstruktivisme sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajarnya. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang bercirikan adanya masalah nyata sebagai konteks untuk siswa belajar dengan aktif dan memperoleh pengetahuan (Shoimin, 2014). Masalah nyata tersebut nantinya akan merangsang pembelajaran mengarah pada pertanyaan tanpa jawaban, kemudian mengarahkan peserta didik untuk mencari solusinya. Dengan melakukan kegiatan tersebut, siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka pelajari sehingga siswa memahami makna materi tersebut secara mendalam.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat dipadukan dengan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*). STEAM merupakan pendekatan pembelajaran multidisiplin yang diintegrasikan untuk menumbuhkan dan meningkatkan terwujudnya tujuan dari kurikulum merdeka belajar yang telah dirancang sesuai dengan keterampilan abad ke-21. Pendekatan STEAM didasarkan pada masalah dunia nyata yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu (sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika) ke dalam satu kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran mampu tercapai sesuai

dengan yang diharapkan. Model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan pendekatan STEAM memfasilitasi siswa melakukan serangkaian aktivitas pemecahan masalah yang mengintegrasikan beberapa bidang ilmu sehingga siswa mendapat pemahaman secara utuh terhadap suatu konsep yang dibelajarkan (Akbar *et al.*, 2023).

Selain menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dan pendekatan STEAM dalam pembelajaran, guru juga harus memperhatikan karakteristik siswa, salah satunya gaya kognitif. Desmita (2012) mengemukakan bahwa gaya kognitif mengacu pada karakteristik seseorang dalam menanggapi, memproses, dan menggunakan informasi. Gaya kognitif reflektif dan impulsif yang dimiliki siswa dapat mempengaruhi cara siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya. Pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan perbedaan gaya kognitif siswa dapat memberikan siswa kesempatan untuk memahami pembelajaran dengan cara yang berbeda sesuai gaya kognitifnya, serta memungkinkan guru untuk memberikan bantuan-bantuan kepada siswa yang memiliki gaya kognitif berbeda, sehingga siswa mampu memahami suatu konsep secara mendalam (Desmita, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti hendak mengangkat masalah melalui suatu penelitian eksperimen dengan menerapkan salah satu model pembelajaran dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berorientasi STEAM terhadap Hasil Belajar IPAS ditinjau dari Gaya Kognitif pada Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun beberapa permasalahan yang telah teridentifikasi sehubungan dengan hasil belajar IPAS siswa di sekolah dasar, meliputi:

1. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru, dalam hal ini guru lebih aktif mentransfer pengetahuan dan siswa lebih nyaman mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah.
2. Hasil belajar IPAS yang diperoleh siswa masih tergolong rendah, padahal hasil belajar merupakan salah satu indikator yang dapat menunjukkan kualitas pembelajaran yang telah berlangsung.
3. Sebagian besar pengetahuan diperoleh siswa melalui penjelasan guru, sehingga siswa kurang memiliki pengalaman langsung yang mengakibatkan pembelajaran yang dilaksanakan kurang bermakna untuk siswa.
4. Pembelajaran di kelas masih kurang memasukkan permasalahan-permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Akibatnya siswa cenderung hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahaminya, yang menyebabkan mereka cepat melupakan suatu materi atau konsep.
5. Pembelajaran di kelas kurang memperhatikan karakteristik siswa yang beraneka ragam sehingga model maupun metode yang diterapkan guru kurang sesuai dengan karakteristik siswa, hal ini berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan yang dibahas dari penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

1. Penelitian ini terfokus pada proses pembelajaran dengan menguji pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM.
2. Gaya kognitif pada penelitian ini terbatas pada gaya kognitif reflektif dan gaya kognitif impulsif.
3. Penelitian ini terbatas pada upaya meningkatkan hasil belajar IPA pada aspek kognitif siswa kelas V SD di Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun pelajaran 2024/2025?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya kognitif siswa terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun pelajaran 2024/2025?
3. Pada kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif reflektif, apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun pelajaran 2024/2025?

4. Pada kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif impulsif, apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun pelajaran 2024/2025.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan gaya kognitif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun pelajaran 2024/2025.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun pelajaran 2024/2025 pada kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif reflektif.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD

Negeri Gugus VI Kecamatan Kuta Selatan tahun pelajaran 2024/2025 pada kelompok siswa yang memiliki gaya kognitif impulsif.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan atau kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya bagi para guru dalam pembelajaran IPAS di SD. Model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM didukung dengan perhatian guru terhadap gaya kognitif siswa akan membantu siswa dalam pencapaian hasil belajar yang baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan siswa kesempatan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM dengan memperhatikan gaya kognitif siswa. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM dalam pembelajaran IPAS memberikan siswa kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran lebih bermakna

bagi siswa. Melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM, siswa dapat berlatih untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk menemukan pemecahan masalah.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan model pembelajaran yang digunakan dengan memperhatikan karakteristik siswa, terutama gaya kognitifnya. Perangkat pembelajaran khususnya modul ajar dengan model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM yang disusun dalam penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh guru dalam menyusun modul ajar terutama untuk pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.
- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi para peneliti bidang pendidikan sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian, khususnya efektifitas penerapan model pembelajaran berbasis masalah berorientasi STEAM dan gaya kognitif siswa untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.

