

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi setiap individu untuk proses pembentukan karakter dan pengembangan potensi untuk mempersiapkan diri serta menjalani kehidupan masa depan (Ernanta, 2024). Pendidikan ditekankan pada perubahan dan transformasi. Pengetahuan dan pemahaman baru yang didapatkan melalui pembelajaran akan menghasilkan perubahan. Pendidikan dapat diartikan juga sebagai suatu proses pembelajaran yang diperoleh oleh siswa agar dapat membuat peserta didik itu sendiri itu mengerti, paham, serta dapat membuat peserta didik mampu untuk lebih kritis dalam berpikir. Dengan pedomannya, Ki Hajar Dewantara yang dikenal sebagai bapak pendidikan yaitu, “*Ing Ngarso Sung Tulodo*”(di depan memberikan contoh), “*Ing Madyo Mangun Karso*”(di tengah membangun dan memberi semangat), Tut Wuri Handayani (di belakang memberi dorongan) (Febriyanti, 2021).

Festiawan (2020) Pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu yang terencana oleh pendidik untuk membangun suasana yang mendukung bagi siswa dalam menjalani proses belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan komponen penting seperti, guru, siswa, dan sumber belajar (Sartika, 2022). Proses pembelajaran tersebut ialah satu aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Dalam hal ini, pendidik selain menjadi penyampai informasi, namun juga berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan, memotivasi, dan memberikan bimbingan kepada peserta didik. Tujuannya adalah supaya siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengembangkan potensi mereka, dan memperoleh pengetahuan (*kognitif*), mental, sikap (*afektif*) dan juga keterampilan (*psikomotorik*).

Pembelajaran yang efektif melibatkan berbagai strategi yang dapat menstimulasi pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam aktivitas sehari-hari. Tenaga pendidik atau guru perlu memiliki kemampuan dalam menyajikan pembelajaran secara menarik agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat memilih pendekatan yang tepat, memanfaatkan sumber belajar yang relevan, serta menggunakan media yang mendukung, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Hal ini pada akhirnya akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh dari proses kegiatan belajar. Hasil belajar tersebut adalah kemampuan yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Rahman, 2022). Sikap dan perilaku tersebut bisa berubah sesuai dengan pengalaman belajar yang diperoleh selama mengikuti kegiatan di kelas. Menurut Sudjana Nana (Dakhi, 2020) kemampuan tentang pengetahuan berkaitan dengan hasil belajar yang mencakup aspek-aspek intelektual. Ranah ini terdiri dari enam tingkatan yang menggambarkan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Dalam ranah kognitif, lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan berpikir yang logis dan rasional, yang memungkinkan peserta didik untuk mengerti, menghubungkan, dan menerapkan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam berbagai situasi. Menurut *Benjamin Samuel Bloom*, hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup C1 Mengingat (*remember*), C2 Memahami (*understand*), C3 Menerapkan (*apply*), C4 Menganalisis (*analyze*), C5 Mengevaluasi (*evaluate*), dan C6 Menciptakan (*create*) (Supratiknya, 2012).

Setiap mata pelajaran tentunya memiliki tujuan yang harus dicapai, terutama dalam aspek hasil kognitif, yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang telah diajarkan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) adalah proses

pembelajaran yang menggabungkan dua cabang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan di sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. IPAS di SD bertujuan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri peserta didik, yaitu kemampuan mereka untuk menyelidiki dan mengetahui lebih jauh mengenai bermacam kejadian yang terjadi di sekitar mereka (Sugih et al., 2023a).

Pembelajaran IPAS, khususnya dalam ranah IPS, merupakan bentuk penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Materi-materi tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik di jenjang pendidikan dasar dan menengah sehingga dapat diterapkan secara efektif di sekolah. Pembelajaran IPAS khususnya IPS bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kewarganegaraan, melatih kemampuan berpikir secara kritis, serta menumbuhkan sikap demokratis. Ketiga hal ini penting agar siswa dapat ikut serta secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Susanti et,all., 2018).

Menurut keterangan yang didapatkan dari wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 2 Langensari, siswa masih kesulitan memahami materi, terutama yang bersifat kognitif. Penyebabnya adalah penerapan model pembelajaran yang belum berkembang atau tradisional. Siswa cenderung lebih fokus untuk mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan guru, sehingga timbul masalah kurangnya pemahaman siswa. Diperoleh data nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 65. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 45,67. Berdasarkan standar penilaian sekolah maka hasil tersebut tergolong rendah. Dari jumlah 38 siswa, setelah diberikan test untuk mengukur hasil belajar kognitif hanya 9 siswa yang sudah mencapai KKTP dengan persentase 24%.

Pemilihan mata pelajaran IPAS sebagai fokus penelitian didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran tersebut. IPAS memiliki karakteristik yang memadukan konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga menuntut siswa untuk memahami konsep, menganalisis informasi, serta

mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata. Permasalahan antara materi dan tuntutan berpikir tingkat tinggi pada IPAS seringkali menjadi tantangan bagi siswa, yang berdampak pada rendahnya pencapaian kognitif. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS tanpa membandingkannya dengan mata pelajaran lain agar analisis dapat lebih mendalam, terarah, dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar kognitif melalui penerapan strategi pembelajaran yang tepat.

Melihat dari permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang tepat. Berfungsi untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan membuat suasana belajar aktif dan menyenangkan. Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran yang berpotensi membantu peserta didik untuk menguasai materi yang diajarkan secara konsisten. Selama kegiatan pembelajaran, siswa terlibat secara efektif untuk mengembangkan pemahaman mereka. Model pembelajarann yang sesuai diharapkan mampu mencapai hasil belajar yang kuat.

Menurut *Joice & Weil* (Asis, S., & Berdiati, E. 2014). Model pembelajaran adalah sebuah sistem yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun rencana pembelajaran, menyusun bahan ajar, serta mengarahkan proses kegiatan belajar di kelas. Pada kenyataannya, tujuan pembelajaran IPAS tersebut tidak sepenuhnya tercapai dengan baik, sebab pembelejaran IPAS khususnya materi IPS dianggap sebagai pembelajaran yang monoton, kurang menarik, menekankan pada hafalan, dan membosankan sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal (Karima, 2018). Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih menerapkan *teacher centered*. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berhasil diperlukan suasana pembelajaran yang bersifat *student center*. Model pembelajaran dapat juga dijadikan sebagai alternatif, yang berarti guru memiliki kebebasan untuk memilih model yang paling sesuai dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka atau pola yang dijadikan acuan dalam proses pembelajaran pembelajaran di kelas. Menurut Slavin (2010) model pembelajaran merupakan acuan pembelajaran yang terdiri atasa tujuannya,

siktaksnya, lingkungannya dan sistem pengelolanya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai petunjuk bagi guru dalam merancang kegiatan belajar, termasuk mempersiapkan perangkat, media, alat bantu, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mirdad, 2020a). Salah Model pembelajaran yang cocok untuk dimanfaatkan adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Round Robin Brainstorming* (Ernanta, 2024).

Model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* merupakan model pembelajaran yang melibatkan berpikir kreatif (berpikir bersama) dalam kelompok kecil, dilanjutkan dengan siswa menyusun lingkaran dan menawarkan pemikirannya bersama individu lain yang berkumpul dengan berjalan-jalan (Dian Afriani et al., 2023a). Model *Round Robin Brainstorming* adalah metode curah pendapat di mana setiap anggota kelompok secara bergiliran menyampaikan ide atau jawaban tanpa adanya kritik atau penilaian saat ide disampaikan. Proses ini berlangsung sampai semua siswa mendapat giliran atau waktu yang telah ditentukan habis. Salah satu anggota kelompok bertugas mencatat semua saran siswa untuk pertanyaan terbuka (Hastuti, 2021).

Melihat permasalahan yang telah ditemukan dilapangan penulis berminat untuk melakukan penelitian guna meningkatkan hasil kognitif siswa yang dimana penelitian tersebut berjudul “Penerapan *Round Robin Brainstorming* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum diterapkan model *Round Robin Brainstorming* pada mata pelajaran IPAS?
2. Bagaimana proses penerapan model *Round Robin Brainstorming* pada mata pelajaran IPAS pada setiap siklus?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya model *Round Robin Brainstorming* pada mata pelajaran IPAS disetiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah yang ada, berikut tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum diterapkan model *Round Robin Brainstorming* pada mata pelajaran IPAS.
2. Untuk mengetahui proses penerapan model *Round Robin Brainstorming* pada mata pelajaran IPAS pada setiap siklusnya.
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa Kelas IV setelah diterapkannya model *Round Robin Brainstorming* di setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat sebagai referensi untuk peneliti lain, menambah kajian ilmu pengetahuan dan juga dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang bagaimana model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* dapat diimplementasikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 2 Langensari.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Penerapan model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini diharapkan dapat mendorong peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

- 2) Bagi Guru

Model *Round Robin Brainstorming* memberikan peluang untuk pengalaman yang berbeda bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Dengan metode ini, guru dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara lebih efektif.

- 3) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman baru serta dapat mengetahui hasil dari penerapan Model *Round Robin Brainstorming* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4) Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi bagi sekolah untuk memperbaiki mutu pembelajaran yang ada. Hal ini akan membantu sekolah untuk memperbaiki hasil belajar siswa dengan cara yang lebih efisien.

E. Kerangka Berpikir

IPAS merupakan mata pelajaran yang terdiri prinsip ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pembelajaran IPAS dirancang untuk memberikan penjelasan atau wawasan kepada siswa tentang hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial manusia. materi Penelitian ini fokus utamanya yaitu pembelajaran IPS.

Tujuan pembelajaran IPS di tingkat SD adalah untuk memberikan pengetahuan sosial yang menghasilkan manfaat bagi siswa dalam kehidupan mereka di masyarakat. Siswa harus terlibat secara efektif dan aktif serta percaya diri dalam menyampaikan pendapat tanpa ada yang mendominasi (Ernanta, 2024). Pembelajaran IPAS khususnya IPS dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan sebab siswa dituntut untuk menghafal dan proses pembelajarannya terfokus pada *teacher centered*. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Round Robin Brainstorming*.

Model pembelajaran *Round Robin Brainstorming* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan berpikir kreatif (berpikir bersama) dalam kelompok kecil, yang dimana siswa menyusun lingkaran dan menyampaikan pemikirannya bersama individu lain yang berkumpul dengan berjalan-jalan, lalu salah satu anggota kelompok bertugas mencatat semua pemikiran/ saran siswa untuk pertanyaan terbuka (Hastuti, 2023).

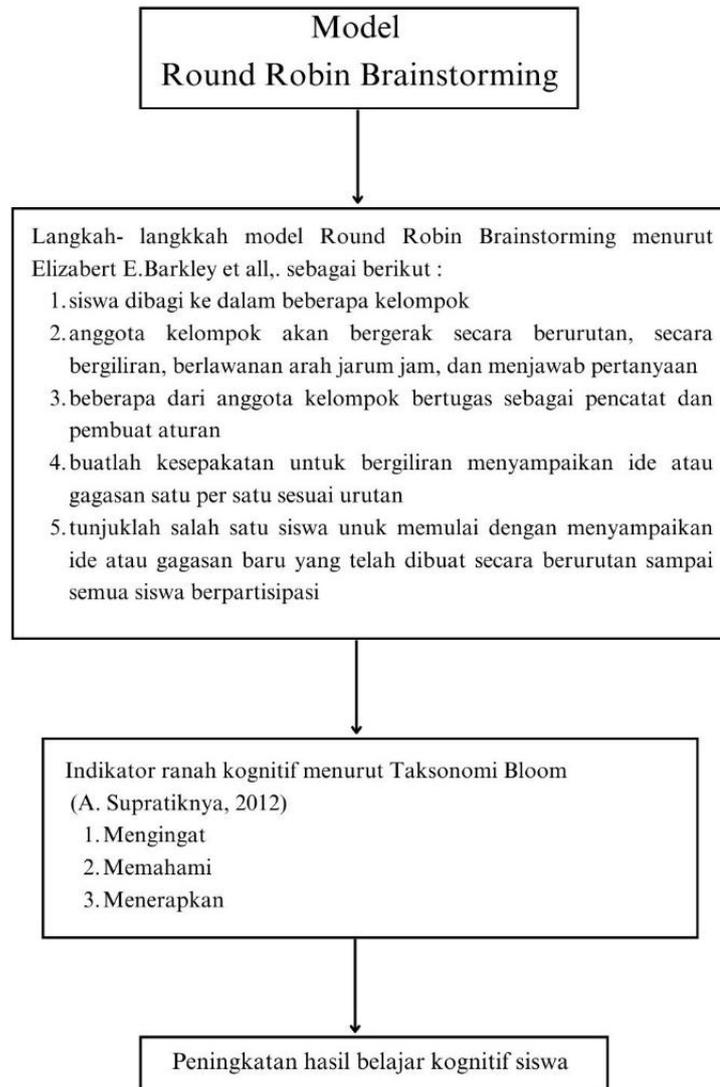
Langkah-langkah metode pembelajaran tipe *Round Robin Brainstorming* menurut *Elizabeth E Brakley et al.*, (2012) sebagai berikut:

- a) siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok
- b) anggota kelompok akan bergerak secara berurutan, secara bergiliran. berlawanan arah jarum jam, dan menjawab pertanyaan,
- c) beberapa dari anggota kelompok bertugas sebagai pencatat dan pembuat aturan
- d) buatlah kesepakatan untuk bergiliran menyampaikan ide atau gagasan satu per satu sesuai urutan
- e) tunjukkan salah satu siswa untuk memulai dengan menyampaikan ide atau gagasan baru yang telah dibuat secara berurutan sampai semua siswa berpartisipasi

Menurut Sudjana (2005) Hasil belajar yaitu kemampuan-kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah mereka mengalami kegiatan belajar. Ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif dapat dilihat dari tes soal seperti ulangan harian, ujian tengah semester, ujian akhir tahun, ujian kelulusan dan ujian pendaftaran (Yendri et.,all 2020). Penelitian ini, difokuskan pada level kognitif C1 Mengingat (*remember*), C2 Memahami (*understand*), C2 Menerapkan (*apply*).



Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir untuk penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Penerapan Model Round Robin Brainstorming Terhadap Hasil Belajar IPAS

F. Hipotesis

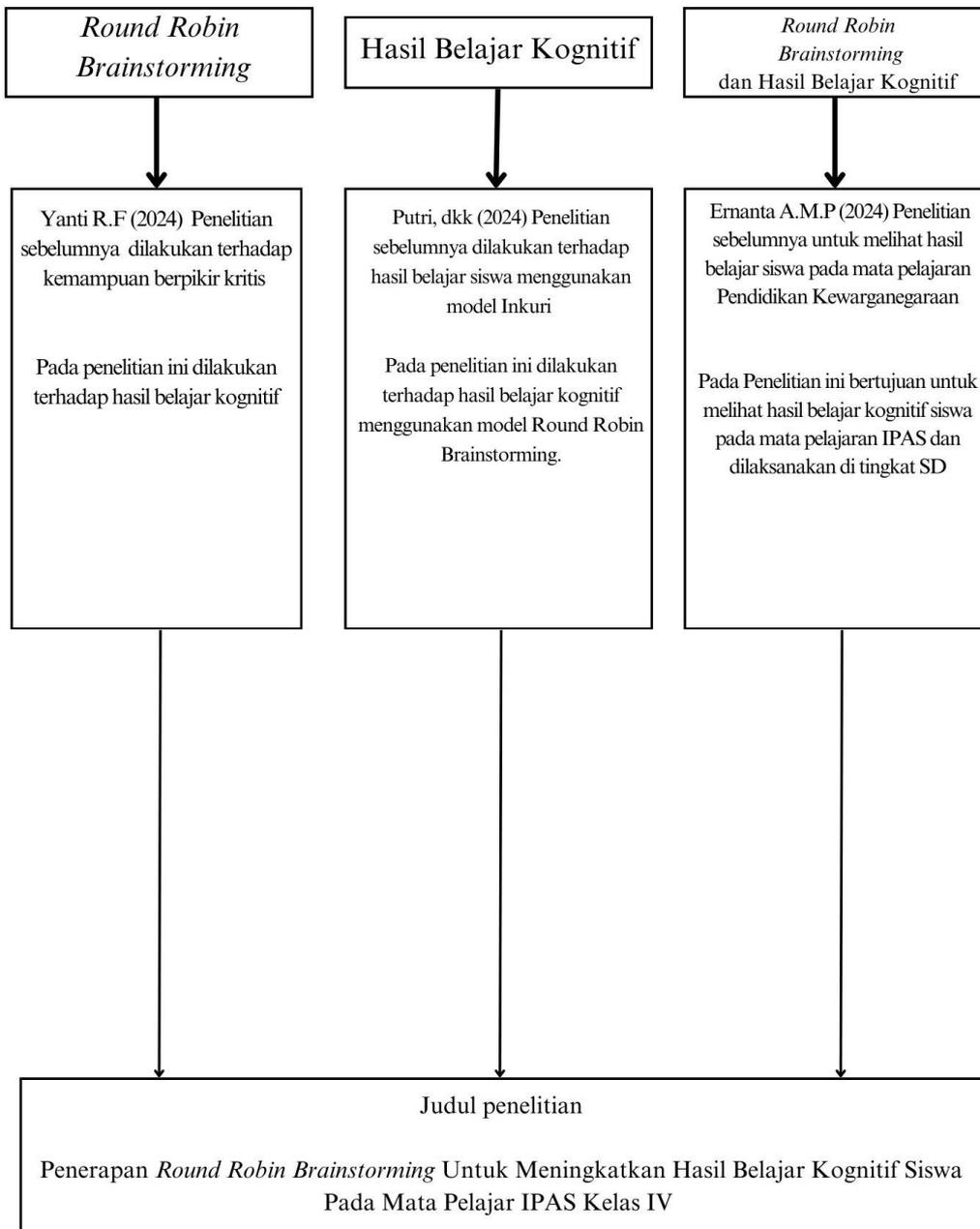
Adapun hipotesis dalam dalam penelitian ini ialah “Penerapan model *Round Robin Brainstorming* diduga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 2 Langensari”.

G. Penelitian Terdahulu

1. Alria Mada Putri Ernanta (2024) dengan judul “MODEL PEMBELAJARAN TIPE ROUND ROBIN BRAINSTORMING (RRB) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MATERI KEBERAGAMAN SEBAGAI KEKUATAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR” yang dimana hasil akhir dari penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Putat Jaya IV telah menguasai materi pendidikan kewarganegaraan. Hal ini terbukti dengan hasil pada tahap siklus II sebanyak 30% (9 siswa) menunjukkan hasil observasi kinerja dengan kriteria sangat memuaskan (A), dan sebanyak 70% (21 siswa) menunjukkan hasil observasi kinerja dengan kriteria memuaskan (B) pada aspek keterlaksanaan. Maka dapat dikatakan siswa kelas V SDN Putat Jaya IV secara keseluruhan telah. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah variabel X dan Y sama terkait *Round Robin Brainstorming* (variabel x) dan Hasil Belajar (variabel y)
2. Rani Fitri Yanti (2024) dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROUND ROBIN BRAINSTORMING (RRB) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGRI 17 REJANG LEBONG” yang mana hasil akhir dari penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis data post-test dengan uji T menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah variabel X (*Round Robin Brainstorming*). Adapun perbedaannya yaitu pada variabel Y. Penelitian tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis sedangkan penelitian ini terhadap hasil belajar kognitif.
3. Nanda Silvi Rosandi (2022) dengan judul “PENERAPAN MODEL ROUND ROBIN BRAINSTORMING UNTUK MENINGKATKAN

KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT SISWA PADA MUATAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 002 KUAPAN KABUPATEN KAMPA”. Hasil penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat. Terbukti dengan hasil awal sebelum diterapkan model RRB tsiswa hanya 47,15. Setelah dilakukannya pembelajaran melalui model Round Robin Brainstorming pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,28, serta saat siklus II nilainya semakin meningkat menjadi 84,37. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah variabel X (*Round Robin Brainstorming*). Adapun perbedaannya yaitu pada variabel Y. Penelitian tersebut terhadap mengemukakan pendapat sedangkan penelitian ini terhadap hasil belajar kognitif.





Gambar 1. 2 Hasil penelitian Relevan