

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang sebagai upaya yang dilakukan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan diri. Hal ini sejalan dengan pendapat tokoh Pendidikan Indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah upaya untuk menuntun kekuatan kodrat pada diri setiap anak agar mereka mampu tumbuh dan berkembang sebagai manusia maupun sebagai anggota didalam masyarakat yang agar mendapatkan keselamatan dan kebahagiaan dalam hidup mereka. Pendidikan diartikan sebagai proses seseorang agar dapat mengembangkan kemampuan diri untuk kehidupan diri sendiri maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Terdapat elemen utama didalam proses Pendidikan, yaitu penyesuaian kurikulum. Menurut Fatirul & Walujo (2022) menyatakan bahwa kurikulum adalah sebuah rencana pembelajaran yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran untuk dapat mengembangkan tingkah laku dan keterampilan peserta didik. Kurikulum dijadikan sebagai pedoman oleh satuan Pendidikan dalam proses pembelajaran agar tujuan Pendidikan dapat tercapai. Di Indonesia sudah terdapat banyak pergantian kurikulum. Setelah banyaknya pertimbangan dan rancangan yang dilakukan oleh kementerian Pendidikan Indonesia, maka saat ini kurikulum yang digunakan di setiap satuan Pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan Pendidikan di Indonesia yang menekankan pada kebebasan belajar, penguatan karakter, dan pengembangan kompetensi abad 21 (Cholifatunisa et al., 2025). Saat ini pemerintah sedang merencanakan pembaruan kurikulum Merdeka dengan pendekatan mendalam (*Deep Learning*). Menurut N.K.I. Sapitri et al., (2022) menyatakan bahwa kompetensi abad 21 sangat penting dimiliki oleh peserta didik, dimana kompetensi ini terdiri dari empat keterampilan atau yang biasa dikenal dengan keterampilan 4C yaitu, berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), kreativitas

(*creativity*), dan komunikasi (*communication*). Dengan adanya tingkat kompetensi siswa yang berjalan secara optimal maka dapat membantu siswa dalam mempersiapkan dirinya di lapangan pekerjaan. Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *Deep Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep sangat mendalam, dimana dengan pendekatan ini peserta didik tidak hanya menghafal Pelajaran saja melainkan harus bermakna dan menyenangkan. Terdapat tiga elemen utama dalam pendekatan *deep learning* yaitu proses yang bermakna dan relevan (*Meaningful*); berkesadaran penuh dalam belajar (*Mindful*); dan menyenangkan (*Joyful*). Penerapan kurikulum Merdeka dengan pendekatan *deep learning* ini diharapkan siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan disekolahnya secara kritis dan dapat di terapkan di kehidupan dan lingkungan mereka sehari-harinya. Menurut Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (2025) Dibuatnya kurikulum ini tentunya bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas Pendidikan di Indonesia yang dilatarbelakangi oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang menunjukan bahwa siswa Indonesia hanya dapat menjawab materi Level 1-3 (LOTS), sementara itu, di negara lain siswanya sudah bisa menjawab materi sampai Level 4-6 (HOTS). Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *deep learning* ini diterapkan di semua mata Pelajaran yang ada di setiap satuan Pendidikan, salah satunya mata Pelajaran IPS.

Pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik dengan serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik dapat memperoleh kompetensi tentang bahan IPS yang dipelajari. Menurut Azzahra (2023) menyatakan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah proses Pendidikan yang mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya untuk dapat mengkaji kehidupan sosial manusia dan fenomena sosial yang terdapat dalam kehidupan di masyarakat. Pembelajaran IPS memungkinkan peserta didik untuk dapat mengkaji dan menganalisis gejala serta permasalahan sosial di masyarakat dari berbagai perspektif dan sudut pandang. Proses ini tidak hanya bertujuan untuk

memberikan pengetahuan peserta didik, melainkan juga untuk membekali peserta didik dengan kompetensi yang memungkinkan siswa dapat memahami kehidupan sosial manusia dan fenomena sosial yang terjadi di sekitar lingkungannya serta memberikan keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif didalam masyarakatnya (Komariyah, 2025). Dengan itu, pembelajaran IPS diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai fenomena sosial yang terjadi dilingkungannya agar menjadi individu yang dapat bertanggungjawab dan memiliki nilai moral sosial sebagai warga negara terhadap lingkungan sekitarnya.

Implementasi pembelajaran IPS yang lebih berpusat pada guru sehingga peserta didik tidak diarahkan untuk mengembangkan atau untuk mencari informasi. Peserta didik hanya diarahkan dengan proses berpikir dengan cara menghafal, membaca dan mencatat, selebihnya pembelajran lebih berfokus pada gurunya saja. Guru yang memberikan informasi dan mengembangkan informasi, sedangkan peserta didik hanya menerima. Maka akan terbentuk dalam pikiran peserta didik bahwa pembelajaran IPS merupakan materi Pelajaran yang membosankan (Pratiwi et al., 2023). Hal ini berkaitan dengan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru pamong IPS di SMP Negeri 16 Jakarta yang menyatakan bahwa, pembelajaran IPS memiliki tantangan dalam penyampaian materinya, karena mata Pelajaran ini mencakup sejarah, geografi, sosiologi, dll yang terkesan membosankan jika penyampaian materi nya hanya berpusat pada guru saja. Pendidik berpendapat bahwa keterampilan guru dalam mengajar dan menerapkan kurikulum deep learning harus lebih di tingkatkan. Apalagi saat ini manusia berada pada industri 4.0 yaitu perkembangan dunia teknologi dan informasi didunia semakin berkembang. Penggunaan teknologi ini sudah tidak mengenal usia, tidak terkecuali di kalangan para remaja yang telah mahir dalam menggunakan gadget. Para peserta didik sudah terbiasa dengan penggunaan gadget yang semakin berkembang, sehingga mereka akan merasa bosan jika proses pembelajaran hanya dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu guru hanya menerapkan metode ceramah, diskusi tanya jawab dan penugasan dalam

pembelajaran. Maka diperoleh data hasil belajar IPS dalam ranah kognitif melalui asesmen Sumatif akhir semester (ASAS) yang dilakukan di SMP Negeri 16 Jakarta kelas VII yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Rata-Rata ASAS Kelas VII Materi Pelajaran IPS

Nilai Rata-rata Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) Kelas VII Pelajaran IPS								
Kelas	7A	7B	7C	7D	7E	7F	7G	7H
Nilai	56	54	55	53	50	49	58	58

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 16 Jakarta

Berdasarkan data tersebut, seluruh nilai rata-rata peserta didik kelas VII belum mencapai nilai KKM IPS di SMPN 16 Jakarta. Sementara itu, nilai KKM IPS di SMPN 16 Jakarta yaitu 82. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya hasil belajar IPS peserta didik di kelas VII yang diperoleh dari nilai Asesment Sumatif Akhir Semester Ganjil tahun ajaran 2025/2026 dapat dikatakan masih belum optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, cenderung pasif, dalam kegiatan pembelajaran, dan belum efektif dalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran konvensional dapat dikatakan sudah kurang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas. Peserta didik cenderung lebih antusias jika pembelajaran diterapkan secara *Student Center*. Terdapat beberapa model pembelajaran yang interaktif yaitu Problem Based Learning, Project Based Learning, *Flipped Classroom*, dan *Station Rotation*. Model pembelajaran tersebut menekankan keaktifan dan kemandirian peserta didik. Namun, model pembelajaran tersebut menuntut kesiapan belajar mandiri yang tinggi serta pemanfaatan teknologi secara intensif, sehingga kurang sesuai dengan karakter dan kondisi peserta didik di kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran *Station Rotation* dipandang sebagai alternatif yang lebih sesuai dengan mengkombinasikan pembelajaran berbasis aktivitas.

Menurut Siti Ambarli et al. (2020) *Station Rotation* merupakan rangkaian dari beberapa aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dikelas, yang mana peserta didik secara bergantian berotasi dari satu aktivitas ke aktivitas yang

lainnya yang diatur pada meja yang berbeda-beda. Model ini mengarahkan kelompok siswa ke tiga stasiun belajar, yang mana masing-masing dengan proses belajar yang berbeda. Model ini dapat diterapkan dengan tujuan agar siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memutar stasiun-stasiun pembelajaran melalui jadwal tertentu, yaitu setidaknya salah satu stasiun tersebut merupakan stasiun pembelajaran online. Model pembelajaran *Station Rotation* memungkinkan siswa untuk berpindah dari satu stasiun ke stasiun lainnya yang akan membuat proses belajar menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan terarah. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya belajar secara mandiri dan berkelompok, melainkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari setiap stasiun. Pembelajaran dengan model ini dapat dilakukan secara tatap muka dan secara daring atau online. Pembelajaran *Station Rotation* dapat menggunakan media digital sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan T. B. Putri (2023) yang meneliti model pembelajaran *Station Rotation* dalam pembelajaran IPS di kelas VII menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Station Rotation* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS setelah diberikan perlakuan model *Station Rotation*. Model pembelajaran *Station Rotation* ini diharapkan mampu membuat suasana kelas yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran IPS. Sehingga peserta didik cenderung lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran dikelas. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran *Station Rotation* terhadap hasil belajar IPS dalam ranah kognitif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS yang kurang efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS

2. Hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif yang belum optimal dalam pembelajaran IPS di kelas VII

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka penelitian ini dibatasi pada Efektivitas model pembelajaran *Station Rotation* Terhadap Hasil Belajar IPS Dalam Ranah Kognitif di Kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah Model Pembelajaran *Station Rotation* efektif terhadap Hasil Belajar IPS Dalam Ranah Kognitif di Kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta ?

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan terhadap Model Pembelajaran *Station Rotation* dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya yang terdapat kesamaan dalam beberapa aspek. Selain itu, penelitian ini juga dapat dieksplorasi lebih dalam lagi dan dapat dikembangkan terhadap model pembelajaran yang lainnya.

2. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi para siswa adalah dapat meningkatkan motivasi belajar serta aktifitas dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang terkesan membosankan, demi terwujudnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang terdapat didalam pembelajaran IPS maupun dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk menentukan model pembelajaran yang kreatif, aktif, dan inovatif yang dapat dilakukan dalam pembelajaran IPS.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah

