

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses interaktif yang melibatkan komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik, serta berbagai sumber belajar, dalam suatu lingkungan yang memfasilitasi pertukaran informasi (Rohmah, 2017). Lingkungan belajar yang dimaksud dalam pembelajaran ini mencakup tidak hanya lokasi di mana kegiatan belajar mengajar berlangsung, tetapi juga metode, media, serta peralatan atau sarana dan prasarana yang digunakan dalam penyampaian informasi. Sarana dan prasarana dapat dikatakan sangat penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbud, 2022). Pembelajaran IPAS yang dilaksanakan di kelas akan bermakna jika dalam kegiatannya di desain secara menarik, menyenangkan, dan dapat memberikan pengalaman yang tidak terlupakan bagi siswa. Selain menuntut ilmu dan belajar pengetahuan di sekolah, siswa perlu

memahami kehidupan sosial di sekitar mereka, sehingga IPAS memainkan peran penting bagi siswa (Suhelayanti dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MIN 16 Magetan, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPAS yaitu sebagai berikut. Permasalahan pertama, guru memberikan apersepsi di awal pembelajaran. Pada saat pembelajaran guru menjelaskan materi tanpa media pembelajaran hanya berpedoman pada buku paket dan buku lembar kerja siswa sehingga siswa kurang paham materi dan tidak semangat dalam pembelajaran di kelas. Selain itu ketika guru menghadapi tantangan ketika memberikan pertanyaan karena hanya sedikit siswa yang mau menjawab, mengingat kelas bersifat pasif dan diskusi tidak terjadi. Guru menugaskan siswa dengan memberikan tugas berupa lembar kerja siswa yang berisis soal-soal mudah, sehingga siswa dapat menjawabnya dengan melihat pada materi yang terdapat di lembar kerja tersebut.

Permasalahan kedua, hampir 80% hasil ulangan harian IPAS kelas IV menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 50. Hasil belajar IPAS yang rendah disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang efektif dan relevan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa, seperti penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* menitikberatkan dengan interaksi antarsiswa untuk saling menginspirasi dan memberikan dukungan dalam memahami materi dan meraih prestasi sebaik mungkin (Wulandari, 2022). Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada penelitian ini karena model pembelajaran kooperatif *STAD* merupakan model yang efektif untuk membentuk variasi diskusi dalam kelas serta memberi kesempatan untuk siswa berpikir untuk dapat memecahkan masalah (Suprpti, 2016). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* di sekolah dasar sangat penting karena mendorong partisipasi aktif siswa dengan mengemukakan pendapat, menghargai sudut pandang teman, serta berbagi ide. Di samping itu, metode ini juga membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui latihan soal-soal yang diberikan dalam proses pembelajaran (Mayung dkk., 2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* diharapkan dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan model tersebut perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran *diorama*.

Media *diorama* merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk mereplikasi adegan dari kehidupan nyata

(Dewi & Puspasari, 2018). *Diorama* merupakan susunan objek dengan latar belakang yang memvisualisasikan keadaan sesungguhnya. Media *diorama* ini memiliki peranan penting di dalam pembelajaran terutama IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alam dan terdapat roda berputar yang berguna untuk sebagai media permainan siswa dan juga dilengkapi dengan kotak pertanyaan soal. *Diorama* dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang penuh makna bagi siswa, yang pada gilirannya membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif, dan merangsang peningkatan dalam hasil belajar mereka. Media pembelajaran ini juga akan memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan gaya belajar individu, memudahkan proses penyampaian materi yang diajarkan secara konvensional karena siswa akan mudah tertarik dengan materi sehingga pembelajaran tidak akan pasif dan pembelajaran tidak akan membosankan. Dengan demikian, penggunaan media diorama terbukti menjadi solusi yang efisien untuk media pembelajaran daerahku dan kekayaan alam.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media *diorama*, proses belajar diharapkan tidak lagi monoton dengan hanya fokus pada penyampaian materi dan pengerjaan soal, melainkan lebih beragam dan interaktif. Berdasarkan penelitian terdahulu yang

dilakukan Amelia dkk., (2022) mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan peneliti yang lainnya yang relevan yang dilakukan oleh Samosir dkk., (2022) media *diorama* dimanfaatkan dengan representasi pembuatan pemandangan tiga dimensi dari lingkungan kecil untuk memvisualisasikan atau menjabarkan suatu peristiwa atau topik khusus, seperti ekosistem, dalam pembelajaran IPA. Sebagaimana dengan peneliti terdahulu yang dilakukan Mayuni dkk., (2024) media *diorama* sebagai medium tiga dimensi, menyajikan gambaran nyata dari suatu adegan atau lingkungan tertentu. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Berbantuan Media *Diorama* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa SD”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti pada mata pelajaran IPAS yaitu :

1. Materi dalam penelitian ini yaitu Daerahku dan Kekayaan Alamnya.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *STAD* berbantuan *diorama*.

3. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS, yang terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotor.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, terutama manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media *diorama* memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Memberikan tambahan wawasan bagi para guru tentang pengaruh permainan diorama sebagai media pembelajaran IPAS.

c. Memperoleh pengaruh permainan diorama sebagai media pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Memperoleh pengetahuan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Mendidik siswa dalam keterampilan kolaboratif melalui pemecahan masalah kelompok, diskusi, serta tanggung jawab kolektif.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan tambahan wawasan bagi para guru tentang pengaruh permainan *diorama* sebagai media pembelajaran IPAS.
- 2) Dalam upaya memberikan bahan pertimbangan dan informasi kepada para guru, berkenaan dengan strategi yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang dibantu dengan penggunaan media *diorama*.

c. Bagi Peneliti

Dapat menjadi bekal dengan pengalaman dan wawasan untuk terjun langsung ke lapangan terutama di dunia pendidikan sebagai calon pendidik dalam penerapan langsung terhadap hasil belajar siswa melalui pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan berbantuan media *diorama* sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi serta dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

F. Definisi Operasional Variabel

Selanjutnya ini merupakan definisi operasional variabel yang diambil oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terlibat dalam serangkaian kegiatan, seperti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, menyampaikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

2. Media Diorama

Diorama merupakan gambaran atau pemandangan tiga dimensi yang memvisualisasikan keindahan alam dari daerahku serta kekayaan alamnya, bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih nyata. Diorama ini berisi menu menu yang terdapat dataran tinggi, dataran rendah, pantai, danau, sungai, dan kegiatan masyarakat bertani. Selain itu di diorama terdapat spin putar nama dan kotak pertanyaan.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar sebagai indikator pencapaian dalam proses belajar mengajar, menunjukkan kemajuan yang diperoleh siswa dalam tiga aspek kunci: kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam evaluasi ranah kognitif, bentuk penilaian sering kali mengambil bentuk tes pilihan ganda dengan total 30 soal. Pilihan jawaban (*option*) meliputi satu jawaban yang benar sebagai kunci jawaban dan sementara yang lain bertujuan untuk pengecoh (*distractor*). Hasil ranah afektif dapat dilakukan dengan penilaian perilaku atau sikap siswa yang mengarah positif dalam hasil belajarnya. Pengkajian kemampuan psikomotor dapat dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dan menilai perilaku siswa selama proses pembelajaran.