

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

a. Pengertian

Pendapat yang dikemukakan oleh Ridwan dkk., (2022) pembentukan kelompok-kelompok siswa oleh guru merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, dengan pengacakan kelompok berdasarkan prestasi, jenis kelamin, suku, dan bangsa. Wulandari (2022), mengungkapkan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* menggambarkan pendekatan di mana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil terdiri dari tiga hingga empat anggota dengan latar belakang yang berbeda-beda. Pendapat yang dikemukakan oleh Widyastuti (2012), model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* melibatkan belajar dalam kelompok kecil, biasanya terdiri dari empat hingga lima anggota, yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Model *STAD* menitikberatkan pada kerja kelompok dalam pembelajaran, dengan tujuan agar siswa saling mendukung dan memotivasi untuk menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

b. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

Menurut Pritasari & Wilujeng (2020), beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* adalah:

STAD adalah:

- 1) Mendukung dan memfasilitasi siswa dalam mempelajari topik yang diajarkan.
- 2) Keberadaan peserta yang tergabung dalam kelompok lain menurunkan risiko siswa memperoleh nilai rendah, sebab dalam ujian lisan, siswa mendapatkan bantuan dari anggota kelompoknya.
- 3) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi secara efektif, memahami berbagai perspektif, serta mencatat informasi yang relevan demi kepentingan akademis dan profesional jangka panjang.
- 4) Mencapai hasil belajar yang unggul, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkuat ikatan dengan rekan sebaya.
- 5) Memberikan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal dapat meningkat melalui pemberian penghargaan atau reward.
- 6) Siswa yang terlambat dalam merespons dalam konteks berpikir akan merasa terbantu dengan masukan eksternal untuk memperluas pandangannya, serta cara kerja timnya.

Menurut Syamsu dkk., (2019) berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan model tipe *STAD* dapat menghasilkan pengalaman

pembelajaran yang dinamis, inovatif, kreatif, dan menghibur bagi siswa sepanjang proses pembelajaran. Pendekatan belajar ini efektif mendorong siswa untuk tetap antusias, sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Selain itu menurut Wulandari (2022), beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yaitu:

- 1) Siswa berkolaborasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- 2) Siswa saling berkolaborasi dalam memberikan bantuan dan memupuk semangat untuk mencapai kesuksesan ke depan.
- 3) Berperan aktif sebagai tutor sesama untuk meningkatkan kesuksesan kelompok.

Dengan mempertimbangkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* menunjukkan berbagai keunggulan, seperti memastikan keterlibatan seluruh siswa dalam proses belajar, mengasah kemampuan berkolaborasi dalam kelompok, meningkatkan kesenangan dalam proses pembelajaran, memupuk semangat serta antusiasme siswa, dan mendorong keberanian mereka untuk menyampaikan pendapat di dalam kelompok.

c. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

Wulandari (2022) mengungkapkan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yaitu:

- 1) Jumlah siswa yang besar dapat menyebabkan guru kurang maksimal dalam mengajarnya.
- 2) Guru dituntut cepat dalam menyelesaikan tugasnya terkait dengan pembelajaran yang dilaksanakan.
- 3) Mengalokasikan waktu yang lebih lama untuk menyiapkan materi pembelajaran sebelum mengajar di kelas.

Ridwan dkk., (2022) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* memiliki kelemahan, yaitu:

- 1) Pada saat pelaksanaan membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Siswa-siswa saling bergantung satu sama lain sehingga menyebabkan mereka lebih lambat dalam memproses pikiran.
- 3) Siswa kurang percaya diri disebabkan faktor penerapan model ini kurang bermakna jika kebanyakan siswa dan takut untuk menjawabnya.

Ariani & Agustini (2018) mengemukakan bahwa kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* sebagai berikut:

- 1) Mayoritas siswa mungkin mengalami kebingungan akibat ketidakterbiasaan dengan model perlakuan semacam ini.
- 2) Hambatan utama adalah durasi yang lebih panjang yang diperlukan oleh siswa untuk mencapai sasaran pembelajaran, sementara pendidik cenderung tidak bersemangat dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* karena pertimbangan pemakaian waktu.

- 3) Implementasi metode belajar mengajar kooperatif tipe *STAD* memerlukan kompetensi spesifik dari seorang pendidik, yang tidak dimiliki oleh semua tenaga pengajar.
- 4) Menyuarakan pengembangan karakteristik tertentu pada siswa, seperti kecakapan dalam berkolaborasi.

Dengan mempertimbangkan argumen yang telah dibahas, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* menunjukkan beberapa kelemahan adalah waktu pelaksanaannya yang relatif panjang, karena seringkali terjadi konflik antar siswa dalam kelompok, sehingga mengakibatkan kurangnya kerjasama di antara anggota anggota. Di samping itu, ketergantungan antar siswa dapat membuat mereka terlena dan kurang antusias dalam proses berpikir. Terdapat siswa yang merasa kurang yakin diri, sehingga model pembelajaran ini tidak sepenuhnya efektif karena banyak siswa enggan mengambil bagian aktif, yang mengakibatkan kesulitan bagi guru dalam memberikan penilaian yang tepat.

d. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD*

Pemaparan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang sedang diterapkan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran

Fase	Deskripsi			Dalam Penelitian Ini
	Suparsawan (2021)	Sri Murwanto (2022)	Rahayu (2014)	
Fase 1	Guru menyampaikan tujuan dan	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang	Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran yang

Fase	Suparsawan (2021)	Sri Murwanto (2022)	Rahayu (2014)	Dalam Penelitian Ini
	memotivasi siswa	ingin dicapai pada pelajaran tersebut, dan memotivasi siswa belajar.	ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar	ingin dicapai pada akhir pembelajaran.
Fase 2	Guru menyajikan atau menyampaikan materi kepada siswa	Guru menyajikan informasi kepada siswa melalui presentasi. Presentasi dilakukan guru dengan menjelaskan materi pelajaran. Tujuan presentasi untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Guru menyajikan materi pembelajaran	Guru memberikan penjelasan terkait materi yang dibahas pada sesi pembelajaran dengan media diorama.
Fase 3	Guru menjelaskan pada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar.	Guru membentuk kelompok	Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang yang memiliki sifat heterogen.
Fase 4	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka	Guru memberikan tugas kelompok tiap-tiap kelompok berdiskusi mengerjakan tugas mereka bersama-sama	Guru memberikan tugas dan siswa diminta untuk berdiskusi bersama kelompoknya	Guru memberikan tugas kelompok berupa lembar kerja peserta didik dan tiap-tiap kelompok berdiskusi mengerjakan tugas secara berkelompok.
Fase 5	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok	- Guru memberikan kesempatan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya - Guru memberikan tes dan quis untuk mengevaluasi hasil belajar	Guru mengevaluasi hasil belajar pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap prestasi hasil	Guru memberikan kesempatan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan guru memberikan pertanyaan berupa quis untuk

Fase	Suparsawan (2021)	Sri Murwanto (2022)	Rahayu (2014)	Dalam Penelitian Ini
	kan hasil kerjanya	tentang materi yang telah dipelajari secara individual	kerja masing-masing kelompok	mengevaluasi hasil belajarnya.
Fase 6	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dan individu yang terbaik.	Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dan individu yang terbaik. Penghargaan ini diberikan untuk menambah semangat dan memotivasi siswa dalam belajarnya.

2. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Media berperan sebagai jembatan yang mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Listiani dkk., 2023). Sedangkan menurut Kurniawati & Dayu (2023) media pembelajaran memainkan peran penting sebagai alat bantu guru dalam merangsang pikiran atau keterampilan siswa. Yuniarsih (2021) mengungkapkan media *diorama* merupakan representasi miniatur tiga dimensi mini yang dibuat untuk merepresentasikan pemandangan dengan kesetiaan yang hampir sempurna terhadap kondisi aslinya. *Diorama* diciptakan untuk membangkitkan pengalaman visual yang menyerupai keadaan sebenarnya, memberikan kesan autentik kepada penonton.

Kisma dkk., (2020), media *diorama* merupakan gambaran atau pemandangan tiga dimensi yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Sedangkan menurut Nadhliroh &

Prasetyaningtyas (2018), bahwa media *diorama* merupakan representasi tiga dimensi dalam skala kecil yang digunakan untuk mendemonstrasikan atau menguraikan suatu peristiwa atau fenomena yang menampilkan aktivitas.

Media *diorama* dapat disimpulkan sebagai representasi suasana atau keadaan nyata dengan tiruan pemandangan tiga dimensi atau lingkungan mini yang dapat dilihat dari berbagai arah.

b. Karakteristik Media *Diorama*

Handayani (2018) mengungkapkan bahwa karakteristik media *diorama* yaitu:

- 1) Pesan visual yakni komunikasi yang menggunakan gambar atau objek visual untuk menyampaikan informasi. Ini bisa berupa gambar maupun ilustrasi.
- 2) Media visual yakni penyalur pesan visual verbal non-verbal grafis yang dapat memuat informasi dalam berbagai bentuk, termasuk tulisan, gambar, dan grafik.
- 3) Benda asli yakni objek yang benar-benar ada dalam bentuk aslinya sementara benda tiruan yaitu replika dari objek asli. Media *diorama* termasuk kedalam jenis benda tiruan, karena dibuat untuk mereplikasi suatu pemandangan atau lingkungan tertentu dalam bentuk tiga dimensi.

Normilasari & Haidawati (2016) mengungkapkan bahwa karakteristik media *diorama* yakni sebagai media yang

merepresentasikan gambaran atau lingkungan dalam bentuk miniatur yang sama persis dengan bentuk aslinya. Oleh sebab itu, pada saat membuat *diorama* yang merepresentasikan lingkungan halaman rumah misalnya, perlu memperhatikan detail-detail yang ada dalam gambaran aslinya agar bisa terwujud dalam diorama tersebut.

Azizah (2019) mengungkapkan bahwa media *diorama* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berbentuk tiga dimensi, yang membuatnya terlihat lebih hidup daripada media gambar dua dimensi.
- 2) Memiliki latar gambar pemandangan sehingga memberikan konteks yang lebih jelas tentang materi yang ingin disampaikan.
- 3) Memiliki unsur yang sangat detail seperti pemberian warna yang berbeda pada setiap unsur simbol.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *diorama* yaitu representasi tiga dimensi dari suatu pemandangan atau lingkungan sehingga memberikan kesan yang lebih hidup dan jelas daripada gambar dua dimensi. Setiap detail dari pemandangan tersebut direplikasi dengan sangat teliti dan detail sehingga membuatnya terlihat mirip dengan objek aslinya.

c. Kelebihan Media *Diorama*

Wijaya & Mustika (2022), mengungkapkan bahwa ada beberapa manfaat dari penggunaan media *diorama*, yakni :

- 1) Menyajikan pengalaman secara real-time/langsung.

- 2) Menyajikan dengan konkret dan menghindari penggunaan kata-kata yang berlebihan.
- 3) Memiliki untuk menguraikan objek secara lengkap, mencakup aspek konstruksi serta fungsionalitasnya.
- 4) Mampu menyajikan organisasi secara sistematis dan mudah dipahami.
- 5) Mampu memaparkan jalannya sebuah proses dengan jelas.

Menurut pandangan Hendratno (2013), kelebihan penggunaan media *diorama* yaitu:

- 1) Terbuat dari bahan yang hemat biaya dan tersedia secara umum.
- 2) Dapat digunakan berulang-ulang.
- 3) Dapat mengilustrasikan bentuk yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.
- 4) Mampu menampilkan detail yang umumnya tidak terlihat dengan mudah.

Amanda & Istianah (2022), mengungkapkan terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan media *diorama*, seperti :

- 1) Siswa tertarik dengan diorama ini karena bentuknya yang tiga dimensi dan memungkinkan mereka untuk memeragakan bagian-bagian langsung, disertai dengan warna-warna cerah yang digunakan.

2) Penggunaan media diorama ini efektif dalam menghemat pengeluaran, karena dapat digunakan secara berulang dan dalam rentang waktu yang berkepanjangan.

Setelah dilakukan menganalisis secara mendalam, terlihat bahwa penggunaan media *diorama* memiliki keunggulan yang dapat dipertimbangkan adalah kemampuannya menggunakan bahan yang murah dan mudah diperoleh, serta dapat digunakan berulang kali untuk merepresentasikan situasi yang sebenarnya. Di samping itu, diorama ini juga memvisualisasikan peristiwa yang terjadi di lokasi dan waktu tertentu dari berbagai perspektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

d. Kelemahan Media Diorama

Aris & Afina (2022), mengungkapkan bahwa kelemahan media *diorama* yakni sebaiknya tidak terlalu banyak unsur atau detail yang menyebabkan kerumitan, namun harus jelas dalam menyampaikan materi atau tujuan yang ingin disampaikan. *Diorama* tersebut juga harus menarik dan menarik perhatian siswa agar dapat termotivasi.

Selanjutnya menurut Ibad & SH (2022) terdapat beberapa kelemahan media *diorama* yakni kesulitan dalam mencapai fokus yang tepat karena diorama seringkali menampilkan banyak detail yang rumit. Selain itu, *diorama* juga membutuhkan ruang penyimpanan yang besar untuk mempertahankan keutuhannya. Solusi agar dapat terlihat oleh semua siswa di kelas secara jelas, diorama perlu dibuat dalam ukuran

yang lebih besar, sehingga semua siswa di kelas bisa melihatnya dengan mudah.

Normilasari & Haidawati (2016), mengemukakan ada beberapa kekurangan media diorama adalah:

- 1) Media ini tidak optimal untuk menjangkau target dalam jumlah besar.
- 2) Media ini dapat dioptimalkan dengan kreativitas baik dari guru maupun siswa dalam penggunaannya.
- 3) Proses pembuatan media ini memakan waktu dan memerlukan anggaran yang besar.
- 4) Media ini tidak dapat menampilkan gerakan dalam tampilannya.

Dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *diorama* adalah tidak semua siswa memiliki kemampuan kreatif yang dibutuhkan untuk membuatnya. Selanjutnya, media *diorama* tidak bisa menjangkau banyak siswa karena proses pembuatannya yang memakan waktu dan biaya besar. Kreativitas yang dibutuhkan dari guru dan siswa juga tinggi, sehingga tidak semua bisa menghasilkan *diorama* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

e. Cara Membuat Media *Diorama*

Pembuatan media *diorama* yang baik maka perlu diperhatikan langkah-langkah dalam pembuatan media *diorama*. Berikut ini langkah pembuatannya menurut Aswat dkk., (2020) adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema yang akan dibuat sesuai dengan materi pelajaran.

- 2) Membuat sketsa cakupan materi.
- 3) Membuat rancangan diorama.
- 4) Menyiapkan peralatan dan bahan.
- 5) Membuat bingkai dan alas media yang akan digunakan.
- 6) Membuat latar media.
- 7) Membuat dataran.
- 8) Menambahkan hal-hal detail.
- 9) Menambahkan elemen-elemen alam seperti rumput, pohon, rumah, pantai, jalan, sungai, dan lain lain.
- 10) Tahap finishing.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada kompetensi yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang mereka ikuti (Suhery dkk., (2020). Hasil pembelajaran mencakup penguasaan keterampilan kognitif, afektif, serta psikomotor yang diperoleh setelah siswa menjalani proses pendidikan formal (Purba dkk., 2024). Hal ini pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar merujuk pada segala pencapaian yang diraih oleh siswa berdasarkan penilaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum institusi pendidikan. Beberapa ahli berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil yang tercapai dari proses belajar yang dilakukan di kelas yang mencakup aspek kognitif,

afektif, dan psikomotor, dengan metode evaluasi yang mempertimbangkan kurikulum pembelajaran di lembaga pendidikan.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang antara lain pemahaman, motivasi emosional, minat dan fokus, pengetahuan dalam belajar, ketekunan, serta faktor fisik dan psikologis. Prestasi siswa dipengaruhi oleh beberapa elemen penting seperti kurikulum, jumlah jam belajar, dan lingkungan pendidikan termasuk ruang kelas serta peran guru (Riinawati, 2021).

Leni & Sholehun (2021) berpendapat banyak faktor yang berkontribusi terhadap hasil belajar siswa, termasuk faktor-faktor yang bersumber dari internal maupun lingkungan eksternal. Minat, bakat, motivasi, dan cara belajar adalah faktor internal, sementara lingkungan sekolah dan keluarga adalah faktor eksternal yang memengaruhi perkembangan individu.

Menurut Slameto (2015) berpendapat keberhasilan dalam pembelajaran ditentukan oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Minat dan motivasi siswa adalah aspek internal yang dapat memengaruhi tingkat pencapaian akademik internal, dapat dikatakan memainkan peran penting. Faktor eksternal, termasuk dukungan orang tua dan teknik pengajaran inovatif dari guru, turut berkontribusi signifikan.

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar sangatlah beragam, termasuk faktor internal seperti motivasi, bakat, dan kecerdasan, hal ini memainkan peran yang signifikan. Namun terdapat juga faktor eksternal seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, dukungan orang tua, kondisi fisik, dan mental siswa juga tidak dapat diabaikan.

c. Indikator Hasil Belajar

Pencapaian tujuan pendidikan menandakan keberhasilan indikator hasil belajar. Pemaparan oleh Meilani (2017) pada hasil belajar terdapat tiga indikator utama kognitif, afektif, dan psikomotor. Melalui ketiga ranah tersebut, dapat menilai pada tingkatan mana siswa sudah menguasai materi selama kegiatan pembelajaran. Proses belajar bukan hanya tentang aspek pengetahuan aja (kognitif), tapi juga tentang bagaimana siswa bisa berubah jadi lebih baik dalam tingkah laku (afektif) dan punya keterampilan yang andal (psikomotor). Walau begitu, guru seringkali lebih menitikberatkan pada aspek kognitif saat menilai hasil belajar.

Nabillah & Abadi (2019) menyebutkan bahwa indikator hasil belajar terdiri tiga ranah yaitu:

1) Ranah kognitif merupakan perubahan tertentu dalam fungsi kognitif yang terjadi di otak. Proses pembelajaran terdiri dari aktivitas yang dimulai dari pengenalan rangsangan, pertumbuhan, dan manipulasi objek.

2)Ranah afektif meliputi beragam tingkatan hasil belajar, dari yang amat mendasar hingga yang amat rumit. Dalam domain ini, terlihat jelas korelasi antara nilai numerik dengan sikap dan perilaku peserta didik.

3)Ranah psikomotor, diketahui dalam ranah ini hasil belajar disusun berdasarkan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa sudah menguasai hasil belajar dengan yang rendah.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar adalah bentuk instrumen esensial yang digunakan untuk memastikan tercapainya tujuan pendidik terkait siswa. Dengan memperhatikan indikator, pendidik dapat memahami lebih baik tentang kemajuan siswa dan memperbaiki strategi pengajaran sesuai keperluan siswa.

4. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Apabila menilik IPAS menganalisis secara mendalam, kehidupan manusia baik makhluk hidup maupun sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Suhelayanti dkk., 2023).

Pada Kurikulum 2013 dan beberapa kurikulum sebelumnya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara

terpisah. Namun, dengan hadirnya Kurikulum Merdeka, kedua mata pelajaran tersebut diajarkan bersama-sama. Ini menandakan bahwa integrasi antara IPA dan IPS ternyata dapat dilakukan.

Kurikulum merdeka menghadirkan IPAS sebagai gabungan antara ilmu pengetahuan alam dan sosial. Siswa diarahkan untuk berkembang sejalan dengan profil pelajar Pancasila dalam tujuan pembelajaran IPAS serta :

- 1) Terlibat aktif dalam upaya memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan mengedepankan keadilan.
- 2) Memancing siswa untuk memahami sehingga siswa dapat mengenali fenomena yang berhubungan dengan manusia dan memahami bagaimana fenomena tersebut berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
- 3) Mendorong pemahaman dan penghayatan terhadap prinsip-prinsip IPAS dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Menggunakan keterampilan inkuiri untuk membantu mengidentifikasi dan merenungkan sampai pada pemecahan masalah melalui tindakan nyata (Suhelayanti dkk., 2023).

IPA menitikberatkan pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sementara IPS lebih memusatkan perhatian pada konteks sosial yang berkaitan dengan masyarakat. Salah satu pelajaran pada kurikulum merdeka dengan mata pelajaran digabungkan Ilmu Pengetahuan Alam

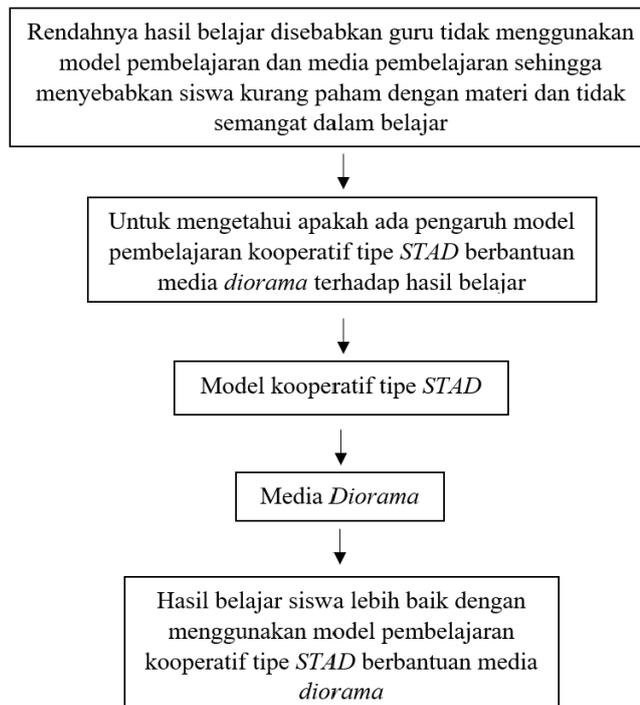
(IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS memiliki makna untuk menumbuhkan keingintahuan bagi siswa berkaitan dengan kejadian atau fenomena yang terjadi di sekitarnya. Harapan yang mendalam berangkat dari rasa ingin tahu ini dapat memotivasi siswa untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang mekanisme kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di bumi. IPAS sebagai jembatan bagi siswa sehingga siswa dapat menggali serta memanfaatkan kekayaan dan kearifan lokal didukung dengan negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal.

B. Kerangka Berpikir

Rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurangnya penguasaan pada model pembelajaran dan masih menggunakan *teacher centered* yang kurang menumbuhkan semangat siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran sehingga siswa kurang fokus dan membuat siswa kesulitan pada saat diminta untuk menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran berkelompok bisa membantu meningkatkan kolaborasi dan partisipasi aktif siswa pada penyelenggaraan belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* sebagai model pembelajaran dengan sintaks yang dimilikinya.

Selain itu, pada pelaksanaan penelitian, ada kelas yang diajar dengan perlakuan menggunakan media *powerpoint* sedangkan kelas berbeda akan diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media

diorama yang nantinya selesai diberikan setiap masing-masing kelas akan dinilai berpengaruh atau tidak. Dari kerangka pemikiran di atas, dapat disimpulkan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban dari permasalahan yang telah diteliti dalam penelitian dari penjelasan dengan dugaan sementara. Dengan menggunakan kerangka pemikiran yang telah dianalisis, hipotesis yang dapat dirumuskan adalah :

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS siswa SD

H_1 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS siswa SD