

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I membahas mengenai (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Di era 5.0 teknologi digital mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satu jenis teknologi yang berkembang pesat adalah *gadget* (Sundahry dkk: 2023). Perkembangan ini menjadikan *gadget* menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* tidak mengenal usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari (Yuni dkk: 2024). Anak-anak yang berada di masa serba ingin tahu memiliki rasa penasaran tentang teknologi *gadget*. *Gadget* memiliki banyak manfaat positif pada bidang pendidikan salah satunya mempermudah siswa dalam mencari informasi (Tarakarti dkk: 2022). Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan terhadap *gadget*. Ketergantungan terhadap *gadget* dapat membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial dibandingkan dengan belajar (Rahayu dkk: 2021).

Belajar merupakan proses perubahan perilaku dan ilmu pengetahuan yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya (Faizah & Kamal, 2024). Belajar merupakan aktivitas yang setiap hari dilakukan oleh setiap anak disetiap

waktu dan tempat, terutama bagi anak pra sekolah hingga anak sekolah dasar (Rahmawati, 2020). Belajar adalah suatu modifikasi sikap yang berkesinambungan dan diperoleh melalui pengalaman lampau maupun dari pengajaran yang direncanakan oleh guru di sekolah. Menurut Wahjono (2022) aktivitas belajar terjadi setiap waktu dan tempat, khususnya pra sekolah hingga sekolah dasar, di mana modifikasi sikap secara berkesinambungan terjadi melalui pengalaman. Dengan landasan tersebut, rendahnya kompetensi kognitif di Gugus I Kecamatan Manggis dapat diinterpretasikan sebagai cerminan dari hambatan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Manggis Tahun Ajaran 2024/2025 diperoleh bahwa dari beberapa mata pelajaran yang ada di SD, salah satu mata pelajaran yang memperoleh nilai yang belum optimal yaitu pada mata pelajaran IPAS. Hal ini didukung dari hasil ulangan harian pada mata pelajaran IPAS semester II. Hasil tersebut akan disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Nilai Siswa Kelas IV SD Mata Pelajaran IPAS Semester II

Sekolah	Jumlah Siswa	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
SDN 1 Nyuhtebel	20	8	40%	12	60%
SDN 2 Nyuhtebel	20	7	35%	13	65%
SDN 1 Pesedahan	18	9	50%	9	50%
SDN 1 Tenganan	10	4	40%	6	60%
SDN 2 Tenganan	12	4	33%	8	67%
Total	80	32	40%	48	60%

Sumber: Wali Kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Manggis

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) Agung (2022), disimpulkan bahwa sebanyak 60% dari 80 siswa mencapai kategori rendah dalam mata pelajaran IPAS. Sebanyak 60% siswa belum mencapai ketuntasan sehingga hanya 40% siswa yang

berhasil tuntas. Faktor penyebab dari rendahnya kompetensi kognitif, yaitu 1) penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga mengurangi fokus belajar siswa yang dapat menjadikan siswa malas belajar, 2) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) yang membuat siswa pasif, 3) kurangnya variasi metode pengajaran yang menyebabkan pembelajaran monoton, 4) rendahnya tingkat keaktifan siswa akibat pendekatan yang tidak partisipatif, 5) kurangnya fasilitas sekolah yang memadai. Menurut Akbar & Hadi (2023) kurangnya penggunaan model serta media pembelajaran yang dapat merangsang peran aktif siswa. Jika pembelajaran dibiarkan pasif dan monoton dapat berdampak pada rendahnya kompetensi kognitif siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Guru dalam pembelajaran di kelas memiliki peran penting sebagai fasilitator, yang membimbing siswa dalam memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan (Santoso dkk: 2021). Guru sebagai fasilitator, tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengarah, pemotivasi dan pendukung dalam proses belajar (Panjaitan & Hafizza, 2025). Salah satu model pembelajaran yang menekankan peran guru sebagai fasilitator adalah model pembelajaran STAD.

Model pembelajaran STAD merupakan pendekatan pembelajaran yang mengedepankan kerja sama antara siswa dalam kelompok kecil. Menurut Candradewi (2020) penggunaan model pembelajaran STAD dapat membuat siswa lebih aktif secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model pembelajaran ini juga dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar serta siswa dapat menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Dengan menggunakan model pembelajaran STAD diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial dan akademik secara optimal tanpa tergantung pada perangkat digital. Selain

model pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai alat bantu yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan (Nurfadhillah dkk: 2021). Media 3D merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menggambarkan fenomena geografi atau lingkungan secara visual dan interaktif. Menurut Budiman (2023) media 3D memiliki kelebihan yaitu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit secara lebih konkret, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Solusi yang dapat ditawarkan dalam permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik serta berpusat pada siswa (*student center*). Salah satu model pembelajaran yang menarik serta berpusat pada siswa yaitu model pembelajaran STAD. Model pembelajaran STAD dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri, keaktifan, dan kompetensi kognitif siswa (Suparsawan, 2021). Dengan adanya model ini, dapat membantu menjauhkan siswa dari ketergantungan pada *gadget*. Dengan pemanfaatan media pembelajaran 3D Kenampakan Alam, siswa dapat mengalami pembelajaran yang interaktif dan konkret, sehingga siswa lebih fokus dalam memahami konsep secara langsung daripada terpaku pada layar (Yustitia dkk: 2023). Penggunaan media pembelajaran 3D Kenampakan Alam dalam penelitian ini tidak semata-mata merupakan pemilihan materi, melainkan dirancang sebagai solusi strategis untuk mengatasi rendahnya kompetensi kognitif siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan kajian literatur peneliti terdahulu mengenai model pembelajaran STAD yang dilakukan oleh Sianturi (2024) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran STAD terhadap kompetensi kognitif siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Aryani, (2022)

menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD dapat meningkatkan kompetensi kognitif muatan IPS kelas IV SD. Terdapat penelitian lain dilakukan oleh Sumitadewi (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan kompetensi kognitif siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fitri & Zumrotun (2024) menyimpulkan bahwa penggunaan media dalam model pembelajaran STAD memberikan dampak yang signifikan terhadap kompetensi kognitif. Model pembelajaran STAD secara konsisten menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kompetensi kognitif siswa. Penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak yang lebih signifikan baik dalam aspek motivasi maupun pemahaman materi.

Sehingga berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media pembelajaran 3D Kenampakan Alam Terhadap Kompetensi Kognitif IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Manggis Tahun Ajaran 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, sehingga dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Rendahnya kompetensi kognitif IPAS semester II dilihat dari ulangan harian siswa.
- 2) Penggunaan *gadget* yang berlebihan yang mengurangi fokus belajar.
- 3) Minimnya penggunaan media pembelajaran terutama media konkret pada pembelajaran IPAS.

- 4) Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS akibat dari penggunaan metode pembelajaran kurang tepat dan masih bersifat satu arah.
- 5) Pembelajaran IPAS belum terlaksana dengan baik di sekolah dan kelemahannya terletak pada cara guru mengajar yang kurang bervariasi sehingga kurang menarik motivasi siswa dalam belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada permasalahan yaitu rendahnya kompetensi kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang berfokus pada topik “Di Sini Tempat Tinggalku” dengan menggunakan model pembelajaran STAD dengan berbantuan media pembelajaran 3D Kenampakan Alam untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Manggis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran STAD berbantuan media pembelajaran 3D Kenampakan Alam terhadap kompetensi kognitif IPAS siswa kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Manggis Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh yang signifikan model pembelajaran STAD berbantuan media pembelajaran 3D Kenampakan Alam terhadap kompetensi kognitif IPAS siswa kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Manggis Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yang dijabarkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, setelah diketahui hasil dari penelitian ini yang berupa pengaruh model pembelajaran STAD berbantuan media pembelajaran 3D Kenampakan Alam terhadap kompetensi kognitif IPAS kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Manggis diharapkan dapat bermanfaat serta memberikan sumbangan bagi pembaca dan guru dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPAS terutama dalam hal penggunaan model dan media pembelajaran di Sekolah Dasar dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui pembelajaran yang bervariasi dan efektif sehingga dapat memperbaiki sistem pembelajaran di kelas dengan menggunakan model-model pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru untuk memberikan ruang yang luas pada model

pembelajaran Kooperatif seperti pembelajaran STAD berbantuan media pembelajaran 3D Kenampakan Alam dalam pembelajaran IPAS, sehingga nantinya diharapkan guru akan terbiasa menggunakan model pembelajaran dalam pembelajarannya.

b. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran STAD berbantuan media pembelajaran 3D Kenampakan Alam ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa lebih termotivasi untuk belajar IPAS. Serta diharapkan meningkatkan komunikasi dan rasa tanggung jawab serta kerja sama dalam kelas dengan teman-temannya sehingga pembelajaran yang dilangsungkan menjadi lebih bermakna.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan pertimbangan saat menyusun suatu program untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran IPAS.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan acuan atau referensi bagi peneliti dalam menerapkan model pembelajaran STAD dan dapat bermanfaat sebagai pedoman dalam penyusunan karya tulis ilmiah. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memperkaya hasil penelitian pendidikan yang telah ada terkait model pembelajaran dalam pembelajaran IPAS.