

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi dan arus informasi yang semakin cepat, manusia dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan beradaptasi dalam berbagai situasi kehidupan. Kemampuan tersebut tidak hanya dibutuhkan dalam dunia kerja, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari agar seseorang mampu menghadapi perubahan zaman dengan baik. Selain itu, interaksi sosial yang efektif, sikap tanggung jawab, serta kemampuan berkomunikasi menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki setiap individu sejak dini. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang dapat membantu membentuk individu yang aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama dalam lingkungan sosialnya.

Dalam mempersiapkan manusia Indonesia supaya mempunyai kemampuan hidup sebagai diri sendiri dan warga negara yang religius, kreatif, inovatif, efektif dan produktif serta ikut serta dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No 67 Tahun 2003). Selama proses belajar mengajar Dalam pembelajaran dapat melibatkan banyak hal, Pemilihan Metode sangat memiliki pengaruh yang besar pada hasil belajar dan keaktifan belajar (Sani, 2015:12).

Meskipun model pembelajaran Jigsaw telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran dan dinilai mampu meningkatkan keaktifan siswa, pada kenyataannya penerapan model ini belum sepenuhnya dilakukan secara optimal di sekolah dasar. Sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Padahal, menurut teori pembelajaran kooperatif, siswa seharusnya diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling bertukar informasi agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori yang menekankan pentingnya

pembelajaran aktif dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh guru.

Menurut Suryanita & Kusmariyatni (2021:81), model pembelajaran Jigsaw mampu mendorong siswa untuk aktif dan bekerja sama dalam memahami materi pelajaran. Namun, pada kenyataannya di SDN 86 Bengkulu Selatan keaktifan siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga masih kurang bekerja sama ketika belajar kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan adanya gap antara teori yang menyatakan bahwa model Jigsaw dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan fakta di lapangan yang menunjukkan siswa masih pasif dalam pembelajaran.

Keaktifan belajar pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang dapat memicu peserta didik untuk aktif dalam hal bertanya dan berpendapat (Nining, 2018:12). Salah satu prinsip yang sangat penting dalam pembelajaran adalah keaktifan. Hasil belajar dapat dicapai oleh peserta didik secara optimal dan tidak terlepas dari upaya yang dilakukan oleh guru, serta keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran (Sinar, 2018:25). Strategi pembelajaran yang ditawarkan adalah strategi belajar aktif (Hartono, 2008:12). Untuk mengejar ketertinggalan perlu adanya peningkatan keaktifan belajar dengan melakukan inovasi terhadap pelajaran (Simanjutak, 2018:14).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal peneliti di SDN 86 Bengkulu Selatan pada hari Selasa, tanggal 07 Oktober 2025 di kelas III pada saat itu mewawancarai salah satu guru kelas III SDN 86 Bengkulu Selatan yaitu bapak Yakinudin, S.Pd mengatakan bahwa metode mengajar yang digunakan di dalam kelas yaitu metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab sehingga terlihat bahwa proses pembelajaran yang terjadi cenderung pasif serta tidak terjalin proses pembelajaran dua arah dikarenakan guru

menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model belajar penemuan sehingga kurangnya peran siswa dalam proses pembelajaran menjadikan guru lebih banyak menjadi peran utama dalam proses pembelajaran dan siswa hanya menyimak pelajaran saja menjadikannya kurang antusias hal ini dapat terlihat saat guru mengadakan quiz, siswa enggan mengangkat tangan untuk menjawab. Siswa kurang bekerja sama dengan baik saat belajar dalam kelompok menyebabkan kurangnya interaksi dan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Media dan sumber belajar pembelajaran yang digunakan guru berupa media buku ajar saja sehingga kurang menarik serta efektif dalam pembelajaran. Bapak Yakin Nudin selaku guru kelas III juga mengatakan penyebab lain kurangnya keaktifan belajar siswa yaitu karena ada beberapa siswa yang belum pandai membaca. Serta hal lain saat di dalam kelas yaitu, peserta didik belum sepenuhnya melibatkan diri dalam proses pembelajaran yang telah dirancang oleh guru, sehingga peserta didik kurang memperhatikan pelajaran, kurang kondusif, dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa sulit menangkap pelajaran sehingga Nilai ketuntasan siswa hanya 40% dan 60% nilai ketuntasan siswa masih di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada setiap pelajaran yang terdapat dalam tema di pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya Menurut Sidney, dkk (2024:791), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA Sekolah Dasar menyatakan bahwa hasil penelitian analisis deskriptif atau studi kepustakaan ini berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa SD, sehingga harus dipertimbangkan sebagai salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk siswa belajar di kelas. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, siswa dibagi menjadi kelompok kecil dengan tugas masing-masing untuk memahami dan mengajar bagian tertentu dari materi kepada rekan satu kelompok. Salah satu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang paling efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPA, termasuk

pendahuluan, eksplorasi terfokus, melaporkan dan menyusun ulang, dan integrasi dan evaluasi.

Namun, berdasarkan penelitian peneliti secara spesifik untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap keaktifan siswa kelas III SDN 86 Bengkulu Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis sejauh mana penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas III SDN 86 Bengkulu Selatan.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 86 Bengkulu Selatan” Pada Desa Karang Cayo, Kecamatan Pino Raya, Kabupaten Bengkulu Selatan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN 86 Bengkulu Selatan. Melalui penerapan model pembelajaran Jigsaw, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran, baik dalam berdiskusi, bertanya, menjawab, maupun bekerja sama dengan teman sekelompoknya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan maka dapat diidentifikasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPAS masih tergolong rendah.
2. Sebagian siswa belum berani mengemukakan pendapat atau bertanya selama pembelajaran berlangsung.
3. Kegiatan belajar masih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang terlibat secara aktif.
4. Model pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya menumbuhkan kerja sama antarsiswa.
5. Siswa cenderung pasif ketika diberikan tugas kelompok karena belum ada pembagian tanggung jawab yang jelas.

C. Batasan Masalah

Sebagaimana telah dikemukakan pada latar belakang dan identifikasi masalah dan agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok utama permasalahan dan untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Fokus pada pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap keaktifan siswa.
2. Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas III SDN 86 Bengkulu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah” Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN 86 Bengkulu Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 86 Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat tersebut diantaranya

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya data hasil penelitian pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran jigsaw dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

a) Bagi guru

penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas, khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

b) Bagi siswa

penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat membantu meningkatkan kemampuan kerja sama, tanggung jawab, dan keaktifan dalam proses belajar, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

c) Bagi sekolah

penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pengembangan profesional guru.

d) Bagi peneliti selanjutnya

hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan dan dasar untuk melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif dan keaktifan belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.