

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar yakni dengan partisipasi kolaboratif antara guru dan siswa (Prasetyo & Abduh, 2021). Keaktifan belajar adalah suatu aktivitas siswa yang melibatkan kemampuan emosional pribadi, untuk mempelajari yang baik dengan mendengarkan, menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan orang lain yang awalnya pasif menjadi aktif (Mahmudah dkk., 2022).

Siswa merupakan subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Proses pengajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan diperoleh ketika siswa dengan aktif berusaha mencapainya. Keaktifan siswa tersebut perlu dilihat dari segi fisik dan juga segi psikologis. Jika hanya salah satu dari dua kategori itu yang aktif, maka tujuan dari pembelajaran dapat dikatakan belum tercapai. Hal itu sejalan dengan siswa yang tidak belajar dikarenakan tidak merasakan adanya perubahan pada dirinya (Sari dkk., 2022).

Keaktifan adalah suatu peranan yang penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung. Keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya mendengar ataupun sekedar memahami materi tetapi siswa akan terlibat langsung seperti menjelaskan tugas di depan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi yang berbeda-beda (Putri & Firmansyah, 2019).

Upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa perlu menerapkan inovasi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif saat mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam belajar dapat dilihat keikutsertaannya dalam melaksanakan tugas belajar tersebut. Melalui proses interaksi, kemampuan peserta didik akan berkembang, baik mental maupun intelektualnya. Salah satu masalah yang muncul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya keaktifan peserta didik pada saat mengikuti proses belajar mengajar, sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Untuk meningkatkan dan mengoptimalkan Keaktifan belajar diperlukan model pembelajaran yang lebih menyenangkan kepada aktivitas para peserta didik selama proses pembelajaran. Perlu upaya inovatif agar pembelajaran lebih menarik dan merangsang siswa menumbuhkan kreativitas belajar. Diharapkan dengan model pembelajaran yang efektif dan menekankan aktifitas siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau model untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran dan mengelolah pembelajaran (Sutikno, 2019).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam pengembangan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar dan masyarakat. Berdasarkan hasil Observasi Di SD Negeri 48 Kota Ternate, ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, terutama pada siswa kelas IV. Beberapa faktor tersebut meliputi kurangnya minat siswa, kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan, hanya sedikit siswa yang mau menjawab, dan kurangnya interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran konvensional yang dominan digunakan di kelas kurang mendukung keaktifan siswa. Dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, perlu adanya pendekatan pembelajaran yang lebih berorientasi pada interaksi siswa.

Model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *jigsaw*, dapat menjadi alternatif yang efektif. Tipe *jigsaw* memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, di mana masing-masing anggota bertanggung jawab

atas pembelajaran dan pemahaman konsep tertentu. Pendekatan ini diharapkan dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam belajar IPAS, sekaligus meningkatkan keterampilan kerjasama antar siswa. Dari hasil penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh peneliti Sulistyowati (2017) menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran konstruktivistik, dimana siswa dituntut untuk menggali atau membangun pengetahuan sendiri sehingga aktifitas dalam pembelajaran menjadi berpusat pada siswa. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengatasi kesulitan pemahaman konsep, dan meningkatkan keterampilan sosial dan berbantu media pembelajaran Emaze. Media pembelajaran menggunakan Emaze memiliki banyak keunggulan. Media pembelajaran Emaze dapat menambah wawasan peserta didik secara praktis dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Suci dkk., 2022). Dengan demikian, latar belakang ini menjadi dasar bagi penelitian atau implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada siswa kelas 4 SD Negeri 48 Kota Ternate sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran IPAS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang masih kurang kondusif atau pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa.
2. Kurangnya minat belajar siswa, siswa mungkin menganggap pembelajaran kurang menarik atau sulit dipahami, sehingga kurang termotivasi untuk aktif dalam proses belajar.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, dapat menghambat proses pembelajaran kolaboratif dan mengurangi tingkat keaktifan pada peserta didik.
4. Kurangnya interaksi antar siswa, dapat mengakibatkan kurangnya pertukaran ide dan pandangan, sehingga menghambat perkembangan pemahaman siswa terhadap materi IPAS
5. Penggunaan metode atau model yang masih kurang interaktif, sehingga dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat. Keterbatasan variasi dalam penyampaian materi juga dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantu Media Emaze dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 48 Kota Ternate?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantu Media Emaze pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 48 Kota Ternate?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. **Untuk mengetahui proses penerapan keaktifan belajar siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantu Media Emaze pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 48 Kota Ternate.**
2. **Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *jigsaw* berbantu Media Emaze pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 48 Kota Ternate.**

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru kelas dalam memilih pendekatan pembelajaran yang efektif dan dan guru dapat mengembangkan

strategi pengajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran mata pelajaran IPAS.

2. Bagi Siswa

Meningkatnya keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, bertukar ide, dan bekerja sama dalam memahami konsep-konsep IPAS, sehingga memperdalam pemahaman siswa.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri sebagai calon seorang guru, dengan adanya penelitian ini dapat memacu peneliti dalam mempersiapkan diri untuk menjalankan tugas dihari depan dan penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan studi-studi lebih lanjut seputar model pembelajaran kooperatif Tipe *jigsaw* dan dampaknya terhadap pembelajaran mata pelajaran IPAS di tingkat SD.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru SDN 48 Kota Ternate mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *jigsaw* tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. **Siswa mampu mengikuti penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *jigsaw* yang dilakukan oleh guru dengan baik dan benar maka meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS**

G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperoleh data yang relevan dengan judul penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini akan dibatasi pada pembelajaran IPAS, dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *jigsaw* berbantu Media Emaze selama proses pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 48 Kota Ternate.

H. Definisi Istilah/Operasional

Sehubungan dengan judul proposal agar lebih jelas maksudnya, maka penulis mengemukakan pengertian definisi istilah/operasional yang dianggap perlu dari judul tersebut.

1. Model pembelajaran kooperatif model *jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Seperti diungkapkan oleh Lie (1999), bahwa pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara *heterogen* dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.
2. Keaktifan belajar siswa yaitu aktivitas siswa dalam proses belajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas

siswa, meningkatkan kemampuan yang dimiliki, serta mencapai siswa yang kreatif dan mampu menguasai konsep-konsep. Menurut Hamdani (2011) pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu Pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar, dibutuhkan berbagai pendukung di dalam proses pembelajaran, yaitu dari sudut siswa, guru, situasi belajar, program belajar dan dari sarana belajar. Menurut Ahmad (2019) keaktifan belajar merupakan suatu hal yang berperan penting di dalam setiap proses belajar mengajar. Dengan adanya daya keaktifan dari siswa di dalam proses pembelajaran, maka siswa sebagai peserta didik akan lebih cenderung akan memiliki rasa ketertarikan dan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar (Naziah dkk., 2020).

3. Media Emaze merupakan sebuah media presentasi yang dapat diakses melalui *computer* atau *smartphone* yang terhubung ke internet untuk menggunakannya. Emaze dilengkapi dengan fitur-fitur yang akan membuat kita lebih mudah dan menarik dalam membuat slide presentasi. Dibandingkan dengan aplikasi presentasi lainnya seperti *powerpoint* yang biasa digunakan tidak terdapat efek 3D, tidak memiliki alat penerjemah otomatis dan tidak bisa membagikan presentasi secara otomatis. Media emaze didalamnya terdapat fitur-fitur 2D dan 3D, dapat membagikan presentasi secara otomatis dan memiliki alat penerjemah secara otomatis (Suci dkk., 2022).

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kemendikbud, 2022).