

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mulai usia awal, penguasaan kompetensi akademik serta keterampilan peserta didik dibangun melalui pendidikan dasar sebagai pijakan utama, termasuk pada pelajaran IPAS (Sanjaya, 2025). IPAS berperan guna menumbuhkan pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka, serta membentuk keterampilan berpikir ilmiah. Berbagai kendala masih mewarnai pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah dasar, di antaranya tingkat partisipasi siswa yang relatif rendah serta keaktifan pada aktivitas pembelajaran yang belum optimal. Kondisi tersebut turut memengaruhi kedalaman pemahaman konsep yang diperoleh murid (Susanto, 2024).

Mengacu pada jenjang SD, IPA termasuk salah satu mata pelajaran penting yang diberikan kepada siswa sejak dini. Menurut pendapat Wiyasa, dkk (2020) mata pelajaran ini bermaksud membekali siswa dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dasar mengenai peristiwa alam yang terlaksana di sekitar mereka. Dengan pelajaran IPAS, murid- diharapkan bisa mengembangkan keingintahuan, berpikir kritis, serta memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah secara ilmiah. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan kemampuan pengetahuan murid pada pelajaran IPAS, khususnya di kelas III Sekolah Dasar, masih tergolong rendah. Hal ini menjadi sebuah fenomena yang mengkhawatirkan, mengingat pembelajaran IPAS seharusnya menjadi dasar dalam membangun nalar ilmiah sejak dini.

Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa banyak murid yang mengalami kesusahan saat memahami konsep-konsep dasar IPAS. Permasalahan tersebut berimplikasi dengan kecilnya capaian hasil belajar, minimnya keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran, serta menurunnya motivasi mereka dalam mempelajari IPAS (Agung, 2024). Minimnya motivasi belajar dapat tercermin dari perilaku murid yang kurang antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, cenderung pasif, serta belum menunjukkan keingintahuannya yang memadai terhadap materi yang disajikan (Kurniawati, 2020). Kondisi tersebut menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, baik terkait strategi pengajaran maupun media yang dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi (Arsyad, 2017).

Permasalahan ini semakin diperkuat oleh kenyataan bahwa metode belajar yang dimanfaatkan masih sering yakni model *discovery learning* yang digunakan berkali-kali dalam pembelajaran sehingga sudah terbiasa dilakukan di kelas (Slavin, 2020). Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton, kurang bermakna, dan tidak mampu menjangkau berbagai karakteristik belajar siswa yang berbeda-beda (Ardana, 2020).

Di sisi lain, teknologi pembelajaran yang seharusnya bisa dimanfaatkan guna mendorong aktivitas belajar sering kali belum digunakan secara maksimal di kelas. Menurut Pratiwi (2022) banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti audio-visual dalam proses pengajaran, padahal media tersebut terbukti bisa memudahkan murid saat memahami konsep-konsep abstrak, menaikkan partisipasi murid, dan mengakibatkan aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran IPAS, media audio-

visual memiliki peran penting karena mampu menyajikan materi secara lebih konkret dan realistik, seperti menampilkan simulasi fenomena alam yang sulit diamati secara langsung oleh siswa.

Melihat fenomena dan permasalahan tersebut, maka muncul harapan agar proses pembelajaran IPAS dapat lebih ditingkatkan melalui penggunaan strategi dan media ajar yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik murid. Salah satu cara yang dinilai mampu menjawab tantangan itu yakni pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Dalam pendekatan tersebut, murid dilibatkan secara aktif melalui pembentukan grup kecil. Setiap murid memegang tanggungjawab atas bagian materi tertentu, kemudian menyampaikan serta mengajarkannya kepada anggota grup lainnya (Wahyuningtyas, 2021).

Mengacu pada riset Sari (2023), pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terbukti bisa menaikkan luaran belajar serta motivasi siswa, terutama apabila diterapkan secara berkelanjutan dan dipadukan dengan pendekatan yang tepat. Proses pembelajaran dalam model ini berlangsung secara kolaboratif dan interaktif karena murid bukanlah bergantung pada penyampaian pendidik, melainkan juga saling belajar dengan rekan sekelasnya. Selain itu, suasana belajar yang positif turut terbentuk sehingga setiap murid terdorong untuk berperan aktif dan memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran.

Solusi lain yang mendukung optimalisasi pembelajaran IPAS adalah pemanfaatan media audio-visual. Media ini memberikan stimulus visual dan auditori yang memudahkan murid guna mengingat serta mengerti materi dengan baik (Uno, 2021). Dalam masa pembelajaran yang menantang seperti pandemi Covid-19, pemanfaatan media audio & visual terbukti efektif saat

mempertahankan motivasi belajar murid, meskipun kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Kombinasi antara model pembelajaran *Jigsaw* dan media audio-visual diyakini bisa saling melengkapi dan memperkuat efektivitas pembelajaran, karena masing-masing memberikan pendekatan yang berbeda namun saling mendukung dalam membangun pemahaman dan minat siswa terhadap materi pelajaran (Azmi, 2021). Siswa dapat lebih memahami materi secara mendalam, termotivasi untuk belajar, serta mampu mengembangkan kompetensi pengetahuan yang dibutuhkan. Guru pun diharapkan lebih terbantu dalam menyampaikan materi melalui strategi yang efektif dan media yang menarik.

Mengacu pada fenomena, permasalahan, harapan, serta alternatif solusi yang telah diuraikan, riset ini perlu dilaksanakan guna mengkaji sejauh mana pengaruh pengimplementasian pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang didukung media audio & visual terhadap penguasaan pengetahuan dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III SD. Luaran dari studi ini harapannya bisa menyumbangkan kontribusi bagi pendidikan dasar, terutama dalam pengembangan strategi pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan murid serta tuntutan perkembangan zaman. Karenanya, peneliti bermaksud guna menjalankan kajian dengan lebih mendalam terhadap riset ini dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Audio-Visual terhadap Penguasaan Pengetahuan dan Motivasi Belajar Muatan IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran IPA di tingkat SD memiliki peranan yang signifikan guna

membuat kemampuan berpikir ilmiah, melatih keterampilan mengamati, serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap lingkungan di sekitarnya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di kelas III masih menghadapi sejumlah permasalahan yang menghambat pencapaian kompetensi pengetahuan dan motivasi belajar siswa. Beberapa permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Penguasaan Pengetahuan IPAS Belum Optimal

Banyak siswa masih kesulitan memahami konsep-konsep dasar IPAS, seperti materi tentang makhluk hidup, lingkungan, atau perubahan benda. Kondisi tersebut tercermin pada hasil ulangan harian dan penugasan murid yang masih belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal.

2. Motivasi Belajar Siswa Belum Optimal

Pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan berorientasi pada guru menyebabkan murid kurang terlibat secara aktif serta cenderung bersikap pasif. Kondisi ini membuat murid mudah merasa jenuh dan kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran IPAS, terutama ketika proses belajar hanya mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa didukung variasi media ajar.

3. Penggunaan Model Pembelajaran Inovatif Belum Optimal

Guru cenderung belum memanfaatkan pendekatan pembelajaran kooperatif seperti tipe *Jigsaw* yang terbukti efektif guna meningkatkan interaksi serta tanggung jawab belajar siswa. Kurangnya pelatihan atau keterbatasan waktu menjadi penyebab tidak optimalnya penerapan model tersebut.

4. Keterbatasan Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual

Media audio & visual yang bisa menyajikan proses ilmiah secara konkret belum dimanfaatkan secara maksimal. Padahal, penggunaan media ini sangat memudahkan murid guna memahami materi abstrak dan menaikkan ketertarikan belajar.

5. Integrasi Antara Model Dan Media Belum Optimal

Pembelajaran sering tidak mengintegrasikan model pembelajaran aktif seperti *Jigsaw* dengan media pembelajaran modern. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak berjalan secara optimal untuk mendukung ketercapaian kompetensi dan peningkatan motivasi belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Studi ini fokus dalam peningkatan kompetensi pengetahuan dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas III SD. Langkah yang ditempuh dalam riset ini dilakukan melalui pengimplementasian pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dipadukan dengan pemanfaatan media audio dan visual. Guna memastikan studi ini berjalan secara sistematis dan efektif, maka batasan permasalahan difokuskan pada beberapa aspek berikut:

1. Media pembelajaran yang dipakai pada pendekatan pembelajaran kontekstual terbatas pada media audio-visual, dalam bentuk video pembelajaran dan animasi edukatif yang relevan dengan materi IPAS kelas III SD.
2. Kompetensi siswa yang diukur dalam riset ini hanya mencakup pengetahuan (kognitif) sesuai dengan capaian pembelajaran pada muatan materi IPAS kelas III berdasarkan kurikulum yang berlaku.
3. Motivasi belajar yang diteliti dibatasi pada aspek internal siswa, meliputi

minat, perhatian, rasa ingin tahu, dan semangat belajar selama mengikuti proses pembelajaran IPAS.

Dengan pembatasan ini, diharapkan penelitian berjalan lebih terfokus, terarah, dan bisa menyumbangkan hasil yang relevan dan aplikatif relevan dengan konteks kelas dan kebutuhan peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan yang ada dalam uraian latar belakang tersebut, permasalahan yang dikaji pada riset ini dirumuskan dibawah:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media audio-visual berpengaruh terhadap motivasi belajar muatan IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media audio-visual berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan muatan IPAS siswa Kelas III Sekolah Dasar?
3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media audio-visual berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan dan motivasi belajar muatan IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai di riset ini yakni:

1. Guna mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media audio-visual terhadap motivasi belajar muatan IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Guna mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

berbantuan media audio-visual terhadap penguasaan pengetahuan muatan IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar.

3. Guna mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media audio-visual berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan dan motivasi belajar muatan IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Studi ini harapannya bisa menyumbangkan sejumlah manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dalam bidang pendidikan, riset ini berperan dalam memperkaya wawasan teoretis, terutama terkait penggunaan pendekatan belajar kooperatif tipe *Jigsaw* serta penggunaan media audio dan visual dalam pembelajaran IPAS. Kontribusi lainnya terlihat pada upaya pengembangan model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan sekaligus motivasi belajar murid.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Menyediakan informasi serta landasan pertimbangan guna menentukan dan mengimplementasikan pendekatan belajar kooperatif tipe *Jigsaw* yang dikombinasikan dengan media audio & visual, guna upaya menaikkan luaran belajar dan motivasi siswa dalam pelajaran IPAS.

2. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan kemampuan analisis, kreativitas, dan motivasi belajar sehingga penguasaan kompetensi pengetahuan IPAS menjadi lebih optimal melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

3. Bagi Sekolah

Menjadi acuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS secara keseluruhan, serta memperbaiki aktivitas belajar mengajar sehingga mutu pendidikan di sekolah bisa naik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menyediakan data dan temuan empiris yang bisa dipakai dasar guna riset lanjutan pada pengembangan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif.

