

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu fondasi utama bagi kemajuan bangsa. Dunia pendidikan menuntut kita mengikuti perkembangan zaman yang terus maju, untuk itu peserta didik perlu dibekali nilai-nilai karakter nasionalis sebagai upaya mengantisipasi dampak derasnya arus globalisasi (Niyarci, 2022). Arus globalisasi yang begitu pesat ini menyebabkan tenaga pendidik berperan penting dalam mempersiapkan individu untuk hidup di masa depan yang terus berkembang. Menurut Banarsari dkk., (2023) saat ini pendidikan berfokus pada konsep abad ke-21 yang menekankan pada empat pilar: *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*.

Badan Nasional Standar Pendidikan menyusun paradigma pendidikan abad ke-21 berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menekankan keseimbangan ilmu pengetahuan, sikap, kemandirian, keberagaman, dan evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh.

Pembelajaran menekankan pengalaman langsung agar siswa memahami melalui proses mencari dan melakukan (Dewi dkk., 2022). Menurut Umam (2021) pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pembelajaran berpusat pada siswa membuat siswa lebih aktif (Firmansyah, 2022). Melalui kegiatan seperti diskusi kelompok, siswa

dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, serta pemahaman terhadap materi (Usmaini dkk., 2025). Sejalan dengan Suartama (2024) menyatakan pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dan berpartisipasi aktif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Tujuan dari semua mata pelajaran pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kompetensi peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Kemendikbud, 2022). Menurut Suprianingsih & Wulandari, (2020) kompetensi pengetahuan adalah kemampuan individu dalam berpikir, bersikap, dan bertindak yang terlihat dari aspek pemahaman untuk melaksanakan tugas di sekolah. Konteks abad ke-21, kompetensi tersebut mencakup penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Niyarci, 2022). Dengan demikian, kompetensi pengetahuan menjadi aspek penting dalam pembelajaran karena mendukung kemampuan berpikir siswa dan kesiapan menghadapi tuntutan abad ke-21.

Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi mata pelajaran terpadu yang disebut dengan (IPAS) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Kemendikbud, 2022). Dalam konteks pembelajaran IPAS, kompetensi pengetahuan memiliki peran yang sangat penting karena mata pelajaran ini mengajarkan siswa untuk memahami fenomena alam dan sosial yang kompleks serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Candelia dkk., 2022). Oleh karena itu, penguasaan kompetensi pengetahuan IPAS tidak hanya menuntut kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah.

Sebagai mata pelajaran terpadu, IPAS menuntut siswa memahami konsep secara kontekstual dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS membutuhkan strategi yang tepat agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menerapkan konsep secara bermakna. Menurut Sudiarti dkk., (2026) hakikat IPAS mencakup aspek keterampilan proses, produk pengetahuan, dan sikap. Dalam konteks pembelajaran IPS, keterampilan proses diwujudkan melalui kegiatan mengamati dan memahami keberagaman budaya, produk pengetahuan berupa konsep keberagaman budaya, serta sikap berupa toleransi dan menghargai perbedaan.

Pencapaian tujuan pembelajaran dapat didukung melalui penggunaan model dan media pembelajaran. Model pembelajaran menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran (Sentosa & Norsandi, 2022), sedangkan media pembelajaran membantu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif (Dewi dkk., 2024). Perkembangan teknologi juga memberikan peluang dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran (Ardika dkk., 2024). Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung peningkatan kompetensi pengetahuan siswa.

Kompetensi pengetahuan siswa di Indonesia dapat dilihat dari hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Berdasarkan hasil survei tahun 2022 yang dirilis pada 5 Desember 2023, Indonesia menempati posisi ke-68 dari 81 negara (Hasanah, 2024). Peringkat ini mengalami penurunan dibandingkan tahun 2018 yang berada di posisi ke-62 dari 70 negara. Penurunan ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum berjalan secara optimal dan mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses

pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Didukung oleh berbagai sumber yang menyatakan bahwa pembelajaran yang diterapkan masih cenderung konvensional dan berpusat pada guru. Pembelajaran berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif (Rozali dkk., 2022). Pendekatan konvensional kurang efektif karena mengulur waktu lama yang akan mengakibatkan kebosanan pada siswa (Sintia dkk., 2024). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kompetensi pengetahuan siswa, khususnya dalam kemampuan memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Gugus 1 Sukawati pada hari Kamis 20 Maret 2025, diketahui bahwa masih ada siswa yang mengikuti remedial. Tingginya pelaksanaan remedial menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam KKTP. Melalui wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan mengacu pada kategori Penilaian Acuan Patokan (PAP). Guru menetapkan standar kategori PAP skala 5 dengan rentang nilai 80 ke atas sebagai syarat minimal penguasaan siswa. Namun, sebanyak 56,45% dari total 186 siswa di seluruh SD Negeri Gugus 1 Sukawati belum mencapai syarat minimal tersebut. Data ini menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi bukan hanya pada satu kelas, tetapi merupakan masalah bagi seluruh sekolah tersebut. Sebagian besar siswa berada pada kategori cukup dan perlu bimbingan, khususnya dalam memahami dan menerapkan konsep IPAS.

Faktor penyebab hal tersebut yaitu (1) pembelajaran masih didominasi penggunaan pendekatan konvensional, (2) rendahnya interaksi dan keterlibatan

aktif siswa, (3) penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, serta berdampak pada (4) rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi keberagaman budaya dalam kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mengaplikasikan konsep. Dapat dilihat dari karakteristik siswa saat ini cenderung aktif, menyukai variasi pembelajaran, serta akrab dengan teknologi digital (Reditiya & Amala, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar hendaknya dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa. Dalam pembelajaran IPS pengalaman belajar langsung (*learning to do*) penting diberikan agar potensi dan pemahaman siswa terhadap materi dapat berkembang secara optimal (Sari dkk., 2021). Namun, pada pelaksanaannya pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran aktif berbantuan media. Model pembelajaran yang aktif dapat mendorong keterlibatan langsung siswa sehingga membantu membangun pemahaman siswa yang lebih dalam seperti model pembelajaran kooperatif jigsaw (Zahara dkk., 2025). Model pembelajaran kooperatif jigsaw memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman melalui kerja sama, diskusi, dan saling mengajarkan materi antar anggota kelompok (Harefa dkk., 2022). Didukung dari beberapa penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan, seperti pada penelitian Suryanita & Kusmariyatni (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif Jigsaw berbantuan media terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Penelitian Wardani & Wiyasa (2020) juga menyatakan bahwa model kooperatif jigsaw dapat membuat siswa aktif

menggali pengetahuannya sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

Selain model pembelajaran, siswa sekolah dasar yang berusia 7-12 tahun membutuhkan alat bantu pengajaran seperti media belajar untuk membantu mereka memahami konsep materi pembelajaran (Gloria dkk., 2025). Menurut Widiarti dkk., (2021) media yang diperlukan adalah media visual menarik yang memotivasi siswa fokus dan dapat dipelajari berulang. Media ajar digital mempunyai kualifikasi baik dan sangat baik karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan (Sari dkk., 2022). *Augmented Reality* merupakan media yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual, maka proses belajar menjadi lebih konkret, menyenangkan, dan mudah dipahami (Danti dkk., 2023). Kombinasi ini dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi IPAS yang kompleks dan luas. Keterlibatan aktif siswa melalui model pembelajaran jigsaw dan stimulasi visual dari media *Augmented Reality* dapat secara signifikan mendorong peningkatan kompetensi pengetahuan IPAS.

Berdasarkan paparan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjenis eksperimen untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan media *Augmented Reality* terhadap Peningkatan Kompetensi Pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus 1 Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah diuraikan, adapun beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih didominasi penggunaan pendekatan konvensional
2. Rendahnya interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik
4. Rendahnya pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya, terutama dalam kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan konsep.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, ruang lingkup permasalahan yang cukup luas perlu dibatasi agar penelitian lebih terarah. Adapun pembatasan masalah yang akan diteliti terbatas pada (1) pembelajaran yang masih didominasi penggunaan pendekatan konvensional dan (2) rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi keberagaman budaya. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan media *Augmented Reality* terhadap Peningkatan Kompetensi Pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus 1 Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

“Apakah Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan media *Augmented Reality* berpengaruh secara signifikan terhadap Peningkatan

Kompetensi Pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus 1 Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

“Untuk mengetahui apakah model pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan media *Augmented Reality* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus 1 Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026.”

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan teori khususnya dalam penggunaan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw pada kegiatan pembelajaran muatan pelajaran khususnya di sekolah dasar serta kajian lebih lanjut dari penelitian lainnya dengan ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam, untuk memperoleh hasil penelitian yang akurat khususnya dalam penerapan Kurikulum Merdeka pada sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi keberagaman budaya secara lebih mendalam dan menyenangkan

melalui pengalaman belajar yang interaktif. Penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dalam kegiatan diskusi kelompok. Melalui proses pembelajaran tersebut, siswa juga diharapkan dapat mengembangkan rasa percaya diri serta tanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Bagi para guru, penelitian ini dapat menjadi panduan dalam merancang pembelajaran yang menggunakan model Kooperatif Jigsaw selama proses belajar mengajar, khususnya dalam pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya perhatian guru dalam membangun interaksi antara guru dengan siswa dan antar sesama siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk merumuskan kebijakan dan melakukan pembinaan terhadap guru, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang mencerminkan mutu suatu sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa, terutama yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw dengan bantuan *Augmented Reality* atau dalam pelaksanaannya.