

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya negara untuk mencapai kemajuan. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dengan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang utama bagi setiap manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sebagai bekal hidup pada masa yang akan datang. Dalam menyikapi hal ini, Kemendikbud telah melakukan banyak perubahan dari sisi kurikulum yang telah disesuaikan dengan tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa fungsi dari pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang diberikan pertama kali kepada warga negara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memberikan pendidikan dasar. Pendidikan dasar dilakukan guna memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk bisa mengembangkan kehidupannya sebagai individu, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia secara luas (Nurhayati, 2020). Pendidikan dasar menggunakan kurikulum 2013 yang memuat sekurang-kurangnya bahan ajar dan pelajaran; Pendidikan Agama, PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, SBdP, PJOK, dan muatan lokal.

Proses Pembelajaran di lingkungan pendidikan dasar saat ini belum bisa melakukan proses belajar mengajar yang berorientasi sesuai dengan tujuan dari mata pelajaran itu sendiri. Yang dimana seharusnya guru sebagai sumber belajar memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Serta tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar yaitu mendorong, membimbing, dan memberikan kesempatan belajar untuk membantu

peserta didik mencapai tujuannya (Rahmawati D, 2013: 13). Namun faktanya, guru melaksanakan proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang cenderung membuat peserta didik menjadi pasif karena keseluruhan sumber belajar telah didapat dari guru, sehingga tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri (Potimbang, 2014).

Komponen pada proses belajar mengajar sedikitnya yaitu adanya keterlibatan guru dan peserta didik secara aktif, adanya tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran serta evaluasi. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa ketepatan guru dalam memenuhi komponen proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena pemilihan model, metode, media serta evaluasi yang digunakan oleh guru akan sangat berpengaruh terhadap kualitas proses belajar mengajar yang dilakukannya (Kasyadi, dkk: 2017). Sehingga guru yang tidak memaksimalkan komponen proses belajar mengajar akan berdampak kepada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan melalui wawancara dan observasi diketahui bahwa proses pembelajaran di SDS Sartika Kotabaru mayoritas masih tanpa menggunakan metode belajar yang tepat dan efisien. Metode pembelajaran yang digunakan merupakan metode ceramah (satu arah) dimana guru menyampaikan dan murid menerima. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah.

Sebagai bahan penelitian untuk membuktikan rendahnya hasil belajar peserta didik karena metode belajar ceramah, peneliti mengambil sampel nilai rata-rata hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) tahun ajaran sebelumnya (2021/2022). Berdasarkan data yang diperoleh dari operator sekolah, sebagaimana yang termuat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data Rata-Rata Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) SDS Sartika Tahun Ajaran 2021/2022

Kelas	Mata Pelajaran									Rata-Rata Kelas
	PAI	PPKN	INDO	MTK	IPA	IPS	SBDP	PJOK	SUNDA	
I	89,02	81,98	83,9	86,45	75,02	78,02	83,98	80,71	77,26	81,82
II	83,21	83,71	80,54	80,54	80,00	81,00	80,71	87,75	82,83	82,25
III	85,52	87,12	87,12	85,92	85,54	88,54	86,04	81,38	85,42	85,84

IV	83,42	82,42	82,77	81,9	68,03	79,04	82,31	84,58	82,38	80,76
V	87,03	85,46	84,54	79,93	78,75	76,79	83,5	85,79	83,83	82,85
VI	89,79	89,68	89,89	91,37	90,11	89	91,37	91,16	88,84	90,13
Rata-Rata Nilai	86,33	85,06	84,79	84,35	79,58	82,07	84,65	85,23	83,43	83,94

Pada hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) tahun ajaran 2021/2022 rata-rata nilai mata pelajaran IPA adalah terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Sebagai rincian lebih lanjut mengenai nilai rata-rata pelajaran IPA, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Data Rata-Rata Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Mata Pelajaran IPA SDS Sartika Tahun Ajaran 2021/2022

Jenjang Kelas	Rata-Rata
I	75,02
II	80
III	85,54
IV	68,03
V	78,75
VI	90,11
Rata-Rata	79,58

Pada kelas IV SDS Sartika dalam mata pelajaran IPA hasil belajar peserta didik tergolong sangat rendah dibandingkan dengan jenjang kelas lainnya. Hal ini dapat dilihat dari data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu di angka 75.

Dilihat dari rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDS Sartika maka diperlukannya sebuah model pembelajaran yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dimana peserta didik mendapatkan hasil belajar yang mereka capai. Jika model pembelajaran yang digunakan guru sangat kreatif, inovatif dan tidak membosankan maka akan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan (Gustiana dkk, 2020) pembelajaran *cooperatif* tipe jigsaw yakni salah satu model pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu satu sama lain dalam menguasai sebuah materi pembelajaran dan

mencapai prestasi yang maksimal. Dengan adanya interaksi antar peserta didik yang menjelaskan materi dan memeriksa sub pokok bahasan mata pelajaran yang sedang diajarkan. Dengan menggunakan model ini juga dapat menghemat waktu, membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Anggraeni (2019) media audio visual ini diambil dari kata “*audible*” yang artinya dapat di dengar sedangkan “*visible*” artinya dapat dilihat. Jadi media audio visual yaitu media yang dapat didengar dan juga dilihat oleh panca indera seperti rekaman video, televisi, slide power point, video interaktif dan juga film bersuara. Melalui media audio visual ini membuat peserta didik menjadi interaktif, dapat beradaptasi menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang lain, dapat mengatur *hardware* media lainnya dan juga dapat membuat laporan ataupun respon antar peserta didik.

Dalam kegiatan penelitian yang telah dilakukan oleh (Sunarta, 2022), rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA disebabkan oleh kurang antusiasnya peserta didik dalam menerima pembelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan pada 31 orang peserta didik kelas IV SD dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu media audio visual menunjukkan suatu peningkatan yang cukup berarti dalam proses pembelajaran. Rata-rata hasil belajar terjadi peningkatan dari 71% pada siklus I menjadi 97% pada siklus II. Hal ini dapat disimpulkan bahwa menggunakan model dan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam memaksimalkan upaya tersebut, model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* pada penelitian ini akan dibantu media pembelajaran berupa audio visual guna menambah ketertarikan peserta didik dalam melakukan pembelajaran IPA karena terdapat banyak fitur yang dapat digabungkan seperti teks, gambar, suara, gerak dan animasi.

Peneliti memandang bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu audio visual dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak pada mata pelajaran IPA khususnya materi Energi dalam membantu peserta didik memahami materi tersebut. Oleh karena itu, tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas

dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Energi Kelas IV SDS Sartika Kotabaru dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantu Media Audio Visual*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah perlu ditetapkan terlebih dahulu untuk dapat memudahkan dalam mengetahui kemungkinan-kemungkinan masalah yang nampak dalam pelaksanaan penelitian, sehingga identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat minim sehingga peserta didik tidak dapat memahami materi yang sedang diajarkan.
- b. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah yakni di bawah KKM 75.
- c. Proses pembelajaran IPA juga masih kurang menarik untuk peserta didik yang mengakibatkan kurangnya hasil belajar peserta didik.
- d. Peserta didik hanya diajarkan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk memfokuskan pada pokok masalah yang akan dibahas agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Ruang lingkup hanya meliputi informasi seputar hasil belajar peserta didik kelas IV SDS Sartika dalam materi Energi pada mata pelajaran IPA dalam kompetensi kognitif.
2. Informasi yang disajikan yaitu: Hasil belajar dari sisi kompetensi kognitif peserta didik kelas IV materi energi pada pelajaran IPA di SDS Sartika, penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu media audio visual pada materi energi, dan menjelaskan perencanaan, pelaksanaan serta hasil penelitian dengan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu

media audio visual pada materi energi pada setiap siklusnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDS Sartika dalam materi Energi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu:

Mengetahui model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantu media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDS Sartika dalam materi energi.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan penelitian yang dilaksanakan ini dapat bermanfaat pada beberapa aspek sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dan menumbuhkan semangat serta ketertarikan peserta didik kepada mata pelajaran IPA.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan evaluasi mandiri didalam melakukan pengajaran pembelajaran IPA agar dapat lebih menyenangkan, kreatif, juga inovatif sehingga nantinya dapat meningkatkan proses pembelajaran IPA yang lebih relevan dan juga menjadikan guru profesional dan ingin selalu berkembang.

3. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas swadaya guru dalam pendidikan melalui pengelolaan pembelajaran mata pelajaran IPA.

G. Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran suatu konsep yang bersifat abstrak guna menjadi pedoman dalam melakukan penelitian, diantaranya:

1. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar memiliki indikator yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar IPA merupakan suatu ukuran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami atau menguasai materi mata pelajaran IPA yang sudah diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik itu sendiri, misalnya dari tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti jadi mengerti. Hasil belajar IPA pada penelitian ini dibatasi oleh teori taksonomi bloom yang diteliti pada aspek kognitifnya saja.

2. Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* adalah model pembelajaran yang fokus kepada peserta didik dengan cara membaginya kedalam 2 kelompok secara heterogen. Pembelajaran yang dialami oleh peserta didik dalam kelompok adalah menjawab pertanyaan berupa soal secara bersama-sama yang telah diberikan oleh guru. Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran ini untuk meningkatkan hasil belajar, yaitu:

- a. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok terdiri dari 4-6 anggota.
- b. Setiap peserta didik yang menjadi anggota kelompok diberikan materi pelajaran yang berbeda.
- c. Setiap anggota dalam tim yang memiliki materi yang sama dengan anggota kelompok lain membentuk kelompok baru (kelompok materi).
- d. Kemudian kelompok baru dengan anggota yang memiliki materi yang sama disebut sebagai kelompok ahli. Tugasnya yaitu berdiskusi perihal

materi tersebut untuk memahami lebih dalam materi yang menjadi tanggung jawabnya.

- e. Lalu, anggota kelompok ahli yang masing-masing memiliki materi pokok tersebut kembali kepada kelompok utama (kelompok awal) untuk saling berbagi pengetahuan dan pemahaman materi yang diperkuatnya secara masing-masing.
- f. Terakhir, ditutup dengan guru yang memberikan pemahaman secara keseluruhan.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang dapat disajikan dalam bentuk tampilan seperti film maupun video. Pada penelitian ini menggunakan media audio visual berbasis *Power Point* yang memiliki suara dan gambar yang menarik dan dapat dilihat secara jelas oleh peserta didik selama proses pembelajaran IPA berlangsung. Dengan begitu, media ini memiliki peran dalam proses pembelajaran terutama dalam hal penyampaian materi.

