

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

IPA merupakan salah satu pelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi. Pembelajaran IPA diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

Siswa sebagai subjek pendidikan, diuntut supaya aktif dalam belajar mencari informasi dan mengeksplorasi sendiri atau secara berkelompok. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing kearah pengoptimalan pencapaian ilmu pengetahuan yang dipelajari. Diharapkan dalam proses pembelajaran siswa mau dan mampu mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang telah dipahami, berinteraksi secara positif antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dan guru apabila ada kesulitan.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas maupun kualitas pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus memikirkan dan membuat suatu perencanaan yang seksama dalam meningkatkan kemampuan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas pembelajarannya. Hal ini sangat menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode mengajar, strategi maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar (PBM).

Suatu kenyataan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV bahwa motivasi dan hasil belajar siswa masih rendah.. Dalam proses pembelajaran IPA yang diterapkan di kelas cenderung lebih didominasi oleh guru, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya yang harus dihafalkan, sehingga menjadi malas dan bosan. Kondisi yang demikian membosankan dalam diri siswa pada akhirnya akan menyebabkan motivasi belajar rendah dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah pula. Diketahui dari hasil pembelajaran IPA kelas IV semester 2 SD Negeri Pakis 01 dari 28 siswa hanya 10 siswa yang tuntas (diatas KKM), 18 siswa belum tuntas (dibawah KKM). Jadi presentase ketuntasan hanya 36%. Dan yang belum tuntas adalah 64%. Hal itu menunjukkan hasil belajar masih rendah.

Dari wawancara kolaborasi, didapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran karena metode yang digunakan tidak melibatkan siswa.
2. Siswa kurang paham dengan penjelasan guru karena penyampaian materi yang terlalu cepat.
3. Siswa kurang perhatian karena menganggap materi yang disampaikan guru sudah ada dibuku-buku pelajaran.
4. Siswa kurang berani mengajukan pertanyaan dan ragu-ragu dalam menyampaikan masalah.

5. Siswa kurang aktif belajar karena siswa tidak dilibatkan sehingga kurang memperoleh pengalaman belajar yang menarik, menantang dan mengesankan.
6. Guru cenderung menggunakan aturan yang mekanistik, yaitu memberikan aturan secara langsung untuk dihafal dan diingat.
7. Guru kurang memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
8. Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi.
9. Guru kurang tepat dalam memilih metode pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik

Berdasarkan diskusi selanjutnya diperoleh kesepakatan antara guru dengan peneliti untuk mengubah proses pembelajaran, yaitu dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran kooperatif. Banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Strategi yang dipilih untuk perbaikan pembelajaran adalah strategi jigsaw.

Menurut Slavin (dalam Nurasma, 2008 : 1) “ *Cooperative learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for their teammates learning as their own*” yang berarti bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok”.

Alasan rasional penggunaan strategi jigsaw adalah bahwa siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai Sains dan akan lebih tertarik terhadap Sains jika mereka dilibatkan secara aktif dalam kegiatan

Sains. Selain itu strategi jigsaw juga cocok untuk anak usia sekolah dasar yang memasuki tahap perkembangan operasional konkrit serta dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli penganut aliran kognitif yang mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Hamdani, 2011:23). Dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, diharapkan motivasi belajar siswa akan meningkat. Akibatnya hasil belajar yang dicapai siswa lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat digunakan landasan penelitian, yang berjudul “ **Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA melalui Implementasi Strategi Jigsaw Pada Kelas IV SDN Pakis 01 Tayu Pati Tahun 2012/2013**”

## **B. Pembatasan Masalah**

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman yang terlalu jauh, maka ditentukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Pembelajaran IPA di kelas IV SDN Pakis 01 Semester 2 Tahun Pelajaran 2012 / 2013.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi Jigsaw
3. Aspek yang akan ditingkatkan adalah motivasi dan hasil belajar IPA.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah Penerapan strategi Jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Pakis 01 Tayu Pati tahun 2012/2013?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum, meliputi :
  - a. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Pakis 01.
  - b. Untuk memperoleh pengalaman baru dalam praktik pembelajaran
2. Tujuan Khusus, meliputi :
  - a. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Pakis 01 Tayu Pati tahun 2012/2013
  - b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pakis 01 Tayu Pati tahun 2012/2013

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam memberikan sumbangan pada pembelajaran IPA, dan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui strategi Jigsaw.

### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

#### **a. Bagi Siswa**

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan keberanian agar tertanam rasa percaya diri terhadap kemampuannya.
- 3) Meningkatkan semangat belajar siswa
- 4) Meningkatkan motivasi siswa.
- 5) Meningkatkan ketrampilan berpikir siswa.
- 6) Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa dalam hidup bermasyarakat.

#### **b. Manfaat Bagi Guru**

1. Guru mendapatkan peran aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan sendiri.

2. Menambah bahan acuan bagi guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
  3. Memperbaiki pembelajaran yang dikelola guru.
  4. Mengembangkan profesional guru
  5. Memberikan rasa percaya diri
  6. Memberi kesempatan kepada guru untuk menuangkan berbagai ide-ide pendidikan dalam praktik pembelajaran sehingga dapat mengubah hasil belajarnya.
- c. Manfaat Bagi Sekolah
- 1) Meningkatkan lulusan yang berkualitas memasuki jenjang sekolah yang lebih tinggi.
  - 2) Bahan kajian menentukan kebijakan pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya.
  - 3) Menjadikan langkah awal pelaksanaan inovasi pendidikan.
  - 4) Memberi sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah. Membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan/ kemajuan bagi Guru dan pendidikan di sekolah tersebut.
- d. Manfaat bagi Peneliti Lain
- 1) Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang sedang digunakan dan akan dilakukan.

- 2) Dengan terbiasanya Guru mengadakan PTK, berbagai strategi dan teknik dapat dihasilkan dari sekolah ini untuk disebarluaskan ke sekolah lain.
- 3) Hasil penelitian dapat sebagai acuan untuk melakukan
- 4) penelitian lain dengan kasus yang sama atau serupa.