

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

“Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu tentang alam atau cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga tujuan pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, tetapi untuk mengembangkan ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mencapai pengetahuan itu”,hal ini dikemukakan oleh Powler (Khalimah, 2010:67).

Dengan kata lain hasil belajar IPA bukan hanya sebagai produk, tetapi juga pengembangan proses. Mata pelajaran IPA di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pada Mata pelajaran IPA, siswa diarahkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Realita proses pembelajaran konvensional, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas didominasi oleh kegiatan belajar yang hanya mengarahkan siswa untuk menghafal informasi saja, otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Siswa tidak dituntut untuk memahami dan menghubungkan informasi yang diingatnya itu dengan kehidupan sehari-hari siswa, Ratna Aini (2009:34). Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan tersebut kurang mendorong siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Sikap pasif siswa dalam proses pembelajaran dan sistem

pembelajaran yang monoton telah berdampak pada hasil belajar siswa. Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif dari siswa tidaklah mudah. Seorang guru merupakan kunci sukses dalam peningkatan mutu pendidikan yang dapat mengarahkan, mengatur, bertanggung jawab dan dapat menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk dapat melaksanakan kegiatan-kegiatan di dalam kelas. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar.

Kualitas pembelajaran dan karakter siswa meliputi bakat, minat, motivasi dan kemampuan merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi siswa dengan sumber belajar, termasuk pendidikan. Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan di dalam kompetisi. Peran guru bukan hanya sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator dan pengarah.

Kurangnya motivasi belajar dari dalam diri siswa dapat diakibatkan oleh beberapa faktor, yaitu: 1) guru yang belum bisa mengajar dengan strategi yang baik, 2) kurangnya media pembelajaran yang kurang mendukung maupun materi yang diajarkan terlalu sulit untuk dimengerti siswa, 3) guru kurang memanfaatkan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan keinginan siswa, 4) dalam penyampaian materi pelajaran IPA kebanyakan

guru masih menggunakan model pembelajaran lama serta media seadanya yang tersedia di sekolah tersebut, 5) guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran dan media yang inovatif, sehingga siswa menjadi cepat jenuh terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu IPA adalah pelajaran yang mempunyai materi yang begitu banyak serta materinya pun terkadang sulit untuk dimengerti siswa. Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran IPA. Mereka menganggap bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang sulit, sehingga sebelum pelajaran mereka sudah timbul rasa jenuh dalam hati. Dengan demikian perlu dilakukan pembelajaran yang membuat siswa terpacu untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Selama ini motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Pangkalan 2 dirasa masih sangat kurang yaitu terlihat dari hasil observasi masih banyak siswa mendapat nilai dibawah 65 atau nilai dibawah KKM yaitu sebanyak 60%. Sementara itu, 40% siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Salah satu faktor penyebab motivasi belajar siswa yang rendah disebabkan karena kurang tertariknya siswa pada pembelajaran yang terkesan kurang menyenangkan. Yaitu guru hanya menerangkan dan tidak mengajak siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran serta tidak menggunakan alat peraga. Sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan malas untuk mengikuti serta memperhatikan pelajaran, untuk itu perlu ditunjang adanya motivasi dan perubahan cara mengajar siswa terhadap mata pelajaran IPA ini. Rendahnya motivasi belajar siswa ini dikarenakan pembelajaran oleh guru masih konservatif dan tidak menyesuaikan dengan kompetensi yang akan

disampaikan sehingga pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Guru dalam proses pembelajaran selalu menggunakan pembelajaran yang berorientasi pada ceramah dan hafalan saja, dan siswa tidak berperan aktif di dalam pembelajaran (teacher centered).

IPA mempunyai peran penting dalam usaha menciptakan manusia yang berkualitas. Dalam pembelajaran IPA lebih menekankan kegiatan belajar mengajar, mengembangkan konsep dan keterampilan proses dengan berbagai metode mengajar yang sesuai dengan bahan kajian yang diajarkan. Dalam pembelajaran IPA, sangat diperlukan model pembelajaran yang tepat yang dapat melibatkan siswa seoptimal mungkin baik secara intelektual maupun emosional, karena pengajaran menekankan pada keterampilan proses (Kasbolah, 2001). Dalam proses pembelajaran, kadang siswa merasa bosan untuk memperhatikan guru menyampaikan materi pelajaran karena pesan atau materi pelajaran tidak dikemas semenarik mungkin bahkan hanya melalui ceramah, tulisan-tulisan di papan tulis dan dengan cara yang tidak efisien lainnya, oleh karena itu peran komik dalam penyampaian pesan pembelajaran sangat diperlukan.

Guru dalam menyampaikan pembelajaran juga harus melihat kompetensi yang akan dicapai oleh siswa nanti, dan salah satu pembelajaran yang menarik guru dapat menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI)* dengan pemanfaatan media komik untuk mengganti pembelajaran yang konvensional yang selama ini selalu digunakan oleh guru. Karena melalui pembelajaran *Kooperatif tipe Team*

Assisted Individualization yang dapat disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan komik sebagai media penyampaian materi.

Materi yang terlalu banyak membuat siswa sangat bosan dan jenuh dalam pembelajaran, ditambah guru menyampaikan materi dengan ceramah serta hafalan saja sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi berkurang. Maka dibutuhkan peningkatan motivasi belajar melalui model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI)* dengan pemanfaatan media komik. Komik merupakan salah satu media hiburan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, mungkin tak pernah kita sadari bahwa masa kecil kita tidak terlepas dari media visual yang satu ini. Kita dapat belajar banyak dalam komik yaitu belajar membaca, memahami cerita dengan cara visualisasi dan mengenal warna. Komik pun dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar siswa atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa

merasa tertarik untuk belajar. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Sudjana dan Rifai berikut.

“Media pembelajaran dapat mempengaruhi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antar lain: 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Alasan kedua mengapa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir siswa mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak. Penggunaan media erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya komik.” (Sudjana dan Rivai, 2001: 2-3)

Penggunaan komik sebagai sarana kelas memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran secara menyeluruh dan sekaligus membebaskan para peserta dari himpitan suasana dan ritme rutinitas kerja yang biasa mereka alami. Dengan komik, siswa dapat bermain peran dalam memahami cerita sehingga dapat mendorong intensitas keterlibatansiswa, baik secara fisik, mental, emosional, bahkan mungkin sampai tingkat spiritual mereka terhadap berbagai program yang dibawakan.

Sarana bermain peran juga dapat menambah aspek kegembiraan dan kesenangan bagi para siswa, sebagaimana layaknya seorang anak yang sedang bermain. Situasi ini akan mendukung efektivitas proses pembelajaran, khususnya bagi seorang anak. Dengan langsung terlibat pada aktivitas (*learning by doing*) siswa akan segera mendapat umpan balik tentang dampak dari kegiatan yang dilakukan, sehingga siswa akan lebih paham dan mengerti tentang sesuatu yang mereka lihat dan amati.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru menguasai berbagai metode pembelajaran, sehingga dapat mengajar dengan baik dan mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan siswa.

Ada berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan. Tiap model pembelajaran ada kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sedangkan penggunaan model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Assisted Individualization* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dalam proses belajar mengajar itu aktivitasnya tidak terasa monoton dan membosankan, dengan demikian siswa akan terlibat secara aktif dan lebih mudah memahami agar mendapat nilai yang tinggi. Dengan model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Assisted*

Individualization ditambah dengan media komik diharapkan siswa akan menjadi mudah menangkap pelajaran yang disampaikan guru serta aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi belajar IPA. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut di atas maka dalam penelitian ini, peneliti memilih judul “Peningkatan motivasi belajar melalui model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Assisted Individualization* (*TAI*) dengan pemanfaatan media komik mata pelajaran IPA siswa kelas V SD N 02 Pangkalan Tahun pelajaran 2012/2013”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan dalam mata pelajaran IPA, yaitu:

1. Model pembelajaran yang diberikan oleh guru masih konservatif, karena guru di dalam proses pembelajaran hanya menyampaikan pembelajaran metode ceramah dan hafalan saja.
2. Siswa pasif dalam pembelajaran, karena di dalam pembelajaran siswa tidak berperan aktif dan di dalam pembelajaran siswa hanya diminta untuk menghafal saja (*teacher centered*).
3. Kurang tertarik pada pelajaran IPA karena guru selalu menggunakan metode ceramah saja.
4. Nilai mata pelajaran IPA masih rendah.
5. Belum menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe Team Assisted Individualization* (*TAI*).

6. Belum memanfaatkan media komik dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Berdasarkan latar belakang maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Subjek penelitian

Siswa kelas V SD N 02 Pangkalan Tahun Pelajaran 2012/2013.

2. Objek penelitian

Objek penelitian ini antara lain:

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Assisted Individualization (TAI)*.
- b. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media komik.
- c. Mata Pelajaran IPA, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada pokok bahasan bumi dan alam semesta.
- d. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *TeamAssisted Individualization (TAI)* dengan pemanfaatan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SD N 02 Pangkalan Tahun Pelajaran 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

Untuk meningkatkan motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SDN Pangkalan 2 melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *TeamAssisted Individualization (TAI)* dengan pemanfaatan media komik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, adapun manfaat yang diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis serta manfaat praktis pada masyarakat luas, khususnya dalam bidang pendidikan :

1. Manfaat teoritis

- a. Memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya teori tentang model pembelajaran kooperatif tipe *TeamAssisted Individualization (TAI)* yang dilengkapi media komik untuk menghasilkan motivasi belajar siswa yang lebih baik.
- b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pembelajaran Kooperatif tipe *TeamAssisted Individualization (TAI)* yang dilengkapi media komik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi belajar IPA dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Assisted Individualization (TAI)* dengan pemanfaatan media komik.
- b. Bagi guru, meningkatkan kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Selain itu dapat digunakan sebagai masukan bagi guru sekolah dasar untuk memperoleh model pembelajaran yang tepat dalam mata pelajaran IPA.
- c. Bagi lembaga, dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembelajaran yang lebih bermakna dalam pelaksanaan pembelajaran.