BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran. Anak adalah sebagai subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Dzamarah dan Aswan (2006: 38) mengatakan inti dari proses pembelajaran adalah pembelajaran peserta didik dalam mencapai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran tentu saja akan dapat tercapai jika peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang awal dalam dunia pendidikan. Pada jenjang SD menyajikan beberapa mata pelajaran seperti: Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Agama, Bahasa Inggris, Bahasa Jawa, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, dsb.

Setiap mata pelajaran mempunyai karakter yang berbeda-beda, misalnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai karakter banyak materi hafalan. Menurut H.W Fowler dalam Trianto (2007: 18), bahwa IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. Karakter IPA yang ditandai dengan banyak materi hafalan ini, tentu saja akan menimbulkan kejenuhan pada peserta didik jika guru tidak menemukan strategi pembelajaran yang tepat ketika menyampaikan materi IPA.

Menurut Joni dalam Sulistyorini (2007: 13), strategi adalah pola umum aktivitas guru-peserta didik di dalam perwujudan kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru dalam kelas adalah ceramah. Hasibuan dan Moedjiono (2010: 13) mengemukakan bahwa strategi ceramah adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan. Strategi ceramah jika tidak dikemas dengan baik, tidak akan menarik bagi peserta didik. Hal ini disebabkan peserta didik cenderung mendengarkan dan hanya menghafal

materi, bukan memahami materi sehingga peserta didik kurang dapat menyerap isi atau maksud dari materi pelajaran yang dipelajari peserta didik.

Dalam dunia pendidikan tidak hanya dikenal strategi ceramah, namun masih banyak strategi pembelajaran inovatif antara lain: *Make A Match, Cooperative Script, Snowball Throwing, Jigsaw, Number Head Together, Group Investigation, Role Playing, Active Debate, Word Square*, dsb. Macam-macam strategi pembelajaran tersebut, ada beberapa strategi yang memiliki kemiripan yakni *Cooperative Script* dan *Jigsaw* pada sintaknya saat berpasangan.

Suprijono (2009: 126) mengemukakan bahwa *Cooperative Script* adalah strategi belajar dimana peserta didik bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Menurut Zainal, dkk (2007: 59) menjelaskan bahwa *Jigsaw* adalah strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian.

Penggunaan strategi yang berbeda-beda untuk suatu mata pelajaran beserta materinya yang beragam akan mempengaruhi minat dan motivasi yang juga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Begitu juga dengan penggunaan strategi yang mempunyai kemiripan, seperti strategi *Cooperative Script* dan *Jigsaw* yang memiliki kemiripan pada pelaksanaannya. Kemiripan kedua strategi ini terletak pada saat guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok. Meskipun strategi *Cooperative Script* jumlah anggota kelompoknya hanya terdiri dari dua orang anggota saja, sedangkan strategi *Jigsaw* jumlah anggota kelompoknya disesuaikan dengan banyaknya materi yang akan dipelajari. Keadaan ini juga terjadi pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Surakarta, untuk mengetahui perbedaan dan perbandingan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV, maka penulis melakukan penelitian tentang, “Studi Komparasi Strategi *Cooperative Script* dan *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasikan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan strategi inovatif yang sesuai dengan materi pelajaran IPA.
2. Peserta didik kurang dapat menyerap isi atau maksud dari materi pelajaran IPA.
3. peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran IPA.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak menyimpang dari tujuan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada "Perbedaan hasil belajar IPA menggunakan Strategi *Cooperative Script* dan *Jigsaw* kelas IV SD Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun 2015/2016".

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Surakarta menggunakan strategi *Cooperative Script* dan menggunakan strategi *Jigsaw*?
2. Strategi manakah yang lebih baik antara strategi *Cooperative Script* dan strategi *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Surakarta menggunakan strategi *Cooperative Script* dan menggunakan strategi *Jigsaw.*

2. Untuk mengetahui strategi yang lebih baik antara strategi *Cooperative Script* dan strategi *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

   Memperkuat teori bahwa strategi *Cooperative Script* dan *Jigsaw* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis
   a. Sebagai pertimbangan bagi guru untuk menggunakan strategi *Cooperative Script* dan *Jigsaw* agar mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran serta memotivasi peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran.
   b. Sebagai pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mengarahkan guru untuk menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif.