

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPA merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah, yang berisi pengetahuan tentang alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi dan berlangsung di alam sekitar. Selain itu motivasi belajar IPA nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa kelak. Oleh karenanya pembelajaran IPA harus dapat menarik minat bagi siswa untuk belajar. Guru pun dituntut untuk dapat menarik minat siswa terhadap pelajaran IPA agar motivasi belajar siswa dapat meningkat. Guru dituntut untuk memiliki inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran IPA tidak hanya mengandalkan hafalan saja.

Berdasarkan pengamatan di lapangan ternyata motivasi belajar siswa dalam belajar IPA masih sangat kurang pada siswa kelas IV SDN Menteng Atas 01 Pagi Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan seperti siswa ada yang tidak membawa buku pelajaran IPA disaat ada pelajaran IPA, siswa banyak bermain apabila guru sedang menerangkan di depan kelas, siswa kadang melamun, sehingga apa yang telah dijelaskan oleh guru tidak dipahami, dapat menyebabkan kurangnya sarana seperti alat peraga sehingga guru hanya menggunakan sebagai sumber saja, media untuk pembelajaran IPA belum lengkap yang disediakan oleh pihak sekolah tersebut, kurangnya kreativitas latihan siswa dimana siswa hanya bermain di dalam kelas tidak

ada perhatian penuh terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru, kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya, siswa lebih memanfaatkan waktunya untuk bermain internet yang sekarang di sebut facebook, sehingga siswa tidak ada peluang untuk belajar di rumah siswa menganggap mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang hanya menghafal saja. Selain itu kurangnya perhatian siswa terhadap segala apa yang diucapkan oleh guru ini disebabkan karena siswa ada yang bermain sendiri, melempar-lempar bolpen dalam kelas, bahkan ada pula siswa yang mengobrol pada saat guru menerangkan, sehingga tidak ada konsentrasi atau perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Hal ini berakibat terhadap motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar siswa menjadi kurang optimal. Media pada mata pelajaran IPA di sekolah pun menjadi penyebab kurangnya motivasi siswa.

Siswa menganggap mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang hanya mengandalkan hapalan saja disaat waktu ulangan, sehingga siswa malas untuk belajar merupakan salah satu penyebab kurangnya motivasi belajar siswa. Kurangnya keadaan ekonomi orang tua siswa juga menjadi penghambat dalam peningkatan motivasi belajar siswa, akibatnya orang tua kurang peduli terhadap materi-materi pembelajaran yang disampaikan guru, dan orang tua tidak dapat membantu dalam pengadaan alat/bahan untuk pembelajaran IPA ini. Selain itu, siswa juga terbiasa bermain di internet, sehingga waktu kosong banyak dipergunakan untuk

bermain internet. Hal-hal tersebut di atas merupakan beberapa penyebab motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA menjadi kurang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan kolaborator guru, peneliti dan teman sejawat yang dianggap berhasil di sekolah terhadap pembelajaran guru masih bersifat tradisional konvensional, seperti ceramah dimana siswa pasif, hanya mendengarkan saja, akibatnya motivasi belajar menjadi rendah. Pada hal motivasi adalah suatu dorongan yang timbul oleh rangsangan dari luar diri seseorang, dan biasanya oleh orang lain.

Upaya peningkatan prestasi bagi siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal. Peneliti berusaha untuk berupaya mengatasi proses pembelajaran IPA di kelas. Agar proses pembelajaran lebih bermakna, maka dapat digunakan salah satunya yaitu pendekatan cooperative learning. Dengan cooperative learning para siswa dapat bekerja dalam tim atau kelompok dimana siswa bekerja bersama-sama, berhadapan muka dalam kelompok kecil dan melakukan tugas yang sudah terstruktur. Dalam kelompok kecil para siswa dapat saling berbagi mengenai kelebihan masing-masing, sehingga dapat mengembangkan kemampuan hubungan interpersonalnya (kemampuan sosial dan emosi).

Selain itu, para siswa dapat belajar bagaimana mengelola konflik yang biasa timbul dalam sebuah kelompok.

Pendekatan cooperative learning tipe jigsaw adalah teknik mengajar jigsaw yang dikembangkan Aronson et al. Sebagai pendekatan cooperative learning ini bisa pula digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, matematika, agama, dan bahasa. Teknik ini cocok untuk semua kelas/tingkatan.

Dalam teknik ini, guru memperhatikan latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan latar belakang ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Para siswa belajar untuk bekerja dengan bermacam tipe kepribadian. Ketika berinteraksi di dalam kelompok, setiap siswa akan mempunyai kesempatan untuk mengekspresikan pikirannya. Selain itu, para siswa belajar untuk bekerjasama dengan kawannya seperti halnya mereka bekerja dalam kelompok perusahaan. Hal ini akan menolong para siswa yang mempunyai kesulitan dalam berinteraksi dengan kawannya. Dengan adanya kegiatan seperti ini siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai, dan mereka dapat saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Sehingga pendekatan cooperative learning tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar IPA di kelas IV di SDN Menteng Atas 01 Pagi Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

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

1. Apakah kurangnya alat-alat peraga dapat mempengaruhi motivasi belajar IPA?
2. Apakah kurangnya kreativitas latihan siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar IPA?
3. Apakah kurangnya perhatian dan kemampuan orang tua dapat mempengaruhi motivasi belajar IPA?
4. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar IPA melalui pendekatan cooperative learning tipe jigsaw?

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dipahami bahwa ternyata banyak sekali masalah-masalah yang dapat dibahas. Akan tetapi karena keterbatasan waktu dan pengetahuan yang dimiliki peneliti, maka permasalahan penelitian ini dibatasi hanya pada masalah “Bagaimana meningkatkan motivasi belajar IPA melalui pendekatan cooperative learning tipe jigsaw?”.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah yang diajukan adalah “Bagaimana meningkatkan motivasi belajar IPA melalui metode cooperative learning tipe jigsaw?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teori maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan bagaimana meningkatkan motivasi belajar IPA melalui pendekatan cooperative learning tipe jigsaw.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar IPA melalui pendekatan cooperative learning.
- b. Bagi Orang Tua, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dalam membimbing anaknya dalam belajar tanpa harus bertentangan dengan perkembangan kemampuan anak yang tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.
- c. Bagi Guru, sebagai masukan agar lebih memperkaya ilmu pengetahuan dan keterampilan, serta mengembangkan

keaktivitas dalam proses pembelajaran melalui pendekatan cooperative learning dalam kegiatan pembelajaran.

- d. Bagi Sekolah, mendorong guru meningkatkan kualitas pendidikan untuk para siswa, aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.