

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode mengajar merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu, metode mengajar memiliki andil yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar.¹

Salah satu kegiatan atau cara yang harus peneliti lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Boleh jadi dari sekian keadaan salah satu penyebabnya adalah faktor metode. Karena penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.²

Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah seorang guru harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Dari sini dapat dipahami bahwa metode yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.

¹Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 43

²Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 87

Adapun motivasi ekstrinsik menurut Sardiman adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya, karena adanya perangsang dari luar. Motifasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motifasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Oleh Karena itu, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang.³

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, sebagaimana yang telah peneliti alami ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar di MI Hasanuddin Karah Jambangan Surabaya, ternyata sebagian besar peserta didik sering membuat kegaduhan di tengah-tengah berlangsungnya proses belajar mengajar, begitu juga wajah mereka menunjukkan kelesuan. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa motivasi peserta didik terhadap pembelajaran materi IPA sangat kurang, sehingga peserta didik tidak menguasai materi yang telah di sampaikan oleh guru. Ketika itulah guru mencoba mencari faktor penyebabnya dan berusaha menemukan solusi yang tepat.

Melihat kondisi tersebut peneliti sangat prihatin, sehingga peneliti berusaha mencari solusi untuk memecahkan masalah (*problem solving*) agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam hal ini guru

³Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), hlm. 90

sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi kegiatan belajar peserta didik di kelas agar mereka memiliki dorongan (motivasi) dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keberagaman dan karakteristik yang dimiliki peserta didik dan diharapkan penerapan metode ini mampu menjawab permasalahan yang terjadi selama ini, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian ini diharapkan mampu mengatasi problematika yang sedang terjadi di kelas serta mampu memberikan wawasan baru kepada guru tentang metode *jigsaw* dalam pembelajaran IPA. Dalam hal ini peneliti juga memperhatikan bagaimana pelajaran itu hendak disampaikan atau metode apakah yang paling tepat untuk suatu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul; **"Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Dalam Pembelajaran IPA Materi Memahami Ciri MakhluK Hidup dan Tempat Hidupnya dengan Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* DI MI HASANUDDIN KARAH JAMBANGAN SURABAYA"**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran IPA materi memahami ciri makhluk hidup dan tempat hidupnya di MI Hasanuddin Karah Jambangan Surabaya?
2. Apakah model pembelajaran type *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran IPA materi memahami ciri-ciri makhluk hidup dan tempat hidupnya di MI Hasanuddin Karah Jambangan Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Pembelajaran model *Jigsaw* supaya sering dipergunakan dalam pembelajaran IPA kelas VI di MI Hasanuddin Surabaya.
2. Pembelajaran model *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI di MI Hasanuddin Karah Jambangan Surabaya

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya khazanah keilmuan yang terkait dengan proses pembelajaran IPA secara efektif dengan menggunakan Pembelajaran model *Jigsaw*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa
 - a) Kegiatan pembelajaran IPA di MI Hasanuddin Karah Jambangan Surabaya menarik dan menyenangkan bagi siswa.
 - b) Keberanian siswa dalam mengungkapkan ide, pendapat, pertanyaan, dan saran meningkat.
 - c) Kemampuan berkomunikasi dan hubungan sosial (kerja sama, toleransi, dan menghargai pendapat) meningkat.
 - d) Keaktifan siswa dalam dalam mengerjakan tugas mandiri maupun kelompok meningkat
2. Guru
 - a) Ditemukan strategi pembelajaran yang tepat (tidak konvensional), tetapi bersifat variatif.

- b) Meningkatkan profesionalisme seorang guru khususnya guru mata pelajaran IPA sehingga mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara optimal.
 - c) Dapat menerapkan model-model pembelajaran yang lebih aktif, kreatif efektif dan menyenangkan.
3. Lembaga pendidikan (sekolah/ madrasah)
- a) Sebagai acuan untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang ada di lembaga sekolah/ madrasah bersangkutan.
 - b) Sebagai upaya perbaikan serta peningkatan mutu belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Peneliti

Bagi peneliti penggunaan metode *jigsaw* tersebut dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam memilih dan menerapkan metode yang sesuai dengan keadaan dan karakter siswa.

E. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Untuk memperoleh data yang relevan dengan judul penelitian ini, maka penelitian ini akan dibatasi subyek, obyek, dan ruang lingkup masalah yang akan diteliti. Adapun ruang lingkup dan pembatasan tersebut antara lain:

1. Subyek penelitian yang sesuai dengan judul penelitian ini, adalah kepala madrasah, urusan kurikulum sarana dan prasarana, serta guru mata pelajaran IPA.

2. Obyek penelitian ini adalah model pembelajaran type *jigsaw* yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPA materi memahami ciri-ciri makhluk hidup dan tempat hidupnya pada siswa kelas VI MI Hasanuddin Karah Jambangan Surabaya.
3. Ruang lingkup penelitian ini meliputi:
 - a. Pentingnya penerapan model pembelajaran type *jigsaw* guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI dalam pembelajaran IPA materi memahami ciri-ciri makhluk hidup dan tempat hidupnya di MI Hasanuddin Karah Jambangan Surabaya.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap penelitian ini maka penulis memberikan batasan definisi dari hal – hal berikut :

- **Upaya** : Suatu usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.
- **Peningkatan** : Proses, cara pembuatan meningkatkan
- **Motivasi** : Dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.
- **Belajar** : Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.
- **Pembelajaran** : Proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar
- **Materi** : Benda; bahan; segala sesuatu yang tampak.

- **Memahami** : Mengerti benar.
- **Model** : Pola (contoh, acuan, ragam, dsb) dari sesuatu yang akan dibuat.
- **Tipe** : Model; contoh; corak
- **Ciri** : Tanda khas yang membedakan sesuatu dari yang lain.