

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah suatu hal yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia. Selain itu pendidikan mempunyai tanggung jawab terhadap pembentukan sumber daya manusia yang unggul. Maka dalam tingkat pemahamannya terhadap suatu permasalahan yang ada atau yang sedang berkembang harus dapat mencerna dengan baik. Hal tersebut salah satunya adalah ditentukan oleh kondisi pembentukan anak-anak sekolah yang merupakan generasi penerus.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, sehat jasmani dan rohani.

Salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkannya yaitu dengan memberikan pendidikan kepada peserta didik pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam rangka meningkatkan kualitas hidup para peserta didik. Hal ini sesuai dengan KTSP bahwa pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan kepribadian akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. (Depdiknas 2007:6).

Pada umumnya, pembelajaran di Indonesia masih lebih menekankan kepada aspek kognitif belaka. Bagaimana siswa menjawab serangkaian soal dengan benar sesuai dengan bacaan yang telah dipelajarinya. Sangat jarang, siswa ditumbuhkan kemampuan untuk beraktifitas sendiri, apalagi yang bertentangan dengan buku paket atau panduan yang menjadi acuan dalam pembelajaran sehari-hari. Hal inilah yang menyebabkan siswa menjadi monoton terhadap buku ajar dan sulit mengungkapkan di luar buku yang telah diajarkan oleh guru mereka.

Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada bab 1, pasal 1, ayat 1 menyebutkan bahwa Guru adalah Pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Peningkatan kualitas dan kuantitas mutu pendidikan khususnya di sekolah dasar terus menjadi perhatian dan sorotan dari berbagai pihak baik bagi lembaga pendidikan, pemerintah, dan masyarakat. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik dan kemampuan guru dalam menciptakan iklim pembelajaran. Namun, untuk menciptakan pendidikan yang efektif sangat sulit.

Pada proses pembelajaran seorang guru bertugas menyiapkan situasi yang kondusif bagi siswa untuk memahami apa yang sedang dipelajari dengan memberi fakta, data, serta konsep.

Menurut Hermansyah dalam Sumarmo (2003: 4), menerapkan berbagai strategi, metode, dan pendekatan yang tepat dengan kondisi siswa dan materi itu sangat diperlukan karena jika pembelajaran digunakan membuat siswa tertarik, maka motivasi dan minat siswa akan meningkat, sehingga siswa menjadi senang untuk belajar lebih lanjut, dan pembelajaran pun lebih terarah.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut.

Menurut Hamalik (2006:3) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Sering ditemukan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, jika kita perhatikan memiliki kaitannya dengan IPS, baik itu dari cara berfikir, dan bagaimana cara menyelesaikannya., hal ini bisa dipahami karena IPS biasa dijadikan sebagai sarana berfikir dan dapat memberi manfaat serta kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Melihat pentingnya IPS sebagai ilmu pengetahuan dan kegunaannya dalam membantu penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari, semua kan berfikir bagaimana agar ips mudah diserap dan dipahami. Jika melihat kenyataan di lapangan, khususnya dilembaga pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, sampai tingkat atas pembelajaran

masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan, hal ini menunjukkan masih rendahnya pemahaman dan daya serap peserta didik terhadap pembelajaran IPS. Selain itu peranan guru masih dominan yang menjadi sentral informasi pada kegiatan mengajar di kelas menjadikan siswa hanya sebagai penerima informasi.

Situasi yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar yang optimal adalah situasi dimana siswa dapat berinteraksi dengan guru dan bahan pembelajaran di tempat tertentu yang telah diatur dalam rangka mencapai tujuan. Situasi tersebut dapat lebih mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar bila menggunakan metode dan media yang tepat.

Sebagai individu harus menyadari perbedaan individual siswanya, maka guru perlu memperhatikan adanya perbedaan siswa dalam hal daya tangkap terhadap materi yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diperoleh setiap siswa selalu berbeda. Dengan demikian guru harus merencanakan dan memberikan media pembelajaran yang tepat bagi kebutuhan belajar siswa. Untuk mewujudkan hasil belajar IPS yang baik pada siswa SD, nampaknya memiliki beberapa masalah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kegiatan ulangan harian peserta didik di bidang studi IPS di SDN Cijagra 2 Kecamatan Bojongsoang di bawah rata-rata. Penulis beranggapan ada beberapa faktor penyebab yang saling berhubungan diantaranya:

1. Penyajian materi pelajaran IPS materi mata uang kurang menarik minat siswa untuk belajar, karena guru jarang menggunakan model pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.
2. Metode mengajar guru yang cenderung monoton, sehingga pembelajaran membosankan bagi peserta didik.

Melihat kondisi yang terjadi dilapangan, kualitas siswa dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketetapan dalam memilih model pembelajaran. Karena apabila pembelajaran yang digunakan membuat siswa tertarik, siswa akan menjadi senang untuk belajar lebih lanjut meningkat hasil belajarnya. Untuk mengoptimalkan pembelajaran guru hendaknya mampu menciptakan suatu inovasi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tetap fokus meningkatkan hasil belajar, salah satu pendekatan yang mampu mewujudkan situasi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan adalah menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing.

Menurut Arahman (2010:3) menyatakan bahwa Model pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing adalah suatu metode pembelajaran yang diwakili dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapatkan tugas dari guru kemudian masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke murid lain yang masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya .

Menurut Aris Shoimin (2014: 174) Tujuan dari metode Snowball Throwing yaitu melatih untuk mendengarkan pendapat orang lain, melatih

kreatifitas dan imajinasi murid dalam membuat pertanyaan, serta memacu murid untuk bekerjasama, saling membantu, serta aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Mata Uang”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS materi mata uang di kelas III antara lain:

1. Pembelajaran yang belum efektif menyebabkan keaktifan siswa di kelas III saat pembelajaran kurang.
2. Kurangnya motivasi anak dalam belajar menyebabkan kurangnya antusias belajar pada anak.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran IPS yang sesuai membuat pembelajaran membosankan dan monoton.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian maka dirumuskan suatu permasalahan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif tipe Snowball Throwing* pada pembelajaran IPS materi Uang di kelas III SDN Cijagra 2 ?

- b. Bagaimana proses pembelajaran dengan penerapan model *Kooperatif tipe Snowball Trowing* pada pembelajaran IPS materi Uang di kelas III SDN Cijagra 2 ?
- c. Apakah hasil belajar siswa kelas III dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe Snowball Throwing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi mata uang?

#### **D. Pembatasan Masalah**

Agar peneliti ini terfokus, maka pembatasan masalah dibatasi pada Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Mata Uang.

#### **E. Tujuan Penelitian**

##### 1. Tujuan Umum

Dari permasalahan di atas, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas III SD Cijagra 2 kecamatan Bojongsoang

##### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui bentuk perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Throwing pada pembelajaran IPS materi Uang di kelas III SDN Cijagra 2.
- b. Mengetahui proses pembelajaran dengan penerapan model Kooperatif tipe Snowball Trowing pada pembelajaran IPS materi Uang di kelas III SDN Cijagra 2.

- c. Mengetahui hasil belajar siswa dengan penerapan model Snowball Throwing pada pembelajaran IPS materi Uang di kelas III SDN Cijagra 2.

## **F. Mamfaat Penelitian**

### 1. Mamfaat Teoritis

Berdasarkan rumusan masalah diatas, secara teoritis mamfaat penelitian ini bermamfaat bagi pengembangan teori pendidikan khususnya tentang strategi pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pembelajaran IPS.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Manfaat Bagi Guru

1. Dapat memahami hal-hal yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi mata uang.

#### b. Manfaat Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi Uang dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Snowball Trowing.

#### c. Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai referensi tentang teknik pembelajaran yang dapat diterapkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.



d. Manfaat Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan sebagai bekal dalam dunia pendidikan terutama di sekolah dasar dan untuk mengetahui fakta-fakta yang terjadi di dunia pendidikan.

e. Manfaat Bagi PGSD

Memberikan bahan pertimbangan dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar IPS pada mahasiswa.

1. Diperoleh oleh peserta didik melalui pembelajaran sebagaimana digambarkan indikator sebagai penjabar dari kompetensi dasar yang ditunjukkan dengan nilai hasil test yang diberikan.
2. IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia (Depdiknas, 2004).