

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan. Karena pendidikanlah manusia bisa mengetahui arah dan tujuan kehidupannya sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang di inginkan dan kesejahteraan hidup yang lebih baik. Zaman yang semakin berkembang dan maju menuntut perubahan-perubahan pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia yang telah di rancang terciptanya pendidikan yang berkualitas yang harusnya di dukung pula komponen-komponen yang ada di dalamnya, lalu sangat mempengaruhi terhadap berjalan atau tidaknya sistem pendidikan tersebut. Di antaranya pendidik (guru dan dosen), siswa, sarana dan prasarana, dan lain-lain. Dalam undang-undang SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional (2009, hlm. 2) Menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Proses belajar mengajar merupakan proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung pada situasi edukasi untuk mencapai tujuan tertentu interaksi inilah yang menjadi syarat utama dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, antara lain dengan perbaikan dalam proses belajar-mengajar. Belajar mengajar di sekolah merupakan serangkaian kegiatan yang secara sadar telah terencana, karena dengan adanya perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran. Usaha perencanaan pengajaran diupayakan agar peserta didik memiliki kemampuan maksimal dan meningkatkan hasil belajar, tantangan dan kepuasan sehingga mampu

memenuhi harapan baik oleh guru sebagai pembawa materi maupun siswa sebagai penggarap ilmu pengetahuan.

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan pengukuran berupa test yang disusun secara terencana baik tertulis, lisan maupun perbuatan. Dalam hal ini hasil belajar yang dimaksud berupa selama proses belajar berlangsung setiap siswa, hal ini disebabkan oleh kemampuan yang dimiliki siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus dipengaruhi banyak faktor diantaranya pemahaman, materi, model dan lain-lain. Hasil belajar merupakan indikator dari salah satu kualitas proses belajar yang baik pula. Sebaiknya jika proses pembelajaran dilakukan dengan baik maka hasil belajar yang didapat pasti juga baik. Kegiatan belajar yaitu hasil belajar, hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan siswa sesudah melakukan aktivitas pembelajaran. Howard Kingsley (Sudjana, 2005, hlm. 15) membagi 3 macam hasil belajar yaitu: 1) Keterampilan dan kebiasaan, 2) Pengetahuan dan pengertian, dan 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Haryadi & Aripin (2015, hlm. 41) Kognitif adalah peristiwa mental bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. menjelaskan bahwa afektif memiliki cakupan yang berbeda dengan kognitif, afektif lebih berhubungan dengan psikis, jiwa dan rasa. Dijelaskan lebih lanjut bahwa pada afektif meliputi sikap yang ditunjukkan. Keterampilan psikomotor ada enam tahap, yaitu gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, gerakan fisik, gerakan terampil, dan komunikasi nondiskursif.

Berdasarkan pengertian di atas pengkaji meringkas bahwasanya hasil belajar merupakan hal yang didapatkan dari sebuah kegiatan belajar, hasil belajar tersebut terdiri dari berbagai macam aspek kognitif, psikomotorik dan afektif dalam ketiga aspek ini penting untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan dirinya secara menyeluruh dan tidak sebagian

saja. Kemudian siswa tidak hanya mengerti suatu konsep pelajaran, tetapi mengembangkan kemampuan emosional serta motorik dalam penerapannya.

Permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar di SDN Campaka yaitu kurangnya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut sehingga hasil belajar siswa masih rendah dan mengakibatkan siswa masih merasa jenuh pada saat belajar di dalam kelas, keterampilan guru yang kurang dalam proses belajar mengajar. Fenomena tersebut karena guru masih ada yang menggunakan model konvensional sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas V SDN Campaka, membuktikan bahwa dalam indikator proses belajar ini untuk kognitif ada beberapa siswa yang nilainya masih di bawah KKM, kemudian indikator afektif dalam sikap disiplin siswa kadang masih ada yang bercanda tidak fokus dalam pembelajaran, untuk indikator psikomotoriknya keterampilan dalam praktek siswa tidak mau bergantian dalam mengerjakan soal. Sedangkan dalam pembelajaran dilibatkan secara mental, fisik, dan sosial. Hal tersebut disebabkan model pembelajaran di SDN Campaka masih konvensional karena keterbatasan sarana dan prasarana yaitu hanya menggunakan metode ceramah, sehingga cenderung membosankan bagi siswa dan kurang aktivitas siswa untuk belajar. Keterkaitan permasalahan hasil belajar yang rendah dengan adanya solusi yang tidak terlepas dari model pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik maka peneliti memperkenalkan model pembelajaran "*Snowball Throwing*" yang artinya "lemparan bola salju".

Perkembangan model pembelajaran dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan. Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda. Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, salah satu model

pembelajaran yang kini banyak mendapat respon adalah model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*.

Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif meliputi banyak jenis pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran konvensional. Menurut Slavin (Rusman, 2018, hlm. 201) pembelajaran kooperatif dapat menggalakkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Kemudian menurut Slavin (2005, hlm. 4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran yaitu para siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk menangani rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* merupakan suatu model yang membagi siswa dalam beberapa kelompok yang nantinya masing-masing anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola. Tujuan pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* yaitu melatih siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, melatih kreatifitas dan imajinasi siswa dalam membuat pertanyaan, serta memacu siswa untuk *bekerjasama*, saling membantu, serta aktif dalam pembelajaran (Asrori, 2010, hlm. 15). Dalam pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* siswa lebih bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan karena dalam pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* siswa dalam kelompok heterogen kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru lalu masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) kemudian dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Menurut Suprijono (2009, hlm 128) “*Snowball throwing* adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua

kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru lalu masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) kemudian dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh”.

Model yang dikemas dalam sebuah game membutuhkan kemampuan yang sederhana yang dapat dilakukan oleh hampir setiap siswa dalam mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari. Model ini biasanya dilakukan oleh beberapa kelompok yang terdiri dari lima sampai delapan orang yang memiliki kemampuan merumuskan pertanyaan yang ditulis dalam kertas menyerupai bola. Kemudian, kertas yang dilempar ke kelompok lain ditanggapi dengan menjawab pertanyaan yang dilontarkan kepada mereka. Berikut merupakan keunggulan dari *snowball throwing* yang diambil dari penjelasan Daniati (2013, hlm. 38) adalah bisa mendorong semangat belajar siswa. Kemudian siswa bisa lebih proaktif dalam belajar. Bisa menumbuhkan keterampilan kerjasama dan diskusi pada siswa. Lalu siswa dapat lebih fleksibel dan adaptif dalam menghadapi persoalan. Siswa bisa terhindar dari dominasi individu. Dengan adanya siswa yang introvert jadi lebih bisa mengungkapkan pendapatnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Campaka”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar dengan kurangnya aktivitas belajar siswa .
2. Pembelajaran hanya berpusat pada Guru.
3. Dalam proses pembelajaran, sebagian siswa masih terlihat pasif jarang mengajukan pertanyaan atau mengutarakan pendapatnya.
4. Guru kesulitan dalam mengkondisikan siswa pada pembelajaran yang efektif

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional kelas V SDN Campaka?
2. Apakah penggunaan model *snowball throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Campaka?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang akan di laksanakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional kelas V SDN Campaka.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Campaka.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Pada hasil penelitian ini di harapkan dapat memperluas pengetahuan dan memperkaya pengetahuan peneliti mengenai teori-teori model pembelajaran *snowball throwing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Campaka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penulis berharap hasil dari penelitian ini mampu meningkatkan kualitas sekolah dengan diterapkannya model *snowball throwing* sehingga memperoleh peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Campaka.

b. Bagi Guru

Penulis berharap suatu masukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas upaya mengatasi permasalahan yang ada.

c. Bagi Siswa

Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan pembelajaran yang aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*.

d. Bagi Peneliti

Suatu pembelajaran karena pada penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang di dapatkannya selama perkuliahan maupun di luar jam perkuliahan.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam suatu kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, dengan adanya keterlibatan total semua siswa tentunya berdampak positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Menurut Syaifurahman dan Ujiati (2013, hlm. 75) *cooperative learning* merupakan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri.

Berdasarkan kajian diatas bahwa model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

2. *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan rangkaian penyajian materi yang diawali dengan penyampaian materi, lalu membentuk kelompok dan ketua kelompoknya yang kemudian masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang telah disampaikan oleh guru kepada temannya serta dilanjutkan dengan masing-masing siswa di beri satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut dengan materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.

Model pembelajaran *snowball throwing* menurut Shoimin (2014, hlm. 174) pembelajaran *snowball throwing* merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Menurut (Kosasih, 2014, hlm. 63). Sintaks pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi belajar, menyajikan informasi, Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, Membantu kerja kelompok dalam belajar, mengetes materi, dan Memberikan penghargaan.

Berdasarkan pengertian di atas pengkaji meringkas bahwasanya secara sederhana model *snowball throwing* dapat digambarkan sebagai berikut. Siswa merumuskan pertanyaan menulis di atas kertas berdasarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Kemudian kertas tersebut dilipat sedemikian rupa lalu dilempar ke kelompok lain. Setelah membuka kertas, kelompok lain menjawab pertanyaan dan melempar kembali ke kelompok tulis pertanyaannya.

3. Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2001, hlm. 159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa dan cara berfikir seseorang yang meliputi aspek kognitif ini mengambil pengetahuan siswa dalam belajar, lalu aspek afektif ini melihat siswa dari sikap displinnya, dan kemudian aspek psikomotorik ini menilai keterampilan siswa dalam praktek belajar.

Berdasarkan kajian di atas bahwa hasil belajar penilaian yang sudah dicapai siswa dan memelurkan tiga aspek seperti kognitif, afektif dan psimotorik, mencakup nilai kognitif yang bisa dilihat dari (*pretest* dan *posttest*), afektif dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan siswa dan psikomotorik (keterampilan) dilihat dari observasi siswa nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. setelah megikuti kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru lalu di ukur melalui soal *pretest* dan *posttest* dan dijadikan acuan oleh guru untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah dicapai.

G. Sistematika Skripsi

Bab I Pendahuluan, merupakan bagian awal skripsi yang menguraikan latar belakang masalah, ide.tifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran , merupakan bagian yang berisi tentang kajian teori-teori dalam skripsi, mengkaji teori-teori yang terdiri dari model pembelajaran *snowball throwing* serta

Bab III Metode Penelitian, yang berisi hal-hal berikut : menjelaskan metode dan desain penelitian, intrumen atau alat untuk mengumpulkan data sampel penelitian dan Teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi deskripsi hasil penelitan, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil atau penemuan penelitian.

Bab V Penutup, yang terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.