

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Tujuan dalam pendidikan adalah membimbing pembentukan seluruh rakyat Indonesia. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mendeskripsikan bahwa peran pendidikan nasional yakni untuk memajukan berbagai keahlian, membentuk karakter, dan kebudayaan bangsa yang bermartabat sehingga mampu mewujudkan kecerdasan kehidupan masyarakat Indonesia, yang bermaksud untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab terhadap hal – hal yang telah dilakukannya.

Di era Covid-19 hampir semua aspek kehidupan menjadi kacau, tidak terkecuali dengan dunia pendidikan. Kegiatan pendidikan di era Covid-19 pada saat ini sangat berbeda dengan era sebelumnya. Menurut Sri Gusty, dkk. (2020: 85) menyebutkan banyak terjadi perubahan dalam penyesuaian kondisi pembelajaran pada saat ini. Mulai dari tempat belajar yang tadinya di sekolah kini harus belajar di rumah, pembelajaran tatap muka secara langsung kini diganti dengan kegiatan memanfaatkan teknologi internet yakni kegiatan Daring (Dalam Jaringan), dalam kegiatan Luring (Luar Jaringan) siswa juga dibatasi menjadi beberapa kelompok,

tidak dianjurkan melibatkan siswa secara menyeluruh dalam jumlah yang banyak, tetapi bisa diberi perlakuan pembentukan kelompok – kelompok belajar secara kecil, hal ini dilakukan untuk menghindari dan menyesuaikan dengan kegiatan *Social Distancing*. Perubahan situasi ini membutuhkan metode pembelajaran yang fleksibel untuk beradaptasi dengan kondisi yang tidak menentu, dan tidak dapat diprediksi sebelumnya di dunia pendidikan seperti pada saat ini.

Menurut Sandra Anggralita (2017: 36) Pendidikan dasar merupakan tahap awal dalam belajar menjelang pembelajaran ke jenjang yang lebih tinggi, sekaligus menjadi modal kehidupan dalam berinteraksi sosial, hakikat pembelajaran di sekolah merupakan modal awal agar siswa mampu melakukan interaksi sosial di dalam masyarakat. Belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Misalnya, setelah belajar tema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia siswa mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan belajar dimana sebelumnya siswa tidak dapat melakukannya. Menurut Slameto (2010: 54), terdapat dua jenis faktor yang mempengaruhi belajar seseorang: 1) Faktor internal (faktor yang ada pada diri siswa) adalah faktor fisik, faktor psikis dan faktor kelelahan. 2) Faktor Eksternal (faktor yang ada pada luar diri siswa) adalah faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi

minat belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang menarik oleh guru. Oleh karena itu, seorang guru harus selalu berinovasi dalam penggunaan metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN Mojorangagung pada tanggal 6 November 2020 menunjukkan hasil bahwa dari 22 siswa yang telah mengikuti ulangan harian menunjukkan 50% hasil data siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yakni 75, sedangkan 50% lainnya menunjukkan hasil data siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Hal ini dikarenakan kurangnya penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru, selain itu metode pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan metode ceramah, yang didukung dengan media audio visual yang membuat siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan, karena siswa hanya dilatih untuk mendengarkan dan melihat saja, tidak melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung merasa bosan, jenuh, dan malas untuk belajar, siswa juga kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, selain itu banyak yang tidak menghiraukan dan menganggap bahwa materi tersebut sama saja dengan materi yang dulu pernah dipelajari. Padahal materi yang disampaikan

hari ini dan materi kemarin tentu berbeda, karena materi tematik telah melebur menjadi satu tema yang saling berkesinambungan. Kurangnya minat belajar siswa akan semakin bertambah apabila tidak dilakukan inovasi terhadap metode pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Ada banyak pilihan pembelajaran kooperatif, tentunya setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda, namun disini peneliti memilih tipe *Snowball Throwing*. Menurut Huda (2014: 226), pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk memahami konsep materi yang sulit dipelajari oleh siswa, serta digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa dan kemampuan siswa terhadap materi yang telah diajarkan, hal tersebut dapat dilihat pada saat siswa merespon informasi yang diterima dari orang lain kemudian dikomunikasikan kepada anggota kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk belajar sambil bermain yang artinya akan memicu permainan lempar kertas yang berisi soal secara acak yang berbentuk bola. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan potensi berpikir siswa dalam bertanya. Selain itu, siswa dapat dilatih untuk menghadapi berbagai masalah. Melalui metode pembelajaran *Snowball Throwing* ini diharapkan siswa dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran

dan semangat bekerja sama dengan anggota kelompok sehingga mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti memilih metode pembelajaran *Snowball Throwing* untuk diterapkan pada pembelajaran kelas IV Tema 9 subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Adapun alasan peneliti memilih kelas IV karena kelas IV merupakan peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi atau pada tahap kelas tinggi awal, sehingga siswa harus menguasai materi yang telah diberikan, tidak lagi bergantung kepada orang tua dan teman, tetapi siswa lah yang harus benar-benar menguasai materi pada saat belajar di sekolah maupun pada saat belajar di rumah. Selain itu, dalam teori Piaget menunjukkan bahwa perkembangan intelektual anak usia 6-12 tahun merupakan tahapan operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran logis atau manipulasi, tetapi hanya untuk objek fisik saat ini. Keegoisannya berkurang, dan kemampuannya untuk melakukan tugas-tugas perlindungan ditingkatkan. Namun, ketika tidak ada objek fisik di depannya, masih sulit bagi anak dalam tahap operasional konkret untuk menyelesaikan tugas logis. Menurut Matt Jarvis (2011: 149-150) Pada metode *Snowball Throwing* diharapkan siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh metode pembelajaran *Snowball Throwing*

dengan judul “**Pengaruh Metode *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 9 subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keaktifan siswa dengan menggunakan metode *Snowball Throwing* pada tema 9 subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia siswa kelas IV?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Snowball Throwing* pada tema 9 subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia siswa kelas IV?
3. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa terhadap metode *Snowball Throwing* pada tema 9 subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia siswa kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keaktifan siswa dengan menggunakan metode *Snowball Throwing* pada tema 9 subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia siswa kelas IV.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Snowball Throwing* pada tema 9 subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia siswa kelas IV.
3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa terhadap metode *Snowball Throwing* pada tema 9 subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia siswa kelas IV.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai inovasi metode pembelajaran yang menjadikan suasana kelas lebih hidup dikarenakan guru melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.
 - b. Menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena menggunakan metode pembelajaran baru dan berbeda dari sebelumnya.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih efektif dan menyenangkan.
 - 2) Membantu guru memiliki metode pembelajaran yang lebih bervariasi.
 - 3) Diperolehnya wawasan tentang metode *Snowball Throwing*.
 - b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
- 2) Mengasah kerjasama dan tanggung jawab siswa.
- 3) Menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar.
- 4) Menjadikan siswa lebih antusias dan mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran untuk menghadapi soal yang bervariasi.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa
- 2) Sebagai pengalaman dalam melakukan penelitian
- 3) Sebagai bahan ajar ketika peneliti menjadi seorang guru.

E. Batasan Masalah

★ Dengan adanya masalah yang luas dan terbatasnya waktu, oleh karena itu permasalahan perlu dibatasi. Dalam penelitian ini, permasalahan terbatas pada:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 22 siswa, kemudian membaginya menjadi 2 kelas, yakni kelas IV A yang berjumlah 11 siswa sebagai eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 11 siswa sebagai kelas kontrol.
2. Materi pembelajaran pada tema 9 subtema 2 Kekayaan Alam di Indonesia.

3. Metode *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa

F. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian yang telah dirumuskan di atas, maka definisi operasional yang digunakan sebagai berikut.

1. Pengaruh adalah segala sesuatu yang timbul akibat adanya suatu perlakuan yang dapat menghasilkan suatu perubahan baik perubahan dalam hal positif ataupun negatif.
2. Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. *Snowball Throwing* adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan permainan lempar kertas pertanyaan. Pada saat pelajaran berlangsung siswa akan dibagi meliputi menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok mempunyai ketua, selanjutnya setiap kelompok membuat sebuah pertanyaan di selembar kertas, kemudian kertas pertanyaan digulung menyerupai bola, sebelum bola dilempar setiap kelompok dibagi tugas ada yang bertugas sebagai pelempar dan ada yang bertugas sebagai penangkap bola, selanjutnya bola dilempar kepada siswa yang lain selama durasi waktu yang telah ditentukan dan setiap siswa memperoleh bola pertanyaan wajib menjawab pertanyaan tersebut, dalam proses pembelajaran guru tetap berperan sebagai pembimbing dan pengarah siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

4. Hasil belajar adalah suatu kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar yang berbentuk nilai.
5. Tema 9 sub tema 2 membahas materi pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

