

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan menempati kedudukan yang sangat penting, karena pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa dan Negara. Dalam penyelenggara pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks peneyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya sistematis dan berpedoman pada serangkaian aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Kurikulum secara berkelanjutan disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional, tampaknya belum dapat direalisasikan secara maksimal. Salah satu masalah yang dihadapi dalam pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses belajar di Sekolah Dasar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab daripada menggunakan metode dan model pembelajaran yang lainnya. Akibatnya pelaksanaan pembelajaran di kelas berpusat pada guru dan buku sumber sehingga interaksi yang terjadi hanya satu arah yaitu

guru dan siswa. Hal ini mungkin disebabkan karena guru kurang memiliki wawasan terhadap pembaruan pembelajaran, tidak mau, kurang, atau tidak mempunyai kesempatan untuk mengikuti. Kemungkinan lain guru sudah mengenal suatu inovasi pembelajaran namun enggan melaksanakan karena berbagai alasan.

Rasa ingin tahu dan prestasi belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Untuk belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa karena motivasi berkaitan dengan suatu tujuan. Rasa ingin tahu dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian suatu prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya rasa ingin tahu. Adanya rasa ingin tahu yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari dengan rasa ingin tahu maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas rasa ingin tahu seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajar.

Dari hasil observasi dan wawancara penyebab kegagalan dalam pembelajaran IPS antara lain guru hanya menggunakan metode ceramah, kurang memperhatikan keterlibatan siswa. Akibatnya siswa menjadi pasif, sikap mereka terhadap mata pelajaran IPS kurang menyenangkan sehingga motivasi dan rasa ingin tahu siswa menjadi rendah. Selain itu guru belum

menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran secara optimal yang bisa meningkatkan rasa ingin tahu tentang pelajaran yang akan dilaksanakan. Interaksi di dalam kelas banyak didominasi oleh peran guru. Siswa tidak terlatih untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat dan berinteraksi dengan sesama temannya. Kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran IPS tersebut sehingga menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kondisi yang demikian akan membuat siswa kurang maksimal dalam menerima pelajaran IPS sehingga akan berdampak pada prestasi belajar yang kurang memuaskan.

Hal itu ditunjukkan pada perolehan nilai ulangan akhir semester (UAS) mata pelajaran IPS kelas IV semester dua Tahun Pelajaran 2011/2012 terdapat 48% dari 25 siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 65. Dengan diperoleh nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 40. Berdasarkan nilai UAS di semester dua tersebut masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah 65, dengan diperoleh rata-rata seluruh siswa 61,6. Di lihat dari uraian data nilai UAS siswa kelas IV semester I SDN 1 Adiarsa di atas, dapat dikatakan belum dapat mencapai tujuan belajar yang sudah di rencanakan, karena nilai UAS siswa merupakan prestasi belajar yang masih dibawah KKM yang telah di tentukan sekolah. Hal itu tercermin dari adanya berbagai identifikasi masalah yang mendasar dikelas IV SDN 1 Adiarsa yaitu : masih banyaknya siswa dengan nilai dibawah KKM yang telah ditentukan sekolah,

rendahnya rasa ingin tahu siswa untuk mengikuti pelajaran IPS, luasnya cakupan materi IPS sehingga susah di pelajari siswa, terbatasnya waktu dalam proses pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran belum maksimal.

Sedangkan praktiknya dalam kehidupan sehari-hari Ilmu Pengetahuan Sosial harus di kembangkan mulai dari calon anggota masyarakat yang masih belia sampai mereka sadar akan tanggung jawab kemasyarakatan sepenuhnya. Hal itu bertujuan agar siswa mampu beradaptasi secara seimbang membangun kemampuan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Itulah yang mendasari pengajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Di harapkan pelajaran IPS di sekolah dasar dapat mengajarkan siswa untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, dapat memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dalam masyarakat, memperoleh pemahaman materi IPS yang optimal sehingga meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Untuk mewujudkan harapan-harapan tersebut seorang guru sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran IPS. Karena berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru. Guru harus memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peningkatan prestasi akan tercapai apabila pembelajaran yang beramkna, yakni pembelajaran yang mampu

melibatkan siswa aktif. Hal itu tergantung pada kemampuan guru di dalam mengajar.

Kenyataan itu yang mendasari akan pentingnya seorang guru melakukan suatu upaya agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang mudah tentang pelajaran IPS. Guru harus menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari IPS sehingga rasa ingin tahu dan prestasi belajar dapat meningkat. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik tersebut di perlukan model pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat menyegarkan suasana belajar mengajar. Jika motivasi siswa dalam pelajaran IPS meningkat maka rasa ingin tahu siswa akan meningkat pula dan lebih mudah mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung dan siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan baik.

Prestasi belajar dan rasa ingin tahu yang rendah tersebut yang menjadi pertimbangan untuk melakukan pembaharuan dan perubahan dalam pembelajaran. Karena pentingnya pelajaran IPS bagi peserta didik maka guru harus bisa memberikan pengetahuan yang benar-benar mempermudah siswa untuk menangkap pelajaran, salah satunya dengan menerapkan model dan metode pembelajaran yang cocok. *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mengatasi masalah tersebut. Karena model pembelajaran ini menuntut siswa aktif bekerja sama dengan teman pasangannya dalam proses pembelajaran. Dengan metode *snowball throwing* siswa akan lebih termotivasi karena siswa akan berperan langsung untuk menyampaikan dan menerima materi dari temannya sendiri. Dengan metode

*snowball throwing* juga akan dapat mengatasi masalah luasnya materi IPS karena dengan metode ini materi akan dibagi-bagi pada tiap sub pokoknya.

Oleh karena itu, dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti akan menerapkan metode pembelajaran *snowball throwing*. Karena dengan metode *snowball throwing* akan menuntut siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar akan lebih menyenangkan.

### **B. Rumusan Masalah**

Dari penjabaran latar belakang di atas sehingga dapat diangkat perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPS dikelas IV SDN 1 Adiarsa pokok bahasan kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam dapat di tingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* ?
2. Apakah prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 1 Adiarsa pokok bahasan kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam dapat di tingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian pendidikan ditunjukkan untuk memperoleh landasan dalam mempertimbangkan suatu prosedur kerja, khususnya prosedur pembelajaran.

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* pada pokok pembelajaran kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam di SDN 1 adiarsa.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* pada pokok pembelajaran kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam di SDN 1 Adiarsa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat Teoritis**

1. Dengan penelitian ini di harapkan dapat menambah sumber referensi yang relevan khususnya untuk kajian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Dengan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *snowball throwing* ini di harapkan dapat memperkuat penelitian yang sudah dikembangkan sebelumnya.
3. Dengan adanya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *snowball throwing* ini di harapkan dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya.

##### **b. Manfaat Praktis**

Dengan adanya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* ini akan memberikan manfaat yang besar bagi :

##### **1. Guru**

- a. Informasi yang di sampaikan dapat menambah variasi strategi pembelajaran, termasuk dalam memilih metode dan media yang sesuai dengan tujuan dan materi yang akan di berikan. Sehingga masalah yang di hadapi guru yang berhubungan dengan materi dan siswa dapat diminimalkan
- b. Sebagai umpan balik untuk mengetahui kesulitan belajar siswa.
- c. Sebagai dasar memperbaiki proses pembelajaran.
- d. Membantu guru untuk memilih dan memperbaiki model pembelajaran agar lebih aktif inovatif dan menyenangkan.

## **2. Bagi Siswa**

- a. Siswa kelas IV SDN 1 Adiarsa kecamatan kertanegara lebih termotivasi terhadap mata pelajaran IPS.
- b. Membantu siswa dalam megembangkan kemampuan berfikir.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri bagi masing-masing siswa.
- d. Meningkatkan kemampuan mengingat, memahami dan meyampaikan informasi.

## **3. Bagi Sekolah**

- a. Dari hasil penelitian dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran para guru.
- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat menghasilkan kualitas siswa dan kualitas lulusan yang baik dan dapat bersaing untuk melanjutkan ke jenjang sekolah yang lebih tinggi.

#### 4. Bagi peneliti

- a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman mengajar kepada peneliti sebagai calon pendidik.
- b. Dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penerapan metode *snowball throwing* dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.