

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengajar merupakan suatu komponen dari kompetensi guru. Semua guru harus menguasai serta terampil dalam mengajar. Guru dapat terampil saat berinteraksi dengan siswa melalui kegiatan guru dalam mengajar maupun terampil dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menstransfer ilmunya sehingga terjadi proses belajar. Slameto (2010: 2) menjelaskan bahwa belajar adalah proses usaha seseorang dalam perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasilnya dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar dapat membuat perubahan pada siswa baik dalam tingkah laku maupun pemikirannya.

Perubahan pemikiran siswa saat belajar di sekolah diperoleh dari pengalaman siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Cara guru dalam mengajar dapat mempengaruhi pemikiran siswa dalam belajar, semakin guru terampil dalam cara mengajar dan guru menggunakan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pemahaman siswa dalam belajar membuat siswa menjadi lebih aktif dan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa saat pembelajaran di kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan, bahwa siswa kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan dapat dikatakan keaktifan

belajarnya masih rendah. Hal ini berdasarkan temuan saat observasi dan wawancara yaitu keaktifan belajar siswa di SD Negeri Pasir Wetan yang masih kurang. Guru pada saat selesai proses pembelajaran memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya namun hanya beberapa siswa yang bertanya dan mau menjawab pertanyaan dari guru, sebagian hanya diam dan kadang menunjuk teman yang lain untuk menjawab pertanyaan atau menyuruh temannya untuk bertanya, sehingga pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan oleh guru masih kurang optimal.

Masalah yang ditemukan peneliti mengenai kurangnya keaktifan belajar yaitu siswa juga kurang dalam mengajukan pertanyaan, ide, serta tanggapan. Permasalahan yang ditemui selanjutnya yaitu kurangnya keaktifan belajar dalam berdiskusi kelompok. Siswa saat diberikan tugas kelompok hanya beberapa anggota kelompok saja yang mengerjakan, siswa yang lain bermain sendiri dan tidak mau ikut mengerjakan tugas kelompoknya. Siswa juga dikatakan kurang dalam melaksanakan tugasnya di dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV B bahwa siswa mengalami peningkatan keaktifan jika belajar di luar kelas. Hal tersebut membuat peneliti menganalisis bahwa temuan yang menjadi masalah yaitu keaktifan belajar siswa yang masih kurang.

Peneliti tidak hanya melihat hasil wawancara dan observasi, namun peneliti juga mendokumentasikan hasil prestasi belajar siswa berupa Ulangan Akhir Semester (UAS). Nilai UAS kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan dengan jumlah 20 siswa.

Tabel 1.1 Hasil UAS Tema 3 Kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan

Mapel	Tahun	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Persentase Ketuntasan
IPA	2017/2018	20	65.3	79	35	50%
IPS	2017/2018	20	61.15	79	36	20%
Bahasa Indonesia	2017/2018	20	57.35	83	31	20%
PKn	2017/2018	20	64.1	90	32	35%
Matematika	2017/2018	20	49.85	77	22	15%
SBdP	2017/2018	20	61.15	77	32	35%

Berdasarkan hasil UAS tema 3 tabel di atas dengan jumlah sebanyak 20 siswa, persentase ketuntasan yang diperoleh mata pelajaran IPA 50%, mata pelajaran IPS 20%, Bahasa Indonesia 20%, PKn 35%, Matematika 15%, dan SBdP 35%. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai UAS yang didapatkan kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan mengidentifikasi nilai prestasi belajar siswa kurang.

Peneliti dalam mengatasi permasalahan mengenai keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan, maka perlu adanya inovasi pembelajaran dalam rangka perbaikan pada pembelajaran tematik serta penerapan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Berdasarkan hasil dari permasalahan yang ditemukan, peneliti dan guru berkolaborasi untuk mengatasi permasalahan yang sudah di temukan yaitu mengenai kurangnya keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan yang akan menggunakan model pembelajaran kooperatif berupa *Snowball Throwing*.

Pemilihan model *Snowball Throwing* didasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, menurut hasil penelitian dari Elida Khairani Nasution yang

berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Di Kelas VI SD Negeri 0105 Sibuhuan”. Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran siswa dan guru di kelas IV SD Negeri 0105 Sibuhuan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan perolehan tes yang mengukur hasil belajar menunjukkan bahwa dalam tes formatif nilai rata-rata kelas memperoleh persentase ketuntasan belajarnya mencapai 95,62%. Kriteria yang ditentukan adalah rata-rata nilai 75 dengan persentase tuntas klasikal 75%. Artinya secara keseluruhan siswa sudah mencapai tuntas belajar klasikal, namun masih ada 2 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sebagai berikut; TBK = 100%. Siklus I perolehan rata-rata tes formatif mencapai 85,65 dengan persentase tuntas klasikal mencapai 95,62%. Penelitian kemudian dilakukan siklus II, rata-rata tes formatif meningkat menjadi 96,95 dengan persentase tuntas klasikal meningkat menjadi 100%.

Snowball Throwing dapat dikatakan pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajarannya berupa game fisik, dimana segumpalan salju di lemparkan ke siswa lain. *Snowball Throwing* diartikan sebagai metode pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur-unsur pembelajaran kooperatif sebagai upaya untuk mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* diharapkan pembelajaran yang dapat berjalan lebih antusias, menyenangkan, serta bermakna, karena penyampaian materi lebih

bervariasi dan kombinasi antara pembelajaran berpusat pada siswa, permainan, dan membuat siswa lebih aktif. Penyampaian yang lebih menarik akan membuat siswa ingin aktif dan siswa lebih mudah untuk menyerap materi, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang akan dilaksanakan peneliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang sudah di inovasi. Inovasi pada *Snowball Throwing* yang akan dilaksanakan peneliti adalah siswa menulis pertanyaan pada kertas kosong yang sudah disediakan pada media pembelajaran, kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat memanjang dan dimasukkan ke dalam bola plastik yang sudah disediakan oleh guru, kemudian siswa menuliskan nama anggota kelompok lain yang akan mendapat pertanyaan tersebut, kemudian kertas yang ada didalam bola tersebut dilempar sesuai kelompok yang sudah ditentukan guru.

Peneliti tidak hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*, namun juga menggunakan media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Mahnun (2012: 28) bahwa media pembelajaran adalah sarana, alat, dan saluran atau berupa kegiatan yang dirancang dan diperuntukan sebagai perangsang terjadinya proses belajar (bahan ajar). Pembelajaran dengan menggunakan media akan membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat

memberikan kesan dan menyenangkan, serta semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media kotak pembelajaran, media kotak pembelajaran termasuk ke dalam media jenis grafis, karena menggunakan simbol visual sejenis dengan media gambar, kartun, bagan, diagram, peta/globe. Perbedaannya adalah media kotak pembelajaran terbuat dari bahan yang sangat terjangkau dan tidak sulit untuk mencarinya. Bahan tersebut adalah kertas manila. Kertas manila tersebut nantinya akan dibuat sedemikian menarik untuk siswa dan juga akan dibuat untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada siswa.

Pemaparan dari latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Tema 9 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dengan Bantuan Media Kotak Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan bantuan media kotak pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar pada tema 9 di kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan?

2. Bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan bantuan media kotak pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada tema 9 di kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian dari pelaksanaan penelitian ini antara lain:

1. Meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan bantuan media kotak pembelajaran.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa pada siswa kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan bantuan media kotak pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan bantuan media kotak pembelajaran pada siswa kelas IV B SD Negeri Pasir Wetan.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan untuk menentukan arahan dan strategi dalam pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang tepat sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar dan prestasi belajar untuk siswa

3. Bagi sekolah

Manfaat hasil penelitian bagi sekolah adalah meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan bantuan media kotak pembelajaran.

