

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi ini, pendidikan sangatlah penting karena pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk bisa mengendalikan diri, membentuk kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan peserta didik. Saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pada Pembukaan Undang – Undang Dasar 1945 alinea keempat menegaskan “Melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”. Dari kutipan kalimat dalam pembukaan UUD 1945 tersebut terkandung makna bahwa kemajuan pendidikan bagi bangsa Indonesia sangatlah penting, untuk mencapai kemajuan di bidang pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah banyak membuat kebijakan berupa undang –undang maupun peraturan pemerintah yang bertujuan untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Berkenaan dengan itu, pemerintah mengeluarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sesuai dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) terdapat delapan standar dalam pendidikan dan pembelajaran. Salah satu standar dalam proses pembelajaran yaitu standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Proses

pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dengan siswa. Pembelajaran dimaksudkan agar terjadi suatu interaksi, komunikasi dan timbal balik diantara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa.

Proses pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu tujuan, materi, metode, organisasi kurikulum dan evaluasi. Proses pembelajaran yang memiliki komponen-komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan satu sama lain, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut wijayati, dkk (2008, hlm.281) menyatakan bahwa “Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diperlukan metode yang tepat agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan, teknik yang digunakan harus sesuai dengan materi yang dapat menunjang kegiatan belajar- mengajar.”

Terdapat beberapa startegi dan metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, diantaranya yaitu pembelajaran kooperatif, CTL, PAIKEM, metode ekspositori dan *inquiry*.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan teknik berkelompok di dalam proses pembelajaran. Pada model pembelajaran kooperatif ada berbagai teknik yang digunakan, diantaranya teknik pembelajaran *Snowball Throwing*, *Talking Stick* dan *Numbered Heads Together*. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu model secara spesifik. Salah satu keunggulan dari ketiga teknik pembelajaran ini adalah siswa dapat siswa dapat belajar secara kelompok, pemecahan masalah dan menciptakan suasana belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan. Teknik

Snowball Throwing, Talking Stick dan Numbered Heads Together ini cocok untuk semua mata pelajaran, termasuk untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Kedudukan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangatlah penting untuk dipelajari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang dapat membuat siswa merasa senang terutama pada mata pelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam yang seringkali siswa merasa kesulitan dalam menangkap materi tentang alam yang melibatkan pemikiran ilmiah.

Siswa terkadang merasakan kesulitan dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam pelajaran itu sangat tergantung bagaimana cara guru mengajarkan mata pelajaran yang bersangkutan kepada siswa. Guru sebaiknya dapat mengubah rasa takut anak, memberikan rasa senang ingin belajar, dan dapat membangkitkan minat dan keaktifan siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Anak sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak dan senang belajar dalam kelompok. Anak – anak sekolah dasar tentu ingin sekali merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan, merasa dirinya tidak hanya berada dalam ruang kelas tetapi merasa berada di tempat bermain. Pembelajaran yang menyenangkan tentu banyak diminati karena selain menyenangkan tetapi dapat mengasah otak anak sehingga anak bisa berinteraksi dan berfikir kritis terhadap teman-temannya.

Penggunaan metode pembelajaran yang saat ini sering kali digunakan merupakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi, akan tetapi dalam pelaksanaan metode ceramah guru lebih dominan untuk menyampaikan informasi terhadap siswa. Selain itu, penggunaan metode ceramah ini menciptakan suasana belajar yang jenuh dan monoton pada siswa. Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran kurang mampu dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis berbeda dengan

penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Seperti yang dikemukakan Hamdani (2012, hlm.78) bahwa:

Sebagian besar metode dan suasana pengajaran di sekolah-sekolah yang digunakan pada guru, tampaknya lebih banyak menghambat dalam memotivasi potensi otak. Misalnya, seorang siswa hanya disiapkan sebagai seorang anak yang mau mendengarkan, mau menerima seluruh informasi, dan menaati segala perlakuan gurunya. Budaya dan mental seperti ini, pada gilirannya membuat siswa tidak mampu mengaktivasi kemampuan otaknya sehingga mereka tidak memiliki keberanian menyampaikan pendapat, lemah penalaran, dan bergantung kepada orang lain.

Berdasarkan hal tersebut penyampaian materi yang saat ini digunakan didominasi oleh penggunaan metode ceramah yang dalam penyampaian materinya menekankan pada pemberian materi dari guru pada siswa. Penyampaian materi oleh guru, sering kali mengabaikan aspek motivasi dan keinginan siswa untuk belajar nantinya akan menghambat kepada hasil belajar siswa.

Dalam dunia pendidikan tentu adanya peranan guru dan siswa dimana guru sebagai pendidik dan siswa sebagai orang yang didik oleh guru tersebut. Hubungan guru dengan siswa tidak dapat dipisahkan dimana siswa memerlukan peranan guru dalam pembelajaran yang pada pola tradisional guru sebagai pusat informasi untuk semua materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari suatu kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dirancang untuk mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran. Belajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna pemahaman. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan sudah semestinya memberikan dorongan kepada siswa untuk membuka pikiran dan membangun suatu gagasan sehingga makna pemahaman itu dapat diperoleh.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dalam kegiatan belajar dapat menimbulkan hasil belajar siswa yang meningkat dalam belajar. Menurut Hamalik (2010, hlm.21) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Pada studi pendahuluan di SDN Ujungberung Kota Bandung, metode ceramah yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam cenderung membuat siswa tidak bersemangat. Belajar Ilmu Pengetahuan Alam tidak hanya mendengar dan mengerjakan soal semata, tetapi memerlukan aktivitas lainnya seperti permainan.

Beberapa teknik pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu dengan menggunakan teknik permainan. Pembelajaran *science edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Teknik permainan yang dapat digunakan adalah *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together*.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan teknik *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together* yaitu: hasil penelitian yang dikemukakan oleh Ariyanti, Santoso, dan Muchsini dengan penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Materi Akuntansi dengan Metode *Talking Stick* dan *Snowball Throwing* di Kelas XI IPS 2 SMA XXX Tahun Ajaran 2013/2014” dengan hasil penelitian Pada siklus I persentase peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Pada siklus I persentase peserta didik yang meningkat nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 85,71% dan peserta didik yang belum memenuhi peningkatan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 14,29 %. Pada siklus II persentase peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) meningkat menjadi 96,43% dan peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 3,57 %. Dengan adanya perbedaan ini menunjukkan bahawa model *talking stick* dan *Snowball Throwing* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian tentang teknik *Numbered Heads Together* menunjukkan bahwa pada penelitian Saputro (2014) yang berjudul “Penerapan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan model *numbered heads together* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Ketawanggede 2 Malang.” Perolehan Pada pembelajaran IPS siklus I dengan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan model *Numbered Heads*

Together kemampuan guru dalam membuat RPP mencapai skor 90 dan pada siklus II mencapai skor 93,33. Kemampuan guru dalam pembelajaran sesuai dengan RPP pada siklus I mencapai 87,5 dan pada siklus II mencapai 92,5. Dengan adanya perbedaan ini menunjukkan bahwa teknik *Numbered Heads Together* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Pada hasil penelitian sebelumnya, dapat dilihat bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together* memberikan dampak positif dalam hasil pembelajaran. Pada penelitian ini ketiga teknik tersebut akan diteliti kembali terhadap hasil belajar dan akan dibandingkan manakah dari teknik *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together* yang paling tinggi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Perkembangan teknik pembelajaran yang digunakan guru terhadap siswa sekarang ini sangat beragam. Pemilihan teknik yang cocok tentu harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan tiga metode pembelajaran dan akan dilihat dari hasil belajar siswa setelah penerapan model kooperatif teknik pembelajaran *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penelitian ini peneliti bermaksud untuk melihat manakah teknik pembelajaran yang sesuai dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teknik *Snowball Throwing*, *Talking Stick* dan *Numbered Heads Together*. Maka, dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti mengenai “Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Snowball Throwing*, *Talking Stick*, Dan *Numbered Heads Together* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah mengenai analisis perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif teknik *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Masalah yang diidentifikasi oleh peneliti adalah hasil belajar siswa. Peneliti mencoba melakukan variasi teknik belajar yang belum pernah diterapkan di SD Ujungberung Kota Bandung dalam

proses pembelajarannya. Sehingga peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran teknik *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together* yang diterapkan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan melakukan teknik *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah umum

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah umum dalam penelitian ini “Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan antara yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Snowball Throwing*, *Talking Stick* dan *Numbered Heads Together* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?”

Rumusan masalah khusus

1. Apakah terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Talking Stick* dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?
2. Apakah terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Numbered Heads Together* dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?
3. Apakah terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Snowball Throwing* dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?
4. Manakah pengaruh peningkatan hasil belajar yang dominan antara Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Snowball Throwing*, *Talking Stick* dan *Numbered Heads Together* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan tujuan khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengidentifikasi ada tidaknya pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan Model Pembelajaran Koopertif teknik *Snowball Throwing* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
2. Untuk mengidentifikasi ada tidaknya pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan Model Pembelajaran Koopertif teknik *Talking Stick* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Untuk mengidentifikasi ada tidaknya pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan Model Pembelajaran Koopertif teknik *Numbered Heads Together* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
4. Untuk melihat manakah yang paling dominan setelah menggunakan Model Pembelajaran Koopertif teknik *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini diharapkan dapat melihat mana yang lebih dominan antara model kooperatif teknik *Snowball Throwing*, *Talking stick* dan *Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah yang diteliti Memberikan manfaat yang positif bagi sekolah. Diharapkan teknik pembelajaran ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar.

b. Manfaat bagi Siswa

Setelah dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, pemahaman proses belajar, dan peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Komplek SDN Kecamatan Ujungberung Kota Bandung

c. Manfaat bagi Guru

Bagi Guru hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan metode dan teknik pembelajaran yang mampu menunjang proses dan hasil belajar di kelas serta dapat melatih siswa dalam perubahan tingkah laku menjadi lebih toleransi terhadap sesama dan rasa tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran.

d. Manfaat bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan metode dan teknik pembelajaran agar lebih baik.