

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya mengembangkan potensi yang dimiliki siswa agar menciptakan sumber daya manusia yang unggul untuk itu perlu menciptakan mutu pendidikan yang bagus dengan demikian guru harus dapat menciptakan pembelajaran ideal. Hal ini tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Pada Kurikulum 2013 yang berlaku pembelajaran dilakukan secara tematik pada jenjang sekolah dasar yang disusun berdasarkan tema pembelajaran pada setiap jenjang kelas. Pada siswa kelas III sekolah dasar pada semester dua wajib menempuh pembelajaran pada tema 7 “Perkembangan Teknologi”. Tujuan pembelajaran dari tema tersebut adalah untuk membekali pengetahuan siswa tentang perkembangan teknologi dari segi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan sekitar siswa. Sehingga siswa dapat mengetahui hasil-hasil dari perkembangan teknologi yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar siswa serta manfaat yang dihasilkan dari perkembangan teknologi bagi masyarakat. Dalam tema tersebut materi ajar yang akan diberikan kepada siswa meliputi hasil teknologi pangan dan lagu yang berkaitan dengan tema yang akan dipelajari oleh siswa. Pembelajaran ini akan menuntut keaktifan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga diharapkan akan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru dan hasil belajar siswa dapat meraih hasil belajar yang memuaskan. Adapun nilai yang harus dicapai siswa sesuai KKM adalah 70.

Pembelajaran ideal di kelas semestinya mampu mendorong kreativitas, minat dan bakat siswa serta melibatkan keaktifan belajar siswa dan menciptakan suasana

pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Nugroho Wibowo (2016, hlm. 129) Keaktifan siswa membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, bentuk aktivitas siswa dapat berbentuk aktivitas pada dirinya sendiri atau aktivitas dalam suatu kelompok. Guru memiliki kewajiban untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan serta dapat mengasah minat dan bakat siswa dalam pembelajaran. Pendidik sebagai fasilitator yaitu dimana memfasilitasi siswa serta mengeluarkan potensi yang mereka miliki dalam mengembangkan potensi siswa, pendidik sebagai motivator tentu saja pendidik harus memberikan dorongan semangat kepada siswa dalam kegiatan proses pembelajaran (Kurniawati, 2016). Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat memenuhi standar nilai yang telah ditetapkan guru. Hasil belajar siswa merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam rangka menilai keberhasilan tujuan pembelajaran, hasil pembelajaran siswa dapat menjadi bahan masukan bagi guru untuk pembelajaran selanjutnya. Untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran tentulah diperlukan suatu metode, model, pendekatan, atau strategi pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dikelas III B SDN Kecamatan Cidadap, data yang didapatkan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat rendah dan hasil belajar siswa tidak memenuhi KKM. Fakta yang peneliti temukan pada proses pembelajaran khususnya masalah keaktifan belajar siswa yang telah dilaksanakan selama ini belum menciptakan pembelajaran yang melibatkan keaktifan belajar siswa dan menyenangkan bagi siswa. Dimana proses pembelajaran masih konvensional, yaitu proses pembelajaran masih bersifat satu arah serta masih menggunakan ceramah. Selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dan siswa hanya mencatat materi dibuku tulis tanpa adanya partisipasi aktif dari siswa didalam kelas, sehingga pembelajaran dirasakan kurang menyenangkan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini terlihat dari ketika siswa

diberi kesempatan untuk bertanya terhadap tugas yang diberikan kepada siswa tidak dimengerti akan tetapi tidak ada yang bertanya, dan setelah pemeriksaan tugas didapati banyak siswa yang belum mengerti terhadap tugas yang telah diberikan guru. Serta Siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru secara bersamaan, akan tetapi ketika disuruh menjawab pertanyaan dengan menunjukkan tangan hanya beberapa siswa yang menunjuk tangan. Didapati juga bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam mengemukakan pendapat atau tanggapan saat proses pembelajaran berlangsung. Tentu saja sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran yang siswa diperoleh di kelas, dimana keaktifan siswa tidak terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak kepada penilaian hasil belajar siswa dimana penilaiannya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh guru. Data tersebut peneliti dapatkan ketika melakukan PLPSD berlangsung pada bulan Februari 2020. Hasil observasi yang dilakukan dari 23 siswa yang ada di kelas III B hanya 5 siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sedangkan 18 siswa lainnya pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Faktor penyebab rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan berpusat kepada guru. Sehingga tidak melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran membosankan dan tidak menyenangkan bagi siswa. Hal ini akan berdampak pada pemerolehan pengetahuan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga akan membuat hasil belajar siswa menjadi rendah, hal ini disebabkan karena siswa tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika hal ini dibiarkan akan berdampak pada pengetahuan dasar yang diperoleh untuk pembelajaran selanjutnya sulit untuk dipahami siswa dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

Penerapan kurikulum 2013 pada pembelajaran mengubah paradigma pembelajaran dimana pembelajaran berpusat pada siswa bukan lagi berpusat pada guru. Pada proses pembelajaran guru tidak hanya menggunakan metode ceramah, akan tetapi bisa menerapkan berbagai model atau metode pembelajaran yang bervariasi agar

pembelajaran menjadi lebih menarik. Kegiatan pembelajaran ini juga tidak lepas dari peran serta siswa, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa ketika siswa aktif dalam pembelajaran dan tidak hanya mencatat pembelajaran saja. Penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan tentunya akan mendorong motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan diharapkan hasil pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini tentunya karena siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang ia dapatkan selama kegiatan proses pembelajaran. Dari permasalahan yang terjadi di lapangan, maka perlu dicari solusi yang tepat. Solusi tersebut diharapkan dapat mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan studi literatur yang ditemukan, ada tiga model alternative untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* (NHT), *Talking Stick*, dan *Snowball Throwing*. Model *Number Heads Together* (NHT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat dikembangkan pada pembelajaran terpadu. Dimana pada *number heads together* ini pembelajarannya sangat mempengaruhi pola interaksi antar siswa, terdapat beberapa kelebihan dalam model pembelajaran ini yaitu melatih rasa percaya diri siswa, siswa sama antar kelompok dimana siswa yang pandai akan mengajari siswa yang belum paham, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Akan tetapi ada kelemahan dalam model pembelajaran ini yaitu, tidak semua siswa mendapat kesempatan dipanggil oleh guru.

Model pembelajaran *talking stick* merupakan model pembelajaran yang menggunakan tongkat sebagai media dalam kegiatan pembelajarannya. Model *talking stick* ini tentunya punya kelebihan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu, dapat melatih siswa untuk memahami materi dengan cepat, serta siswa diberikan kesempatan dalam mengemukakan pendapat dimana akan melatih keberanian siswa, selain itu terdapat kelemahan dalam pembelajaran ini ialah siswa cemas akan mendapatkan tongkat dan akan diberi pertanyaan.

Model pembelajaran *snowball throwing* yang menggunakan bola salju dari kertas yang berisi pertanyaan dimana setiap siswa akan melemparkan bola salju ke sesama temannya. Model pembelajaran ini akan menggali potensi siswa dalam membuat dan menjawab pertanyaan melalui permainan yang menyenangkan. Pembelajaran ini mengharuskan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajarannya dan siswa harus memahami materi yang disampaikan agar dapat membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang didapatkan oleh setiap siswa. Model pembelajaran ini mempunyai kelebihan dimana keaktifan siswa dilibatkan dalam pembelajarannya, siswa juga mendapatkan kesempatan untuk melatih membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan lantang didepan kelas, serta kerjasama dalam kelompok dimana tugas ketua kelompok untuk menyampaikan materi sangat diperlukan sehingga siswa harus memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan beberapa model diatas, maka peneliti memilih model *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran *snowball throwing* dikarena dapat melatih keaktifan belajar siswa baik dalam bekerjasama, membuat pertanyaan, dan mengemukakan jawaban maupun pendapat siswa di depan kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dimana pembelajarannya menggunakan kertas yang ditulis oleh siswa berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan oleh guru, setelah itu siswa meremukkan kertas tersebut menjadi bola dan meleparkannya kepada siswa lain hingga ± 10 menit. Setelah masing-masing siswa mendapatkan bola kertas yang berisi pertanyaan dan guru akan memberikan waktu untuk siswa menjawab pertanyaan yang didatkannya dengan lantang. Model pembelajaran pembelajaran ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian diharapkan siswa dapat penguasaan materi pembelajaran sehingga hasil pembelajaran siswa mendapatkan hasil yang maksimal. Menurut Dewi, dkk (2013) penerapan model pembelajaran *snowball throwing* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih mudah memahami suatu konsep sehingga hasil belajar siswa lebih baik.

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan diatas maka masalah ini dapat diselesaikan dengan rancangan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *snowball throwing* dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, akan tetapi dengan kondisi yang tidak memungkinkan melaksanakan penelitian tindakan kelas maka penelitian ini hanya difokuskan dengan membuat rancangan pembelajaran saja. Untuk itu peneliti mengadakan penelitian deskriptif yang berjudul “Rancangan Pembelajaran Berdasarkan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana rancangan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III di Sekolah Dasar?”. Kemudian, untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus dibuat beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan pendahuluan berdasarkan model pembelajaran *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana kegiatan inti pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana kegiatan penutup pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, secara umum tujuan penelitian ini adalah “Untuk mendeskripsikan rancangan pembelajaran berdasarkan *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar”.

Kemudian tujuan khusus penelitian ini terdiri dari beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kegiatan pendahuluan pembelajaran berdasarkan model *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan kegiatan inti pembelajaran berdasarkan model *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan kegiatan penutup pembelajaran berdasarkan model *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kelas III sekolah dasar.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

1) Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menambah informasi dan pengetahuan untuk memperbaiki dan meningkatkan rancangan kegiatan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan keaktifan dan hasil belajar siswa, melalui rancangan pembelajaran model pembelajaran *snowball throwing* pada siswa kelas III sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini tentunya diharapkan bagi siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dengan model pembelajaran yang baru sehingga akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Serta dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses kegiatan

pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas III di sekolah dasar dan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b) Bagi guru

Hasil dari penelitian ini tentunya diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta solusi bagi guru dalam membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* secara terarah dan benar.

c) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini juga dapat sebagai bahan percontohan maupun referensi bagi sekolah dalam mengembangkan model, metode, teknik, maupun pendekatan dalam merancang pembelajaran.

d) Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini juga dapat menambah wawasan serta pengalaman baru bagi peneliti terkait dengan rancangan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kelas III di sekolah dasar.

