

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara. Juga harus dilaksanakan sedini mungkin agar tujuan pendidikan dapat tercapai dan hal ini menjadi tanggung jawab keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Selain itu, melalui pendidikan akan terbentuk manusia yang berbudi pekerti luhur, kepribadian mantap, dan mandiri serta punya rasa tanggung jawab.

Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional di atas, maka pendidikan nasional harus senantiasa menumbuh kembangkan dan membina para pelaku pendidikan terutama para siswa yang merupakan harapan bangsa untuk memacu prestasi dalam segala bidang agar menjadi generasi - generasi yang siap menghadapi kemajuan zaman. Tuntutan tersebut dapat diperoleh melalui pendidikan yang dimulai pada tingkatan terendah atau Sekolah Dasar.

Karena pada tahap ini anak cenderung ingin berada pada dunianya sendiri, melakukan hal-hal sesuai dengan keinginan bersama kelompoknya. Pada tahap operasional konkret bermain dapat mempermudah perkembangan kognitif anak dan dapat membangkitkan kreativitas, disiplin dan emosi, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran yang menggunakan permainan pada tahap operasional konkret, akan membuat

siswa lebih senang, tertarik dan termotivasi dalam belajar. Terutama pada mata pelajaran yang syarat akan materi seperti IPA.

Kata IPA merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” kata-kata “Ilmu Pengetahuan Alam” merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris “*Natural Science*” secara singkat sering di sebut “*Science*”. *Natural* artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam. Sedangkan *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *Science* secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam ini, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam alam sekitar yang rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal yang dapat di terima oleh akal sehat sedangkan objektif artinya sesuai dengan kenyataan. IPA itu adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas, yakni dengan melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, dan seterusnya, berkaitan antara cara yang satu dengan cara yang lain. (Dewiki dan Yuniati : 2006).

Sehingga dapat di simpulkan secara singkat berdasarkan pendapat di atas bahwa definisi IPA adalah sebagai pengetahuan yang sistematis tersusun secara teratur berlaku umum (*Universal*). Semuanya itu diperoleh melalui hasil observasi dan eksperimen yang efektifnya melalui alat peraga.

Alat peraga berfungsi untuk menarik minat siswa, membantu minat siswa yang kurang daya fikirnya, dan menghubungkan ilmu dengan alam. Alat peraga adalah salah satu media bantu untuk memahami konsep yang disajikan. Banyak konsep dalam IPA yang bersifat abstrak, namun konsep-

Aries Malik, 2012

Penerapan Model Snowball Tarowing untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Melalui Alat Peraga Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Kelas IV SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bogor

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

konsep tersebut harus dipahami secara utuh (Ruseffendi, 2003). Dalam IPA ada beberapa materi yang dapat dipelajari melalui alat peraga salah satunya gaya.

Gaya dalam ilmu pengetahuan sering diartikan sebagai dorongan atau tarikan. Bila kita menarik atau mendorong suatu benda, maka berarti kita memberikan gaya pada benda tersebut. Untuk melakukan suatu gaya, diperlukan tenaga. Gaya tidak dapat dilihat, tetapi pengaruhnya dapat dirasakan (Wahyono dan Nurachmandani, 2006). Sedangkan menurut kamus bahasa Indonesia, gaya adalah kekuatan, terutama untuk bergerak, berbuat dan sebagainya. Gaya ada yang kuat ada juga yang lemah, makin besar gaya dilakukan, makin besar pula tenaga yang diperlukan. Besarnya suatu gaya dapat diukur dengan alat yang disebut dengan dynamometer. Sedangkan satuan gaya dinyatakan dalam Newton yang biasa ditulis dengan huruf N. Kata Newton diambil dari nama Sir Isaac Newton, seorang ahli matematika dan ilmuwan besar. (Wahyono dan Nurachmandani, Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD kelas IV, 2006 ; 89)

Gaya yang bekerja atau gaya yang diberikan pada suatu benda akan mengakibatkan benda tersebut bergerak. Gerakan tersebut dapat semakin mempercepat gerakan benda atau memperlambat gerakan benda. Jadi semakin cepatnya gerakan suatu benda disebabkan adanya penambahan kecepatan yang disebut dengan percepatan. (Nasution, dan Budiastira, Pendidikan IPA di SD, 1999 ; 11.23). Dalam pembelajaran tentang gaya diperlukan suatu model mengajar bervariasi yang mengarahkan siswa untuk

Aries Malik, 2012

Penerapan Model Snowball Tarowing untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Melalui Alat Peraga Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Kelas IV SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bogor

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menemukan sendiri konsep materi yang telah dikondisikan. Dalam penggunaan model pembelajaran tidak harus sama untuk semua materi, sebab suatu model pembelajaran cocok untuk satu materi belum tentu cocok untuk diterapkan pada materi lain yang melibatkan peran siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang cocok dalam melibatkan peran siswa secara aktif adalah dengan menggunakan model *Snowball Throwing*. *Snowball* artinya bola salju sedangkan *Throwing* artinya melempar, *Snowball Throwing* secara keseluruhan dalam terjemahan bahasa Inggris dapat diartikan melempar bola salju. Menurut (Sayuti, 2009) *Snowball Throwing* adalah merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan kontekstual.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dijelaskan model *Snowball Throwing* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang digunakan oleh guru yang kreatif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar serta melatih kesiapan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini menggunakan permainan yaitu dengan cara membuat bola pertanyaan yang ditulis oleh siswa dan dilempar seperti bola salju, kemudian masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang didapat.

Menurut Heterogen dan Park, bermain bagi anak-anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Selain itu juga bermain

dapat membangkitkan kreativitas, disiplin dan emosi anak.(Heterogen dan Park : 2007)

Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini adalah model pembelajaran yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Hal ini melibatkan siswa sepenuhnya secara aktif, baik segi fisik, mental dan emosionalnya. Guru hanya sebagai fasilitator dan moderator. Model *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang kreatif dalam pembelajaran, karena siswa akan tertantang untuk terlibat secara aktif dan semua siswa harus siap menjawab pertanyaan yang didapat ketika pembelajaran berlangsung, sebagaimana di jelaskan oleh Ahmad Jamaludin *Snowball Throwing* sebagai model pembelajaran yang menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang di gulung bulat berbentuk bola kemudian di lemparkan secara bergantian di antara sesama anggota kelompok.

Terkait belum optimalnya hasil belajar siswa di kelas IV SDN Cipicung 05, maka penulis berupaya menerapkan model pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Namun kenyataan di lapangan belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, masih sering ditemui adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran oleh karena itu siswa terlihat pasif ketika belajar, selain itu siswa kurang berpikir kritis dan tidak mampu menuangkan ide-ide dan daya

nalarnya. Para pendidik masih perlu penyesuaian dengan KTSP karena para guru sendiri belum siap dengan kondisi nyata, sehingga untuk mendesain pembelajaran yang bermakna masih kesulitan. Sistem pembelajaran duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah melekat sejak dulu, sehingga untuk mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan agak sulit dan pada akhirnya akan berpengaruh pada perolehan hasil belajar yang dikarenakan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran sehingga kurang di senangi oleh peserta didik.

Akan tetapi, di masa sekarang banyak orang mengukur keberhasilan suatu pendidikan hanya dilihat dari segi hasil. Pembelajaran yang baik adalah bersifat menyeluruh dalam pelaksanaannya dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas yang dilakukan di sekolah-sekolah. Maka pembelajaran yang aktif ditandai dengan adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa secara langsung, baik fisik, mental, maupun emosi.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran pada siswa di SDN Cipicung 05 kelas IV dengan jumlah siswa 30 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Dalam proses pembelajaran kurang adanya penggunaan pendekatan dengan model-model pembelajaran yang tepat, guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengetahui pelajaran lanjutan, beberapa

Aries Malik, 2012

Penerapan Model Snowball Tarowing untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Melalui Alat Peraga Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Kelas IV SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bogor

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman, siswa baru mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkan secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari.

Adapun upaya untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SDN Cipicung 05 dalam pembelajaran belum optimal, dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat tradisional yaitu masih dengan metode ceramah, dan hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran belum begitu memuaskan.

Maka dari itu seorang pendidik terutama guru Sekolah Dasar (SD) harus dapat mengembangkan dan menggali potensi siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak SD yang diperkirakan umur 6 – 12 tahun yang masih dalam tahap usia bermain.

Setelah penulis menguraikan latar belakang masalah, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Model *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Alat Peraga dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Kelas IV SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor**”, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran model *Snowball Throwing* untuk

meningkatkan hasil belajar siswa melalui alat peraga pada pelajaran IPA

Aries Malik, 2012

Penerapan Model *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Melalui Alat Peraga Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Kelas IV SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bogor

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dengan materi Gaya di SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor?

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui alat peraga pada pelajaran IPA dengan materi Gaya di SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor?
3. Seberapa besar hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran model *Snowball Throwing* melalui alat peraga pada pelajaran IPA dengan materi Gaya di SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor?

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Apabila model *Snowball Throwing* melalui alat peraga pada pelajaran IPA dengan materi gaya dilaksanakan di kelas IV SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor maka diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui alat peraga pada pelajaran IPA dengan materi Gaya di SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor.

Aries Malik, 2012

Penerapan Model *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Melalui Alat Peraga Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di Kelas IV SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bogor

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui alat peraga pada pelajaran IPA dengan materi Gaya di SDN Cipicung 05 Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor.
3. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran model *Snowball Throwing* melalui alat peraga pada pelajaran IPA dengan materi Gaya di SDN Cippicung 05 Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a) Melatih kesiapan siswa dalam membuat pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran.
- b) Siswa lebih memahami materi pembelajaran.
- c) Siswa lebih aktif di dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan pertimbangan dengan menggunakan model *Snowball Throwing* sebagai usaha untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran, sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal.

3. Bagi Kepala Sekolah

Memperoleh bahan acuan bagi kepala sekolah dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di sekolah melalui peningkatan kinerja mengajar.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran dalam penulisan karya ilmiah ini maka perlu dirumuskan definisi operasional sebagai berikut :

1. Penerapan

Arti kata penerapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991: 1044), bahwa : “Penerapan yaitu menggunakan, mempraktekan”. Jadi dengan merujuk kepada arti dalam kamus tersebut, yang dimaksud penerapan disini adalah suatu kegiatan menggunakan sesuatu.

2. Model *Snowball Throwing*

Model *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran dengan cara siswa saling melempar bola pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. (Sayuti : 2009)

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1990:22).

4. Alat Peraga

Alat peraga adalah alat-alat yang dipergunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa.

5. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang telah kajiannya tentang alam ditinjau dari fisiknya IPA adalah ilmu pengetahuan yang objektif telahnya adalah alam dengan segala isinya termasuk bumi, tumbuhan, hewan, serta manusia (*Putra, 1992:22*). IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang semua yang ada di alam ini, (*Dewiki dan Yuniati : 2006*)

6. Materi Gaya

Gaya menurut Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu tarikan atau dorongan. (*Wahyono dan Nurachmandani : 2008*). Menurut Sapriati Gaya adalah sesuatu yang dapat menyebabkan suatu benda/makhluk hidup yang dikenainya mengalami hal-hal seperti berubah bentuk, berubah kecepatan, dan berubah arah geraknya (*Sapriati, 2008*).