

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa :

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Mengacu pada pengertian pendidikan tersebut maka hendaknya guru berperan sebagai fasilitator yang memberi kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya. Dalam pasal 37 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat:

- a. Pendidikan agama
- b. Pendidikan kewarganegaraan
- c. Bahasa
- d. Matematika
- e. Ilmu pengetahuan alam
- f. Ilmu pengetahuan sosial
- g. Seni dan budaya
- h. Pendidikan jasmani dan olahraga
- i. Keterampilan/ kejuruan
- j. Muatan lokal.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dikuasai agar siswa dapat mengenal, menjaga dan memanfaatkan alam secara bijak. Mata pelajaran IPA sangat diperlukan oleh siswa mengingat IPA adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep dasar yang memudahkan siswa memecahkan persoalan dalam kehidupan sehari-hari tanpa merusak lingkungan alam sekitar. IPA

merupakan salah satu mata pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa.

Dalam standar isi Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006: 484), Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Secara umum tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah agar peserta didik memahami pengertian dasar tentang Ilmu Pengetahuan Alam yang berhubungan dengan kehidupan ilmiah sederhana serta menyadari akan kebesaran Allah SWT sebagai pencipta alam semesta. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena pembelajaran IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat seorang individu serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas yang mempunyai pemikiran kritis dan ilmiah dalam

menanggapi persoalan yang ada di masyarakat. Pembelajaran IPA meliputi sikap, produk, proses, dan aplikasi.

Makhluk hidup dan lingkungannya merupakan salah satu ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI kelas IV di semester I dengan Standar Kompetensi (SK) memahami hubungan sesama makhluk hidup dan antara makhluk hidup dengan lingkungannya dan Kompetensi Dasar (KD) mendeskripsikan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Materi makhluk hidup dan lingkungannya berisi tentang simbiosis, ekosistem dan rantai makanan. Agar siswa lebih memahami materi mengenai makhluk hidup dan lingkungannya, siswa harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan tertarik dengan pembelajaran apabila mereka terlibat didalamnya. Minat siswa terhadap suatu pelajaran sekolah tidak bergantung kepada materi pelajaran, tetapi bergantung pada cara guru mengajar. Materi pelajaran yang sulit bisa menjadi mudah apabila disampaikan dengan cara yang menyenangkan.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Caringin 3 kota Bandung, peneliti menemukan nilai KKM yang harus dicapai siswa adalah 70. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar sistem pembelajaran di kelas masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Rata-rata guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran. Siswa diminta untuk mendengarkan materi dari guru namun guru tidak memperhatikan aspek psikologis siswa mengenai kesiapan siswa untuk belajar. Sering kali, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru karena siswa menganggap belajar itu membosankan dan tidak menyenangkan. Kemampuan siswa untuk berinovasi dalam pembelajaran rendah yang membuat siswa cenderung mengerjakan pekerjaan lain daripada belajar dengan baik di dalam kelas. Rendahnya kemampuan siswa memperhatikan guru berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa.

Penggunaan alat peraga yang tersedia di sekolahpun jarang sekali digunakan. Sehingga sangat perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran, sebagai salah satu usaha peningkatan kualitas pembelajaran IPA. Dari 26 siswa yang ada, hanya 50% siswa yang mencapai hasil belajar sesuai dengan target KKM yang telah ditentukan. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 50%.

Permasalahan di atas dicoba untuk diatasi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang efektif. Peneliti berasumsi bahwa metode *Snowball Throwing* dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sesuai karakter siswa SD yang senang bergerak dan bermain, metode *Snowball Throwing* mampu menarik perhatian siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Siswa akan merasa kegiatan tersebut merupakan kegiatan bermain, namun pada kenyataannya siswa sedang belajar.

Snowball Throwing adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran ini dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa. Metode *Snowball Throwing* juga untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menguasai materi tersebut. Dengan penggunaan metode ini, diharapkan siswa dapat menguasai pemahaman konsep pembelajaran dengan lebih baik dan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, untuk memecahkan masalah dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, penulis bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul :

“ PENERAPAN METODE *SNOWBALL THROWING* UNTUK MENINGKATKAN PROSES BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA TENTANG MAKHLUK HIDUP DAN LINGKUNGANNYA”.

(Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Kelas IV Semester I Sekolah Dasar Negeri Caringin 3 Kota Bandung Tahun Pelajaran 2013-2014).

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggali potensi dirinya dalam pembelajaran IPA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah secara umum penelitian ini adalah :

Bagaimanakah penerapan *Metode Snowball Throwing* dapat meningkatkan proses belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang Makhluk Hidup dan Lingkungannya di kelas IV SDN Caringin 3 Kecamatan Sukajadi Kota Bandung semester I Tahun Pelajaran 2013-2014?

Rumusan masalah di atas dapat dirinci dalam pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *Snowball Throwing* pada pembelajaran IPA tentang Makhluk hidup dan Lingkungannya di kelas IV SDN Caringin 3?
2. Bagaimana peningkatan proses belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang Makhluk hidup dan Lingkungannya dengan menggunakan metode *Snowball Throwing* di kelas IV SDN Caringin 3?
3. Berapa besar peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan *Snowball Throwing* pada pembelajaran IPA tentang Makhluk hidup dan Lingkungannya di kelas IV SDN Caringin 3?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang:

1. Penerapan metode *Snowball Throwing* pada pembelajaran IPA tentang Makhluk hidup dan Lingkungannya di kelas IV SDN Caringin 3.

2. Peningkatan proses belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang Makhluk hidup dan Lingkungannya dengan menggunakan metode *Snowball Throwing* di kelas IV SDN Caringin 3.
3. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *Snowball Throwing* pada pembelajaran IPA tentang Makhluk hidup dan Lingkungannya di kelas IV SDN Caringin 3.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, peneliti, dan sekolah.

1. Bagi Siswa
 - a. Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran IPA terutama mengenai materi Makhluk Hidup dan Lingkungannya.
 - b. Agar siswa semakin termotivasi, aktif dan kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar.
 - c. Agar prestasi siswa meningkat melalui hasil belajar yang memuaskan dengan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
2. Bagi Guru
 - a. Menumbuhkan sikap kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.
 - b. Agar mampu memilih metode yang terbaik sesuai materi pelajaran.
 - c. Menumbuhkan sikap bertanggung jawab.
 - d. Dapat meningkatkan kinerja guru untuk mengajar lebih profesional lagi.
3. Bagi Peneliti
 - a. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai pembelajaran IPA menggunakan metode *Snowball Throwing*.
 - b. Mengetahui cara untuk meningkatkan motivasi yang lebih baik.

4. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan prestasi sekolah khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
 - b. Meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan hasil belajar siswa dan profesionalisme guru.

E. Definisi Operasional

1. Metode *Snowball Throwing*

Snowball Throwing adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa juga untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menguasai materi tersebut.

Snowball Throwing melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Langkah-langkah yang dilakukan siswa adalah siswa membuat satu pertanyaan. Pertanyaan tersebut dibuat dalam selembar kertas yang diremas menjadi sebuah bola kertas, kemudian dilemparkan kepada siswa lain. Siswa yang menerima bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya.

2. Proses Belajar

Proses belajar merupakan tahapan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, ataupun nilai-nilai menuju ke arah perbaikan melalui latihan dan pengalaman.

Data peningkatan proses belajar dalam penelitian ini diperoleh dari respon anak yang didapat melalui perekaman pertanyaan dan pernyataan anak yang muncul saat pembelajaran berlangsung. Kualitas pertanyaan siswa diidentifikasi melalui analisis setiap pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Data respon siswa terekam

selama diskusi kelompok ketika pengerjaan LKS berlangsung. Data respon siswa yang terekam dalam lembar jawaban evaluasi.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu keterampilan atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai skor tes yang diberikan oleh guru setiap selesai pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan uraian singkat.