

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022). Pendidikan tidak hanya masalah pengetahuan saja yang diharapkan tetapi sikap dan keterampilan menjadi tujuan dan penilaian dalam suatu pembelajaran dan hasil yang diharapkan (output) dari suatu sekolah (Angga, Abidin, & Iskandar, 2022, p. 1048).

Model pembelajaran sebagai pola atau rencana yang bisa digunakan untuk merancang pembelajaran secara tatap muka didalam kelas maupun situasi diluar kelas, serta merancang materi pembelajaran. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran (Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto, & Nurhikmah, 2020, p. 128). Dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya di sekolah, guru juga dituntut untuk lebih dahulu mengetahui dan menguasai model pembelajaran dalam rangka mengubah situasi belajar yang lebih baik

dan memperoleh hasil belajar yang optimal (Syayidatun , Supangat, & Dewi, 2022, p. 163).

Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku serta kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses pembelajaran dalam artian yang lebih luas meliputi hasil belajar kognitif, efektif dan psikomotorik. Samosir, et al., (2023, p. 399) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bukti yang dilihat pada perilaku dan penampilan yang dituliskan seperti angka dan tulisan yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan proses belajar. Belajar tidak senantiasa berhasil, tetapi sering kali ada hal-hal yang bisa mengakibatkan kegagalan atau setidaknya-tidaknya menjadikan gangguan yang bisa menghambat kemajuan belajar (Hernalis, Syaflin , & Imansyah, 2022, p. 14915).

Pada laporan nilai dua semester terakhir ditemukan permasalahan yaitu pada nilai dua semester terakhir siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III rata-rata nilai menurun. Hal ini dilihat pada nilai semester genap 2022/2023 rata-rata nilainya 78,66 sedangkan pada semester ganjil 2023/2024 rata-rata nilainya 75,75. Penurunan persentase pada nilai semester genap 2023/2023 dan nilai semester ganjil 2023/2024 sebesar 3,91 %. Walaupun sebenarnya rata-rata nilai pada semester genap 2022/2023 dan semester ganjil 2023/2024 sudah memenuhi KKM yaitu 70.

Materi teknologi pangan merupakan salah satu materi yang terdapat pada buku tema 7 perkembangan teknologi subtema 1 perkembangan teknologi pangan kelas III. Materi ini cukup sulit untuk sebagian siswa karena

selama dalam pengajaran diperlukan pemahaman. Beberapa cara yang diberikan yaitu menggunakan media pembelajaran wordwall, menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*, TGT, dan *problem based learning*. Dari beberapa cara tersebut untuk meningkatkan hasil belajar materi teknologi pangan peneliti menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*.

Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut diperkuat oleh kajian terdahulu yang relevan salah satunya penelitian dilakukan oleh (Anadia, Syaflin, & Hermansyah, 2023) Hasil dari penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV. Hasil temuan juga pada riset dilakukan oleh (Syayidatun, Supangat, & Dewi, 2022) mengatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Ciptamuda. Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Hapsari, Roosyanti, & Suprihatien, 2022) Hasil dari penelitiannya menyimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar materi perubahan energi pada siswa kelas III SDN Asemrowo Surabaya.

Dari beberapa hasil temuan pada riset diatas dijelaskan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* untuk mengaktifkan dan melibat siswa dalam proses pembelajaran.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*.
2. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah teknologi pangan.
3. Subjek penelitian adalah seluruh kelas III di SD Negeri 4 Kayuagung semester genap tahun ajaran 2023/2024.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar materi teknologi pangan siswa kelas III SD Negeri 4 Kayuagung”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar materi teknologi pangan siswa kelas III SD Negeri 4 Kayuagung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan bagi pembaca dan menjadi bahan referensi untuk dijadikan bahan kajian terutama mengenai model pembelajaran yang tepat sebelum terjun langsung mengajar di kelas atau kelapangan, terutama untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a Manfaat bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menambah informasi serta menggunakan model pembelajaran tersebut untuk menyampaikan materi didalam kelas.

b Manfaat bagi sekolah

Memberikan informasi kepada pihak sekolah untuk dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

c Manfaat bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang aktif, efektif, menarik yang berbeda dari model pembelajaran yang digunakan sebelumnya serta dapat memotivasi siswa untuk belajar.