

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia bisa menjamin kehidupan yang lebih makmur kedepannya dan juga mempunyai masa depan yang lebih terjamin kedepannya, dengan pendidikan juga dapat menjadikan manusia mempunyai pola pikir yang berbeda. Orang-orang yang berpendidikan mempunyai wawasan yang luas pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk mewujudkan kecerdasan serta berpikir seseorang, itulah sebabnya pendidikan tidak terlepas dari gaya dan model pembelajaran yang terbaru untuk menunjang semangat belajar peserta didik. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Abd. Rahman,2022). Pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk mewujudkan karakter, kecerdasan, berpikir kritis dan juga kemampuan kreatif serta inovatif untuk menyongsong kemajuan bangsa untuk kedepannya. Kebutuhan pendidikan di masa depan berporos pada kemampuan nalar yang mencakup daya pikir yang rasional dan berkaitan erat dengan literasi (Pratiwi, 2019)

Menurut UUD Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki

spritual keagamaan pengendalian diri,kepribadian,kecerdasan,ahlak mulia serta keterampilan yang dimilikinya. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu sangat penting tidak hanya belajar tentang materi tapi juga akan memberikan pengembangan dalam potensi diri sendiri seperti belajar tentang adab.

(Sutinah,2021) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahana tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Berbagai upaya telah ditempuh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran seperti pembaharuan dalam bidang pendidikan. Sedangkan menurut Naniek & Ending (2019) belajar merupakan aktivitas yang di sengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan perubahan kemampuan diri. Pengembangan dalam media pembelajaran, Perubahan dalam system penilaian dan sebagainya. salah satu yang sering di kaji dalam gaya pembelajaran adalah model pembelajaran yang dimana bisa digunakan guru dalam proses pmbelajaran mereka,untuk menunjang pembelajaran yang lebih berkualitas.

Gaya belajar umum yang sering digunakan oleh guru cenderung hanya terpokus pada guru dan banyak siswa kadang kurang aktif juga merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan akibatnya ada siswa yang merasa kurang menarik dengan pembelajaran dan kurang mengerti dengan materi yang di ajarkan maka di butuhkan model pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan observasi awal saya di SDN 72 Palembang pada saat itu peneliti melihat cara belajar siswa di kelas II pada mata pelajaran matematika. Karakter siswa berbeda-beda ada yang pasif ada yang aktif ada juga peserta didik yang hanya diam dan jarang berinteraksi dengan teman-teman lainnya, Pada hari itu saya dan guru melakukan evaluasi pembelajaran terhadap mata pelajaran matematika di kelas II dengan metode pembelajaran ceramah dan juga tidak menggunakan metode pembelajaran. Dapat dilihat peserta didik yang pasif mereka hanya diam dan cenderung lebih sering mengobrol dengan teman sebangkunya dan membuat pembelajaran yang tidak kondusif, dan peserta didik yang aktif mereka pasti akan mendengar dan menyukai pembelajaran oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran.

Masalah diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa pada pembelajaran cukup rendah. Jika tidak di atasi dapat berdampak buruk bagi peserta didik saat ini banyak sekali peserta didik yang tidak bisa membaca padahal sudah kelas tinggi. Perlu di cari solusi untuk masalah di atas guru perlu mengadakan suatu model pembelajaran yang cocok dengan karakter siswa di kelas tersebut, dan model pembelajaran yang cocok digunakan untuk karakter siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran adalah model pembelajaran *snowball throwing*.

Menurut Jujur Gunawan Manullang, Widya Handayani, Bambang Hermansyah (2022). Di dalam sebuah kelompok terdapat anggota siswa yang bersifat heterogen ada yang memiliki kemampuan tinggi, sedang bahkan rendah. Dari sifat tersebutlah siswa akan bertukar pikiran dalam kelompok

tersebut sejalan dengan itu Siswa tentunya harus bisa memahami materi yang di sampaikan oleh guru, untuk memahami materi yang di sampaikan pastinya siswa butuh penjelasan yang sangat jelas. Untuk menunjang pembelajaran yang berkualitas guru harus kreatif dan inovatif. Salah satu cara untuk membuat siswa dapat memahami pembelajaran dan mempunyai daya ingat yang cukup panjang adalah dengan menggunakan model pembelajaran dan model pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa kelas rendah dan juga tinggi adalah model pembelajaran *snowball throwing*. Dapat diartikan *snowball* bola salju sedangkan *throwing* adalah melempar, maka *snowball throwing* dapat diartikan sebagai melempar bola salju. Bola salju disini dapat di katakan bola yang di buat dari kertas yang di gulung dan dibentuk menjadi bola bulat. Dan bola bulat tersebut sebelum di bentuk harus diisi dengan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang akan di ajarkan. Lalu bola salju tersebut di lempar oleh siswa, dan yang mendapatkan bola salju tersebut harus menjawab pertanyaan yang tertera di dalam kertas.

Erniati & Hayati (2022). Sejalan dengan pendapat (Riadi Muclisin, 2020) *Snowball* (bola salju) adalah suatu metode pembelajaran yang dapat menggali potensi siswa dalam membuat dan menjawab pertanyaan melalui sebuah permainan imajinatif membentuk bola salju. Merupakan metode pembelajaran melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut melalui temannya dalam satu kelompok. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang bisa di gunakan oleh guru untuk pendoman dalam melakukan pembelajaran, model

pembelajaran juga di susun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran juga di kenal sebagai rancangan atau pola untuk menjadi acuan guru sebagai bahan pembelajaran atau bimbingan guru dalam mengajar seperti yang di katakan oleh. Sedangkan menurut Chaeril Saputra, Ferri Hidayad, Jujur Gunawan Manullang (2022) Model pembelajaran adalah “suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain”. Setiap model pembelajaran mengarahkan guru ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran membantu guru untuk mempermudah dalam mencapai target-target yang ingin diraih suatu sekolah atau instansi tertentu.

Yusrizal et al. (2020) yang berasumsi bahwa menggunakan model pembelajaran bagi siswa memberikan semangat atau motivasi siswa dalam pembelajaran. Dan pembelajaran juga akan terlaksana dengan baik. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang berkualitas adalah model pembelajaran *snowball throwing*. *Snowball throwing* adalah model pembelajaran kooperatif dengan metode permainan imajinatif untuk menggali jiwa kepemimpinan serta fokus dan menjawab pertanyaan peserta didik. Menurut Setya Ningrum, dkk (2019:36) pembelajaran *snowball throwing* melibatkan langsung peserta didik untuk belajar menemukan sesuatu melalui proses kerja ilmiah dan bermain

melempar bola kertas berisi pertanyaan dalam proses belajar yang berlangsung dengan melempar bola ke beberapa teman dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam bola kertas tersebut. *Snowball throwing* merupakan aktivitas belajar yang seolah-olah bermain, siswa senang dan tidak sadar bahwa itu merupakan upaya guru mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar, sehingga minat belajar siswa dapat terdeteksi. Hal ini dapat dikatakan *snowball throwing* cukup efektif untuk dilakukan di kelas. Metode *snowball throwing* pertama kali diperkenalkan sebagai metode pembelajaran yang memanfaatkan interaksi antar siswa dalam bentuk aktivitas bertanya dan menjawab secara bergantian.

Dalam penerapannya, siswa diajak untuk menuliskan pertanyaan di selembar kertas, kemudian menggulung kertas tersebut menyerupai bola salju dan melemparnya ke siswa lain. Siswa yang mendapatkan bola tersebut akan menjawab pertanyaan (Widiyanti dan Fatimah, 2022).

Arends (Harefa D. T., 2020) menyatakan bahwa kerangka kerja konseptual di kenal dengan model pembelajaran, menggambarkan proses sistematis untuk menetapkan peristiwa pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tentunya model pembelajaran dapat di rancang dengan baik seperti yang di katakan oleh Trianto (Oktavia, 2020, p. 12) bahwa dengan metode atau pola yang di kenal sebagai model pembelajaran, Pengajaran di kelas dapat di rancang menggunakan tutorial atau intruksi di dalam kelas sehingga dapat di gunakan sesuai strategi pembelajaran. Itulah mengapa hasil belajar siswa sangat di butuhkan untuk evaluasi guru dan untuk pembelajaran

yang lebih baik.

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa pada pembelajaran cukup rendah dan kurang efektif. Jika tidak di atasi dapat berdampak buruk bagi peserta didik apalagi saat ini banyak sekali peserta didik yang tidak bisa membaca padahal sudah kelas tinggi. Perlu di carikan solusi untuk masalah di atas guru perlu mengadakan suatu model pembelajaran yang cocok dengan karakter siswa di kelas tersebut, dan model pembelajaran yang cocok digunakan untuk karakter siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran adalah model pembelajaran *snowball throwing*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui penelitian dengan judul **“Pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar negeri 72 kota Palembang”**

1.2 Masalah Penelitian

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yaitu sebagai berikut.

1. Siswa mengalami kebosanan mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang monoton.
2. Kurangnya inovasi guru dalam menguasai kelas.
3. Kurangnya interaksi siswa dalam pembelajaran, siswa kurang dalam berkerjasama.

4. 1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk menghindari kemungkinan masalah yang akan diteliti maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti hanya meneliti model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*
2. Subjek yang dipilih oleh peneliti adalah kelas II SD NEGERI 72 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dibahas sebelumnya maka, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar matematika murid kelas II ”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang di capai pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN 72 Palembang.

1.4 Manfaat penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat dan memberikan bantuan teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.2.4 Manfaat Teoritis

Secara teori hasil peneliti di harapkan dapat bermanfaat terutamanya dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dan hubungannya dengan hasil belajar murid. Memberikan sumbangan pemikiran dan juga sebagai acuan guru dalam cara belajar Matematika yang lebih baik.

1. Bagi Guru

Sebagai masukan dan referensi untuk kedepanya untuk keefektifan dan keefesienan dalam setiap pembelajaran, Memberikan motivasi dan rasa semangat baru kepada murid dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

2. Bagi sekolah

Memberikan pengetahuan dan bahan evaluasi untuk guru dalam upaya perbaikan pembelajaran dan dapat memberikan target kurikulum dan daya serap murid yang di harapkan.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini sebagai acuan untuk penulisan skripsi
- b. Untuk refrenensi bagi peneliti ketika peneliti akan menjadi guru nantinya.

