

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merdeka dapat di artikan sebagai sebuah desain pembelajaran yang memberikan peluang pada siswa untuk belajar dengan tenteram, santai, menyenangkan, tanpa memberikan paksaan kepada mereka untuk menampilkan kemampuan alaminya. Dalam penerapannya kurikulum merdeka disekolah, guru hendaklah menyempatkan waktunya guna merancang pembelajaran yang penuh dengan kreativitas, inovasi dan berbeda di tiap harinya dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar, (R. R., Rita, Rahayuningsih, Hernawan, & Prihantini, 2022).

Dengan berkembangnya zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, diperlukannya guru yang terampil dalam menggunakan teknologi ketika pembelajaran, akan tetapi pada kenyataannya rangkaian proses pembelajaran pada sekolah masih menerapkan cara-cara tradisional, sehingga kurang memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Menurut penelitian Rini & Zuhdi (2023) guru hanya menggunakan metode tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah, biasanya hanya mengandalkan buku dan tidak berbasis teknologi inovatif, serta pemfokusan pada hafalan materi tanpa menggunakan media pembelajaran.

Proses pembelajaran tersebut dirasakan kurang efektif dalam memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Dampaknya suasana pembelajaran di kelas kurang berjalan efektif dan kurang inovatif sehingga

mengakibatkan siswa mudah jenuh ketika mengikuti pembelajaran dan penerimaan materi, hal ini berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa serta berdampak buruk pada keaktifan dan pemahaman siswa, Devita & Mayasari, (2020). Terutama pada pembelajaran matematika, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yufri, (2021) guru telah berusaha mempersiapkan hal-hal dapat mendukung proses belajar matematika di sekolah namun segala persiapan tersebut masih belum tepat dan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa di sekolah tersebut sehingga hal ini menyebabkan pembelajaran tidak efisien dan tidak efektif, hal ini tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa.

Matematika adalah ilmu yang hakiki untuk dipelajari karena bagian dari kehidupan sehari-hari yang harus disampaikan pada semua orang yang menempuh pendidikan dari jenjang sekolah dasar hingga ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Namun pada kenyataannya, setiap siswa mempunyai pemikiran dan niat yang berbeda mengenai pelajaran matematika, dimana beberapa siswa menganggap belajar matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan kebanyakan siswa tidak menyukai kelas matematika sehingga seringkali menghindari kelas matematika, (Nainggolan, Tanjung, & Simarmata, 2021).

Faktanya, hal ini bisa disebabkan oleh berbagai keadaan salah satunya adalah ketidakefisienan pendidik dalam mengimplementasikan acuan tujuan pendidikan sehingga anak-anak menganggap matematika

sebagai mata pelajaran yang rumit (Yulita, 2019). Hal ini dapat disebabkan oleh terbatasnya alat peraga dalam proses pembelajaran dan guru mengajar dengan metode yang klasikal, sehingga siswa cenderung bosan jika hal ini dibiarkan tetap terjadi, hal tersebut akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, (Segara, Choirudin, Setiawan, & Arif, 2023).

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 242 Palembang, diketahui sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka pada beberapa kelas. Pada proses pembelajarannya ditemukan berbagai permasalahan khususnya di kelas IV pada mata pelajaran matematika materi bangun datar yaitu dimana kondisi belajar siswa kurang kondusif seperti halnya, siswa asyik bermain sendiri ketimbang memperhatikan guru di depan kelas, siswa melamun dan kurang aktif, permasalahan tersebut disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang terkesan hanya guru yang aktif, karena cenderung menggunakan metode konvensional, sehingga menjadi salah satu penyebab siswa kurang antusias dan semangat dalam pembelajaran sehingga proses belajar terasa jenuh, dan membosankan bagi siswa.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran, untuk hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di peroleh sekitar 40% siswa sudah dapat memahami apa yang diajarkan dan 60% siswa masih kesulitan dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian harian siswa pada materi bangun datar dimana kurang lebih 12 siswa memperoleh nilai diatas KKTP, dan 18 siswa

mendapat nilai dibawah KKTP, yang dimana sekolah menetapkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) adalah 70.

Menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan merupakan beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membuat suasana belajar menjadi tenteram dan aman. Salah satu model yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika yaitu dengan model *Snowball Throwing*.

Model *Snowball Throwing* merupakan sebuah model yang digunakan dalam proses belajar yang pelaksanaannya dapat dilakukan sambil bermain dan menyenangkan, penggunaan model ini dapat dilakukan dengan melempar kertas pertanyaan, dan yang memperoleh lemparan kertas menjawab pertanyaan tersebut, setelah mereka saling menguasai materi yang dijelaskan oleh ketua kelompoknya, (Najmawati & Ismail, 2019).

Pada model pembelajaran *Snowball Throwing* lempar bola salju, guru memimpin kolaborasi kelompok siswa, memberikan tugas kepada masing-masing ketua kelompok, dan menginstruksikan kelompok untuk membahas materi tertentu setiap anggota kelompok kemudian menuliskan pertanyaannya, dan siswa secara bergiliran menjawab pertanyaan tersebut, menarik kesimpulan, mengevaluasi, dan melakukan refleksi, salah satu

manfaat model ini adalah dapat menumbuhkan rasa keberanian untuk berbicara di depan teman temannya, (Satiawy, Laamena, & Moma, 2022).

Model *snowball throwing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada pada matematika para siswa mampu menghadapi masalah dengan sangat baik, sehingga memudahkan mereka untuk mencapai tujuan mereka sendiri. Menurut Mursid, Suryana, & Sugiyanto, (2021) model pembelajaran kooperatif jenis *Snowball Throwing* dalam penggunaannya dapat menjadikan suasana proses belajar mengajar aktif dan meningkatkan semangat siswa pada kegiatan belajar.

Tak hanya model pembelajaran untuk melengkapi keberhasilan dalam proses belajar mengajar tentunya media pembelajaran juga memiliki peran dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat ialah media yang bisa menjadi pelengkap model pembelajaran yang akan digunakan.

Oleh karena itu, seorang guru harus berupaya menciptakan media pembelajaran yang menarik dan itu merupakan suatu tantangan bagi guru. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemberian materi dan pertanyaan media pembelajaran yang disukai siswa adalah sifatnya yang interaktif, menekankan pada kolaborasi, komunikasi, dan lain-lain melalui permainan, serta dapat menciptakan interaksi antar siswa dapat memotivasi pembelajaran dengan imajinasi dan rasa ingin tahu, serta memberikan tantangan.

Perkembangan teknologi saat ini telah menyediakan banyak pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam menyampaikan materi secara optimal. Salah satu aplikasi pendidikan berbasis *online* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas adalah aplikasi *Quizizz*. Menurut Purba, (2019) *Quizizz* merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran yang berbasis *game* membawa siswa berperan dalam aktivitas ruang kelas dan dapat menciptakan kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* mempunyai banyak fitur, salah satu fitur yang dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan siswa ialah fitur *Paper Mode* atau dikenal dengan *Quizizz* mode kertas.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan,(2023) Penggunaan *Quizizz Papper Mode* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran, selain itu *Quizizz* juga dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yang kreatif karena pemanfaatan media ini dapat menghindari permasalahan selama proses belajar mengajar dan dapat menyenangkan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Menurut Abadi, Afrizal, & Wahyuni, (2023) *Quizizz paper mode* adalah kuis interaktif yang dapat diikuti secara offline menggunakan lembaran kertas yang terdapat QR Code (*Q-Cards*). Bagi para guru, fitur model kertas sangat berguna sebagai sarana pembelajaran luring. Selain

itu, mode pencetakan kertas *Quizizz* menghilangkan kebutuhan siswa untuk menggunakan ponsel cerdas atau data internet. Seperti yang diungkapkan oleh Nurrahmawati, (2021) *Quizizz* memungkinkan siswa menyelesaikan soal latihan di kelas, dan secara otomatis memberikan skor dan peringkat kepada siswa yang menyelesaikan soal latihan yang disediakan. Hal ini akan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan juga dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran terutama pada saat mengerjakan latihan matematika.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* belum diterapkan pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Matematika.
- b. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 242 Palembang pada mata pelajaran matematika.

- c. Kondisi belajar siswa kurang kondusif dan terkesan hanya guru yang aktif, karena cenderung menggunakan metode konvensional, terutama pada mata pelajaran matematika.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu :

- a. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode*.
- b. Materi yang digunakan pada penelitian adalah materi bangun datar pada pelajaran matematika.
- c. Subjek penelitian yang dipilih peneliti adalah siswa kelas IV B dan IV C di SD Negeri 242 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Dilihat dari uraian pada latar belakang dan batasan lingkup masalah diatas, diketahui rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang ?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan pada penelitian ini diperoleh tujuan dari dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengetahui Pengaruh model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz*

Paper Mode terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis, diharapkan dapat memberikan ide dan pemikiran serta menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dan pembaca dalam menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil Penelitian yang dilakukan peneliti ini dapat memberikan manfaat dan menjadi masukan bagi semua pihak terutama :

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kerjasama yang baik antar team dalam proses belajar, serta dapat menambah wawasan dan keterampilan siswa dalam menggunakan media teknologi yaitu aplikasi *Quizizz* dengan fitur *Paper Mode*.

b. Bagi Guru

Dapat menambah pemahaman dan wawasan guru dalam penggunaan media berbasis teknologi Aplikasi *Quizizz* dengan fitur *Paper Mode* serta penggunaan model *Snowball Throwing* dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi sekolah agar dapat memperhatikan model dan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam membuat karya ilmiah, serta dapat dijadikan bekal saat peneliti telah terjun dalam dunia mengajar di sekolah kelak.