

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Istilah belajar adalah sesuatu yang penting dan harus dilakukan oleh seorang guru sebelum melakukan tugas mengajar, karena akan menentukan pola mengajarnya. Menurut Sukanto dkk (dalam Surtikanti, 2008: 12), “Belajar artinya setiap perubahan tingkah laku yang relative tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman”. Dari konsep tersebut ada tiga aspek penting dalam sebuah proses pengajaran, yaitu : belajar adalah aktifitas latihan dan kegiatan anak untuk mendapatkan pengalaman, dalam hal ini anak diposisikan sebagai individu yang dinamis bukan individu yang pasif. Kedua guru sebagai dinamisor yang memfasilitasi peserta didik. Ketiga hasil kegiatan belajar harus kelihatan nyata yaitu adanya perubahan tingkah laku yang permanen.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan aspek lainnya yang ada pada individu tersebut (Sudjana, 2009:28).

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh

dua faktor yaitu faktor yang datang dari dalam individu dan luar individu. Adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor yang datang dari diri siswa itu sendiri salah satunya adalah perhatian. Sedangkan metode atau cara mengajar guru termasuk kedalam faktor eksternal (Slameto, 2003: 57). Perhatian yang dimaksudkan salah satu diantaranya adalah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Surtikanti dan Santosa (2008: 62) menyatakan, belajar aktif merupakan fungsi interaksi antara individu dan situasi di sekitarnya yang diarahkan oleh tujuan belajar. Aktif menurut pendapat Asmani (2012: 60) adalah dalam proses pembelajaran, guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa, sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Belajar adalah suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya. Bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Oleh karena itu siswa harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan orang lain. Dalam (<http://ardhana12.wordpress.com/2009/01/20/indikator-keaktifan-siswa-yang-dapat-dijadikan-penilaian-dalam-ptk-2/>) keaktifan siswa dapat dilihat dari beberapa hal, yaitu :

1. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru
2. Kerjasamanya dalam kelompok
3. Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat
4. Memberi kesempatan berpendapat kepada teman
5. Memberi gagasan/ide yang cemerlang
6. Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang

7. Saling membantu dalam menyelesaikan masalah

Dalam proses pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial. Selain itu hasil evaluasi pada siswa dari ranah kognitifnya minimal telah mencapai 80% dari jumlah siswa peserta KKM dan telah mampu menguasai materi sesuai KKM yang telah ditentukan oleh suatu satuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V SDN 1 Klego masih sangat rendah. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran IPS, hal tersebut dapat dilihat dari sedikitnya siswa yang bertanya dan mengemukakan pendapat (11,11%), masih sedikit siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompoknya (22,22%), dan masih sedikit siswa mampu memecahkan masalah (5,5%).

Selain permasalahan diatas, permasalahan lain dalam pembelajaran IPS ditentukan oleh faktor guru. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 1 Klego karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, cenderung membosankan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Siswa sebagai obyek bukan subyek bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreatifitas siswa selama proses pembelajaran. Kenyataan selama ini kegiatan belajar mengajar berlangsung satu arah dimana penguangan informasi dari guru ke siswa dan hanya dilaksanakan dan

berlangsung di sekolah, sehingga yang dicapai siswa hanya menghafal fakta, konsep, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan.

Bertumpu pada kenyataan tersebut untuk merangsang dan meningkatkan peranatif siswa baik secara individual ataupun kelompok, terhadap proses pembelajaran IPS maka masalah ini harus dicari model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, salah satu diantaranya adalah metode Cooperative Learning Snowball Throwing.

Cooperative Learning Snowball Throwing merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan sebanyak mungkin pengetahuan, memperdalam pemahaman tentang suatu materi pembelajaran, melalui suatu bentuk permainan melalui metode tugas, diskusi, dan kerjasama dengansaling melempar bola dari kertas yang berisi soal kepada teman lain kelompok. Kemudian siswa yang terlempar dan mendapat bola soal berkewajiban menjawab. Diharapkan dengan menggunakan metode Snowball Throwing seluruh siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Kelebihan lain dari metode Snowball Throwing ini adalah adanya unsur permainan yang menyebabkan metode ini lebih menarik perhatian siswa. Melihat kelebihan dari metode ini, maka perlu segera dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning Snowball Throwing untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V SDN 1 Klego. Dan dapat dirumuskan judul penelitian “Penerapan Model Cooperative Learning Snowball Throwing Untuk

Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Klego Semester II Tahun Pelajaran 2012 / 2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS
2. Guru masih menggunakan metode lama dalam proses pembelajaran IPS menyebabkan siswa kurang aktif.

C. Pembatasan Masalah

Dalam suatu penelitian agar tercapai sasaran yang dituju, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aktif yang dimaksud adalah berani mengemukakan pendapat, perhatian, dan aktif pada saat kegiatan belajar mengajar IPS.
2. Metode Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Cooperative Learning Snowball Throwing.
3. Sekolah yang akan diteliti adalah tingkat sekolah dasar yaitu siswa kelas V SDN 1 Klego Boyolali Tahun Pelajaran 2012 / 2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian dan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah “Apakah penerapan Model Cooperative Learning Snowball Throwing dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Klego Semester II Tahun Pelajaran 2012 / 2013?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- b. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
- c. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD Negeri 1 Klego, Boyolali tahun ajaran 2012 / 2013 dengan medel pembelajaran Cooperative Learning Snowball Throwing.

F. Manfaat Penelitian

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah model Cooperative Learning Snowball Throwing untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat khususnya bagi penulis sendiri sebagai guru SD,

siswa kelas VSD Negeri 1 Klego, SD Negeri 1 Klego, teman sejawat dan pendidikan pada umumnya.

1. Bagi guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran terutama dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Bagi pembaca, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan atau sebagai referensi yang relevan.
3. Bagi peneliti, model Cooperative Learning Snowball Throwing dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode dalam pembelajaran IPS.