

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas hidup manusia melalui pengembangan seluruh potensi manusia kearah yang positif. Dengan adanya pendidikan tentunya akan berguna bagi manusia dalam kehidupannya kelak. Salah satu hal yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan adalah proses pembelajaran.

Pembelajaran mempunyai komponen-komponen yang saling terkait antara lain: tujuan, peserta didik, pendidik, materi pendidikan, lingkungan pendidikan dan alat serta fasilitas pendidikan. Salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran adalah pendidik/guru. Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan profesional guru, terutama dalam memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Seorang guru perlu dan harus dapat menciptakan iklim dan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan peserta didik dan melakukan berbagai aktifitas belajar dengan harapan hasil belajarnya pun maksimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru adalah pemeran utama dalam membawa peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu proses pembelajaran yang terjadi disekolah adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan ilmu tentang alam semesta. IPA termasuk salah satu mata pelajaran pokok pada setiap jenjang pendidikan, selain itu IPA juga termasuk dalam mata pelajaran yang masuk dalam daftar ujian nasional. Karena pentingnya mata pelajaran IPA tersebut dan sangat bermanfaat dalam kehidupan manusia, maka guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga nantinya siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya dan berguna bagi kehidupannya.

Realita yang terjadi dilapangan, seperti di SD Muhammadiyah 10 Tipes pada kelas IV A guru dihadapkan pada kenyataan bahwa keaktifan siswa ternyata masih rendah. Berdasarkan observasi awal, keaktifan siswa yang terjadi sekitar 41,38%. Keaktifan tersebut dapat dirinci sebagai berikut: 1) siswa yang aktif bertanya sebanyak 11 siswa atau 37,93%, 2) siswa yang aktif menjawab pertanyaan sebanyak 13 siswa atau 44,83%, 3) siswa yang aktif berpendapat sebanyak 10 siswa atau 34,48%, 4) siswa yang aktif berdiskusi sebanyak 10 siswa atau 34,48%, dan 5) siswa yang aktif mengerjakan soal sebanyak 16 siswa atau 55,17%. Ketika pembelajaran IPA berlangsung, guru masih menggunakan metode konvensional, yakni dengan metode ceramah. Dalam proses belajar mengajar metode ceramah merupakan metode yang menjadikan guru sebagai pusat belajar (*teacher sentered*), posisi siswa pasif hanya menerima materi melalui penjelasan guru. Padahal di era pendidikan saat ini seharusnya berpusat pada siswa (*student centered*). Selain itu, metode konvensional tersebut juga menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Dampaknya, pembelajaran yang terjadi kurang memberi pengalaman yang bermakna bagi siswa dan hasil belajarnya pun belum maksimal. Dan berdasarkan observasi awal juga diketahui bahwa siswa yang mencapai KKM hanya sekitar 13 siswa atau 44,83%.

Permasalahan tersebut haruslah segera dicarikan alternatif solusi. Sebagai salah satu solusinya, guru harus dapat memilih dan menerapkan metode, model dan strategi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu bentuk model pembelajaran dalam penelitian ini yang dapat diterapkan di SD Muhammadiyah 10 Tipes adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*. Adapun alasan peneliti memilih model *Snowball Throwing* dengan pertimbangan bahwa model *Snowball Throwing* merupakan salah satu alternatif solusi yang dapat mengaktifkan siswa melalui segumpalan kertas (bola salju). Selain itu, model pembelajaran ini sesuai untuk untuk ilmu sains dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV A yang suka dengan permainan. Model *Snowball Throwing* diterapkan untuk menjawab penyebab masalah rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Melalui model *Snowball Throwing*

juga dapat merubah anggapan siswa bahwa pembelajaran IPA itu sulit dan membosankan menjadi mudah dan menyenangkan, selain itu siswa akan lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan melatih untuk melakukan interaksi dengan orang lain dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* PADA SISWA KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH 10 TIPES TAHUN 2015/2016**”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Apakah model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 10 Tipes Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Apakah model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 10 Tipes Tahun Ajaran 2015/2016?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk:

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui model *Snowball Throwing* pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 10 Tipes Tahun 2015/2016.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui model *Snowball Throwing* pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 10 Tipes Tahun 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan dalam khasanah keilmuan dan tambahan pengetahuan mata pelajaran IPA di SD, umumnya pada peningkatan mutu pendidikan IPA melalui model *Snowball Throwing*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.
- 2) Memperoleh suasana pembelajaran yang interaktif, tidak membosankan, lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa.
- 3) Memberi kemudahan bagi siswa dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

b) Bagi guru

- 1) Memberi informasi dan mendorong guru untuk memperbaiki kualitas dan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inovatif.
- 2) Menciptakan suasana pembelajaran interaktif, menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

c) Bagi sekolah

- 1) Sebagai masukan bagi sekolah dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan.
- 2) Dapat meningkatkan mutu dan kualitas pelaksanaan pendidikan di sekolah khususnya dari segi guru dan siswanya.

d) Bagi peneliti

- 1) Membuka wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai PTK.
- 2) Memberikan pengalaman dalam melakukan PTK dalam proses pembelajaran IPA bahwa dengan menggunakan model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.