

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat bagi setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapanpun dan dimanapun dia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermantabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Sagala (2006: 4) dilihat dari sudut proses bahwa pendidikan adalah proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan dilihat dari sudut pengertian atau definisi, pendidikan itu ialah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah untuk mencapai tujuan hasil belajar yang diinginkan.

Di dalam UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan tersebut harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan tingkat bawah hingga tingkat tinggi. Pendidikan menunjukkan kegiatan yang sangat luas dalam keseluruhan proses sosial yang membawa individu dalam kehidupan. Pendidikan dapat juga dipandang sebagai kegiatan yang lebih formal di sekolah

karena melibatkan guru, kurikulum, media pembelajaran, metode pengajaran, komponen pengajaran dan variabel yang bersangkutan dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, guru sebagai pemeran utama, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, praktis dituntut kemampuannya dalam menyusun program, melaksanakan program, melakukan evaluasi, menganalisis hasil evaluasi dan melakukan tindak lanjut melalui perbaikan maupun pengayaan. dalam proses pembelajaran guru juga berperan penting dalam membangun motivasi. Guru yang baik akan mendorong siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Suprijono (2009:5) mengemukakan bahwa “Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Pada pembelajaran guru harus mampu menggerakkan siswanya untuk aktif, maka dari itu guru dituntut untuk menjadi pendidik yang mempunyai kreatifitas tinggi supaya dapat menciptakan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan tidak merasa bosan. Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru untuk membuat siswa merasa tertarik dengan pelajaran yang diberikan adalah dengan mengembangkan model-model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mendiskusikan permasalahan yang dihadapi dengan teman-temannya adalah model pembelajaran cooperative learning. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru, Suprijono (2012: 54). Dengan mengembangkan model-model pembelajaran diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif.

Oleh sebab itu, maka seorang guru diharapkan memahami berbagai macam model pembelajaran dan mampu mengembangkan pemakaian model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa. Karena keberhasilan seorang guru dalam mengajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan tetapi guru juga harus memiliki kemampuan untuk merencanakan, menyusun setiap program satuan pelajaran,

mempergunakan dan mengembangkan media pendidikan serta mampu memilih strategi pembelajaran yang variatif.

Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada suatu kondisi tertentu siswa merasa bosan dengan metode ceramah, karena mereka harus tenang mendengarkan penjelasan guru tentang suatu masalah. Kegiatan pembelajaran seperti itu perlu dialihkan dengan suasana yang lain yaitu dengan penerapan strategi pembelajaran aktif sehingga kebosanan itu dapat terobati dan berubah menjadi suasana kegiatan belajar-mengajar yang jauh dari kebosanan terutama pada pembelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah.

Namun pada kenyataannya pada saat kegiatan pembelajaran IPA dilaksanakan masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan kurang menyenangkan bagi beberapa siswa sehingga ada siswa yang mengeluh meminta untuk cepat selesai pembelajaran yang diberikan. Seperti yang kita ketahui, pembelajaran yang berlangsung belum optimal maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, materi yang dijelaskan tidak bisa dipahami dengan mudah. Oleh karena itu diperlukan strategi-strategi yang dapat meningkatkan efektivitas bagi perolehan hasil belajar siswa, baik dari penguasaan materi ataupun ketrampilan sosial.

Strategi belajar yang dapat digunakan oleh guru agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif yaitu dengan menggunakan strategi *Snowball Throwing* dan strategi *The Power Of Two*. Strategi *Snowball Throwing* ini dapat melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain. Sedangkan strategi *The Power Of Two*, guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa mengajukan pertanyaan dan siswa lain menjawab pertanyaan yang diterima setelah itu siswa mencari pasangan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Penggunaan strategi *Snowball Throwing* dan *The Power Of Two* dalam pembelajaran akan menghasilkan kemampuan yang sesuai dengan karakteristik strategi tersebut. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di kelas IV dengan membuat judul “Studi Komparasi Antara Strategi *Snowball Throwing* Dan *The Power Of Two* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Jambangan Grobogan Tahun 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA di SDN 4 Jambangan masih rendah.
2. Peran guru masih dominan, sehingga siswa kurang aktif.
3. Hasil belajar siswa kurang memuaskan.
4. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas agar penelitian yang di kaji dapat lebih mendalam dan terarah maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penerapan strategi pada pembelajaran ini dibatasi hanya dua strategi yaitu strategi *Snowball Throwing* dan *The Power Of Two*.
2. Masalah hasil belajar siswa dalam materi IPA kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan pengaruh antara strategi *Snowball Throwing* dan *The Power Of Two* terhadap hasil belajar kelas IV SDN 4 Jambangan Grobongan ?
2. Strategi manakah yang lebih berpengaruh antara *Snowball Throwing* dan *The Power Of Two* terhadap hasil belajar kelas IV SDN 4 Jambangan Grobongan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara strategi *Snowball Throwing* dan *The Power Of Two* terhadap hasil belajar kelas IV SDN 4 Jambangan Grobongan.
2. Untuk mengetahui strategi yang lebih berpengaruh antara *Snowball Throwing* dan *The Power Of Two* terhadap hasil belajar kelas IV SDN 4 Jambangan Grobongan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

1. Manfaat Teoritis

Untuk memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya dalam penggunaan bahwa strategi *Snowball Throwing* dan *The Power Of Two* yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan juga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Untuk memberikan alternatif strategi mengajar, sehingga guru dapat memilih metode mengajar yang tepat untuk siswanya.
- 2) Dapat meningkatkan ketrampilan mengajar guru melalui penggunaan strategi *Snowball Throwing* dan *The Power Of Two*.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai alternatif bagi perbaikan kualitas pembelajaran di kelas dalam meningkatkan pemahaman dalam mata pelajaran.
- 2) Memberikan wawasan kepada kepala sekolah untuk
- 3) menentukan kebijakan dalam rangka perbaikan pelaksanaan pembelajaran tematik.

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mengubah perolehan prestasi yang lebih baik.
- 2) Dapat diterapkannya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.