

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan pendidikan sebagai usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Konsep pendidikan tersebut yang memerlukan ilmu dan seni ialah proses atau upaya sadar antara manusia dengan sesama secara beradab, dimana pihak kesatu secara terarah membimbing perkembangan kemampuan dan kepribadian pihak kedua secara manusiawi yaitu orang perorang. Atau bisa diperluas menjadi makro sebagai upaya sadar manusia dimana warga masyarakat yang lebih dewasa dan berbudaya membantu pihak-pihak yang kurang mampu dan kurang dewasa agar bersama-sama mencapai taraf kemampuan dan kedewasaan yang lebih baik.

Pendidikan berasal dari kata “didik”, dengan awalan “pe” dan akhiran “kan”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya). Pendidikan sendiri awalnya dari bahasa Yunani yaitu “*paedagogie*”. Berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian di terjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan “*tarbiyah*” yang berarti pendidikan.

Tujuan pendidikan merupakan gambaran kondisi akhir atau nilai – nilai yang ingin di capai dari suatu proses pendidikan. Setiap tujuan pendidikan memiliki dua fungsi, yaitu (a) menggambarkan tentang kondisi akhir yang ingin di capai, dan (b) memberikan arahan dan cara bagi semua usaha atau proses yang dilakukan. Tujuan dan fungsi pendidikan sekolah dasar harus senantiasa dikaitkan dengan pendidikan dasar karena sekolah dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan dasar, lebih dari itu seperti yang telah dipahami bahwa pendidikan dasar adalah

bagian tempat terpadu dari sistem pendidikan nasional.

Menurut Urbafani & Rozie (2022) pembelajaran IPA di SD tidak hanya menekankan konsep – konsep IPA saja, namun menekankan juga pada proses penemuan. Dengan demikian, setelah siswa mengikuti IPA siswa tidak hanya paham saja tetapi juga paham dan mengikuti keterampilan serta perilaku ilmiah pada pembelajaran IPA. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu mempersiapkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Menurut (Wulandari,2021) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran , hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa kemampuan yang di capai oleh siswa.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan peserta didik dalam kelompok dan keterampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membuat dan melempar bola salju. Model ini masih jarang digunakan dalam pembelajaran. Model ini cukup baik untuk digunakan saat pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 101794 Model pembelajaran *Snowball Throwing* ini belum pernah diterapkan di sekolah guru masih menggunakan metode ceramah dan *demonstrasi* yang dianggap lebih mudah diterapkan saat belajar dan tidak membuat repot guru, walaupun ada metode *experiment* digunakan akan tetapi metode tersebut sebaiknya dipadukan dengan model yang dapat membuat belajar siswa menyenangkan . pandangan guru yang mudah dalam mengajar dianggap salah karena akan berdampak terhadap hasil belajar, siswa membutuhkan kenyamanan dan menyenangkan saat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 101794,Ibu Susianti yaitu pada tanggal 14 Oktober 2023 menjelaskan bahwa rendahnya Hasil Belajar pada pembelajaran IPA dan nilai KKM Pada pembelajaran IPA juga masih rendah. tidak semua siswa memiliki kemampuan dalam pembelajaran IPA,misalnya dalam satu kelas pasti ada yang tidak mampu mengikuti pembelajaran IPA tersebut.

**Tabel 1.1. Daftar Nilai Harian Siswa kelas IV SDN 101794 Patumbak**

No	Mata pelajaran	KKM	Kelas	Jumlah siswa	%	Keterangan
1	IPA	$\geq 70$	IV-A	17	68%	Tuntas
		$< 70$		8	32%	Tidak Tuntas
$\geq 70$		IV-B	20	80%	Tuntas	
$< 70$			5	20%	Tidak tuntas	

(Sumber: Wali kelas IV-A SDN 101794 Patumbak)

Berdasarkan Data pada tabel 1.1 diketahui kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 70. Kelas IV-A yang sejumlah siswa 17 siswa (68%) dan tidak tuntas 8 siswa (32%), untuk kelas IV-B Yang tuntas sejumlah 20 siswa (80%) dan yang tidak tuntas sejumlah 5 siswa (20%). maka oleh itu peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model tersebut, tujuan dari ditetapkan model ini untuk membuat siswa tidak bosan belajar dan siswa dapat bermain dan belajar dengan gembira dan tidak kalah penting dapat bekerja sama dengan baik .

Dari pemahaman tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SDN 101794 dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas SDN 101794 Patumbak** “

## 1.2 Indifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dari penelitian dan dapat di defenisikan sebagai berikut :

1. Guru kurang kreatif dalam melakukan proses mengajar.
2. Kurang nya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA
3. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPA yang bersifat konvensional
4. Guru kurang menerapkan model *Snowball Throwing* terhadap pelajaran IPA yang bersifat

konvensional.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indifikasi masalah yang diperoleh peneliti, maka peneliti membatasi masalah yaitu “Pengaruh model *SnowBall Throwing* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 101794 T.A 2023 /2024.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model *Snowball Throwing* pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 101794?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 101794?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 101794?

### 1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model *Snowball Throwing* pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 101794.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 101794.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 101794.

### 1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian :

1. Manfaat praktis
  - a. Bagi Guru

Dapat menerapkan beberapa model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran

*Snowball Throwing* yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran srta meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dengan baik.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran yang diterapkan guru khususnya saat memberikan pembelajaran IPA di SDN 101794.

c. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menambah wawasan belajar sambil bermain menggunakan model *Snowball Throwing*, dan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akan di sampaikan oleh guru.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah pengalaman peneliti dalam dunia pendidikan dan peneliti juga mengetahui mengenai cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif dalam belajar IPA dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

