

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan cara dan metode yang memungkinkan makhluk hidup untuk belajar. Pembelajaran dapat dipahami sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang memengaruhi pemahaman. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran terdiri dari serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mendukung berbagai proses belajar yang bersifat internal. Situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terjadi dalam setiap peristiwa belajar. Pembelajaran adalah proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau percobaan. Dalam konteks ini, ilmu yang diperoleh dari proses pembelajaran tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga perubahan, pembentukan, atau pengendalian perilaku.

Pembelajaran bertujuan untuk mencapai tiga aspek kompetensi, yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang diperoleh murid dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan oleh siapa saja. Proses ini bisa berlangsung di sekolah dengan guru dan siswa, di rumah dengan orang tua dan anak, maupun di lingkungan masyarakat dengan audien, narasumber, pendidik, dan peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi timbal balik antara pendidik yang memberikan ilmu dengan peserta didik yang menerima ilmu, dibantu oleh sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran.

Belajar bervariasi dari yang paling sederhana hingga yang sangat kompleks. Perbuatan belajar yang paling sederhana meliputi tanda signal learning dari Gagne, mengenal nama, meniru perbuatan, dan lain-lain, sedangkan yang kompleks meliputi pemecahan masalah, pelaksanaan suatu rencana, dan sebagainya. Proses

belajar tidak selalu berjalan lancar; terkadang terjadi kelambatan atau perhentian. Hal ini dapat disebabkan oleh belum adanya penyesuaian individu dengan tugasnya, hambatan dari lingkungan, ketidaksesuaian potensi individu, kurangnya motivasi, kelelahan, atau kejenuhan belajar.

Minat belajar sangat penting dalam proses pendidikan karena keberadaannya memungkinkan siswa menerima pembelajaran dengan baik. Menurut Farisi (2023), minat belajar merupakan kecenderungan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang ditunjukkan melalui rasa keterkaitan, kebahagiaan, fokus, keterlibatan, serta kesadaran dan harapan untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam suatu disiplin ilmu. Selain itu, siswa juga membutuhkan motivasi atau dorongan agar dapat meraih tujuan pendidikan dan cita-cita mereka dengan memanfaatkan teknik pembelajaran yang inovatif.

Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Mudijono & Dimiyati (2017) menyatakan bahwa guru memiliki banyak tugas penting di sekolah, antara lain mengarahkan, mendampingi, mendidik, dan mengajar siswa selama berada di lingkungan sekolah. Sering kali siswa yang mengikuti pembelajaran memperhatikan suasana pembawaan guru dalam menyampaikan materi. Jika guru mengemas pembelajaran dengan berpusat pada dirinya sendiri dan tidak memperhatikan siswa, maka siswa akan mencari aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran bahkan mengganggu proses belajar. Aktivitas tersebut meliputi berbicara dengan teman sebaya, mengantuk, menghayal, dan mencoret-coret. Aktivitas seperti ini kadang menimbulkan hasil belajar yang rendah.

Bagi siswa yang lambat memahami materi, kemungkinan besar mereka akan mengalami kesulitan dalam menyerap informasi yang disampaikan guru. Dengan kata lain, siswa tersebut menghadapi tantangan saat menerima pelajaran. Hasil belajar yang baik dari siswa di suatu sekolah akan membuat sekolah tersebut dianggap berkualitas. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diakhiri dengan tes, dan terlihat melalui perubahan perilaku serta sikap yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Melalui program pembelajaran

yang direncanakan guru, diharapkan transfer ilmu pengetahuan kepada siswa dapat meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan perilaku mereka, yang tercermin dari semakin baiknya hasil belajar yang diperoleh.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu untuk mempelajari fenomena yang terjadi di sekitar mereka dalam pembelajaran ini. Mereka juga harus berkontribusi secara aktif dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan sumber daya di sekitarnya dengan baik. Dengan kata lain, pembelajaran ini mengasah keterampilan inkuiri untuk menemukan dan merumuskan permasalahan lewat tindakan nyata. Namun, kenyataannya saat ini hanya sedikit peserta didik yang mampu berperan aktif mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari (Kemdikbud, RI).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani, hasil belajar siswa masih belum maksimal untuk mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang berlaku, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Siswa menganggap pelajaran IPAS kurang menarik, sehingga keaktifan mereka dalam proses pembelajaran masih rendah. Hal ini diduga disebabkan oleh penggunaan materi yang cenderung monoton dan kurang bervariasi, sehingga daya tarik pembelajaran bagi siswa berkurang. Selain itu, model dan media pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya memanfaatkan pendekatan inovatif dan interaktif, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Kondisi ini menyebabkan partisipasi dan kontribusi siswa menurun, sehingga perlu adanya upaya untuk mengembangkan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

Tabel 1.1 Data Latihan Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pembelajaran 2025 /2026

KKTP	IVA	IVB	IVC	Peresentase		
≥ 70	20	20	10	62,5%	64,51%	35,71%
< 70	12	11	18	37,5%	35,49%	64,29%
Jumlah	32 orang	31 orang	28 orang	100%	100%	100%

Sumber Data : Guru wali kelas IV SD Negeri 064023 Kemenanngan Tani Tahun Pembelajaran 2025/2026

Berdasarkan Sumber Data 1.1 tampak bahwa hasil belajar siswa belum maksimal dan belum memenuhi KKTP. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IVA dan IVB belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Mata Pelajaran IPAS yang di terapkan sebesar 70. Di kelas IVA sebanyak 20 dari 32 siswa (37,5%) tidak mencapai KKTP. Kondisi serupa, terjadi di kelas IVB, di mana 11 dari 31 siswa (35,49%), bahkan lebih buruk lagi di kelas IVC, sebanyak 18 dari 28 siswa (64,29%) yang belum mencapai KKTP yang ditetapkan.

Oleh karna itu yulianti (2021) menyatakan konsep pembelajaran yang efektif dalam proses belajar yang berfokus pada pengalaman dan berpusat pada siswa harus diterapkan. Model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Kartu Pertanyaan, yang Mengimplementasikan perspektif konstruktivisme, merupakan alternatif untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Dalam model ini, siswa diminta untuk terlibat langsung dalam berbagai aktivitas belajar, yang memungkinkan mereka untuk mengalami, menemukan, dan memahami konsep serta meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran.

Model Pembelajaran *Snowball Throwing* sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran. model ini berasal dari pembentukan kelompok yang dipimpin oleh seorang ketua untuk menyelesaikan tugas dari guru. Selanjutnya, peserta didik secara bersama-sama membuat pertanyaan yang kemudian dibentuk seperti bola kertas dan dilempar secara bergiliran di antara anggota kelompok. Tujuannya

adalah agar peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang dilemparkan oleh teman mereka. Dengan demikian, model *snowball throwing* dapat dipahami sebagai sebuah permainan yang melibatkan lemparan kertas untuk menjawab kartu pertanyaan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model *Snowball Throwing* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Magnet Sebuah Benda Ajaib Kelas UPT IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. Penggunaan materi pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi
3. Tidak adanya pemanfaatan model dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
4. Partisipasi siswa rendah akibat kurangnya daya tarik dan keterlibatan dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi penelitian ini pada penggunaan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Materi Magnet Sebuah Benda Ajaib Kelas UPT IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pembelajaran 2025 / 2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka penulis membuat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa sebelum diajarkan menggunakan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas UPT IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pembelajaran 2025 / 2026 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang sesudah diajarkan menggunakan menggunakan model pembelajaran *Snowball Trowing* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas UPT IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pembelajaran 2025 / 2026 ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas UPT IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pembelajaran 2025 / 2026 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini memiliki tujuan Adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas UPT IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pembelajaran 2025 / 2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Snowball Trowing* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas UPT IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pembelajaran 2025 / 2026.
3. Untuk Mengetahui Pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pembelajaran 2025 / 2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka di harapkan hasil penelitian ini bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis bahwa penelitian ini dapat menghasilkan teori bahwa pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas UPT IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pembelajaran 2025 / 2026.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Kartu Pertanyaan.

2. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan semangat belajar dan menambah wawasan setelah belajar dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Kartu Pertanyaan.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif guna meningkatkan mutu Pendidikan di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menambahkan referensi dan bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

