

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku. Konsep ini berasal dari teori belajar behavioristik (seperti Bloom's Taxonomy) dan kognitif, di mana hasil belajar diukur melalui indikator seperti pemahaman konsep, aplikasi praktis, dan evaluasi kritis.

Pendidikan di Era digital menuntut inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep-konsep IPA dan IPS. Pembelajaran IPAS menuntut pendekatan yang inovatif karena cakupan materinya yang luas meliputi fenomena alam, kehidupan manusia, dan interaksi sosial (Kemdikbud, 2022). Pendidikan di era modern menuntut adanya inovasi dalam metode dan model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan sosial, sehingga siswa diharapkan dapat memahami fenomena alam dan interaksi sosial secara holistik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering kali menghadapi berbagai tantangan. Masih banyak siswa yang belum aktif dan kurang minat dalam pembelajaran IPAS termasuk materi Gaya Terhadap Gerak Benda sehingga siswa kurang mampu menjawab soal yang telah diberikan oleh guru.

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk memahami bagaimana ekosistem bekerja, termasuk hubungan antara berbagai organisme dalam rantai makanan. Namun, pada kenyataannya tujuan dari pembelajaran IPAS tersebut belum sepenuhnya tercapai karena masih banyak siswa yang sulit dalam mengerjakan soal IPAS. Salah satu materi yang kurang mampu dimengerti oleh siswa yaitu tentang

materi rantai makanan. Rantai makanan membantu menjaga keseimbangan dalam ekosistem.

Menurut Wulandari (2021:49) 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 dicapai oleh siswa.

Siswa yang pasif selama pembelajaran bisa memiliki berbagai latar belakang yang memengaruhi perilaku mereka. Beberapa latar belakang mungkin menjadi penyebab siswa menjadi pasif saat pembelajaran adalah berbagai latar belakang yang memengaruhi perilaku mereka. Beberapa latar belakang yang mungkin menjadi penyebab siswa menjadi pasif saat pembelajaran adalah siswa yang merasa tidak nyaman secara sosial dalam lingkungan kelas atau yang mengalami intimidasi atau tekanan dari teman sebaya mungkin menjadi cenderung pasif. Hal ini terungkap melalui observasi dengan melaukak wawancara langsung pada tanggal 14 Agustus 2025 dengan wali kelas IV Ibu Marina Ginting S.Pd dan terlihat KKTP sebelumnya ditemukan bahwa hasil nilai ulangan harian IPAS pada bulan Agustus tahun 2025 tidak mencapai ketuntasan KKTP, dari total 24 siswa hanya 9 siswa atau 37% yang mencapai nilai > 70 sesuai KKTP, sedangkan 15 siswa atau 63% lainnya belum tuntas. Hal ini memperlihatkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai materi.

**Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian IPAS kelas IV Bulan Agustus 2025**

KKTP	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
< 70	Tidak Tuntas	15	62,5%
> 70	Tuntas	9	37%
		24 Siswa	100%

**Sumber: Wali Kelas IV SDN 106818 Lubang Ido**

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 106818 tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model dan media pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka kerja atau pendekatan sistematis yang digunakan untuk menggambarkan,

merancang, dan mengimplementasikan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui sarana visual, audio dan audiovisual. Penggunaan model dan media dimaksudkan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, menjadikan informasi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih menarik. Beragam macam model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*, media yang dapat digunakan adalah media *Wordwall*.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* ‘bola salju bergulir’ merupakan model pembelajaran yang menggali potensi berkepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat serta menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Media *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas belajar seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif secara mudah dan menarik. Model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan *Wordwall* merupakan perpaduan yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Model dan media ini mudah dimainkan dan juga menyenangkan, selain itu kelebihan dari model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan *Wordwall* yaitu dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif berpikir secara kritis dikarenakan model dan media ini membutuhkan konsentrasi dan ketelitian dalam bermain, serta peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Maria et al, 2021).

Pemahaman tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SDN 106818 Lubang Ido dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106818 Lubang Ido T.A 2025/2026”**.

## 1.2 Identifikasi 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 belum mendapatkan pelatihan tentang aplikasi *Wordwall*.
2. Kurangnya hasil ulangan siswa dalam pembelajaran IPAS.
3. Guru belum menerapkan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* terhadap pelajaran IPAS.

## 1.3 Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada untuk mendapatkan pembahasan yang lebih baik, sehingga tujuan penulisan ini dapat tercapai dan terlaksana. Batasan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah “Penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106818 Lubang Ido T.A 2025/2026”.

## 1.4 Rumusan masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 106818 Lubang Ido?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 106818 Lubang Ido?
3. Apakah ada pengaruh signifikan pada penggunaan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 106818 Lubang Ido?

## 1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 106818 Lubang Ido.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 106818 Lubang Ido.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 106818 Lubang Ido.

#### **1.6 Manfaat penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Bagi Guru
  - a. Untuk meningkatkan kompetensi mengajar yang artinya Guru dapat memahami dan mengimplementasikan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif.
  - b. Untuk meningkatkan hasil belajar, dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* guru dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran khususnya mata pelajaran IPAS.
  - c. Untuk meningkatkan kreativitas, Guru terdorong untuk menjadi lebih kreatif dalam merancang pembelajaran interaktif dan menjadi menyenangkan.
2. Manfaat Bagi Sekolah
  - a. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sekolah tersebut dapat menjadikan model dan media tersebut menjadi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan.
  - b. Meningkatkan reputasi sekolah, dengan hasil belajar yang meningkat, sekolah dapat memperoleh penilaian positif terhadap lingkungan masyarakat dan sekitarnya.

- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran yang diterapkan guru khususnya saat memberikan pembelajaran IPAS di SDN 106818 Lubang Ido.

### 3. Manfaat Bagi Siswa

- a. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS dengan menambah wawasan belajar sambil bermain menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall*, dan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang akan di sampaikan oleh guru.
- b. Untuk meningkatkan pemahaman materi, siswa akan lebih mudah memahami materi IPAS.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar, dengan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* hasil belajar siswa diharapkan meningkat.

### 4. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan, dengan bertemunya peneliti dengan siswa, yang pengetahuan dan sifatnya berbeda-beda maka peneliti juga akan menjadi bertambah wawasan dan pengetahuannya dalam menghadapi dan menanggapi siswa.
- b. Kontribusi ilmiah, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan.
- c. 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 IPAS dengan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall*.