

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada problematika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu

kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu dari mana mesti harus diawali.

Hal ini pun dirasakan juga pada SDN 2 Sukabumi Kecamatan Sukabumi Kota Bandar Lampung khususnya pada pembelajaran IPS. Kondisi pembelajaran IPS saat ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Metode ceramah itu lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (*teacher centred*), sedangkan siswa hanya sebagai pendengar setia saja. Ditambah lagi guru sering menugaskan siswa untuk menghafal atau menulis (mencatat) semua materi dalam pembelajaran IPS. Pada akhirnya sering kali mendengar bahwa pelajaran IPS itu sangat membosankan, jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran tersebut, yang berdampak tidak berhasilnya siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar serta kurang variatifnya guru menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini pun berujung pada aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Terbukti dari KKM yang ditetapkan adalah ≥ 60 KKM, siswa kelas IV SDN 2 Sukabumi hanya 7 siswa (35%) yang diatas 60 KKM. Sedangkan 13 siswa (65%) masih dibawah KKM.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan cara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. *Snowball Throwing* adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru lalu masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) kemudian dilempar ke murid lain yang masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* aktivitas siswa sangat ditekankan dengan cara membuat pertanyaan. Oleh sebab itu pada penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*, dengan harapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sukabumi Kecamatan Sukabumi Kota Bandar Lampung.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah.
2. Guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (*teacher centered*).
3. Pelajaran IPS itu sangat membosankan, jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung.
4. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran
5. Aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimanakah pemanfaatan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Sukabumi Kecamatan Sukabumi Kota Bandar Lampung?
2. Bagaimanakah model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Sukabumi Kecamatan Sukabumi Kota Bandar Lampung?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* di kelas IV SDN 2 Sukabumi Kecamatan Sukabumi Kota Bandar Lampung.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* di kelas IV SDN 2 Sukabumi Kecamatan Sukabumi Kota Bandar Lampung.

1.5. Manfaat/Kegunaan Penelitian

1.5.1. Manfaat bagi siswa

1. Menumbuhkan kreativitas belajar siswa.
2. Menumbuhkan motivasi belajar siswa.

1.5.2. Manfaat bagi guru

1. Meningkatnya profesionalisme guru dalam mendidik.

2. Menambah pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran yang menarik.

1.5.3. Manfaat bagi sekolah

1. Ikut memajukan sekolah demi tercapainya proses belajar mengajar yang efektif.
2. Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

1.5.4. Manfaat bagi peneliti

1. Sebagai acuan meningkatkan kinerja peneliti dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai referensi peneliti untuk mengembangkan strategi pembelajaran di sekolah.