

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses belajar dan pembelajaran pada dasarnya adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya (Nunuk Suryani dan Leo Agung, 2012: 1).

Pembelajaran IPS Terpadu merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di SMP dianggap sebagai mata pelajaran yang menyenangkan untuk dipelajari, namun sebagian orang juga menganggap bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran hafalan yang rumit sehingga siswa sulit memahami konsep-konsep dasar pelajaran IPS yang akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Agar dalam memahami mata pelajaran IPS dapat berhasil dengan baik maka peranan guru sangatlah dituntut agar dapat mentransfer ilmu atau menyampaikan materi pelajaran sebaik mungkin kepada siswa sehingga siswa pun mampu dapat mengerti serta memahami pelajaran tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai

dengan tujuan pendidikan. Menurut Purwanto (2010: 54), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif sebagai hasil penilaian yaitu daftar nilai ulangan harian siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak, rata-rata kegiatan yang teramati adalah penyampaian materi, latihan, dan penugasan, yang di mana proses pembelajarannya masih didominasi oleh guru, sehingga ketergantungan siswa masih tinggi terhadap kehadiran guru, akibatnya proses belajar berlangsung satu arah dan siswa masih ragu dan takut untuk menyampaikan pendapat maupun pertanyaan kepada guru. Kenyataan ini menyebabkan rendahnya prestasi siswa dalam standar kompetensi khususnya pada mata pelajaran IPS.

Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang peneliti ambil penyebabnya adalah proses pembelajaran di sekolah kurang maksimal dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan, seperti metode ceramah, dan tanya jawab saja. Sehingga selama proses pembelajaran tidak terlihat keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat saat guru menyajikan pelajaran, masih banyak siswa yang bergurau dan kurang

merespon apa yang disampaikan guru. Selanjutnya, ketika guru meminta siswa mengajukan pertanyaan, hanya beberapa orang siswa yang mengajukan pertanyaan dan aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil ulangan hampir semua siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif serta menarik sehingga pemahaman materi kepada mereka dibawah standar kompetensi.

Rendahnya prestasi belajar ini disebabkan salah satunya karena belum optimalnya pengembangan model pembelajaran yang digunakan. Disisi lain guru dipandang siswa satu-satunya sumber informasi bagi siswa, sehingga ketergantungan siswa terhadap kehadiran guru masih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif serta menarik sehingga pemahaman materi kepada mereka dibawah standar kompetensi, disadari bahwa dengan menggunakan pendekatan atau metode yang sesuai dan lebih variatif, standar kompetensi pelajaran IPS bisa menjadi salah satu mata pelajaran yang cukup menarik.

Guru adalah jabatan dan pekerja profesional. Sebagai seorang pendidik, profesionalisme seorang guru bukanlah pada kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi lebih pada kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dikembangkan model mengajar yang dapat melibatkan siswa secara lebih aktif baik secara fisik maupun mental. Guru

seharusnya berupaya mengkondisikan kegiatan pembelajaran di kelas sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu berhasilnya proses pembelajaran di kelas. Strategi pembelajaran merupakan teknik pelaksanaan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah tertentu. Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2014: 133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Adapun yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar. Salah satu model yang efektif dan cukup menarik perhatian siswa adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*.

Pada *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan yang menarik yaitu saling melemparkan bola dari kertas yang berisi pertanyaan. Dalam model pembelajaran ini ditekankan pada kemampuan peserta didik untuk merumuskan suatu pertanyaan tentang materi pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran yang dikemas dalam permainan ini membutuhkan suatu kemampuan sederhana, sehingga dapat dilakukan oleh seluruh peserta didik.

Selain itu, kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan teman maupun kemampuan individunya dapat diukur melalui model pembelajaran ini.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak”. Dengan ini peneliti berharap dapat memberikan inovasi baru dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajarannya.

#### **B. Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak?”

Adapun sub-sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada kelas kontrol dengan tidak diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* di Kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada kelas eksperimen dengan diterapkan model pembelajaran *Snowball*

*Throwing* di Kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak?

3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak?”

Adapun tujuan penelitian ini secara rinci adalah :

1. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada kelas kontrol dengan tidak diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* di Kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak.
2. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada kelas eksperimen dengan diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* di Kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak.
3. Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak.

4. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun dari segi kepraktisannya. Terutama bagi guru Ilmu Pengetahuan Sosial dan peserta didik di SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

##### **1. Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan model dan yang selama ini belum diterapkan di sekolah, sehingga guru dapat menggunakan dan memilih model yang sesuai dengan kondisi sekolah dan kebutuhan siswa. Disamping itu penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi rekan-rekan mahasiswa sejarah dan semua pembaca khususnya guru sejarah dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran di sekolah.

##### **2. Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini berguna bagi :

##### **a. Sekolah**

- 1) Sebagai bahan masukkan untuk pengembangan model pembelajaran di sekolah.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan di sekolah.

- 3) Sebagai bahan evaluasi bagi sekolah secara khusus guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran di sekolah.

**b. Siswa**

Penelitian ini dapat membangun motivasi dan minat belajar yang tinggi dalam diri siswa secara individu maupun secara kelompok.

**c. Guru**

Sebagai masukan untuk mengembangkan keprofesionalannya dalam pelajaran IPS khususnya pada tingkat SMP di kabupaten Landak.

**d. Peneliti**

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya dan menjadi masukan dalam memilih model pembelajaran yang baik dalam mengajar ketika kelak menjadi guru.

**E. Ruang Lingkup Penelitian**

Suatu penelitian ilmiah diperlukan adanya kejelasan ruang lingkup penelitian. Sehubungan dengan itu, maka dalam penelitian ini diuraikan tentang variabel penelitian dan definisi operasional dari variabel yang diteliti.

**1. Variabel Penelitian**

Dalam suatu penelitian terdapat beberapa variabel yang harus ditetapkan dengan jelas oleh seorang peneliti, karena variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang



ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2007: 38), menyatakan, “variabel adalah atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu”. Sedangkan menurut Sugiyono (2007: 38) menyatakan, “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dimaksud dengan variabel penelitian adalah suatu atribut, nilai-nilai, sifat dari objek-objek, individu atau kegiatan yang mempunyai banyak variasi antara satu sama lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya dalam suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

**a. Variabel Bebas**

Pendapat para ahli mengenai pengertian variabel bebas, menurut Sugiyono (2007 : 39), “variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Sedangkan Menurut Zuldafrial (2010: 15), “variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau

mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut variabel terikat”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Snowball Throwing*, dengan aspek-aspek yang diteliti sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
2. Menyajikan informasi
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
5. Evaluasi
6. Memberikan penilaian/penghargaan

(Shoimin, 2016 : 175)

#### **b. Variabel Terikat**

Sugiyono (2007: 39) mengatakan bahwa, “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Menurut Zuldafrial (2010: 15) mengemukakan, “variabel terikat adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang muncul karena adanya variabel bebas yang mempengaruhinya. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar ulangan harian sebagai berikut :

1. Pengetahuan (*Knowledge*)
2. Pemahaman (*Comrehension*)
3. Penerapan (*Application*)

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk memberikan penafsiran yang sama antara penulis dan pembaca, dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

### a. Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan yang menarik yaitu saling melemparkan bola dari kertas yang berisi pertanyaan. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama  $\pm$  15 menit. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.

### **b. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang dilihat dari seberapa jauh siswa tersebut menguasai bahan yang sudah diajarkan dan seberapa besar prestasi belajarnya. Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup kemampuan kognitif. Adapun aspek-aspek kognitif yaitu :

1. Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik pada data (Sugiyono, 2007: 64). Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu dugaan atau jawaban sementara terhadap

permasalahan yang ada, yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian lapangan. Maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

**1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )**

Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak.

**2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )**

Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 1 Mempawah Hulu Kabupaten Landak.

