

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Depdiknas, 2003). Dengan kata lain, pendidikan merupakan dasar manusia untuk mengembangkan dirinya menjadi lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan dari Roesminingsih dan Susarno (2011:11) yang mengatakan bahwa pendidikan dalam arti luas merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, nilai serta teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Hariyanti & Amin, 2016:33). Oleh karena itu, di sekolah harus disediakan guru dan kondisi yang mendukung proses pembelajaran. Kunci utama dalam peningkatan kualitas pendidikan terletak pada mutu gurunya oleh karena itu para pelaku pendidik terutama para guru dituntut untuk menguasai dan berinovasi baik dalam penggunaan metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang tersedia demi tercapainya peningkatan kualitas Pendidikan. Selain itu guru sebagai inovator yang mempunyai tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah (Hamalik:2001). Dengan kualitas pendidikan yang baik maka akan menghasilkan penguasaan konsep dan hasil belajar yang baik pula dari para peserta didik (Widyaningsih & Yusuf, 2015:65).

IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara

sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA tidak bisa dipelajari dengan membaca saja, melainkan perlu praktikum dan contoh-contoh nyata dalam pembelajarannya (Depdiknas, 2003). Pemberian praktikum dan contoh-contoh nyata dalam pembelajaran IPA dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep IPA. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep IPA. Salah satu materi dalam pembelajaran IPA ialah materi kalor. Kalor yaitu, perpindahan energi dari benda yang bersuhu tinggi ke benda yang bersuhu rendah. Secara alami, kalor selalu berpindah/mengalir dari benda yang bersuhu tinggi (panas) ke benda yang bersuhu lebih rendah (dingin).

Uraian di atas Sains adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai Objek, menggunakan metode ilmiah sehingga perlu diajarkan di sekolah dasar. Setiap guru harus paham akan alasan mengapa sains perlu diajarkan di sekolah dasar. Ada berbagai alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran itu dimasukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah. Usman Samatowa (2006:35) mengemukakan empat Alasan sains dimasukkan di kurikulum sekolah dasar yaitu:

1. Bahwa sains berfaedah Bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang sains, sebab sains merupakan dasar teknologi, sering disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi ialah sains. Orang tidak menjadi Insinyur elektronika yang baik, atau dokter yang baik, tanpa dasar yang cukup luas mengenai berbagai gejala alam.
2. Bila diajarkan sains menurut cara yang tepat, maka sains merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis; misalnya sains diajarkan dengan mengikuti metode "menemukan sendiri". Dengan ini anak dihadapkan pada suatu masalah; umpamanya dapat dikemukakan suatu masalah demikian". Dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?" Anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal ini.

3. Bila sains diajarkan melalui percobaan -percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak. maka sains tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
4. Mata pelajaran ini mempunyai: nilai – nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi

yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru. Mata pelajaran ini pula digunakan dalam UN dan UASBN.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi proses belajar mengajar di SD Negeri Kecamatan Dempet bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan *blended learning* dan tatap muka hal ini dikarenakan keadaan pandemi COVID-19, pada pembelajaran model *blended learning* guru belum menekankan pemahaman peserta didik. Peserta didik diarahkan untuk dapat menghafal materi pembelajaran. Materi pembelajaran disampaikan dengan metode konvensional, dengan cara ceramah menjelaskan materi pembelajaran disertai dengan pembagian tugas dan latihan. Peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal kepada peserta didik. Pada saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya, peserta didik tidak bertanya dan ketika peserta didik diberikan pertanyaan, peserta didik cenderung diam. Ketika guru menerangkan materi

pembelajaran, beberapa peserta didik berbicara dengan teman sebangku atau teman yang ada di depan atau di belakangnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam belajar.

Menurut Hakim (2004: 62), rasa lesu tidak bersemangat atau hidup tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar ditimbulkan oleh kejenuhan belajar, yaitu suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah amat sangat saat belajar. Sedangkan menurut Robert, dalam Muhibbin Syah (2000: 162), kejenuhan belajar adalah rentang waktu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil.

Materi perpindahan kalor termasuk materi yang tidak hanya sekedar hafalan, namun membutuhkan pemahaman yang mendalam. Sedangkan berdasarkan penjelasan sebelumnya, bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah, sulit memahami materi pembelajaran, kurang mau membaca literasi atau sumber belajar, dan guru menggunakan metode konvensional saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu usaha yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi kalor berupa penerapan metode pembelajaran menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat dilaksanakan salah satunya melalui model pembelajaran kooperatif. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Miftahul Huda (2011: 264) bahwa model kooperatif memiliki manfaat-manfaat lain dil luar akademik antara lain semakin banyaknya waktu untuk mengerjakan tugas, motivasi dan ketekunan siswa yang semakin tinggi dan keterampilan sosial mereka yang terus meningkat. Model pembelajaran kooperatif ada beberapa macam, diantaranya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, *Snowball Throwing*,

Pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* termasuk salah satu tipe model pembelajaran kooperatif (Mulyana, 2005:37) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu antar sesama dalam struktur kerja sama. Menurut Oviyanti (2013:67) .Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan metode pembelajaran

yang dalam pelaksanaannya dengan pantauan guru, peserta didik belajar dalam kelompok dan saling bekerja sama untuk menguasai materi pelajaran

Menurut (Rasyid & Side, 2011:48) proses pembelajaran dengan memanfaatkan model *Snowball Throwing* menjadikan peserta didik sebagai pusat belajar, peserta didik aktif berdiskusi dan memecahkan masalah dari pertanyaan pertanyaan yang diungkapkan selama proses pembelajaran serta mengerjakan tugas bersama. Model *Snowball Throwing* menggunakan pertanyaan sebagai alat terjadinya aktivitas belajar peserta didik di kelas. Pertanyaan dan jawaban merupakan stimulus dan aktivitas selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat diatas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya, sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan akan menciptakan suasana pembelajaran lebih kondusif serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi keaktifan siswa dan meningkatkan keterampilan yang ada pada dirinya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Parveen (2012:67) dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif lebih unggul dari metode pembelajaran tradisional. Hal ini dikarenakan pada model kooperatif terdapat beberapa kegiatan pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa lebih rileks dalam belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Parveen (2011:61), dengan menerapkan model kooperatif dapat memberikan peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif siswa.

Kurniasari (2006:54) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademis, jenis kelamin, ras maupun etnis. Menurut Firmansyah (2012:21), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur

permainan sehingga siswa tidak merasakan bosan karena siswa berperan aktif saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian oleh Nadrah (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), dirasa dapat meningkatkan hasil belajar IPA khususnya pada materi Perpindahan Kalor. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan kedua model pembelajaran kooperatif tersebut dalam dua kelas yang berbeda untuk mengetahui model pembelajaran manakah yang lebih tepat digunakan dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor. Oleh karena timbul ketertarikan untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar”. Diharapkan hasil penelitian ini nanti dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran di SD Negeri Kecamatan Dempet.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil berdasarkan kepada masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA perpindahan kalor di Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah Pengaruh *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA perpindahan kalor di Sekolah Dasar?
3. Adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA perpindahan kalor di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diambil berdasarkan rumusan masalah diatas sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil

belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA perpindahan kalor di Sekolah Dasar.

2. Menganalisis pengaruh *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA perpindahan kalor di Sekolah Dasar.
3. Menjelaskan adanya perbedaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan
4. *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA perpindahan kalor di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara teoritis adalah mengembangkan suatu uji teori baru tentang inovasi pembelajaran sehingga hasilnya dapat dijadikan kebijakan para civitas akademika dalam pembelajaran, sedangkan manfaat secara praktis adalah:

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman untuk menambah wawasan dalam menerapkan praktek pembelajaran di kelas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan memberikan pengalaman baru tentang cara belajar IPA dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dan *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPA untuk lebih melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi peneliti lain, model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat sebagai pembandingan dan diuji-cobakan pada materi lain dalam skala yang lebih luas.
5. Bagi instansi, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menitik beratkan pada penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* aspek yang diteliti adalah bagaimana siswa menggunakan model pembelajaran ini berdampak terhadap peningkatan hasil belajar.
2. Penelitian ini hanya menitik beratkan pada penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) aspek yang diteliti adalah hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran ini.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor.
4. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen dengan tiga variabel penelitian.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk mengetahui tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Snowball Throwing* Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dengan pantauan guru, peserta didik belajar dalam kelompok dan saling bekerja sama untuk menguasai materi pelajaran. Indikator model pembelajaran *Snowball Throwing* meliputi a) pembentukan kelompok, b) pemberian materi kepada ketua kelompok, c) ketua kelompok menjelaskan materi kepada anggota, d) kelompok saling melempar bola salju berisi pertanyaan materi dan saling menjawab, e) evaluasi, f) penutup.
2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademis, jenis kelamin, ras maupun etnis. Indikator model Pembelajaran *Teams Games Tournament* meliputi a) presentasi di kelas dimana guru mempresentasikan

materi di depan kelas, b) tim/kelompok yaitu pembentukan kelompok, c) game (permainan) kelompok melakukan permainan untuk memperdalam materi, d) *Tournament* (turnamen) atau perlombaan antar kelompok, e) Rekognisi tim (penghargaan tim).

3. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Adapun hasil belajar ini pada mengacu pada kurikulum 2013 dengan pencapaian yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan unjuk kerja.

