

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses pembelajaran di sekolah idealnya mampu mengembangkan potensi dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Adapun pada pembelajaran IPA memiliki tujuan lain yaitu dapat membentuk sikap ilmiah siswa. Pembelajaran IPA tidak hanya terbatas pada fakta, konsep dan teori melainkan harus memberikan makna yang berkaitan dengan kehidupan (Susanto, 2013:169).

Pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan cara yang optimal dan harus dilaksanakan dengan langkah yang terukur juga terstruktur. Struktur pembelajaran yang baik diimplementasikan dengan bertahap mulai dari langkah yang sederhana sampai pada langkah atau cara yang rumit. Pembelajaran ini berlaku secara umum, termasuk pada pembelajaran IPA (Setiawan, 2019:83). Pada pembelajaran IPA siswa dituntut untuk memahami berbagai konsep-konsep pembelajaran dalam mengeksplor berbagai penemuan baru. Widi (2014:7) menyatakan bahwa banyak sekali konsep pembelajaran Biologi yang dapat dikembangkan oleh siswa yang bersumber dari kehidupan sehari-hari. Konsep pembelajaran diperoleh siswa setelah melewati berbagai proses pembelajaran yang memberikan pengalaman. Namun tidak dipungkiri bahwa siswa akan mendapatkan pemahaman konsep melalui guru dan lingkungannya.

Pembelajaran tidak hanya bertumpu pada guru atau hanya satu arah. Ketika guru dapat menciptakan kelas yang hidup dan tidak menonton, maka siswa akan berpartisipasi aktif. Kelas yang interaktif antara guru dengan siswa akan menghadirkan suasana pembelajaran lebih positif. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Rosita (2022:420) mengatakan bahwa proses pembelajaran akan tersampaikan ketika terjadinya interaksi antara siswa dengan guru atau lingkungannya. Hal tersebut diharapkan dapat berpengaruh pada perubahan pada hasil belajar siswa.

Namun demikian, realitas pendidikan saat ini di Indonesia masih mengalami berbagai masalah. Hal tersebut terbukti dalam hasil survey dari PISA (*Programme for International Student Assesment*) pada tahun 2019. Indonesia menempati posisi yang rendah yaitu urutan ke-74 dari 79 negara atau ke-6 terbawah. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia disebabkan oleh berbagai aspek. Salah satunya yaitu rendahnya kompetensi para pendidik dalam mengembangkan potensi siswa. Kebutuhan, minat serta bakat siswa kurang diperhatikan dalam proses pembelajaran. Pendidik cenderung hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Padahal di era abad 21 ini pendidik hendaknya memberikan perhatian pada kebutuhan dan karakteristik siswa. Sehingga mampu memberikan pembelajaran yang optimal, tidak hanya memaksakan metode belajar yang membuat siswa jenuh dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dapat membuat siswa berpartisipasi aktif serta berpikir kreatif dan inovatif. Pembelajaran saat ini masih mengalami kendala dalam hal efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari sarana dan prasarana yang tidak memadai, guru masih banyak yang belum sejahtera, serta rendahnya prestasi siswa (Patandung, 2022).

Masalah pendidikan di Indonesia diperparah oleh hampir dua tahun pembelajaran dilaksanakan secara daring yaitu pada 2019-2021. Hal ini diakibatkan oleh pandemi Covid-19 sehingga terjadi *learning loss*. *The Education and Development Forum* (2020) menyatakan bahwa *learning loss* merupakan keadaan siswa yang kehilangan pengetahuan dan keterampilan atau rendahnya capaian hasil belajar akademik yang diakibatkan oleh kesenjangan yang berkepanjangan atau tidak berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas. *Learning loss* memberikan dampak terhadap interaksi antara tenaga pendidik dengan siswa serta siswa dengan siswa lain. Ketika interaksi dalam pembelajaran tidak terjadi, maka akan mengakibatkan rendahnya konsentrasi dan hilangnya fokus, serta rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Perkembangan yang pesat dalam dunia pendidikan telah mendorong para pendidik untuk selalu meningkatkan kemampuan intelektual dan keterampilan.

Selain itu, pendidik juga memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada. Salah satu kelemahan yang dirasakan oleh para pendidik yaitu kurangnya sarana dan prasarana yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, guru melakukan berbagai inovasi. Inovasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan alat bantu dalam proses belajar mengajar, sehingga pelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Efisiensi pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar serta membuat siswa senang sehingga dapat membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan (Agustang, dkk, 2021)

Proses pembelajaran terjadi ketika adanya timbal balik antara individu dengan lingkungannya. Maka agar hal itu terjadi, diperlukan adanya media yang menunjang untuk mempermudah menyampaikan materi pada peserta didik. Hal tersebut dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan komunikasi antara peserta didik dengan guru. Dengan demikian maka proses belajar mengajar dapat terarah dan terperinci karena siswa terfokus pada media yang di gunakan oleh guru (Zainal, 2016:46). Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa (Sudjana, 2022:100).

Studi awal dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa di salah satu Madrasah Tsanawiyah Negeri di Kabupaten Ciamis. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa cara belajar mengajar masih bertumpu pada guru. Hal ini menyebabkan pembelajaran monoton dan siswa tidak tertarik terhadap materi pembelajaran yang disajikan oleh guru. Hal tersebut membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang dipelajarinya, khususnya pada materi sistem gerak manusia. Terbukti dari hasil ulangan harian materi tersebut, 70% siswa memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) materi biologi. Rata-rata nilai dari siswa tersebut yaitu sebesar  $60 < \text{KKM} (75)$ . Adapun 30% siswa mendapatkan nilai diatas KKM dengan rata-rata sebesar 78. Pembelajaran yang sebatas hafalan membuat siswa tidak mendapatkan visualisasi rangka tubuh manusia karena terbatasnya sarana di sekolah tersebut.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan adanya strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan model dan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model kooperatif tipe *snowball throwing*. Model pembelajaran *snowball throwing* ialah model pembelajaran yang telah dimodifikasi dari teknik bertanya kemudian dikemas kedalam bentuk permainan yang menyenangkan. Sehingga siswa menjadi berlatih dalam menghadapi soal yang beragam. Siswa menjadi titik pusat atau peran utama dalam kegiatan pembelajaran. Siswa akan dituntut aktif berdiskusi juga melakukan pemecahan masalah pada pertanyaan yang ditanyakan dalam proses pembelajaran serta mengerjakan tugas bersama-sama. Sehingga suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan (Surachman, 2019:90).

Pada beberapa kondisi, terdapat kekurangan pada model tersebut. Adapun kekurangan tersebut yaitu pembelajaran sulit dilakukan jika guru dan siswa tidak bisa bekerja sama atau satu frekuensi. Suasana kelas pada saat berlangsungnya pembelajaran dapat menjadi tidak kondusif dan siswa yang tidak mau diatur akan mudah mencari celah dalam mengacaukan proses pembelajaran tersebut. Pengetahuan siswa bisa menjadi tidak luas karena pertanyaan dan jawaban yang dikemukakan oleh siswa hanya seputar pengetahuan yang mereka ketahui antar peserta didik. Maka dari itu faktor terpenting bagi guru adalah menguasai dan memahami konsep agar pembelajaran berlangsung secara aktif namun tetap kondusif serta menjadikan suasana belajar menarik (Aris, 2014).

Dalam konteks materi sistem gerak manusia, model tersebut dapat digunakan untuk memfasilitasi diskusi kelompok sehingga mampu memahami materi secara bersama-sama. Adapun media yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi sistem gerak yaitu *Cardboard*. Media tersebut bisa menjadi alat peraga dari sistem gerak yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas salah satunya dengan kardus yang dijadikan media *cardboard* (Al Masjid, 2019:142).

Media *cardboard* sebagai stimulus dalam pembelajaran disesuaikan dengan level kognitif siswa sehingga dapat diamati dengan jelas dalam proses pembelajaran serta membuat siswa tertarik untuk belajar. Media tersebut memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Munawaroh, 2021). Media *cardboard* dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran sistem gerak manusia. Sebagai contoh, guru dapat membuat model struktur tubuh manusia menggunakan potongan karton untuk memahami lokasi dan fungsi berbagai bagian tubuh. Media ini dapat membantu siswa memvisualisasikan sistem gerak manusia secara lebih konkret (Putri, 2020:4).

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, maka dipandang perlu dan penting untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantu Media *Carboard* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Gerak”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yaitu “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantu *media carboard* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi system gerak?” diuraikan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantu *media carboard* pada materi sistem gerak?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantu *media carboard* pada materi sistem gerak?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* berbantu *media carboard* pada materi sistem gerak?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* berbantu *media carboard* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi

sistem gerak, Adapun faktor pendukungnya diuraikan menjadi pertanyaan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media *cardboard* pada materi sistem gerak.
2. Untuk menganalisis hasil belajar kognitif siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media *carboard* pada materi sistem gerak.
3. Untuk menganalisis respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media *carboard* pada materi sistem gerak.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, diantaranya yaitu:

##### **1. Bagi Peneliti**

Manfaat bagi peneliti ialah mengetahui efektivitas dari model pembelajaran *snowball throwing* berbantu *media cardboard* pada materi sistem gerak di Madrasah Tsanawiyah serta dengan harapan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

##### **2. Bagi Tenaga Pengajar/Guru**

Manfaat yang diperoleh diantaranya adalah guru memahami bagaimana pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* dengan berbantu media *cardboard* yang diterapkan pada materi sistem gerak yang dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran tersebut.

##### **3. Bagi Siswa**

Manfaat yang dapat diperoleh siswa diantaranya yaitu memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Siswa dapat saling berdiskusi, bertukar pendapat, sambil mengingat materi, belajar sambil bermain pada pertanyaan yang diselipkan pada kertas yang dilemparkan. Adanya rekan yang memperjelas materi yang sudah disampaikan guru.

## E. Kerangka Berpikir

Materi sistem gerak manusia berdasarkan Kurikulum 2013 revisi diajarkan di MTs kelas VIII pada semester ganjil. Kompetensi Dasar (KD) pengetahuan pada materi tersebut yaitu KD 3.10 menganalisis gerak pada makhluk hidup, sistem gerak pada manusia, dan upaya menjaga kesehatan sistem gerak. Berdasarkan program yang telah disusun di MTs N 6 Ciamis, materi yang dipelajari pada KD 3.10 tersebut yaitu sistem gerak pada manusia dan gangguan atau penyakit serta upaya dalam menjaga kesehatan sistem gerak. KD 3.10 mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan dalam menganalisis kaitannya dengan materi sistem gerak manusia (Permendikbud, 2018:51).

Untuk mencapai KD 3.10 tersebut, maka dikembangkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) agar menjadi kegiatan yang dapat diukur. Adapun IPK tersebut disusun melalui KKO (Kata Kerja Operasional) ranah kognitif dari C1-C6 berdasarkan Taksonomi Bloom versi revisi (Anderson dan Kerthwole, 2001). Indikator pencapaian kompetensi materi sistem gerak manusia tersebut yaitu:

- 3.10.1. Menyebutkan struktur tulang, otot dan sendi manusia (C1)
- 3.10.2. Menjelaskan tahapan pembentukan tulang (C2)
- 3.10.3. Menentukan jenis tulang penyusun system gerak (C3)
- 3.10.4. Memperagakan jenis-jenis gerak yang melibatkan otot (C3)
- 3.10.5. Mengelompokkan sendi-sendi yang bekerja dalam melakukan aktifitas sehari-hari (C4)
- 3.10.6. Menganalisis kelainan dan gangguan yang terjadi pada system gerak (C4)
- 3.10.7. Mengkritisi pola hidup yang merusak fungsi sistem rangka manusia (C5)
- 3.10.8. Merancang upaya menjaga kesehatan sistem gerak (C6).

Berdasarkan KD dan IPK tersebut, tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu melalui pembelajaran dengan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantu media *carboard* siswa dapat menganalisis sistem gerak manusia dan

upaya menjaga kesehatan sistem gerak dengan tepat.

Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *snowball throwing* berbantu media *cardboard*. Langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Aris (2014) yaitu: 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (Guru menyampaikan seluruh tujuan pembelajaran), 2) Menyajikan Informasi (Guru menyajikan materi pembelajaran), 3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar (Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang siswa), 4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar (Guru memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menulis pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan guru; Guru meminta setiap kelompok untuk menggulung dan melemparkan pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain), 5) Evaluasi (Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang di terima dari kelompok lain), dan 6) Memberi penilaian/penghargaan (Guru menilai dan memberikan penghargaan kepada setiap kelompok).

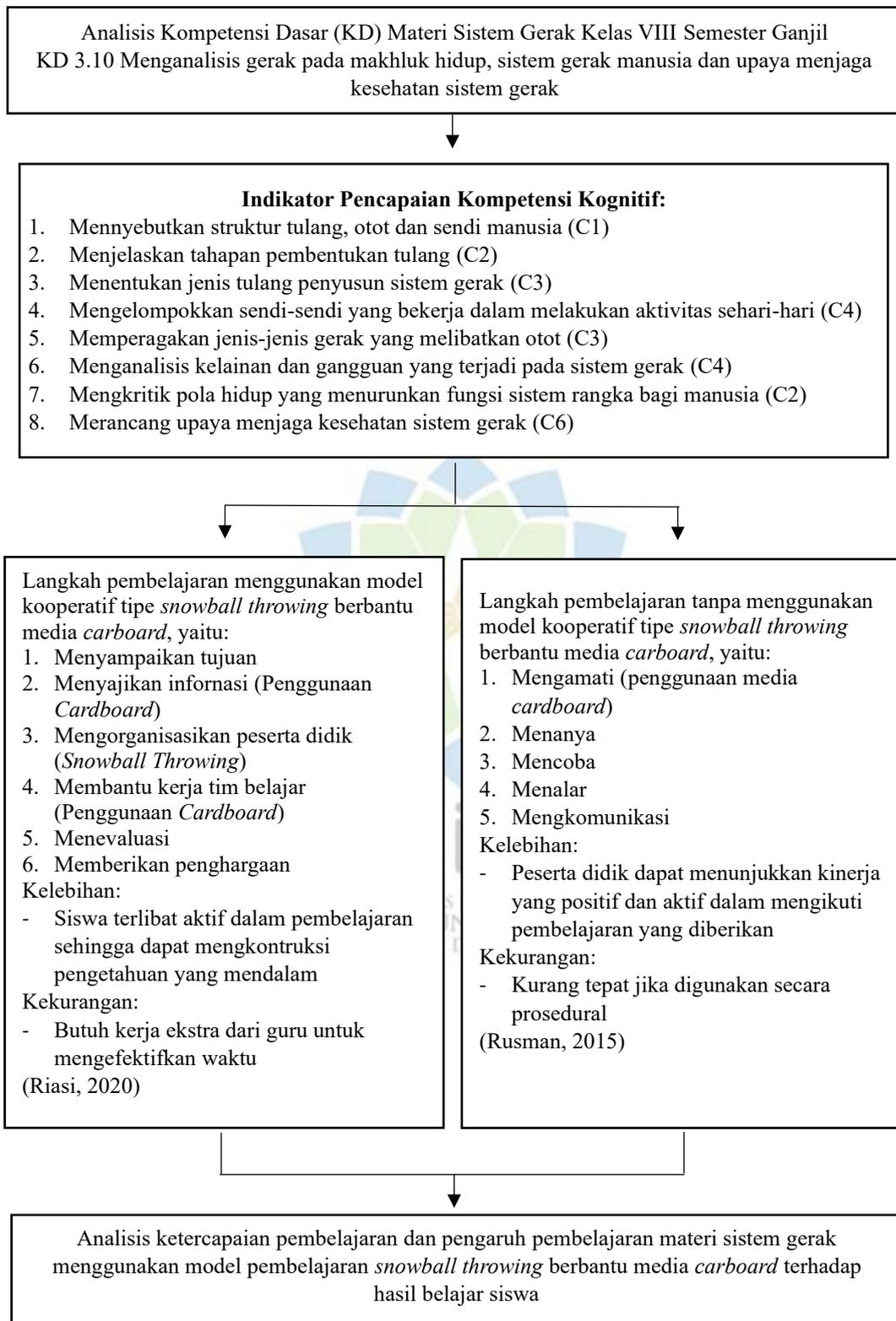
Dalam penerapannya model pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model tersebut berdasarkan Hafizah (2020) yaitu:

1. Suasana pembelajaran memberikan kesan menyenangkan.
2. Siswa akan terlibat aktif, karena suasana belajar yang menekankan kepada setiap kelompoknya untuk aktif.
3. Model pembelajaran *snowball throwing* meningkatkan minat siswa.

Kelemahan model tersebut berdasarkan Riasi (2020) diantaranya yaitu:

1. Model pembelajaran ini menitikan peserta didik dan pemahaman informasi namun tidak semua siswa akan langsung memahami materi.
2. Memerlukan waktu yang panjang.
3. Peserta didik dengan memiliki sikap kurang bisa diatur akan berbuat semena-mena atau berbuat onar untuk mendapatkan perhatian.

Penelitian ini dilakukan dengan skema kerangka pemikiran yang disajikan pada Gambar 1.1 berikut:



**Gambar 1.1** Kerangka Berfikir

## F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari kerangka berfikir yang diuraikan diatas, dapat disimpulkan hipotesis penelitian ialah: “model *snowball throwing* berbantu media *cardboard* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem gerak”. Sedangkan hipotesis statistik penelitian ini yaitu:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  (Model *snowball throwing* berbantu media *cardboard* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem gerak).

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$  (Model pembelajaran *snowball throwing* berbantu media *cardboard* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem gerak).

## G. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Berdasarkan pemaparan Suryosubroto (2009:205) menyatakan bahwasannya tingkah laku siswa ketika mempelajari suatu materi akan berpengaruh pada tercapainya tujuan belajar. Sehingga siswa mampu memahami, menangkap materi arti dan makna tentang materi yang dipelajari sehingga dapat diingat.
2. Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dipaparkan oleh Surachman, C. I. (2019:99) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* membuat minat belajar siswa sangat kuat.
3. Penelitian lainnya ialah penelitian Djani, E. W. (2019:72) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dari kardus atau kertas karton bekas, dan barang bekas lainnya meningkatkan kualitas guru dari segi kreatifitas, sebab barang bekas dapat diubah dan bermanfaat bagi suatu barang yang ternilai serta bermanfaat untuk media pembelajaran dan alat peraga edukatif.
4. Hasil penelitian Nuzalifa dan Dini (2020) menghasikan simpulan bahwa pembelajaran menggunakan model *snowball throwing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pelestarian lingkungan di kelas X SMA Istiqlal Delitua.

5. Hansayani, dkk. (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran melalui model kooperatif tipe *snowball throwing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi suhu. Nilai rata-rata tes hasil belajar kognitif siswa yang belajar melalui model tersebut sebesar 63,58. sedangkan kelas kelas yang tidak menggunakan model tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar 51,79.
6. Hasil penelitian Sukerni (2020) diperoleh bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan strategi *snowball throwing* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Nilai rata-rata *pretest* diperoleh sebesar 60,33 dengan ketuntasan belajar 30% dan mengalami peningkatan pada hasil *posttest* menjadi 82,10 dengan ketuntasan belajar 100%.
7. Hasbullah dan Firman (2019) menjelaskan bahwa kegiatan belajar mengajar melalui model *snowball throwing* mampu mengembangkan potensi intelektual siswa. Hal ini karena partisipasi belajar siswa meningkat. Selain itu, pembelajaran juga melatih siswa untuk menyampaikan pendapat secara cerdas dan kreatif.
8. Hasil penelitian Suliswa, dkk. (2017) memberikan penegasan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, motivasi dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran materi komposisi fungsi invers kelas XI IPS SMA Negeri 6 Singkawang.
9. Wikwik dan Sumanto (2003) memberikan penjelasan bahwa kemampuan berkomunikasi siswa pada pembelajaran biologi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Snowballll Throwing* mengalami peningkatan yang signifikan.