

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang memiliki peranan dominan dalam kehidupan manusia. Hasil yang ingin dicapai dalam proses pendidikan adalah terbinanya SDM sesuai dengan tuntutan pembangunan, yaitu sosok manusia Indonesia seutuhnya yang bisa memecahkan persoalan hari ini dan masa mendatang. Pendidikan juga merupakan suatu proses pembudayaan nilai-nilai yang kemudian nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam bentuk kerja nyata di lapangan.

Rahardja (2004:2) menyatakan bahwa untuk menciptakan SDM yang unggul dibutuhkan peran seorang guru. Guru merupakan ujung tombak yang melakukan proses pembelajaran di sekolah, maka mutu perlu ditingkatkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sekarang dan yang akan datang.

Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab guru pada masa mendatang akan semakin kompleks, sehingga menuntut guru untuk senantiasa melakukan berbagai peningkatan dan penyesuaian kemampuan profesionalnya. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik.

Terkait dengan proses belajar mengajar, hendaknya guru mengarahkan dan membimbing siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun dengan sesamanya. Hal ini dapat dilakukan melalui pemilihan model dan metode yang bisa membuat siswa berperan aktif. Apabila hal ini diperhatikan dengan baik, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Pada pelaksanaan proses belajar mengajar, guru seringkali menggunakan metode pembelajaran konvensional. Guru seperti memiliki otoritas penuh karena kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi secara total. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif. Siswa hanya terpusat pada guru yang lebih banyak memberikan ceramah, daripada kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran konvensional mengakibatkan siswa

sangat bergantung pada guru karena hal ini dapat mengakibatkan aktivitas siswa menjadi kurang optimal, sehingga siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru dan proses pembelajaran cenderung membosankan. Guru umumnya memfokuskan diri pada upaya penugasan pengetahuan kepada siswa tanpa memperhatikan pra konsepsi (*prior knowledge*) siswa atau gagasan-gagasan yang telah ada dalam diri siswa sebelum mereka belajar formal di sekolah. Tentunya hal ini akan berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran (Lestari, Kristiantari, dan Negara, 2014:8).

Salah satu upaya yang dilakukan adalah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Pembelajaran ini bersifat kooperatif karena dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas. Selain itu, di dalam pembelajaran ini menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok, meningkatkan keterampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif. Pembelajaran akan lebih menarik jika di dalam model atau metode pembelajaran terdapat unsur permainan imajinatif sehingga siswa akan merasa lebih santai ketika belajar dan materi dapat diserap dengan lebih baik.

Namun, berdasarkan pengalaman peneliti ketika mengikuti PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) 2, dalam langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* masih terdapat beberapa kelemahan, antara lain: a) ketua kelompok seringkali kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga penyampaian materi pada anggota kelompok menjadi kurang maksimal, b) kekacauan yang terjadi saat siswa melempar *Snowball*. Untuk itu dilakukan modifikasi pada langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* untuk membantu mengurangi kelemahan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang diformulasikan dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang dimodifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika Topik Kinematika dalam Analisis Vektor (Suatu Penelitian di Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 6 Gorontalo Utara)**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa hal antara lain:

1. Partisipasi siswa yang rendah karena pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat.
2. Kondisi siswa dalam kelas yang merasa bosan karena ketidaktepatan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.
3. Terdapat beberapa kelemahan dalam langkah-langkah *Snowball Throwing*.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas saat dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang dimodifikasi dengan kelas saat dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*?” Untuk mengetahui pengaruhnya, diberi perlakuan agar terlihat adanya perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang dimodifikasi dan kelas saat dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk melihat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas saat dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang dimodifikasi dengan kelas saat dibelajarkan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu acuan dalam penggunaan metode pembelajaran di sekolah, masukan ke arah penyempurnaan pelaksanaan kegiatan

pembelajaran agar hasil belajar siswa lebih baik dan masukan untuk memodifikasi metode pembelajaran lainnya.

b. Manfaat Praktis

Mengembangkan ilmu pengetahuan serta melihat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang dimodifikasi terhadap hasil belajar siswa.