

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Guru menempati posisi dan memegang peranan penting dalam Pendidikan. Sebagai tenaga pendidik, guru menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pendidikan. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru harus mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik. Upaya pembelajaran yang dapat dilakukan adalah menggunakan berbagai macam strategi, model, dan metode pelajaran yang diharapkan agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa akan lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain strategi, model atau metode pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran, suasana kelas yang baik sangat mendukung siswa memperoleh hasil belajar yang optimal.

Salah satu metode yang bisa digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menerapkan permainan pada proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Ginnis (2008) bahwa permainan adalah latihan yang menyenangkan untuk memancing pendapat atau keterampilan siswa dan bisa dijadikan landasan yang mendorong partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Menurut Murniati (2017) bahwa permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik aktif dalam pembelajaran, maka memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar.

SMP Negeri 1 Talaga Jaya merupakan Sekolah Menengah Pertama yang berada di Jl. Musa Kaluku, Kec. Talaga Jaya, Kab. Gorontalo. Menurut hasil observasi, terdapat berbagai macam masalah pada saat pembelajaran berlangsung, khususnya saat belajar IPA. Guru sering mengalami kesulitan dalam mengajar karena siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan cenderung selalu bermain dengan siswa yang lain saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Talaga Jaya, banyak siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan Sekolah. Pembelajaran IPA secara umum memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 65. Khususnya nilai hasil ulangan harian materi Klasifikasi selama tiga tahun terakhir yaitu pada tahun 2016 nilai rata-rata 52,96, pada tahun 2017 nilai rata-rata 54,57, dan pada tahun 2018 nilai rata-rata 53,56.

Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini membuat siswa merasa bosan, karena siswa diminta untuk membuat rangkuman materi, sehingga kurang bergairah dalam belajar. Pelajaran lebih berorientasi kepada penguasaan materi. Pembelajaran seperti ini berhasil dalam kompetensi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal mengingat dalam jangka panjang. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran dan menganggap mata pelajaran IPA tidak menyenangkan, padahal IPA dapat diajarkan dengan cara yang menyenangkan. Beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelajaran IPA seperti papan memori, *one to one*, roda keberuntungan dan sepak bola verbal (Ginnis, 2008).

Menurut Ginnis (2008), metode permainan sepak bola verbal adalah metode yang digunakan untuk mendorong kerjasama kelompok. Dengan metode ini siswa bisa melatih keterampilan mental dalam permainan yang menyenangkan. Penerapan metode permainan sepak bola verbal ini membentuk siswa dalam dua kelompok. Pengelompokan dilakukan secara heterogen, yang dibentuk berdasarkan tingkat kemampuan akademiknya. Setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Keunggulan dari metode permainan sepak bola verbal adalah kegiatan ini menyenangkan dan menambah variasi belajar mengajar. Siswa tidak mengetahui bahwa mereka sedang diuji. Metode ini juga dapat melatih kemampuan berbicara dalam memberikan pendapat, setiap siswa mempunyai kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Rahmatya pada tahun 2012 dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Sepak Bola Verbal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia di Kelas X SMA Negeri 2 Siak Hulu”. Pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 39,72 sedangkan kelas kontrol 34,30 dan analisis uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,14 > 1,67$ ), maka hipotesis diterima dan besarnya peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran aktif sepak bola verbal pada pokok bahasan ikatan kimia adalah 7,1%.

Memperhatikan latar belakang tersebut penulis tertarik mengadakan Penelitian dengan judul **“Penerapan Metode Permainan Sepak Bola Verbal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Klasifikasi”**

## **1.2. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kurang mampu memahami konsep-konsep IPA yang diberikan oleh guru.
3. Kurang bervariasinya metode belajar mengajar.
4. Hasil belajar kognitif yang rendah.

## **1.3. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian ini dapat dirumuskan :  
“Bagaimana penerapan metode permainan sepak bola verbal terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Klasifikasi?”

## **1.4. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode permainan sepak bola verbal terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Klasifikasi.

## **1.5. MANFAAT PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

### **1.5.1 Secara Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan hasil belajar IPA dan menjadi sumber kajian teori bagi peneliti selanjutnya.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

#### 1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA, melatih kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran, menumbuhkan kreatifitas dan keaktifan siswa, serta menumbuhkan sikap bertanggungjawab dalam suatu kelompok belajar.

#### 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi para guru agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai saat mengajar demi terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan menambah variasi belajar mengajar didalam kelas.

#### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada pendidikan IPA serta memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran IPA.