

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan di sekolah tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

Guru harus bisa menjadi sumber inspirasi untuk siswanya, dan ini bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan, namun bukan tidak mungkin untuk dilaksanakan. Guru inspiratif adalah guru yang memberikan pemahaman kepada siswanya yang diberikan kepada siswa akan memberikan dampak yang lebih kuat terhadap pemahaman siswa, karena semakin banyaknya pemikiran positif yang dirasakan oleh siswa pada saat belajar maka penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas. Dengan

adanya interaksi dengan lingkungan, maka pengetahuan semakin berkembang.

Kecanggihan dan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk membuat model pembelajaran yang berkualitas. Agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, guru dapat berupaya menemukan suatu model pembelajaran yang relevan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu berhasilnya proses pembelajaran di kelas. Adapun yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dapat menyebabkan siswa menjadi kurang Aktif pada proses pembelajaran.

Terkait dengan permasalahan tersebut, guru hendaknya cukup cermat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran terutama yang banyak melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memberikan variasi pada proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan relatif sama.

Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktifis (Wina Sanjaya,

2006:239). Hubungan kerjasama seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan anggota kelompok selama belajar bersama untuk mencapai hasil yang maksimal.

Dalam pembelajaran kooperatif dikenal berbagai tipe, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang merupakan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran yang dilakukan dengan model diskusi. Kelebihan metode ini adalah dapat melatih kesiapan siswa dalam proses belajar, dan siswa dapat saling bertukar kemampuan antar siswa. Tipe ini dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual, sehingga pembelajaran ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa selain itu siswa akan mudah mendapatkan bahan pembelajaran karna adanya pertanyaan-pertanyaan yang tertulis pada kertas yang berbentuk bola, Menghindari siswa yang kurang aktif berbicara dan siswa yang diam sama sekali karena masing-masing siswa mendapatkan satu pertanyaan yang harus dijawab dengan cara berargumentasi, melihat kesiapan siswa serta menjadikan siswa saling bertukar pengetahuan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lain. Berdasarkan hasil observasi yang

dilakukan di SMPN 1 Sekadau bahwa Proses pembelajarannya masih didominasi oleh guru atau pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keaktifan siswa dalam kelas masih sangat kurang, dalam proses belajar dikelas tidak banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, ada sebagian siswa yang kurang semangat dalam belajar, minat dan perhatiannya kurang terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, ada sebagian siswa yang hanya mendengarkan dan melihat saja tanpa mencatat dan kurang merespon penjelasan dan pertanyaan dari guru sehingga hal ini memberi pengaruh juga pada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa diperoleh dari nilai rata-rata hasil belajar yang pada tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi
Perangkat Keras Komputer SMPN 1
Sekadau

Tahun Pelajaran	Kelas	Nilai Rata –rata
2015 / 2016	VII A	75,00
	VII B	75,56
	VIIC	76,18
	VII D	76,16

Sumber : Staf Tata Usaha SMPN 1 Sekadau 2015/2016

Dari data tersebut menunjukkan masih rendahnya nilai rata-rata hasil belajar siswa SMPN 1 Sekadau pada materi Perangkat keras komputer yang tergolong rendah dari KKM nya 75 dan hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya mutu pembelajaran, hal ini dapat diartikan bahwa kurangnya

efektifnya proses pembelajaran. Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa yang akhirnya memberi pengaruh pada hasil belajarnya adalah penerapan metode yang belum sesuai dengan materi dan juga sarana prasarana yang kurang mendukung, serta keinginan belajar siswa yang masih rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi sebuah penelitian yang bersifat ilmiah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Keras Komputer Kelas VIII SMPN 1 Sekadau”. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan model ini guru membuat siswa lebih aktif sehingga siswa dapat termotivasi dan siswa lebih semangat untuk mengikuti pelajaran.

B. Rumusan Masalah

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Keras Komputer Kelas VIII SMPN 1 Sekadau ?

Secara khusus masalah penelitian dirumuskan kedalam sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional pada materi Perangkat Keras Komputer kelas VIII SMPN 1 Sekadau ?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada materi Perangkat keras komputer kelas VIII SMPN 1 Sekadau ?
3. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada materi Perangkat Keras Komputer kelas VIII SMPN 1 Sekadau ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian untuk menjawab masalah yang ada agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan – batasannya tentang objek yang diteliti yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada materi perangkat keras komputer terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Sekadau.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowbal Throwing* di SMPN 1 Sekadau.
2. Pengaruh Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Sekadau.

3. Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada materi perangkat keras komputer kelas VIII SMPN 1 Sekadau.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, terutama yang berkenaan dengan pengembangan teori-teori pembelajaran pada bidang studi TIK.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- a. Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik, menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan dapat memahami materi serta dapat mempraktikannya dengan benar. Dengan banyaknya model pembelajaran, siswa mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa dapat belajar tanpa harus merasa bosan.

b. Guru

Bisa menjadi sumbangan pemikiran yang baru bagi guru dalam berkeaktifitas dan meningkatkan kualitas belajar menggunakan model-model pembelajaran inovatif, dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.

c. Peneliti

Model pembelajaran *Snowball Throwing* diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses peningkatan kualitas pembelajaran dan dapat memberikan tambahan wawasan untuk rekan mahasiswa dan guru.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian tidak keluar dari kerangka penelitian, berikut ini akan diuraikan mengenai ruang lingkup penelitian yang meliputi variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang lain, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2012:61). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang terdiri atas :

1. Variabel Bebas

Sugiyono (2010:61) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas” (Sugiyono : 2012:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Keras Komputer Kelas VIII SMPN Sekadau

3. Variabel kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang di kendalikan atau di buat konstan sehingga hubungan variabel independen kepada dependen tidak di pengaruhi oleh variabel luar yang di teliti (Sugiono, 2010:66).

Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah :

- a. Guru yang mengajar pada kelas eksperimen.
- b. Alokasi waktu dan materi.
- c. Kelas kontrol adalah guru yang sama yaitu peneliti.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama antara peneliti dan pembaca untuk memenuhi istilah-istilah yang

digunakan dalam penelitian ini. Istilah-istilah tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Dengan indikator :

- 1) Agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), artinya siswa berdiskusi dan aktif secara bersama-sama saling membantu menyelesaikan masalah atau materi yang diberikan.
- 2) Tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- 3) Kontrol dan fasilitasi, artinya ada pengontrolan dalam kelompok oleh ketua kelompok maupun guru dan memfasilitasi anggota dalam mengembangkan pemikiran dan pendapat masing-masing.
- 4) Meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi, setelah pelaksanaan pembelajaran berakhir siswa diminta untuk mempersentasikan hasil diskusi dari setiap kelompok.

b. Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran Konvensional adalah Pembelajaran yang masih dilakukan dengan metode yang tanpa menggunakan media atau alat pendukung dalam proses belajar mengajar.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar ini sangat dibutuhkan sebagai petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar yang sudah dilaksanakan. Dalam penelitian ini berupa nilai yang diperoleh siswa dari tes yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*.

