

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Susanto dalam Kadek Mita Yuniari dkk, 2019:224). Tujuan mata pelajaran PKn yang disebutkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut. (1) Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan masyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi; (3) Berkembang secara positif dan demokrasi untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain; dan (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Badan Standar Nasional Pendidikan dalam Abdul Jalil dkk, 2018:1).

Dengan tujuan pembelajaran PKn tersebut, maka proses kegiatan pembelajaran ditekankan pada keaktifan siswa lebih banyak dari peran guru. Namun pada kenyataannya dalam proses kegiatan pembelajaran gurulah yang berperan aktif dalam pembelajaran. Hal inilah yang menjadikan proses kegiatan pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Tentunya ini akan berakibat pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh guru. Kegiatan pembelajaran untuk mata pelajaran PKn disekolah dasar, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan agar semenarik mungkin untuk dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana dalam Nasution, 2017:54). Tercapainya tujuan pembelajaran PKn dapat terlihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran PKn. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang

direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Kokom Komalasari dalam Apriliani dkk, 2018:1).

Berdasarkan hasil salah satu jurnal penelitian rendahnya hasil belajar anak didik, salah satu penyebabnya adalah lemahnya strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru sebagai pengajar. Kelemahan itu ditandai oleh kurangnya media yang menyertai proses belajar mengajar, sehingga berdampak pada pengelolaan kelas yang belum optimal. Anak didik dalam kegiatan belajar mengajar masih ditemukan berbagai kelemahan antara lain: kurangnya keaktifan dalam pembelajaran, kurangnya kemandirian dalam mengemukakan pendapat, kurang bekerjasama, kurangnya menghargai pendapat orang lain, kurang mengontrol diri, kurang sportif, dan kurangnya memotivasi teman belajar sehingga iklim kelas yang tercipta menjadi kurang kondusif (Lie dalam Arahim, 2018:43-44).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat diselesaikan dengan memperbaiki proses kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran PKn untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu melempar bola salju.

Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang membagi murid di dalam beberapa kelompok, yang dimana masing-masing anggota kelompok membuat bola pertanyaan. Dalam pembuatan kelompok, siswa dapat dipilih secara acak atau disesuaikan. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran snowball throwing, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab (Hamdayama dalam Syam dkk, 2020:66). Metode pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pelajaran yang menekankan pada kerjasama antar siswa.

Adapun kelebihan model *Snowball Throwing* adalah: (1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain; (2) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir karena diberi kesempatan untuk membuat

soal dan diberikan kepada siswa lain; (3) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa; (4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran; (5) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik; (6) Pembelajaran menjadi lebih efektif; (7) Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai (Hamdayama Abdul Jalil dkk, 2018:4).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) dengan judul **“Penerapan Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk “Mengetahui Penerapan Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Sekolah Dasar”.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian dapat memberikan informasi tentang penerapan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa sekolah dasar
2. Para pendidik diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan model *Snowball Throwing* dalam memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran PKn sekolah dasar
3. Dapat memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model *Snowball Throwing*.