BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dan guru dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan proses guru untuk menyampaikan ilmu kepada siswa sehingga siswa dapat menguasai isi materi mata pelajaran dan mencapai tujuan yang akan dicapai. Selain itu dalam pembelajaran terdapat aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik yang harus dikuasai oleh siswa. Aspek kognitif mengarah pada aktivitas otak seperti halnya pengetahuan.[1] Dengan pengetahuan yang ada, maka hasil belajar siswa akan meningkat.

Hasil belajar merupakan hasil yang didapat siswa setelah belajar yang berguna untuk mengukur seberapa jauh siswa menguasai yang telah dipelajari selama belajar.[2] Hasil belajar juga akan mempengaruhi kepribadian individu yang selalu ingin mendapatkan hasil baik, sehingga akan merubah pola pikir untuk melakukan yang terbaik dalam belajar.[3] Dari penelitiaan yang dilakukan oleh beberapa peneliti mengatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tergolong rendah dibanding dengan mata pelajaran lain.

---

[1] Ahdar Djamaluddin dan Wardana, "Belajar dan Pembelajaran", (Parepare : Kaaffah Lerarning Center. 2019). Hal. 13-15.

[2] St Aisyah Mu dan Dan Halmuniati, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Pada Siswa Kelas V Mi Asy-Syaf'iyah Kendari", Jurnal Al-Ta'dib, Vol. 10, 2017. Hal. 9.

[3] Sulastri, dkk, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdn 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Tadulako* Online 3 (N.D.). Hal. 92

Selain itu menurut data dari UNESCO yang telah melakukan pengamatan hasil belajar matematika siswa Indonesia berada di posisi 69 dari 127 negara.

Penguasaan materi matematika untuk siswa adalah sebuah keharusan. Karena pada era sekarang perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi berkembang pesat. Dengan ilmu matematika, siswa dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pada masa sekarang. Peran penting matematika juga dikatakan oleh Cockroft. Ia mengatakan akan sulit atau tidak mungkin jika seseorang yang hidup pada abad ke-20 tanpa memanfaatkan ilmu matematika.[4] Oleh karena itu, penguasaan ilmu matematika pada siswa harus dicapai sehingga hal tersebut juga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Peran guru untuk menciptakan proses belajar yang menarik juga dibutuhkan, karena gurulah yang mengatur jalannya proses belajar. Penentuan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi juga sangat penting, karena penggunaan metode yang tepat akan memudahkan pembelajaran sehingga hasil belajar akan baik. Metode merupakan alat dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi. Dalam dunia pendidikan metode memilki banyak jenis dan penggunaanya disesuaikan dengan kondisi siswa, guru, sarana prasarana dan lain sebagainya.[5] Namun dalam lapangan masih banyak ditemukan guru yang menggunakan metode konvesional atau guru sebagai subjek pendidikan seperti halnya metode

[4] Muhammad Daut Siagian,"Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika", *Journal Of Mathematic Education And Science*, Vol. 2, No. 1, Hal. 60.

[5] Siti Maesaroh, "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (1970): hal. 150–168.

ceramah. Hal ini mengakibatkan tingkat keaktifan siswa berkurang. Selain itu metode konvesional akan mengurangi minat siswa dalam belajar matematika, karena metode tersebut membosankan dan kurang mengasah otak siswa.

Dari hasil observasi awal berupa wawancara dengan Bapak Pamol Ladez sebagai guru mata pelajaran Matematika kelas XI TKJ, pembelajaran yang dilakukan beliau masih sering menggunakan metode ceramah. Guru menganggap penerapan metode ceramah adalah metode yang mudah dan cepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. Namun dengan penerapan metode ceramah tersebut siswa kurang aktif dalam mengungkapkan pendapat tentang ide mereka. Fasilitas yang terdapat di SMK Islam 1 Durenan tergolong sudah mencukupi. Seperti halnya tersedianya jaringan wifi yang cukup, lab komputer yang memadai dan semua siswa mempunyai gadget. Namun, guru kurang dalam memaksimalkan fasilitas belajar tersebut. Selain itu, hasil obsevasi awal di kelas XI TKJ di SMK Islam 1 Durenan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tergolong rendah. Dan saat pembelajaran matematika berlangsung secara online ataupun offline siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Terdapat berbagai jenis metode pembelajaran di dunia pendidikan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar agar sesuai dengan tujuan belajar. Salah satunya adalah metode pembelajaran *Snowball Throwing.* Metode pembelajaran *Snowball Throwing* adalah metode di mana siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok akan membuat persoalan (soal) yang ditulis di kertas, kemudian kertas tersebut akan dilempar ke kelompok lain untuk

menyelesaikan persoalan (soal) yang ada dikertas tersebut.[6] Metode ini dapat melatih siswa dalam membuat persoalan yang kemudian menyelesaikannya dengan bekerja sama. Metode ini juga menarik karena seperti halnya dalam bermain game, sehingga siswa akan tertarik untuk belajar.[7]

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Ade Gustomo dan Sudarman mengatakan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran metode pembelajaran *snowball throwing* lebih besar dibanding menggunakan metode konvensional. Hasil belajar pada kelas eksperimen meningkatkan lebih tinggi dibanding kelas kontrol.[8] Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Imade Dwi Putra, Murni Sulistyaningsih, dan Patricia V.J. Runtu mengatakan metode pembelajaran *Snowball Throwing* lebih besar dibanding menggunakan metode konvensional. Selain itu dikatakan dalam penerapan metode pembelajaran *Snowball Throwing* siswa belajar lebih aktif.[9]

Selain metode pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru dapat mempengaruhi hasil belajar. Media pembelajaran adalah sarana penyalur materi atau informasi yang digunakan oleh sumber pesan (guru) untuk disalurkan ke penerima (siswa) pesan. Penggunaan media belajar yang

---

[6] Irna Gdana Setyawati , "Penerapan Metode pembelajaran *snowball throwing* Dalam Pembelajaran Baahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Psikomotorik Siswa Sd Islam Terpadu Kota Sorong Syams Kusumaningrum STKIP Muhammadiyah Sorong Email: Syams.bi" 7, no. 1 (2019): hal. 21–29.

[7] *Ibid*

[8] Ade Gustomo dan Sudarman, "Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Komeptensi Memperbaiki Unit Kopling Dan Komponen-Komponen Sistem Pengoperasian." , *jurnal pendidikan teknik mesin* vol. 15, No. 2, Hal. 63.

[9] Imade Dwi Putra, dkk., "Penerapan Model Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Matematika Materi Lingkaran", *jurnal sains, matematika, dan edukasi,* vol. 5, No. 1, Hal. 82.

sesuai dapat membentuk keberhasilan pencapaian belajar.[10] Seperti pada saat pandemi ini, penentuan penggunaan media belajar harus diperhatikan benar-benar. Video pembelajaran adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran di kelas ataupun jarak jauh. Media ini juga dapat di gunakan pada waktu dan tempat yang tidak terbatas. Dengan video pembelajaran yang didapat siswa bersifat realistis, sehingga dalam proses belajar siswa dapat berperan aktif.[11] Selain itu dengan media video dapat membantu siswa untuk memahami materi, karena bersifat audio-visual, sehingga materi akan tersampaikan dengan jelas.

Dengan metode pembelajaran *Snowball Throwing* dan media video dapat membantu guru untk memaksimalkan penyampaian materi ke siswa. Seperti yang dikatakan oleh Huda, metode pembelajaran *Snowball Throwing* dapat melatih keberanian siswa untuk berpendapat.[12] Metode pembelajaran *Snowball Throwing* juga berperan dalam hal meningkatkan kepercayan diri seorang siswa dan melatih keaktifan siswa dalam pembelajaran karena siswa akan mengakses pengetahuannya sendiri dan siswa mampu menemukan solusi dalam menyelesaikan masalah sehingga hasil belajar akan maksimal. Dengan hal tersebut metode pembelajaran *Snowball Throwing* sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu siswa harus kreatif dan inovatif. Selain itu metode

[10] Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), Hal. 103.

[11] Hardianti dan Wahyu Kurniati Asri, "Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar," *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1, no. 2 (2017),. Hal. 123–130.

[12] Huda Dalam Made Wihendra Adhiatmika Et Al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP Negeri 5 Tejakula," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 6. No. 1, (2017), Hal. 218.

pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan video pembelajaran dapat menyingkat waktu, karena video pebelajaran dapat di pelajari di manapun dan kapanpun. Sehingga metode dan media pembelajaran tersebut dapat berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu materi matematika yang sesuai dengan penggunaan metode pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan video pembelajaran adalah materi peluang. Peluang adalah materi mata pelajaran Matematika mengenai suatu ukuran kejadian yang akan terjadi atau tidak terjadi di masa yang akan datang.[13] Materi peluang akan sesuai dengan penerapan metode pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan video pembelajaran, karena pada materi peluang terdapat banyak bagian dan membutuhkan waktu yang panjang dalam penyampaian materinya. Jadi, dengan penerapan *Snowball Throwing* dengan berbantuan video pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas penulis akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang kelas XI TKJ SMK Islam 1 Durenan Trenggalek".

[13] Dicky Susanto, Dkk. "Matematika SMA/SMK". (Jakarta :Kemendikbud :2021) Hal. 228

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat ditentukan rumusan masalahnya adalah apakah ada Pengaruh Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Berbantuan Media Video Terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas XI TKJ SMK Islam 1 Durenan Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas dapat ditentukan tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui Pengaruh Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Berbantuan Media Video Terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas XI TKJ SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan mengenai pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Snowball Throwing* dan penggunaan media video khususnya dalam belajar matematika. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai cara meningkatkan hasil belajar dan melengkapi teori-teori yang sudah ada untuk kepentingan penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat

a. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi guru, dapat memberikan masukan bagi guru mata pelajaran matematika cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan, pola pikir, sikap dan pengalaman sebagai suatu upaya dalam meningkatkan kemampuan dan kualitas sebagai pengajar matematika kedepannya.

E. Hipotesis Penelitian

Ada Pengaruh Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Berbantuan Media Video Terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas XI TKJ SMK Islam 1 Durenan Trenggalek.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Metode pembelajaran *Snowball Throwing*

Metode pembelajaran *Snowball Throwing* adalah metode pembelajaran yang menggunakan bola kertas sebagai media tulis yang kemudian dilemparkan pada anggota kelompok lain untuk mengerjakan

soal yang telah ditulis di kertas tersebut.[14]

b. Media video

Media video adalah media belajar berupa audio-visual yang berisi materi-materi pembelajaran.[15]

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang didapat siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang digunakan sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan siswa.[16]

d. Peluang

Peluang adalah salah satu materi mata pelajaran matematika mengenai suatu ukuran kejadian yang akan terjadi atau tidak terjadi di masa yang akan datang.[17]

2. Definisi Operasional

a. Metode Pembelajaran *Snowball Throwing*

Metode pembelajaran *Snowball Throwing* adalah metode pembelajaran yang melatih siswa untuk membuat soal sekaligus penyelesaiannya. Siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 9 siswa untuk setiap kelompok. Setiap kelompok akan membuat 5 soal sesuai materi yang sedang diajarkan. Kemuadia siswa akan menukar soal tersebut untuk dikerjakan kelompok lain.

---

[14] Irna Gdana Setyawati , "Penerapan Metode pembelajaran *snowball throwing..."* , Hal. 22.

[15] Hardianti dan Asri, "Keefektifan Penggunaan....", Hal. 125

[16] Aisyah Mu dan Halmuniati, "Meningkatkan Hasil Belajar ...", Hal. 10.

[17] Dicky Susanto, dkk., "Matematika SMA/SMK", Hal. 228

b. Media video

Media video dibuat dengan cara memasukkan materi-materi yang kemudian disusun semenarik mungkin untuk disampaikan pada siswa. Video yang sudah siap tersebut di unggah di Youtube yang kemudian dapat dibagikan ke siswa melalui tautan. Media video ini mudah digunakan karena dapat digunakan di mana dan kapan saja. Khususnya saat pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa akan digunakan siswa sebagai acuan untuk belajar kedepannya agar lebih meningkat. Hasil belajar akan diketahui setelah dilakukan *postest* . Hasil belajar biasanya berupa angka yang memiliki kriteria sesuai dengan peraturan yang ada dan kemudian dapat disimpulkan.

d. Peluang

Dalam materi peluang terdiri dari peluang suatu kejadian majemuk yang dibagi menjadi lima, yaitu peluang komplemen suatu kejadian, peluang gabungan dua kejadian, peluang gabungan dua kejadian saling asing, peluang kejadian saling bebas dan peluang kejadian bersyarat.