

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kehidupan manusia tak luput dari adanya pendidikan, hal ini dikarenakan pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang menjadi penentu kemajuan suatu bangsa. Seperti yang terdapat dalam UU Sisdiknas 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>1</sup> Sehingga diharapkan melalui pendidikan nasional, sumber daya manusia di Indonesia menjadi lebih unggul, berkualitas dan mampu bersaing dengan negara-negara lain.

Sistem Pendidikan yang baik akan menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan membuat suatu negara menjadi maju. Semakin tinggi kualitas pendidikan di suatu negara, maka semakin maju negara tersebut.<sup>2</sup> Banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Salah satunya yaitu pendidik yang kreatif dan inovatif dalam merencanakan proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal. 14

<sup>2</sup> Iis Margiyanti dan Siti Tiara Maulia, Kebijakan Pendidikan Implementasi Program Wajib Belajar 12 Tahun, *Jurnal Jupensi*, Vol. 3, No. 1, (2023), hal. 199-208.

Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen penting yang saling berkaitan. Interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seorang pendidik memiliki kemungkinan gagal dalam menyampaikan pembelajaran di kelas, hal ini dikarenakan pendidik menggunakan strategi pembelajaran yang tidak sesuai sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika. Banyak peserta didik yang beranggapan bahwa matematika itu membosankan, sulit, dan menakutkan mengakibatkan pendidik mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini menyebabkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada pelajaran matematika tergolong rendah. Meskipun demikian, matematika yang dianggap sulit sebenarnya dapat memberikan kontribusi dalam aplikasi kehidupan sehari-hari. Untuk itu, harus ada inovasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik menyukai matematika.<sup>3</sup>

Inovasi pembelajaran adalah pembaharuan pembelajaran yang dikemas atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar. Istilah *learning how to learn* mengandung ide, gagasan tentang teknik, memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil

---

<sup>3</sup> Ali Alamuddin dan Mumun Munawaroh, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi, *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* Vol. 3, No. 2, (2014), hal. 163–73.

belajar.<sup>4</sup> Banyak inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing*. *Snowball Throwing* berasal dari dua kata yaitu “*Snowball*” dan “*Throwing*”. Kata *Snowball* berarti bola salju, sedangkan *Throwing* berarti melempar, jadi *Snowball Throwing* adalah melempar bola salju. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dan dimana setiap anggota kelompok membuat pertanyaan lalu dilemparkan ke peserta didik lainnya pertanyaan yang ditulis dikertas di bentuk seperti bola.<sup>5</sup>

Disamping penggunaan model pembelajaran, pembelajaran akan berjalan lebih menyenangkan jika diikuti dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran.<sup>6</sup> Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu media *PowerPoint* interaktif.

*PowerPoint* interaktif merupakan salah satu alat presentasi berbasis multimedia berbentuk *slide* interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga

---

<sup>4</sup> Nandang Faturohman, Inovasi Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Vol. 3, No. 1, (2020), hal. 615–27.

<sup>5</sup> Nada Naviana Simarmata, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*, *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 2, No. 1, (2018), hal. 79–86.

<sup>6</sup> Luh Tri Jayanti Swastyastu, Manfaat Media Pembelajaran dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, (2020), hal. 52-59.

bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. *PowerPoint* interaktif ini dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti pengolahan teks, warna, gambar, dan animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreativitas dari penggunanya.<sup>7</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya minat dan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan bantuan *PowerPoint* interaktif. Hasil belajar peserta didik merupakan indikator yang digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat ketercapaian hasil dari sebuah proses pembelajaran. Dengan melihat hasil belajar dapat diketahui tingkat pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran.

Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, perlu diperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Faktor yang dapat mempengaruhi terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah semua faktor yang ada pada diri seseorang atau faktor yang bersumber dari individu seperti minat, bakat, motivasi dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah semua aspek yang berasal dari luar diri individu yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti faktor dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat.<sup>8</sup>

Selanjutnya minat belajar, minat adalah suatu kecenderungan dari individu yang penuh dengan kegiatan mental dan upaya untuk mewujudkannya dalam sikap nyata, mantap dalam beraktivitas dan merasa butuh untuk meraihnya. Minat ditunjukkan dengan adanya perhatian, rasa suka, keterlibatan dan rasa ketertarikan

---

<sup>7</sup> Titin dan Iin Kurnia, Studi Literatur: Pemanfaatan PowerPoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi Di SMA, *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, Vol. 2.No. 1, (2022), hal. 1-6.

<sup>8</sup> Ina Magdalena dkk, Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 2, (2020), hal. 283-295.

seseorang terhadap sesuatu hal tersebut yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, perhatian, keinginan peserta didik untuk belajar secara aktif dan serius.<sup>9</sup> Dalam kegiatan pembelajaran, minat mempunyai peranan yang sangat penting. Bila seorang peserta didik tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari maka sulit diharapkan peserta didik tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari belajarnya. Sebaliknya, apabila peserta didik tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik.<sup>10</sup>

Dalam penelitian ini mengambil materi lingkaran yang diajarkan di kelas VIII SMP/MTs sederajat. Materi tersebut yaitu unsur-unsur lingkaran, keliling dan luas lingkaran, sudut pusat dan sudut keliling lingkaran yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi pembelajaran matematika di MTs Abdullah Kediri pada bulan November 2023 diperoleh keterangan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika masih rendah dikarenakan pada saat proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dimana peserta didik hanya diberikan pemahaman, mendengarkan, lalu menulis materi yang telah diajarkan. Sehingga minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika masih kurang dan berakibat pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

---

<sup>9</sup> Didi Sutisna, Yunita Endra Megiati, dan Noor Komari Pratiwi, Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika, *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 2022, hal. 203-210.

<sup>10</sup> Zaki Al Fuad dan Zuraini, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang, *Jurnal Tunas Bangsa* Vol. 3, No. 2, (2016), hal. 54.

Dari uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs Abdullah Kediri.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini seperti berikut.

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap minat belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII MTs Abdulloh Kediri?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII MTs Abdulloh Kediri?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap minat dan hasil belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII MTs Abdulloh Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap minat belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII MTs Abdulloh Kediri.

2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII MTs Abdulloh Kediri.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap minat dan hasil belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII MTs Abdulloh Kediri.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak dalam dunia pendidikan yaitu:

1. Secara Teoritis

Menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya tentang pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap minat dan hasil belajar pada materi lingkaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga Sekolah

Sebagai sumber informasi dan pertimbangan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang memanfaatkan teknologi berupa media *PowerPoint* interaktif. Diharapkan tidak hanya disajikan pada materi lingkaran saja akan tetapi juga disajikan pada materi lainnya.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan acuan untuk menyajikan materi pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, efektif, dan efisien. Mendorong guru untuk berinovasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan cara belajar yang baru, lebih menarik, dan menyenangkan sehingga menumbuhkan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif.

d. Bagi peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan peneliti tentang pengaruh model-model dan media dalam mengajar untuk menjadi bekal nantinya ketika menjadi pengajar atau guru didalam kelas.

**E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis sementara dari penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap minat belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII MTs Abdulloh Kediri.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII MTs Abdulloh Kediri.



3. Ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terhadap minat dan hasil belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII MTs Abdulloh Kediri.

## F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran istilah-istilah yang digunakan, maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut :

### 1. Secara Konseptual

#### a. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

*Snowball* secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *Throwing* artinya melempar. Jadi *Snowball Throwing* artinya 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.<sup>11</sup>

#### b. *PowerPoint* interaktif

*PowerPoint* interaktif merupakan salah satu alat presentasi berbasis multimedia berbentuk *slide* interaktif untuk menampung pokok-pokok pembicaraan atau materi yang akan disampaikan dan dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti pengolahan teks, warna, gambar, dan animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreativitas dari penggunanya.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Lidya Natalia Sartono, 'Pengaruh Metode *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD', *Elementary School Education Journal*, Vol. 1, No.1, (2017), hal 77-84.

<sup>12</sup> Titin dan Kurnia.

c. Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif tanpa ada yang menyuruh.<sup>13</sup>

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang disebabkan adanya proses belajar yang dilakukannya. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.<sup>14</sup>

## 2. Secara Operasional

a. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

*Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok mengajukan pertanyaan pada kertas dan dibentuk seperti bola. Bola itu dilemparkan selama beberapa menit dan kelompok yang memperoleh bola tersebut harus menjawab pertanyaan yang ada.

b. *PowerPoint* Interaktif

*PowerPoint* interaktif merupakan alat presentasi berbentuk *slide* interaktif yang memanfaatkan fitur-fitur seperti pengolahan teks, warna, gambar, dan animasi. *PowerPoint* interaktif berguna untuk memberikan informasi, merangsang minat belajar, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Naeklan Simbolon, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik, *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, (2013), hal. 14-19.

<sup>14</sup> Fitriani, Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung, *Jurnal PeKA*, Vol. 4, No. 2, (2016), hal. 137-142.

c. Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas belajar tanpa adanya orang yang menyuruh.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang akan dicapai oleh peserta didik baik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajari.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika dalam skripsi ini dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

### **1. Bagian Awal**

Bagian awal terdiri dari : halaman sampul/*cover* luar, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman persembahan, halaman motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

### **2. Bagian Inti**

Bagian inti terdiri dari :

a. BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi tentang uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini berisi tentang kajian terhadap beberapa teori dan beberapa literatur atau referensi yang menjadi landasan teoritis yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing*, *PowerPoint* interaktif, minat belajar, hasil belajar dan materi lingkaran.

c. BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif, meliputi : pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, serta prosedur penelitian.

d. BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Dalam bab ini berisi tentang deskripsi data, pengujian hipotesis, dan rekapitulasi hasil penelitian.

e. BAB V Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam bab ini berisi tentang temuan peneliti yang dikaitkan dengan teori yang ada.

f. BAB VI Penutup

Dalam bab ini memuat kesimpulan yang diperoleh dari hasil pembahasan serta saran-saran yang ditujukan peneliti kepada berbagai pihak yang berkepentingan terhadap objek penelitian tersebut.

### **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.