

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti kata sempit adalah sebuah sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang yang berstatus sebagai peserta didik yaitu siswa di sekolah, atau siswa pada suatu universitas (lembaga pendidikan formal).¹ Secara tidak langsung pendidikan selalu berkaitan dengan kegiatan belajar seorang individu, kegiatan belajar individu tidak hanya terbatas dalam sekolah saja melainkan dari luar sekolah. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar yang nyaman dan proses belajar yang menyenangkan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.² Dalam konteks agama, seperti Islam, pendidikan dipandang sebagai perjalanan spiritual dan intelektual yang mencakup nilai-nilai moral yang sangat sakral.

Di dalam agama Islam, Pendidikan bersifat wajib sesuai perintah Allah dalam Al-Qur`an dan ucapan Rosulullah di dalam Hadist. Di dalam Al-Qur`an semangat pendidikan terletak di ayat yang pertama turun kepada Rasulullah SAW, yaitu “Iqra”. Suatu perintah yang menegaskan arti penting membaca. Kata “Iqra’

¹ Burhan Yusuf Abdul Aziizu, “Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan,” *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2015): 295–300.

² Mondy Larasati, “Kualitas Pendidikan Di Indonesia,” *JOEL Journal of Educational and Language Research* 2, no. 5 (2022): 709–714, <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>.

sebagai sinyalemen, bahwa Islam dibangkitkan dengan cara mengajak kepada manusia untuk berpikir.³

Adapun hadistnya sebagai berikut

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ -صلى الله عليه وسلم- « طَلَبُ

الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya:

“Dari Anas bin Malik ia berkata, Rasulullah SAW bersabda, ‘Mencari ilmu sangat diwajibkan atas setiap orang Islam.’ (HR. Ibnu Majah).

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ

فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya:

“Dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: ‘Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga.’ (Hadits Jami' At-Tirmidzi No. 2570-Kitab Ilmu).

Pencarian ilmu juga memperoleh dukungan yang kuat dalam agama Islam, menempatkannya sebagai tindakan ibadah yang terus-menerus. Dapat disimpulkan

³ Munir Yusuf, “Pengantar Ilmu Pendidikan,” *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo* (2018): 126.

bahwa Pendidikan itu sangat penting bagi seseorang karena itu merupakan investasi dimasa depan dalam perkembangan zaman.

Tujuan pendidikan yang tidak lain adalah memotivasi dan mendorong manusia untuk senantiasa mengembangkan potensi pada dirinya secara maksimal melalui pendidikan tanpa henti, yang sering disebut dengan pendidikan sepanjang hayat. Di Indonesia pendidikan merupakan aspek yang sangat penting, karena pendidikan merupakan salah satu bidang yang menjadi tanggung jawab negara. Dalam pembukaan UUD 1945 jelas mengamanatkan untuk “Mencerdaskan kehidupan bangsa”, amanat tersebut secara hirarkis dituangkan ke dalam berbagai undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang pendidikan.⁴ Salah satu pendidikan yang di prioritaskan adalah pendidikan matematika, karena matematika tidak hanya membantu dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, tetapi juga membentuk pemikiran logis dan analitis. Dengan demikian khususnya pendidikan matematika, sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan individu serta masyarakat secara keseluruhan bahkan teknologi yang begitu canggih saat ini tidak lepas dari matematika.

Namun, kualitas pendidikan di Indonesia saat ini bisa dibilang sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan data dari UNESCO (2000) tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (Human Development Index), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan per kepala menunjukkan, bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia semakin menurun dari tahun ke tahun. Di antara 174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-

⁴ Ibid.

99 pada tahun 1997, ke-105 pada tahun 1998, dan ke-109 pada tahun 1999.⁵ Hal ini juga dibuktikan dari kualitas guru yang kebanyakan belum memiliki profesionalisme yang memadai dalam menjalankan tugasnya sebagai guru sehingga siswa jadi tidak nyaman dan tidak aktif ketika proses belajar, bahkan ada siswa yang kurang suka dengan metode yang digunakan ketika proses belajar, dan berpengaruh terhadap hasil akhir pembelajaran.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan *output* dari proses pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Hasil belajar ini bisa digunakan sebagai tolak ukur guru untuk mengetahui seberapa paham siswa tersebut menerima materi selama ini. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar memiliki peran yang sangat penting sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran, karena dapat memberikan gambaran tentang efektivitas metode yang diterapkan oleh guru serta kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan hasil belajar, guru dapat menilai apakah metode pengajaran yang digunakan sudah pas atau perlu ditingkatkan lagi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Dengan menerapkan model *Active Learning* tipe *Snowball Throwing* yang merupakan salah satu model dengan metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam belajar sekaligus bermain untuk mengatasi kejenuhan ketika belajar. Nama permainan itu adalah *Snowball Throwing*, *Snowball Throwing* adalah permainan lempar bola salju yang mana bola itu terbuat dari kertas yang warnanya putih seperti salju. Dan peneliti menerapkan model ini pada materi bangun ruang sisi datar, karena banyak materi yang perlu dipelajari dan dianggap sedikit sulit bagi

⁵ A. Agustang, "Makalah 'Masalah Pendidikan Di Indonesia,'" *Www.Melianikasim.Wordpress.Com* (2021): 0–19, <https://meilanikasim.wordpress.com/2009/03/08/makalah-masalah-pendidikan-di-indonesia/>.

beberapa siswa, seperti mencari luas, keliling dan sebagainya. Dengan model ini sangat sesuai dengan tempat yang akan diteliti. Alasan memilih MTs Ma'arif Bakung Udanawu yaitu sesuai dengan karakteristik siswa di sana yang cenderung aktif. Daripada aktif untuk ramai lebih baik digunakan untuk belajar sambil bermain.

B. Identifikasi Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Guru menggunakan metode ceramah saat proses belajar mengajar.
- b. Siswa kurang paham terhadap matematika.
- c. Siswa cenderung aktif bermain.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas, maka batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan di kelas 8. Pemilihan kelas dilakukan pertimbangan bahwa kelas tersebut mempunyai kemampuan kognitif yang sama.
- b. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar siswa.
- c. Materi yang digunakan dalam penelitian hanya bangun ruang sisi datar

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan model *Active Learning* tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas 8 pada materi bangun ruang sisi datar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Active Learning* tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas 8 pada materi bangun ruang sisi datar.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang model *Active Learning*, khususnya model *Snowball Throwing*, serta memperkaya literatur terkait strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus di bidang matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan partisipasi yang aktif dalam proses belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran aktif (*active learning*) dan hasil belajar siswa.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan yang jelas mengenai fokus dalam penelitian. Fokus penelitian meliputi :

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8E dan 8F di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar semester II pada tahun ajar 2024-2025.

2. Objek penelitian

Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa.

3. Model pembelajaran

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model *active learning* tipe *snowball throwing*.

4. Materi yang dikaji

Materi yang menjadi fokus penelitian ini adalah bangun ruang sisi datar, yang mencakup kubus dan balok.

5. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan membandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

6. Waktu penelitian

Penelitian dilakukan pada semester II setelah PTS yang sudah disesuaikan dengan jadwal pelajaran matematika di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

G. Penegasan Variabel

1. Secara konseptual

- a. Model *active learning*

Kata *active* diadopsi dari bahasa Inggris yang artinya “aktif, gesit, giat, bersemangat”, sedangkan *learning* berasal dari kata *learn* yang artinya “mempelajari”. Dari kedua kata tersebut yaitu *active* dan *learning* dapat diartikan mempelajari sesuatu dengan aktif atau bersemangat dalam hal belajar.⁶

b. Model *Snowball Throwing*

Snowball Throwing merupakan suatu pembelajaran sambil bermain yang menyenangkan, dengan cara melempar kertas berisi pertanyaan, dan yang memperoleh lemparan kertas harus menjawab pertanyaan tersebut, setelah mereka saling menguasai materi yang dijelaskan oleh ketua kelompoknya.⁷

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

d. Bangun ruang sisi datar

Bangun ruang sisi datar adalah konsep dasar pada matematika yang mempelajari suatu objek 3 dimensi yang berada disekeliling kita seperti kubus, balok, limas dan prisma. Objek tersebut meliputi ruang kelas, akuarium, tempat pensil, bentuk atap bangunan, dan sebagainya.

⁶ Dimiyati, M. Dilema Pendidikan Ilmu Pengetahuan. Cet.1. (Malang: Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Malang bekerjasama dengan Prodi tep PPS Universitas Negeri Malang, 2001).

⁷ Vivi Sahira Lestary et al., “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika,” *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 1566–1570.

2. Secara operasional

a. Model *Active Learning*

Model *Active Learning* adalah salah satu bentuk model pembelajaran di mana siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif.

b. Model *Snowball Throwing*

Dalam penelitian ini, model *Snowball Throwing* diterapkan untuk meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar.

c. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Snowball Throwing*. Hasil belajar diukur berdasarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi tersebut.

d. Bangun ruang sisi datar

Bangun ruang sisi datar dalam penelitian ini adalah materi pelajaran matematika yang diajarkan kepada siswa kelas 8 di MTS Ma'arif Bakung. Materi ini bisa dipadukan dengan materi lain seperti persamaan garis lurus yang mencari garis sejajar atau yang lainnya.

H. Sistematika Pembahasan

1. Bagian awal

Pada bagian awal meliputi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian,

motto, halaman persembahan, prakarta, daftar isi, halaman tabel, halaman Riwayat gambar, halaman daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian inti

Pada bagian ini memuat

BAB I PENDAHULUAN. Meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah.

BAB II LANDASAN TEORI. Berisikan penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dan kerangka berpikir penelitian

BAB III METODE PENELITIAN. Merupakan pemaparan metode penelitian. Bab ini terdiri dari pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, Teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN. Merupakan laporan hasil penelitian yang meliputi deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN. Merupakan pembahasan yang memaparkan penjelasan untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada Bab 1

BAB VI PENUTUP. Sebagai bab terakhir, bab ini berisi tentang kesimpulan dari skripsi dan saran.

3. Bagian akhir

Pada bagian ini memuat lampiran-lampiran, daftar rujukan, dan daftar riwayat hidup penulis.