

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di antara hal-hal lain, peningkatan pendidikan sains dapat membantu menghasilkan sumber daya manusia kelas atas. Sintesis IPA dan IPS adalah apa yang membentuk sains, kata Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan (2022). Faktor lingkungan dan saling ketergantungan semua bentuk kehidupan merupakan hal mendasar bagi penyelidikan ilmiah. Oleh karena itu, pelajaran sains harus diajarkan dengan cara yang dapat diterapkan dan relevan dengan kehidupan nyata. Selain membina sumber daya manusia kelas atas, tujuannya adalah untuk mendukung pertumbuhan kemampuan membaca dan berhitung (Nurfadillah dkk., 2024). Dalam hal mengajarkan anak-anak untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah menggunakan kemampuan ilmiah mereka, sains sama pentingnya.

Namun banyak orang berpikir belajar sains itu membosankan dan sulit. Kurangnya minat siswa pada aplikasi dunia nyata, sumber daya yang tidak memadai, pembelajaran pasif, dan rasa takut atau kurangnya kepercayaan diri siswa dalam kemampuan mereka untuk memahami sains semuanya berkontribusi pada tantangan yang dihadapi siswa saat mencoba menguasai mata pelajaran ini. Hambatan-hambatan ini sangat penting, oleh karena itu siswa harus mampu mengelolanya dengan baik.

Hasil belajar akan meningkat ketika sains disajikan dengan cara yang selaras dengan intinya. Hasil pembelajaran sangat terkait dengan bagaimana seseorang

belajar. Hasil pembelajaran merupakan produk dari dinamika antara instruksi dan kemajuan siswa, menurut Afnan dkk. (2021). Konsisten dengan apa yang dikatakan Sidiq dkk. (2020), hasil pembelajaran merupakan cerminan dari keterampilan dan atribut yang diperoleh siswa selama masa pendidikan mereka. Hasil pembelajaran adalah hal-hal yang dicapai siswa setelah mereka mempelajarinya (Wahyuningtyas dkk., 2022).

Meskipun demikian, khususnya dalam hal pembelajaran kognitif, siswa sekolah dasar di Indonesia masih menunjukkan hasil yang buruk dalam mata pelajaran sains. Hal ini telah terbukti benar oleh berbagai studi dan evaluasi pembelajaran. Menurut Laporan Penilaian Nasional (2022) dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan memahami konsep-konsep sains dasar, terutama yang berkaitan dengan penalaran ilmiah dan hubungan antara fenomena sosial dan alam. Kurangnya pemahaman siswa merupakan salah satu faktor, begitu pula dengan kurangnya informasi latar belakang yang relevan dan materi pelajaran yang menarik. Enam puluh persen atau lebih siswa kelas empat mengalami kesulitan memahami gagasan tentang ekosistem dan dampak manusia terhadap lingkungan, menurut penelitian oleh Wulandari dan Putra (2021).

Sekolah dasar Klaster V di Kabupaten Sukasada juga tidak kebal terhadap masalah ini. Siswa di Klaster V Kabupaten Sukasada terus menunjukkan kemajuan yang minim dalam mata pelajaran ilmu sosial, menurut penelitian yang dilakukan pada 20 Maret 2025, yang mencakup wawancara dan observasi kelas dengan guru kelas empat. Masalah ini melanda sejumlah besar sekolah di Klaster V, Kabupaten Sukasada. Siswa di SD 3 Panji tampak kurang termotivasi dalam pendidikan

mereka sendiri dan mudah bosan karena penggunaan metode ceramah yang terus-menerus. Kurangnya variasi alat pembelajaran juga menyulitkan siswa untuk memahami materi pelajaran IPS. Demikian pula, siswa SD Panji kesulitan memahami konsep IPS karena ruang kelas mereka tidak memiliki alat pembelajaran interaktif yang menarik perhatian.

Selain itu, penggunaan sumber belajar digital masih minim dan sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada guru, menurut inspeksi di sekolah-sekolah di Klaster V, Kabupaten Sukasada. Siswa kurang terlibat dan tidak belajar banyak tentang studi sosial seperti yang seharusnya dalam kondisi ini. Rata-rata nilai ujian harian yang diperoleh siswa dalam disiplin ilmu sains membuktikan hal ini. Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) tidak terpenuhi oleh 79,9% siswa kelas empat di SD Klaster V Kabupaten Sukasada. Jika seorang siswa mendapatkan nilai 81 atau lebih pada KKTP, itu dianggap sukses.

Selain itu, siswa cepat kehilangan minat dan motivasi karena monotonnya pendekatan pembelajaran yang umum. Hal ini karena 1) siswa dan pengajar tidak bekerja sama; 2) ruang kelas tidak cukup menarik; dan 3) siswa kesulitan mengikuti karena pengajar tidak menggunakan berbagai media untuk mengilustrasikan poin-poin penting. Cara lain untuk membuat siswa bosan adalah dengan selalu menggunakan teknik yang sama, mengajarkan informasi yang sama, dan menggunakan pendekatan yang sama.

Melempar Bola Salju adalah strategi pembelajaran kooperatif yang orisinal dan kreatif. Strategi ini dapat digunakan untuk membantu siswa belajar, terutama di kelas sains. Untuk menerapkan ide ini, mintalah setiap orang dalam kelompok untuk secara bergantian menggulung potongan kertas menjadi bola pertanyaan.

Prinsip-prinsip teknik komunikatif, integratif, dan berbasis keterampilan digabungkan dalam Metode Melempar Bola Salju (Rahma dkk., 2023). Menurut Solaekah dan Purwanti (2023), model Melempar Bola Salju merupakan alat yang efektif untuk kelas sains sekolah dasar karena mengajarkan siswa untuk menghormati sudut pandang orang lain, menginspirasi mereka untuk berpikir di luar kotak saat mengajukan pertanyaan, dan memotivasi mereka untuk bekerja sama, saling membantu, dan berpartisipasi aktif di kelas.

Komik digital adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk melengkapi proses pembelajaran, terutama ketika metodologi Melempar Bola Salju digunakan. Sebagai media yang mudah beradaptasi dengan tren teknologi baru di era globalisasi ini, komik digital dipilih. Komik digital dapat diakses di mana pun siswa memiliki akses ke media pendukung seperti ponsel pintar, komputer, dan perangkat elektronik lainnya. Secara alami, hal ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya terkait dengan kompetensi pengetahuan. Tujuan dari penggabungan komik digital ke dalam pendekatan pembelajaran Lempar Bola Salju adalah untuk menyediakan cara yang lebih menarik dan efektif bagi instruktur untuk menyampaikan informasi kursus kepada siswa mereka.

Berdasarkan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa siswa harus secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dan pengalaman di kelas, Snowball Toss adalah paradigma pembelajaran yang dipilih untuk penelitian ini. Metode ini efektif karena mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran mereka sendiri dengan membiarkan mereka mengajukan pertanyaan, berbagi ide, dan berbicara. Selain itu, teori pembelajaran visual mendukung penggunaan komik digital yang dapat diinteraksikan siswa, karena diyakini bahwa siswa sekolah dasar

lebih mudah memahami ide-ide kompleks ketika mereka disajikan dengan gambar dan cerita yang menarik.

Siswa di sekolah dasar, yang masih berada dalam apa yang disebut Piaget sebagai tahap operasional konkret perkembangan kognitif, juga sangat cocok untuk berinteraksi dengan media visual yang interaktif dan dinamis.

Penelitian sebelumnya oleh Lestary (2023) menyelidiki efektivitas paradigma pembelajaran snowball toss dalam meningkatkan pendidikan matematika. Sari dkk. (2023) menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang konsep ilmiah, khususnya panas dan suhu, sangat meningkat ketika mereka menggunakan model snowball toss audiovisual. Nabillah dkk. (2025) menemukan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara substansial ketika pendekatan pembelajaran lempar bola salju dikombinasikan dengan poster.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode pengajaran lempar bola salju sangat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa ketika dipasangkan dengan materi kursus yang menarik dan relevan. Tetapi sebagian besar penelitian sebelumnya hanya melihat bagaimana lempar bola salju bekerja dengan alat bantu visual yang lebih konvensional seperti lembar kerja, gambar, dan sejenisnya. Hanya sedikit penelitian yang melihat seberapa baik siswa sekolah dasar belajar sains melalui kombinasi lempar bola salju dan komik digital interaktif.

Faktanya, belajar tentang konsep abstrak melalui aktivitas kelas yang menarik dan dapat diterapkan sangat penting bagi siswa yang mengejar karir di bidang sains. Menggunakan komik digital interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami konsep ilmiah yang kompleks.

Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk menjembatani kesenjangan dalam pemahaman kita dan menemukan solusi untuk masalah bagaimana meningkatkan pendidikan bagi siswa di zaman modern. Dengan menggabungkan pendekatan pedagogis Lempar Bola Salju dengan komik digital interaktif, proyek ini membawa perspektif baru ke bidang pendidikan sains. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuat kelas sains lebih menarik, relevan, dan menghibur.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minat siswa dan interaksi guru-siswa dapat terpengaruh secara negatif oleh lingkungan belajar yang tidak menarik.
2. Guru menjelaskan konsep tanpa menggunakan berbagai media, yang membuat siswa sulit memahaminya.
3. Siswa mungkin cepat merasa lelah dan bosan dengan pembelajaran di kelas karena kurangnya variasi dan monoton dalam prosesnya.
4. Aspek kompetensi pengetahuan dari hasil belajar siswa sangat suboptimal, yaitu 79,9%, jauh di bawah standar yang ditetapkan oleh Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan topik sangat penting karena cakupan penelitian yang luas, sehingga sulit untuk membahas setiap topik. Kurangnya variasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran merupakan salah satu kelemahan penelitian ini, begitu pula dengan hasil belajar siswa, khususnya dalam hal kompetensi pengetahuan, yang masih di bawah standar dan jauh dari tujuan yang ditetapkan oleh Kriteria Pencapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP).

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Sukasada sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media komik digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Sukasada tahun ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Sukasada sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.
2. Untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media komik digital intraktif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Sukasada tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Kami berharap temuan studi ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman kita tentang cara terbaik mengajarkan sains kepada siswa sekolah dasar. Temuan dari studi ini dapat berkontribusi pada pemahaman kita tentang cara terbaik memenuhi kebutuhan siswa di era modern dengan menggabungkan metodologi Lempar Bola Salju dengan media komik digital

interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Manfaat siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam peningkatan pemahaman terhadap konsep pembelajaran IPA dengan metode inovatif serta media yang mendukung sehingga pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan. Hal ini memberikan manfaat terhadap motivasi dan peningkatan hasil belajar siswa.

2) Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini mampu menambah bahan ajar bagi pendidik guna untuk meningkatkan pengetahuan dan menambah pengalaman pendidik terhadap berbagai inovasi pembelajaran yang lebih menarik, serta menyenangkan, sehingga pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS di kelas menjadi kondusif, efektif, dan tidak membosankan.

3) Manfaat bagi kepala sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan dasar dalam pengambilan kebijakan untuk pembinaan pendidik guna meningkatkan profesionalnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan jaman dan kebutuhan siswa.

4) Manfaat bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh model *snowball throwing* dan komik digital interaktif dalam pembelajaran IPAS.