

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *SNOWBALL*
THROWING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Wonoroto Kecamatan Windusari
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Disusun Oleh:
ARYA SAMIAJI PRADANA
(14.0305.0046)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *SNOWBALL
THROWING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Wonoroto Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Arya Samiaji Pradana
14.0305.046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *SNOWBALL THROWING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Wonoroto Kabupaten Magelang)**

Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Arya Samiaji Pradana
14.0305.0046

Pembimbing I

Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

Pembimbing II

Ahmad Syarif, M.Or
NIP. 158908155

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *SNOWBALL
THROWING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Wonoroto Kabupaten Magelang)

Oleh
Arya Samiaji Pradana
14 0305 0046

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji

Hari Rabu
Tanggal 8 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi

- 1 Drs H Subiyanto, M.Pd (Ketua / Anggota)
- 2 Ahmad Syarif, M.Or (Sekretaris / Anggota)
- 3 Dra Lilis Madyawati, M.Si (Anggota)
- 4 Galih Istiningsih, M.Pd (Anggota)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd, Kons
NIP 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Arya Samiaji Pradana
NIM : 14.0305.0046
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pagaruh penggunaan model pembelajaran *Snowball Trowhing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Wonoroto Kabupaten Magelang.

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia meema sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibaut dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Magelang 30 Juli 2018



Arya Samiaji Pradana
14.0305.0046

MOTTO

“Dan barangsiapa berserah diri kepada Allah, sedang dia orang yang berbuat kebaikan, maka sesungguhnya dia telah berpegang kepada buhul (tali) yang kukuh. Hanya kepada Allah kesudahan segala urusan.”

(Q.S Luqman: 22)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Singgih
(alm) dan Ruskayah
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Universitas
Muhammadiyah Magelang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Alla yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah S.W.T. sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah diutus Allah S.W.T untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, Kaprodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Drs. H. Subiyanto, M.Pd, dan Ahmad Syarif, M.Or, dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Muhajir, S.Pd,SD Kepala Sekolah SD Negeri WonorotoKabupaten Magelang dan Neneng Purwanto, S.Pd, wali kelas V SD Negeri Wonoroto Kabupaten Magelang yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian, memberi bimbingan, masukan, serta membantu untuk mengajar selama penelitian berlangsung.
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UMMagelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.

7. Teman sejawat dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman yang telah bersedia meminjamkan laptop dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah ke arah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya. Semoga Allah S.W.T memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Magelang,

Penulis

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *SNOWBALL
THROWING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Wonoroto Kabupaten Magelang)

Arya Samiaji Pradana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Wonoroto Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *One Grup Pretest Posttest*, yang didalamnya menggunakan bentuk penelitian pre-eksperiment. Variabel bebas penelitian yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPS. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD N Wonoroto yang berjumlah 37 siswa. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas V yang berjumlah 37 siswa. Teknik *Sampling* yang digunakan adalah *Sampling* jenuh. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Uji instrument menggunakan uji validasi dan uji reliabilitas. Sedangkan analisis data penelitian menggunakan Uji Parametrik dengan *One sample T Test Shapiro Wilk*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *pretest* 65.14 dan *Posttest* 80.27 setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Data penelitian dilakukan uji prasyarat dengan Uji normalitas yang hasilnya data normal. Berdasarkan analisis diperoleh nilai signifikan 0,000. Nilai Sig 0,000 < 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *Snowball Throwing*.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, Pembelajaran *Snowball Throwing*

**THE EFFECTIVENES OF USING SNOWBALL THROWING MODEL
TOWARD LEARNING OUTCOME OF IPS SUBJECT
(A research toward fifth graders of SD Negeri Wonoroto Kabupaten
Magelang)**

Arya Samiaji Pradana

ABSTRACT

The objective of the research is to know the effectiveness of using Snowball Throwing model toward the learning outcome of IPS subject for fifth graders of SD Negeri Wonoroto Magelang.

The type of the research is experimental research with one group pre-test post-test design in which using pre-experiment reseacrh form. The independent variable of the reasearch is Snowball Throwing model while the dependent variable is the learning outcome of IPS subject. The research subjects were fifth graders of SD Negeri Wonoroto which the total number is 37 students. The sample of the research is the students of class V which has 37 students inside. The techniques of sampling data used is the sampling *Jenuh*. The technique of collecting data used is by test. The instrument test of research used was validity and reliability. While the data anlysis was using One Sample T-test by Shapiro Wilk in Parametric test.

The results of this study indicate that the Snowball throwing learning model affects the learning outcomes of social studies. This is evidenced by the increase in the average value of pretest 65.14 and Posttest80.27 after being given treatment using the Snowball Throwing learning model. The research data was carried out by the prerequisite test by testing the normality with normal data results. Based on the analysis obtained a significant value of 0,000. Sig value 0,000 <0,05 can be concluded that the Snowball Throwing learning model influences the improvement of social studies learning outcomes.

Keywords: Learning outcome of IPS subject, Snowball Throwing Model.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB IPENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Model <i>Snowball Throwing</i>	9
B. Hasil Belajar.....	13
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	30
A. Desain Penelitian	30
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	31
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
D. Subjek Penelitian	33
E. Metode Pengumpulan Data.....	34
F. Uji Instrument Penelitian	35
G. Prosedur Penelitian	38
H. Metode Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... Error! Bookmark not defined.

A. Hasil Pelaksanaan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

B. Pembahasan.....**Error! Bookmark not defined.**

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 60

A. Simpulan 60

B. Saran 61

DAFTAR PUSTAKA 63

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rancangan Penelitian	30
Tabel 2 Pengaruh Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> terhadap Hasil Belajar.....	32
Tabel 3 Metode Pengumpulan Data	34
Tabel 4 Kisi-kisi Soal Tes Objektif.....	35
Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji Validitas	36
Tabel 6 Hasil Uji Realitas	38
Tabel 7 Hasil Pretest Pengaruh Model <i>Snowball Throwing</i> .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8 Hasil Posttest Pengaruh Model <i>Snowball Throwing</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9 Descriptive Statistic	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10 Test of Normality	Error! Bookmark not defined.
Tabel 11 One Sample Test	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir Penelitian	29
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Tabel Aspek Penilaian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Soal Uji Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Soal Pre Test dan Post Test	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen LKS.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen RPP	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Lampiran Materi Ajar Pertemuan Pertama.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Latihan Soal Pertemuan Pertama.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke-2.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Materi Ajar Pertemuan kedua.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ke 3	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Materi Ajar Pertemuan Ke 2.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Latihan Soal Pertemuan Kedua	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Materi Ajar Pertemuan Ke-4	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Latihan Soal Perlemuan Ke-4.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18 Uji Validitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19 Uji Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20 Uji Hipotesis Pretest dan Posttest.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 21 Nilai Pretest kelas eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 22 Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 23 Buku Bimbingan Skripsi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 24 Dokumentasi Kegiatan	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pengajaran yang di laksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa dan memperbiki kualitas belajarnya. Menurut undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Nomor 20 Tahun 2001) menjelaskan bahwa Sekolah dasar (SD) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Setiap jenjang pendidikan, khususnya jenjang Sekolah Dasar untuk mencapai maksud pendidikan itu sendiri didalamnya pasti terdapat suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut memiliki tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Selama ini masyarakat menilai bahwa suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar para peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Perubahan yang diinginkan meliputi tiga ranah yang harus tercapai yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar yang kemudian menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajarannya. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran perlu dilakukan beberapa inovasi agar hasil belajar para peserta didik dapat

dikatakan baik, dan untuk mengukur hasil belajar tersebut baik atau tidak dapat dilihat melalui angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 .

Proses pembelajaran yang nantinya akan menentukan hasil belajar tidak lepas dari peran serta guru sebagai pendidik dan fasilitator. Guru diharapkan mampu berinovasi dan menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kondusif, dan menyenangkan. Guru diharapkan dapat menerapkan beberapa strategi pembelajaran seperti model pembelajaran, metode pembelajaran, sehingga media pembelajaran. Strategi pembelajaran yang sangat penting adalah metode pembelajaran. Guru dapat memilih metode pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Nawawi dalam K.Brahim (2007: 39) menegaskan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dan mengikuti program belajar dalam rangka menyelesaikan suatu program pendidikan.

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Faktor psikologis ini juga merupakan faktor kuat dari Hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tetapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat

dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah. 3) Faktor eksternal : Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu: Lingkungan sosial, meliputi : teman, guru, keluarga dan masyarakat. Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Ahmad Susanto (2014: 6) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu diatas. Salah satu bagian dalam sistem pendidikan di Indonesia, serta merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar sebagai acuan yang termuat dalam kurikulum Tingkat Satuan pendidikan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI. Mata pelajaran IPS dalam sistem pendidikan di Indonesia diberikan untuk peserta didik mulai jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Aliyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) serta Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pusat Kurikulum mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang

mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya (Pusat Kurikulum, 2006: 5).

Pada jenjang SD/MI, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik disiapkan dan diarahkan agar mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Sejalan dengan pengertian umum tersebut, IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan. Implikasinya, berbagai tradisi dalam ilmu sosial termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuwan sosial, aspek metode, maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam ilmu-ilmu sosial, dikemas secara psikologis, pedagogis, dan sosial budaya untuk kepentingan pendidikan.

(Etin, Solihatin & Raharjo, 2009: 44) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hubungan manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat tempat siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, serta dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada disekitarnya. Selama ini mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menyenangkan karena isi materi di dalam IPS lebih banyak menghafal dan dirasa cukup banyak bagi siswa sekolah dasar. Mata pelajaran IPS yang

berhubungan dengan sejarah atau kejadian masa lalu juga sering dianggap membosankan. Permasalahan-permasalahan yang lain juga sering muncul di berbagai sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran IPS tersebut.

Hal ini dibuktikan dari hasil belajar IPS di SD Negeri Wonoroto masih rendah. Saat dilakukan observasi pada tanggal 6 November 2017, dapat dilihat bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS pada kelas V masih rendah. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata nilai siswa kelas V pada ulangan harian masih rendah yaitu nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65 dengan rata-rata kelas 71. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Dari 30 siswa terdapat 12 siswa yang belum tuntas belajar dan 18 siswa yang tuntas belajar. Dapat dikatakan pembelajaran IPS di kelas V SDN Wonoroto Magelang belum berhasil karena siswa yang tuntas rata-rata 68, hanya sekitar 60% dari 37 siswa. Pada hasil wawancara penulis, bahwa cara yang digunakan seperti melakukan kegiatan Tanya jawab pada saat memberi materi, kadang-kadang juga diadakan diskusi atau kerja kelompok. Namun ada beberapa siswa yang kurang fokus pada saat berdiskusi karena kelompok tidak terbentuk secara heterogen, siswa laki-laki dengan sesamanya, begitu pula dengan siswa perempuan yang berakibat diskusi menjadi kurang efektif.

Guru cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah pada saat mengajar mata pelajaran IPS. Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu diantaranya adalah dengan menggunakan Model *Snowball Throwing*. Model *Snowball Throwing* atau melempar bola

merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. Model ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua kelompok. Siswa harus di kondisikan dalam keadaan santai tetapi tetap terkendali tidak ribut, kisruh atau berbuat onar. Model *Snowball Throwing* dapat dijadikan sebagai salah satu variasi model yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa SD kelas V. Model *Snowball Throwing* ini belum pernah dicoba oleh guru pengampu pelajaran IPS dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Wonoroto. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri Wonoroto. Diharapkan dengan menerapkan model *Snowball Throwing*, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajarnya semakin meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, terkait dengan pembelajaran IPS dapat diambil beberapa permasalahan sebagaimana berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas V SDN Wonoroto pada mata pelajaran IPS masih kurang optimal.
2. Belum diterapkannya model *Snowball Throwing* dalam proses pembelajaran IPS di SDN Wonoroto.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam dalama

menjawab permasalahan yang ada. Fokus penelitian ini sebagai berikut:
“Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing*”.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan “Bagaimana pengaruh model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Wonoroto?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum :

- a. Untuk mengetahui hasil penggunaan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS.
- b. Untuk mengetahui pengaruh model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa.
- b. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model *Snowball Throwing*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SD Negeri Wonoroto diharapkan dapat memberi manfaat sebagaimana berikut :

1. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam mengajar, guru dapat menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam prosesnya melalui pengalaman mereka dalam belajar. Guru dapat menerapkan model *Snowball Throwing* sebagai salah satu variasi model dalam pembelajaran. Model ini harapannya dapat tercipta kondisi belajar yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep IPS. Melalui model *Snowball Throwing* atau melempar bola ini harapannya siswa menjadi semakin aktif dan hasil belajarnya meningkat.

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Model *Snowball Throwing*

1. Pengertian *Snowball Throwing*

Miftahul Huda (2013: 226) *Snowball Throwing* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari *game* fisik dimana sekumpulan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran, *Snowball Throwing* diterapkan dalam melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab pertanyaan dari guru.

Menurut Trimmo (2009: 12) *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik dari segi fisik, mental, dan emosional yang diramu dengan kegiatan melempar pertanyaan seperti “melempar bola salju”. *Snowball* artinya bola salju sedangkan *Throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Model Pembelajaran *Snowball Throwing* melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

Model *Snowball Throwing* dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut. Penerapan model *Snowball Throwing*, diskusi kelompok dan interaksi antar siswa dari kelompok yang berbeda memungkinkan terjadinya saling berbagi pengetahuan ilmiah yang mungkin timbul

dalam diskusi yang berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu permasalahan serius yang sering terjadi dalam proses belajar adalah adanya perasaan ragu pada diri siswa untuk menyampaikan permasalahan yang dialaminya dalam memahami materi pelajaran. Guru sering mengalami kesulitan dalam menangani masalah ini. Tetapi, melalui penerapan model *Snowball Throwing* ini, siswa dapat menyampaikan pertanyaan atau permasalahan hanya dalam bentuk tertulis yang nantinya akan didiskusikan bersama. Dengan demikian siswa dapat mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dialaminya dalam memahami materi pelajaran. Manfaat lain yang dapat diperoleh dengan menerapkan model *Snowball Throwing* ini adalah, guru dapat melatih kesiapan siswa dalam menanggapi materi ilmu pengetahuan sosial tentang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

2. Sintak-sintak pelaksanaan *Snowball Throwing*

Fathurohman (2016 :61) langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.

4. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 15 menit.
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

Kegiatan melempar bola pertanyaan ini akan membuat kelompok menjadi semangat dan aktif, karena kegiatan tersebut siswa tidak hanya berfikir, menulis, bertanya atau berbicara. Akan tetapi mereka juga melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya kepada siswa lain. Dengan demikian, tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat dalam bola kertas. Langkah-langkah tersebut penulis gunakan sebagai pedoman untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada kelas eksperimen dalam penelitian ini.

3. Kelebihan dan Kelemahan *Snowball Throwing*

Menurut Diyan Tunggal Safitri (2011) Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Model *Snowball Throwing*:

a. Kelebihan pembelajaran *Snowball Throwing*

- 1) Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan.
- 2) Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru.
- 3) Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik.
- 4) Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut.
- 5) Dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru.
- 6) Siswa akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah..
- 7) Siswa akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya.

Sedangkan menurut Patmawati (2012) adalah sebagai berikut:

- 1) Suasana pembelajaran lebih menyenangkan.
- 2) Siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 3) Siswa akan lebih mengerti makna tanggung jawab.
- 4) Siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir.
- 5) Aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai.

b. Kelemahan pembelajaran *Snowball Throwing*

Menurut Diyan Tunggal Safitri (2011) Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Model *Snowball Throwing*:

- 1) Terciptanya suasana kelas yang kurang kondusif.
- 2) Adanya siswa yang bergantung pada siswa lain.
- 3) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami.
- 4) Memerlukan waktu yang lama.

Sedangkan menurut Patmawati (2012) adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi.
- 2) Memerlukan waktu yang panjang.
- 3) Kondisi kelas seringkali menjadi gaduh.

B. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Slameto (2013 :2) Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut R. Gagne (2013 : 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sardiman (2011: 20) mengungkapkan bahwa belajar itu berupa perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya.

Pendapat yang hampir sama mengenai belajar berasal dari Thurman Hakim (2010: 6) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain sebagainya.

Terkait dengan pengertian belajar, Winkel (2008: 39) menyatakan, “ Belajar berupa aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.” Terjadinya perubahan diperoleh melalui usaha, dengan waktu relatif lama serta merupakan hasil dari pengalaman.

Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil intinya bahwa belajar merupakan suatu proses pada seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Belajar menjadikan perilaku seseorang berubah akibat dari pengalaman yang dialaminya.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

Soekamto dan Winataputra (2015 : 19-20) Di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memerhatikan beberapa prinsip belajar berikut:

- a. Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswa lah yang harus bertindak aktif.
- b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila terdapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya

3. Hasil Belajar

Susanto (2013 : 5) Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas oleh Nawawi (2007: 39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Ngalim Purwanto (2007:102-107) mengemukakan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung dari beberapa faktor. Faktor-faktor

tersebut dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual meliputi kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru, dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial.

Terkait dengan hasil belajar, Benyamin S. Bloom (2012: 21-23) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain memiliki jenjang kemampuan mulai dari hal yang konkret sampai kepada yang abstrak. Rincian domain tersebut sebagaimana berikut ini:

a. Domain Kognitif

Domain kognitif ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comperhension*), adalah jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk memahami atau mengerti tentang materi yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya.
- 3) Penerapan (*application*), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut siswa agar menggunakan ide-ide umum, tata cara atau

metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi yang baru dan konkret.

- 4) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menguraikan situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
- 5) Sintesis (*synthesis*), kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor.
- 6) Evaluasi (*evaluation*), merupakan jenjang yang menuntut siswa untuk mengevaluasi sesuatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan. Menurut Hamalik (2005:155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:4) dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti

tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan.

Hasil belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya. Seorang guru akan kecewa bila hasil belajar yang dicapai oleh peserta didiknya tidak sesuai dengan target kurikulum. Dalam kaitannya dalam belajar, hasil berarti penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh guru melalui mata pelajaran, yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru.

Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat, di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di masyarakat. Pembelajaran IPS mengajarkan bagaimana kita sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan serta berkehidupan dengan nyaman dengan perbedaan-perbedaan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa suatu belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam arti bahwa perubahan

kemampuan merupakan indikator untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa berupa angkas serta dapat berupa kerterkaitan siswa dengan lingkungan sosial.

4. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya Ahmad Susanto (2013: 6-11) dijelaskan sebagai berikut:

a. Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (dalam Ahmad Susanto 2013: 6) diartikan sebagai kemampuan dalam menyerap arti dari materi atau bahan yang telah dipelajari. Pemahaman menurut bloom ini adalah seberapa besar siswa bisa menerima, menyerap dan memahami pelajaran guru yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauhmana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang i abaca, lihat, yang dialami atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan

Adapun menurut Carin dan Sund (dalam Ahmad Susanto 2013: 6) pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari tujuh tahapan kemampuan , yaitu:

1) *Translate major ideas into own words.*

- 2) *Interpret the relationship among major ideas.*
- 3) *Extrapolate or go beyond data to implication of major ideas.*
- 4) *Apply their knowledge and understanding to the solution of new problems in new situation.*
- 5) *Analyze or break an idea into its part and show that they understand their relationship.*
- 6) *Synthesize or put elements together to form a new pattern and produce a unique communication, plan, or set of abstract relation.*
- 7) *Evaluate or make judgements based upon evidence.*

Dari devinisi yang diberikan oleh Carin dan Sund diatas dapat dipahami bahwa pemahaman dapat dikategorikan kepada beberapa aspek ,dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpensikan sesuatu; ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahamanakan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima.
- 2) Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yangtelah dipelajari.
- 3) Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis.

- 4) Pemahaman merupakan proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan tersendiri seperti menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

b. Keterampilan Proses

Usman dan setiawati (2013: 9) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kekuatan mental, fisik dan social yang mendasar sebagai kemampuan penggerak yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreatifitasnya.

Indrawati (2013: 9) merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori. Selanjutnya, Indrawati menyebutkan ada 6 aspek keterampilan proses, yang meliputi: Observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikan penjelasan atau menginterpretasi terhadap suatu pengamatan dan melakukan eksperimen.

c. Sikap

Menurut Sadirman (2013: 11) sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada pembuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman (2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi beberapa factor yang mempengaruhi, baik internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai factor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

1) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode sangat diperlukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Secara harfiah metode berarti “cara”, dalam pemakaiannya secara umum, metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu (Pupuh F. & S. Sutikno, 2010: 55).

Pendapat tersebut hampir sama dengan apa yang dinyatakan Djamarah dan Zain (2006: 72) bahwa model menjadi salah satu komponen yang ikut berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Model merupakan sebuah alat untuk motivasi, strategi pembelajaran serta digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Suradisastra. dkk (1991: 91) menyatakan bahwa model merupakan cara yang dianggap efektif oleh guru dalam menyampaikan mata pelajaran tertentu kepada siswa agar tujuan yang sebelumnya telah dirumuskan dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Senada dengan pendapat tersebut (Sumiati & Asra, 2009: 92) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berfungsi sebagai bimbingan agar siswa mau belajar, hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar sesuai bakat dan perkembangan masing-masing. Pendapat beberapa ahli di atas mengenai metode secara garis besar hampir sama. Maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar dalam upaya mencapai tujuan dari kegiatan belajar mengajar.

6. Penentuan Metode Pada Mata Pelajaran IPS

Sebenarnya metode pembelajaran itu banyak sekali macamnya. Dalam pembelajaran IPS yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial,

kita tidak dapat begitu saja memastikan metode mana yang terbaik dan harus digunakan dalam mengajar (Hidayati, 2002: 101).

Dalam penentuan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS. Guru hendaknya memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan metode menurut Hidayati (2002: 102) yaitu :

a. Pengajar (guru)

Guru dalam menentukan metode yang akan digunakan hendaknya mempertimbangkan pengetahuan yang dikuasai, pengalaman mengajar, dan personalitas yang dimiliki.

b. Siswa

Metode yang dipilih oleh guru juga harus mempertimbangkan lingkungan darimana siswa berasal, tingkat intelektual siswa, dan pengalaman praktik siswa.

c. Tujuan yang Akan Dicapai

Tujuan merupakan pedoman bagi guru dalam memilih bahan serta metode yang akan digunakan.

d. Materi / Bahan

Materi memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga metode yang akan digunakan hendaknya serasi dengan materi yang akan disampaikan.

e. Waktu

Masalah waktu dalam menentukan metode meliputi : waktu untuk mempersiapkan metode, waktu dalam mengajar apakah akan dilakukan pagi, siang, atau sore serta waktu yang tersedia untuk mengajar.

f. Fasilitas yang Tersedia

Fasilitas yang tersedia dapat menentukan keleluasaan guru dalam menentukan model yang akan ia gunakan. Dengan mempertimbangkan beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan model pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Dalam penelitian ini digunakan model *Snowball Throwing*, pemilihan metode ini berdasarkan pada karakteristik siswa kelas V yang akan diteliti. Karakteristik siswa kelas V umumnya masih senang bermain, dengan metode *Snowball Throwing* siswa dapat bermain sambil belajar. Selain itu, materi yang digunakan terkait materi perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan oleh peneliti dinilai serasi atau dapat menggunakan model *Snowball Throwing*.

7. Penelitian yang Relevan

- a. Penelitian Siti Zulaikha (2014) yang berjudul “Pengaruh Model *Snowball Throwing* berbantuan media sederhana terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus 1 Kota Bandung”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menggunakan metode *Snowball Throwing* hasil belajar matematika siswa SD Gugus 1 Kota Bandung mengalami peningkatan.

- b. Penelitian Nurjana Tri Afdhila (2013) yang berjudul “ Penerapan model *Snowball Throwing* dengan media suntuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SDN Gunungpati Semarang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menggunakan model *Snowball Throwing* hasil belajar siswa pada pelajaran IPA mengalami peningkatan.

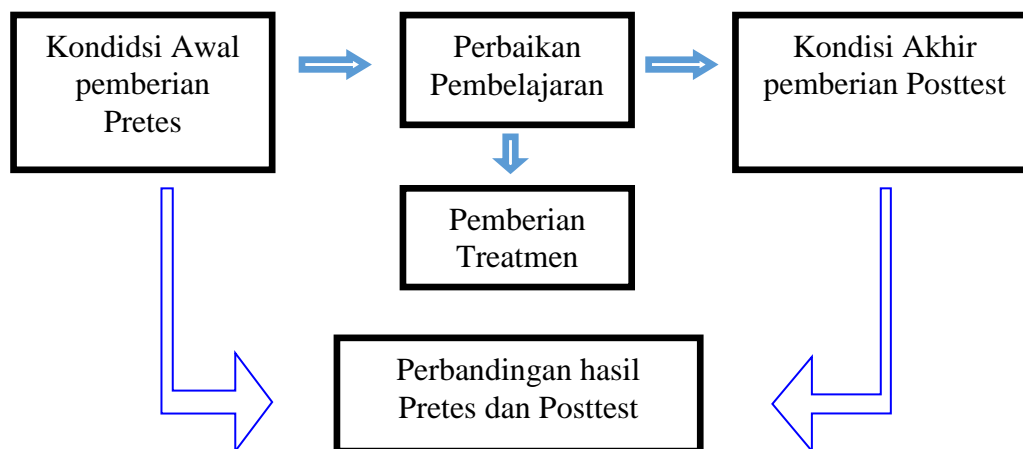
Penelitian yang dilakukan merupakan lanjutan dari penelitian-penelitian di atas. Peneliti mencoba model *Snowball Throwing* yang telah berhasil pada penelitian tersebut untuk digunakan pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas diharapkan model *Snowball Throwing* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPS siswa SD Negeri Wonoroto.

8. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kajian teori yang ada, maka dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa, diperlukan pemahaman dari sistem-sistem pembelajaran yang diantaranya mencakup belajar dan pembelajaran, serta aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Pada kondisi awal yang terlihat di SD Negeri Wonoroto. Guru dalam penyampaian materi masih apa adanya. Tidak ada kegiatan yang memacu timbulnya aktivitas siswa. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kegiatan siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan kondisi awal di SD Negeri Wonoroto, maka dilakukan tindakan dalam strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Pada model pembelajaran *Snowball Throwing*, siswa disajikan proses pembelajaran dengan permainan dengan membuat pertanyaan pada kertas kemudian kertas dibentuk seperti bola kemudian dilemparkan secara acak kepada siswa lainnya dan siswa yang mendapat kertas tersebut harus menjawab pertanyaan yang ada pada kertas tersebut. Dengan kegiatan tersebut, maka aktivitas siswa pada proses pembelajaran sangat ditekankan. Oleh sebab itu, maka diharapkan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Wonoroto. Kerangka pikir peneliti digambarkan dengan skema sebagaimana berikut :



Gambar 1
Kerangka Berpikir Peneliti

9. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan tentang nilai suatu variabel mandiri, tidak membuat perbandingan atau hubungan. Dalam perumusan hipotesis statistik, antara hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alteratif (H_a) selalu berpasangan, bila salah satu ditolak, maka yang lain pasti diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan yang tegas, yaitu kalau H_0 ditolak H_a diterima. (Sugiyono 2013 : 86-87). Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa.

H_0 : Tidakterdapat penbedaan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2014:2) menyatakan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian meliputi:

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Rancangan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan *pre-experimental design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu model *Snowball Throwing* terhadap variabel terikat yang dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS. Bentuk *pre-experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *eksperiment one group pretest posttest design*. yaitu eksperimen yang dilakukan pretest sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat.

Berikut model *eksperiment one group pretest posttest design*:

**Tabel : 1
Rancangan Penelitian**

<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Tindakan atau perlakuan berupa pemberian kegiatan dengan model *Snowball Throwing*.

O₂ = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan judul penelitian ini “Pengaruh Penggunaan Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil belajar IPS” maka yang menjadi variabel penelitian adalah:

1. Variabel bebas (X) adalah model *Snowball Throwing* yang merupakan variabel yang mempengaruhi.
2. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar IPS yang merupakan variabel yang dipengaruhi.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel yang akan diteliti pada penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran *Snowball Throwing* (Variabel X)

Pembelajaran *Snowball Throwing* dimana guru membagi menjadi beberapa kelompok kemudian menjelaskan materi ajar kepada setiap ketua kelompok, kemudian meminta ketua kelompok untuk menjelaskan materi yang telah dijelaskan guru kepada masing-masing anggota kelompok, kemudian setiap anggota kelompok membuat pertanyaan di selembar

kertas yang di bentuk seperti bola salju dan dilemparkan keanggota kelompok lain.. Kegiatan ini mengajak siswa berpikir kreatif dan menimbulkan pertukaran informasi untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

2. Hasil belajar IPS (Variabel Y)

Hasil belajar IPS yang diukur dapat berupa perubahan sikap atau nilai dalam proses pembelajaran tersebut, berupa kecakapan dari kegiatan belajar berupa ranah kognitif atau pengetahuan. Sehingga untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa meningkat atau menurun, dapat diperoleh melalui pemberian perlakuan (*pretest*) dan sesudah pemberian perlakuan (*posttest*). Berikut adalah tabel operasional variabel penelitian yaitu:

Tabel : 1
Pengaruh Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Hasil belajar sebelum menggunakan Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	<i>Pretest</i>	Hasil <i>Pretest</i>	Interval
Hasil belajar sesudah menggunakan Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	<i>Posttest</i>	Hasil <i>Posttest</i>	Interval

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang dijadikan bahan penelitian dan akan mendapatkan perlakuan dengan penggunaan media komik kreasi. Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Negeri Wonoroto, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang yang diuraikan ke dalam hal-hal sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek yang memiliki karakteristik tertentu dan yang akan mendapatkan perlakuan tertentu sehingga dapat diambil sebuah kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah siswa kelas 5 SD Negeri Wonoroto, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang. Jumlah siswa kelas 5 SD Negeri Wonoroto Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang adalah 37 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah wakil atau sebagian dari populasi yang diteliti. Sampel yang terdapat dalam penelitian ini adalah 37 siswa kelas 5 SD Negeri Wonoroto, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang yang terdiri dari perempuan berjumlah 17 anak dan laki-laki yang berjumlah 20 anak.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2014 : 81), teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan

sampling jenuh, yaitu pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi menjadi anggota sampel. Dengan jumlah sampel total 37 anak.

E. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dalam bentuk Tes. Teknik tes yang digunakan adalah *Pretest* dan *Posttest*, hal ini berguna untuk mengukur hasil belajar siswa. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa mata pelajaran IPS sebelum diberikan perlakuan. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui adakah perubahan pada hasil belajar siswa mata pelajaran IPS setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan pembelajaran *Snowball Throwing*. Penelitian menggunakan tes ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan yang positif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa setelah pemberian perlakuan dalam pembelajaran.

Tabel : 2
Metode Pengumpulan Data

Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode	Instrumen
Hasil Belajar	Peserta didik	Tes	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>

Tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban A, B, C, dan D. Siswa diminta untuk menjawab dengan memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban tes. Tes ini di batasi hanya pada ranah kognitif yang mencakup ingatan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Berikut ini adalah kisi-kisi soal tes objektif yang akan diberikan kepada siswa:

Aspek ingatan (C1), memahami (C2) dan mengaplikasi (C3).

Tabel : 3
Kisi-kisi Soal Tes Objektif

Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Standar Kompetensi	:	2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan
Kompetensi Dasar	:	enghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Indikator	Ranah Kognitif			Jumlah Soal	Jenis Soal
	C	C2	C3		
	1				
1.1 Menjelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	1, 2 3, 8 12, 16, 17. 18, 19	4, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 15	11, 14, 20,	20	Pilihan Ganda

F. Uji Instrument Penelitian

1. Uji konstruk

Menurut Arikunto (2012:72) menjelaskan bahwa sebuah data dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan senyatanya. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengadakan uji validitas dengan menggunakan pendapat ahli atau *profesional judgment* dengan seseorang yang ahli dalam pendidikan sekolah dasar. *Profesional Judgement* yang dimaksud adalah Septiati purwandari, M.Pd yaitu dengan cara mengkonsultasikan butir-butir instrumen penelitian.

2. Uji Validitas

Uji validitas soal berjumlah 30 butir soal yang diujikan di 30 siswa di kelas 5A di SD Negeri Sumberarum 1. Kriteria uji validitas butir adalah

jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrument dinyatakan valid. Sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrument dinyatakan tidak valid atau gugur. Adapun nilai r_{tabel} untuk uji validitas instrument ini adalah 0,361.

Data yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk pengujian validitas instrument dengan menggunakan program *SPSS 16.00 for windows*.

Selanjutnya koefisien korelasi hitung tiap butir dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrument dengan menggunakan rumus tersebut, diujicobakan 30 butir soal, didapat 24 butir soal valid dan 7 butir soal tidak valid. Adapun butir soal yang valid adalah butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, dan 30, sedangkan butir soal yang tidak valid adalah butir soal nomor 11, 15, 19, 20, 24, dan 26.

Hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut

Tabel : 4
Hasil Perhitungan Uji Validitas

No. Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,374	0,669	VALID
2	0,374	0,451	VALID
3	0,374	0,530	VALID
4	0,374	0,460	VALID
5	0,374	0,544	VALID
6	0,374	0,479	VALID
7	0,374	0,498	VALID
8	0,374	0,599	VALID
9	0,374	0,635	VALID
10	0,374	0,449	VALID

No. Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
11	0,374	-128	TIDAK VALID
12	0,374	0,527	VALID
13	0,374	0,552	VALID
14	0,374	0,547	VALID
15	0,374	-032	TIDAK VALID
16	0,374	0,527	VALID
17	0,374	0,480	VALID
18	0,374	0,575	VALID
19	0,374	0,280	TIDAK VALID
20	0,374	0,184	TIDAK VALID
21	0,374	0,464	VALID
22	0,374	0,674	VALID
23	0,374	0,766	VALID
24	0,374	0,240	TIDAK VALID
25	0,374	0,523	VALID
26	0,374	-089	TIDAK VALID
27	0,374	0,376	VALID
28	0,374	0,535	VALID
29	0,374	0,465	VALID
30	0,374	0,505	VALID

3. Reliabilitas

Reliabilitas adalah uji yang menunjukkan sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan secara berulang-ulang. Menurut Sugiyono (2014: 348) mengatakan bahwa reliabilitas instrumen yaitu suatu instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Jika tingkat reliabilitas yang diperoleh tinggi maka akan mampu menghasilkan data yang terpercaya. Pengukuran reliabilitas tersebut dilakukan dengan bantuan program aplikasi *SPSS versi 16.00 for windows*, menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Hasil perhitungan r_{11} dibandingkan dengan r_{tabel} pada $\alpha = 10\%$

dengan kriteria kelayakan jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ berarti dinyatakan reliabel.

Tabel : 5

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.733	30

Diketahui bahwa hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan nilai $r = 0,733$. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrument penelitian ini termasuk kriteria realibilitas cukup.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua tahap yaitu persiapan dan pelaksanaan penelitian yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Materi dan Rencana Pembelajaran

Persiapan Materi Penelitian, materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi yang akan diberikan oleh guru. Materi disusun disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran yang terkait dengan hasil belajar siswa. Materi yang akan diberikan telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator

yang ingin dicapai pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. Materi yang akan diberikan akan dijelaskan kembali oleh siswa di depan rekan-rekannya. Sumber belajar yang digunakan oleh peneliti yaitu buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V dan buku LKS Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V.

b. Persiapan Alat, Sumber, Bahan dan Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran pada saat berlangsungnya penelitian. Sumber yang digunakan adalah buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD. Bahan yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

c. Persiapan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembar uji tes *pretest* yang diberikan pada awal penelitian sebelum adanya perlakuan. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan-perlakuan yang sesuai dengan RPP, dengan menggunakan pembelajaran *Snowball Throwing* dalam pelajaran IPS. Perangkat RPP yang digunakan sudah dilengkapi dengan materi, soal, dan penilaiannya. Terakhir peneliti memberikan lembar uji tes *posttest* untuk menguji hasil akhir penelitian. Hal ini dilakukan guna mengetahui apakah ada peningkatan yang positif dalam hasil belajar siswa.

2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

- a. Pengukuran awal tentang pembelajaran IPS menggunakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Pengukuran diambil menggunakan instrumen lembar tes *pretes-posttest*. Pengukuran awal ini dilakukan untuk mengetahui data tentang hasil belajar IPS siswa kelas V.
- b. Tindakan Berupa Penggunaan pembelajaran *Snowball Throwing*. Tindakan yang diberikan adalah dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap 37 subyek penelitian. Tindakan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti dapat mengetahui adakah peningkatan atau penurunan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan.
- c. Pengukuran akhir tentang hasil belajar siswa. Pengukuran akhir dalam pelaksanaannya dibantu oleh salah satu guru. Pengukuran akhir dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang akurat tentang peningkatan hasil belajar IPS. Setelah siswa diberi tindakan yaitu menggunakan pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar IPS siswa dengan cara membandingkan hasil dari pengukuran awal dan hasil pengukuran akhir tentang hasil belajar.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan teknik mengolah data yang didapatkan dari hasil penelitian yang merujuk pada sebuah kesimpulan. Analisis data digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model *snowball throwing* terhadap hasil belajar ips. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik dari data kuantitatif. Data statistik yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu data yang dikumpulkan dari pengukuran awal dan pengukuran akhir.

1. Uji normalitas

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan program komputer *software SPSS 16,00 for windows* menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau jumlah <50.

2. Uji homogenitas

Uji yang digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varian yang sama atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji *Levene* dengan *Oneway Test of Homogeneity of Variances Anova*. Prinsip pengujian ini melihat perbedaan variasi kedua kelompok data, sehingga sebelum dilakukan pengujian terlebih dahulu harus diketahui apakah varian sama (*equal variance*) atau varian berbeda (*unequal variance*).

Homogenitas varian diuji berdasarkan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

(Sugiyono, 2016: 275)

Keterangan:

F = Nilai F hitung

S_1^2 = Nilai varian terbesar

S_2^2 = Nilai varian terkecil

3. Uji hipotesis

Analisis data yaitu cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk pengaruh penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar IPS. Pengaruh tersebut diketahui melalui hasil tes evaluasi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan literasi menggunakan media komik kreasi pada subyek yang menjadi kelompok eksperimen dengan cara mengorganisasi data dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametrik. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan skor *posttest* setelah mendapatkan perlakuan. Penelitian ini menggunakan analisis data statistic parametrik karena jumlah sampel yang digunakan sebagai subyek penelitian berjumlah kurang dari 50 yaitu sebanyak 37 siswa.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, penelitian menggunakan uji statistik parametrik dalam menganalisis data hasil penelitian, dengan bantuan computer *SPSS versi 16.00 for windows*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

Model *Snowball Throwing* dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan guru-guru untuk meningkatkan keberanian siswa dalam menyusun pertanyaan dan bertanya dengan tuntunan pertanyaan yang diberikan oleh teman atau guru.

Model *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman dalam satu kelompok.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *Snowball Throwing* dalam inovasi belajar siswa.

Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji *t one sample* diatas dimana $\text{sig} < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar di kelas VB SD Negeri Wonoroto. Model *Snowball Throwing* mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan diberikannya perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *Snowball Throwing* selama 8 x pertemuan di dalam kelas pada saat kegiatan literasi. Setelah itu diberikan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda yang sama dengan soal *pretest*.

Terdapat hasil yang berbeda antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *Snowball Throwing*. Hal ini dibuktikan menggunakan probabilitas untuk melihat seberapa besar pengaruh model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil uji *t* diatas dimana $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya mengenai model *Snowball Throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar anak, maka saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam rangka pembinaan guru-guru untuk menggunakan model *Snowball Throwing* dalam rangka meningkatkan hasil belajar anak. Selain itu, sekolah dasar diharapkan dapat memberikan fasilitas model *Snowball Throwing* yang dikemas lebih bagus dan menarik sehingga kegiatan di sekolah terutama dalam hal peningkatan hasil belajar anak.

2. Bagi Pendidik Sekolah Dasar

Kepada para guru atau pendidik sekolah dasar, penelitian ini membuktikan bahwa model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar anak. Model *Snowball Throwing* dapat dijadikan alternatif penerapan media pembelajaran dalam gerakan literasi di sekolah

khususnya untuk meningkatkan hasil belajar anak. Dalam pelaksanaan gerakan literasi sekolah guru seharusnya lebih kreatif dalam mengembangkan model *Snowball Throwing* agar lebih menarik sehingga hasil belajar anak dapat meningkat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Apabila hendak melakukan penelitian dengan tema pengaruh penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar IPS sebaiknya mengolah kegiatan serupa dengan lebih baik, menarik, dan inovatif. dan dapat mengatasi beberapa kendala seperti kila yang susah terkontrol, tingkat pemahaman antar siswa yang tidak sama. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Angkowo, R. dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Arifin, Zaenal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, 2012 Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fathurrohman, Muhammad. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta. AR-RUZZ MEDIA
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda Miftahul. 2013 *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pejarar.
- Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarana Surapranata. 2009. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi tes*. Bandung: Rosdakarya.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta. PT Rineka Cipta

Solihatin, Etin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model*

Pembelajaran IPS. Jakarta : Bumi Aksara

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenamedia group

Susanto, Ahmad. 2015. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenamedia group.

Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Pusat kurikulum. 2006 *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Depertemen Pendidikan Nasional