



**KEEFEKTIFAN MODEL *SNOWBALL THROWING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN GUGUS
JATI MULYO BLORA**

SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Ellen Yolla Arnikesari
1401415002**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora"

karya,

Nama : Ellen Yolla Arnikesari

NIM : 1401415002

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 26 April...2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Isa Ansori, M. Pd.
NIP. 196008201987031003

Pembimbing,

Dra. Sri Hartati, M. Pd.
NIP. 195412311983012001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora", karya

nama : Ellen Yolla Arnikesari


NIM : 1401415002

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jum'at, tanggal 10 Mei 2019.

Semarang, 14 Mei 2019


Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai Re, M.Pd.
NIP. 195908211984031001


Sekretaris,


Farid Ahmadi, S.Kom., M. Kom., Ph.D.
NIP. 197701262008121003


Penguji I,


Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198312172009122003

Penguji II,


Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP. 195806191987022001

Penguji III,


Dra. Sri Hartati, M.Pd.
NIP. 195412311983012001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ellen Yolla Arnikesari

NIM : 1401415002

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Semarang

Judul : Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audio
Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Jati
Mulyo Blora

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 10 Mei 2019

Peneliti,



Ellen Yolla Arnikesari

NIM. 1401415002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

(Q.S. Al Insyirah: 6)

2. Dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang bingung, lalu Dia memberikan petunjuk (Q.S Ad-Duha: 7)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orangtua saya, Bapak Sarimin dan Ibu Jakinah

Yang telah memberikan doa, semangat, dan motivasi

ABSTRAK

Arnikesari, Ellen Yolla. 2019. *Keefektifan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora.* Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Dra. Sri Hartati, M.Pd. 255 hlm.

Siswa kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora mempunyai permasalahan pada hasil belajar pada muatan IPA yang masih rendah. Penerapan model belajar kelompok menyebabkan beberapa siswa kurang bekerjasama dan bertanggungjawab dengan tugas kelompoknya. Selain itu media yang digunakan kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Apakah model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora? Tujuan penelitiannya yaitu Untuk menguji keefektifan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dibandingkan dengan model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora. Sampel penelitian ini yaitu SDN Harjowinangun sebagai kelas eksperimen, dan SDN 3 Pengkolrejo sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik tes dengan bentuk pilihan ganda. Data hasil belajar dianalisis dengan *independent sample t-test* dan uji *n-gain* untuk mengukur keefektifan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 77,33 dan kelas kontrol sebesar 70,75. Hasil uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} = 2,890 > t_{tabel} = 1,699$, sehingga dapat dikatakan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih dari rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol. Selain itu hasil pada uji *n-gain* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen pada kategori sedang (0,41), sedangkan pada kelas kontrol pada kategori rendah (0,27). Maka dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Mulyo Blora. Saran penelitian ini yaitu guru dapat menerapkan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dalam muatan pelajaran lain.

Kata Kunci: hasil belajar, IPA, keefektifan, model *Snowball Throwing*, media audio visual


PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektivan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugug Jati Mulyo Blora”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Dra. Sri Hartati, M.Pd., Dosen Pembimbing
5. Desi Wulandari S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji I
6. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dosen Penguji II
7. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang
8. Winarni, S.Pd. SD, Juremi, S.Pd., M.M.Pd., Sutig, S.Pd., Parna, S.Pd. SD, Sukartiningsih, S.Pd., Kepala SD di Gugus Jati Mulyo Blora

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 10 Mei 2019
Peneliti,



Ellen Yolla Arnikesari
NIM. 1401415002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat teoritis	7
1.6.2 Manfaat praktis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teoritis	9
2.1.1 Hakikat Belajar	9
2.1.1.1 Pengertian Belajar	9
2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	9
2.1.2 Teori Belajar yang Mendukung	11
2.1.2.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget	11
2.1.2.2 Teori Belajar Konstruktivisme	12
2.1.2.3 Teori Belajar Vygotsky	14
2.1.3 Hakikat Pembelajaran	14

2.1.3.1	Pengertian Pembelajaran	14
2.1.4	Pembelajaran Efektif	15
2.1.5	Hakikat IPA	16
2.1.5.1	Pengertian IPA	16
2.1.6	Pembelajaran IPA di SD	18
2.1.7	Model Pembelajaran Kooperatif	19
2.1.8	Model <i>Snowball Throwing</i>	21
2.1.8.1	Pengertian Model Pembelajaran	21
2.1.8.2	Model <i>Snowball Throwing</i>	22
2.1.8.3	Sintaks Model <i>Snowball Throwing</i>	22
2.1.9	Kelebihan Model <i>Snowball Throwing</i>	24
2.1.10	Media Audio Visual	24
2.1.10.1	Pengertian Media Pembelajaran	24
2.1.10.2	Manfaat Media Pembelajaran	25
2.1.10.3	Pengertian Media Audio Visual	26
2.1.10.4	Kelebihan Media Audio Visual	27
2.1.11	Hasil Belajar	27
2.2	Kajian Empiris	28
2.3	Kerangka Berfikir	32
2.4	Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Desain Penelitian	35
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3	Prosedur Penelitian	36
3.4	Populasi dan Sampel	38
3.5	Variabel Penelitian	39
3.6	Definisi Operasional Variabel	40
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.7.1.1	Wawancara	41
3.7.1.2	Tes	41

3.7.1.3	Dokumentasi	41
3.7.2	Uji Coba Instrumen	42
3.7.2.1	Uji Validitas Butir Soal	42
3.7.2.2	Uji Reliabilitas	43
3.7.2.3	Taraf Kesukaran Butir Soal	44
3.7.2.4	Daya Pembeda Butir Soal	45
3.8	Teknik Analisis Data	47
3.8.1	Analisis Data Awal	47
3.8.1.1	Uji Normalitas Data Awal	47
3.8.1.2	Uji Homogenitas Data Awal	48
3.8.2	Analisis Data Akhir	49
3.8.2.1	Uji Normalitas Data Akhir.....	50
3.8.2.2	Uji Homogenitas Data Akhir	50
3.8.2.3	Uji Hipotesis	51
3.8.2.4	Uji <i>N-Gain</i>	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Hasil Penelitian	54
4.1.1	Hasil Analisis Data Awal	54
4.1.1.1	Hasil Uji Normalitas Data Awal	54
4.1.1.2	Hasil Uji Homogenitas Data Awal	55
4.1.2	Hasil Analisis Data Akhir	56
4.1.2.1	Hasil Uji Normalitas Data Akhir	56
4.1.2.2	Hasil Uji Homogenitas Data Akhir.....	57
4.1.2.3	Hasil Uji Hipotesis.....	58
4.1.2.4	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	58
4.1.3	Deskripsi Pembelajaran	60
4.1.3.1	Pembelajaran pada Kelas Eksperimen	62
4.1.3.2	Pembelajaran pada Kelas Kontrol	63
4.2	Pembahasan	64
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	64
4.2.2.	Implikasi Hasil Penelitian	67

4.2.2.1	Implikasi Teoritis	67
4.2.2.2	Implikasi Praktis	69
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis	69
BAB V PENUTUP		71
5.1	Simpulan	71
5.2	Saran	71
5.2.1	Bagi Guru	71
5.2.2	Bagi Sekolah	72
5.2.3	Bagi Siswa	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73
LAMPIRAN		78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Piaget.....	12
Tabel 2.2 Perbedaan pembelajaran kooperatif dan belajar kelompok	20
Tabel 2.3 Sintaks <i>Snowball Throwing</i>	23
Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Definisi operasional variabel.....	40
Tabel 3.3 Validitas Soal Pilihan Ganda.....	43
Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	45
Tabel 3.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	45
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda	46
Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba	45
Tabel 3.8 Kriteria Skor <i>N-Gain</i>	53
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Data Awal	55
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas Data Awal	55
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Akhir	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir	57
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis	58
Tabel 4.6 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	26
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian.....	33
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	35
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	79
Lampiran 2 Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen ..	81
Lampiran 3 Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 4 RPP Kelompok Eksperimen	94
Lampiran 5 RPP Kelas Kontrol	139
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Tes Uji Coba	179
Lampiran 7 Soal Uji Coba	189
Lampiran 8 Hasil Perhitungan Uji Coba	205
Lampiran 9 Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	217
Lampiran 10 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	228
Lampiran 11 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	229
Lampiran 12 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	230
Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	231
Lampiran 14 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	232
Lampiran 15 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	233
Lampiran 16 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	234
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	235
Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	236
Lampiran 19 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	237
Lampiran 20 Hasil Uji Hipotesis	238
Lampiran 21 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	239
Lampiran 22 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	240
Lampiran 23 Pedoman Wawancara	241

Lampiran 24 Hasil Wawancara	242
Lampiran 25 Surat Balasan Penelitian Kelas Eksperimen	246
Lampiran 26 Surat Balasan Penelitian Kelas Kontrol	247
Lampiran 27 Lembar <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	248
Lampiran 28 Lembar <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol	250
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen	252
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol.....	254

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Agar tujuan pendidikan nasional dapat terwujud, maka dibutuhkan adanya kurikulum. Permendikbud No. 67 Tahun 2013 menjelaskan kurikulum adalah rencana yang berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan yang digunakan sebagai panduan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 memiliki tujuan yaitu membentuk individu yang mempunyai kekuatan spiritual, kreatif, produktif, mampu menciptakan hal-hal baru, dan bermanfaat untuk sesama. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional diperlukan kompetensi lulusan seperti yang dijelaskan dalam Permendikbud No.20 tahun 2016 berkaitan dengan Standar Kompetensi Lulusan yang mencakup afektif, kognitif, dan psikomotor. Untuk mencapai kompetensi lulusan tersebut maka diterapkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi yaitu untuk menentukan kriteria mengenai ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi siswa untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Selanjutnya standar proses juga harus digunakan sesuai Permendikbud No. 22 Tahun 2016, proses pembelajaran diharapkan dapat dilaksanakan secara aktif, interaktif, menginspirasi, mengembirakan, memberikan tantangan kepada siswa, sesuai bakat dan minat, serta sesuai dengan perkembangan siswa.

Salah satu muatan pelajaran yang diajarkan di SD adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang membahas secara umum gejala-gejala alam, dan berupa kumpulan data hasil pengamatan dan percobaan (Carind, 1993).

Menurut BSNP (2006) tujuan pembelajaran IPA sebagai berikut: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berpartisipasi dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.

Tujuan pembelajaran IPA tersebut sudah baik karena mengandung gagasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta dapat mengantisipasi

perkembangan teknologi global, namun dalam kenyataannya pembelajaran IPA di sekolah belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan karena masih ada permasalahan yang muncul.

Berdasarkan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2015, rata-rata skor sains negara *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) adalah 493. Sedangkan Indonesia baru mencapai skor 403, sehingga menjadikan Indonesia menempati ranking 62 dari 70 negara. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pamela dkk (2014) menemukan permasalahan yang dihadapi yaitu: (1) guru kurang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran (2) pembelajaran IPA belum berpusat pada siswa (3) saat pembelajaran guru masih sering menggunakan ceramah. Hal tersebut menjadikan hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran IPA masih rendah. Hasil UTS pada muatan pelajaran IPA dari 228 siswa menunjukkan 190 siswa nilainya di bawah KKM.

Berdasarkan data pra penelitian melalui kegiatan wawancara dan data dokumen berupa hasil belajar di SDN Gugus Jati Mulyo Blora pada kelas IV, diperoleh beberapa kendala dalam pembelajaran yaitu siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran muatan pelajaran IPA, pembelajaran IPA hanya dilakukan satu arah yaitu masih didominasi oleh guru, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA kurang bervariasi, bahan ajar muatan pelajaran IPA belum lengkap, sumber belajar muatan pelajaran IPA belum memadai, model pembelajaran yang digunakan belum inovatif. Guru sebenarnya dalam pembelajaran sudah menerapkan model belajar kelompok, namun model

tersebut masih membuat siswa kurang bekerjasama dengan teman sekelompoknya. Pembelajaran yang telah dilakukan akan bermuara pada hasil Penilaian Akhir Semester muatan pelajaran IPA pada siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil rata-rata Penilaian Akhir Semester (PAS) IPA di SDN Gugus Jati Mulyo diperoleh data dari 121 siswa, terdapat 82 anak (68%) yang belum tuntas KKM dan 39 anak (32%) sudah memenuhi KKM. Berdasarkan akar permasalahan tersebut, maka perlu adanya pembaharuan proses pembelajaran IPA agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa memiliki motivasi belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu menerapkan pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif tidak hanya meminta siswa untuk berkelompok, tetapi setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya dalam kelompok (Suprijono,2014:58). Menurut Hamdayama (2015: 159) jenis-jenis muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau eksak dalam pembelajaran akan relevan jika menerapkan model *Snowball Throwing*. Model pembelajaran *Snowball Throwing* dipilih karena menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas yang berisi pertanyaan kepada kelompok lain, selain itu dapat menjadikan siswa lebih bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dikelompoknya (Shoimin, 2014:176).

Untuk menunjang pembelajaran juga diperlukan penggunaan media agar pembelajaran menjadi lebih menarik, salah satunya menggunakan media audio visual. Media audio visual merupakan cara penyampaian informasi menggunakan

sistem elektronik (Suryani dkk, 2018:52). Informasi yang disampaikan dalam media audio visual berupa gambar dan suara.

Penelitian yang dilakukan oleh Triastuti Handayani, dkk (2017) menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menerapkan model *Snowball Throwing* yaitu 63,58, pada kelas kontrol yaitu 51,79 dengan menerapkan model konvensional . Selain itu diperoleh $t_{hitung} = 4,160$ sedangkan $t_{tabel} = 1,677$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga model *Snowball Throwing* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPA dibandingkan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Putra dkk (2017) menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Snowball Throwing* berbantuan media *power point* dan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional dengan $t_{hitung} = 6,60$ dan $t_{tabel} = 2,021$ (t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel}), sehingga model *Snowball Throwing* berbantuan media *power point* berpengaruh positif dalam hasil belajar IPA. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan menguji keefektifan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru belum inovatif.
2. Pembelajaran IPA hanya dilakukan satu arah yaitu masih didominasi oleh guru.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA kurang bervariasi, sehingga siswa kurang termotivasi.
4. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPA terbatas, hanya terdapat buku paket.
5. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah, 68% belum memenuhi KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada model pembelajaran yang belum kooperatif, media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta hasil belajar IPA yang masih rendah. Sehingga perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, KD. 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk menguji keefektifan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dibandingkan dengan model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan. Secara teoritis maupun praktis, manfaat penelitian akan dikemukakan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Memberikan sumbangan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan terutama berkenaan dengan penggunaan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dalam pembelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa terlatih untuk memecahkan masalah melalui diskusi.
- 2) Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 3) Dapat melatih siswa mengemukakan gagasan dan perasaan.
- 4) Dapat membantu siswa berpikir secara cepat.
- 5) Dapat melatih mental siswa untuk selalu siap menunggu pertanyaan.
- 6) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota karena selain mendapatkan materi, juga mendapatkan keterampilan kooperatif.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 2) Memudahkan guru mengetahui kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah melalui diskusi.
- 3) Guru terampil menerapkan keterampilan kooperatif yang dapat melancarkan tugas-tugas kelompok sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran inovatif, serta dapat menambah referensi penelitian pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah usaha yang dilaksanakan oleh individu untuk mendapatkan perubahan perilaku yang didapat dari pengalamannya. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2015:64) belajar adalah sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku. Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan, belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang terdapat dalam diri siswa yang sedang belajar.

Faktor intern dibagi menjadi tiga, antara lain:

1) Faktor Jasmaniah

a. Faktor Kesehatan

Sehat artinya tidak sakit, jadi siswa dalam keadaan baik. Apabila siswa dalam keadaan sehat, maka dia akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

b. Cacat Tubuh

Cacat tubuh berarti adanya ketidaksempurnaan dari bagian tubuh seseorang. Siswa yang mempunyai ketidaksempurnaan pada bagian tubuhnya, maka belajarnya akan terganggu. Oleh karena itu disarankan untuk menggunakan alat bantu.

2) Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor yang ada dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

3) Faktor Kelelahan

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga antara lain:

1) Faktor Keluarga

Siswa akan mendapatkan pengaruh dari keluarga berupa pola asuh orang tuanya, hubungan antara anggota keluarga, dan keadaan ekonomi keluarga. Di lingkungan keluarga anak akan belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan tujuan ketika mereka dewasa nanti akan mampu melakukan

interaksi yang baik dengan lingkungannya, karena keluarga mempunyai tanggung jawab mendidik anak agar dapat menjadi masyarakat yang bermoral (Kurniawan, 2016).

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar siswa antara lain: kurikulum, metode mengajar, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat berpengaruh karena keberadaannya siswa dalam masyarakat.

Baik faktor internal dan eksternal harus diupayakan secara optimal agar hasil belajar dapat maksimal. Untuk menguatkan faktor internal, guru harus mengembangkan potensi siswa sesuai dengan karakteristik siswa. Faktor eksternal juga perlu ditingkatkan dengan lingkungan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.2 Teori Belajar yang Mendukung

2.1.2.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget berpendapat setiap individu akan mengalami empat tingkatan perkembangan kognitif mulai dari bayi sampai dengan usia dewasa (Slavin, 1994:35).

Tabel 2.4 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Usia	Kemampuan-kemampuan utama
Sensorimotor	Lahir - 2 tahun	Kemampuan anak terbatas pada gerak refleks dan penggunaan panca indera
Pra operasional	2 - 7 tahun	Kemampuan bahasa mulai berkembang, pemikiran masih egosentris
Operasional konkret	7 - 11 tahun	Adanya perbaikan kemampuan berpikir secara logis.
Operasional formal	11 tahun – dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa anak usia SD berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap tersebut mereka mempunyai kemampuan untuk berpikir logis dan bersifat konkret.

2.1.2.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menekankan siswa harus dapat menemukan informasi terlebih dahulu, mengubah menjadi informasi lengkap, memeriksa kembali informasi baru dengan aturan-aturan terdahulu serta merevisinya jika aturan-aturan tersebut tidak sesuai lagi (Slavin,1994 : 145). Piaget menjabarkan ada 4 implikasi teori konstruktivisme antara lain:

1. Siswa diharapkan berpikir kritis, tidak sekedar pada hasil atau penyajian pengetahuan jadi. Guru harus mampu memahami proses berpikir siswa sehingga siswa dapat mengetahui bagaimana pengetahuan baru tersebut didapatkan.
2. Pembelajaran mengutamakan peran aktif siswa. Pembelajaran yang dilakukan harus mampu mendorong siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan barunya melalui interaksi dengan lingkungannya.
3. Memaklumi adanya perbedaan dan karakteristik individual. Setiap siswa akan mengalami urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Sehingga mengakibatkan setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, guru harus mampu memberikan pemahaman kepada siswa tersebut mengenai perbedaan yang ada.
4. Setting kelas, memuat kelompok kooperatif dan menekankan pada belajar penemuan. Dengan adanya perbedaan karakteristik tersebut, guru harus mampu melakukan upaya untuk mengatur kelas dan membentuk individu ke dalam kelompok-kelompok kecil.

Dengan adanya implikasi teori tersebut, guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswa untuk dapat menemukan sendiri pengetahuan barunya dengan cara siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

2.1.2.3 Teori Belajar Vygotsky

Vygotsky mengutamakan faktor sosial dari proses belajar yakni adanya interaksi sosial yang dilakukan dengan orang lain (Slavin, 1994: 50) meliputi *Zone of Proximal Development*, *Scaffolding*.

Scaffolding merupakan suatu kegiatan yang diterima siswa dari guru saat mereka mengalami kesulitan dalam pembelajaran berupa arahan dalam menyelesaikan permasalahan. *Zone of Proximal Development* (ZPD) merupakan jarak antara tingkat perkembangan secara mandiri oleh siswa dan tingkat perkembangan potensial yaitu sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang yang memiliki kemampuan lebih atau melalui bekerjasama dengan teman yang lebih mampu.

Oleh karena itu adanya interaksi sosial dalam pembelajaran sangat diperlukan, sehingga terjalin komunikasi yang baik saat pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yaitu upaya yang dilakukan guru dalam rangka agar siswa dapat belajar sesuai dengan minat dan bakatnya (Kustandi dan Sutjipto, 2013:5). Pendapat lain dari Uno dan Mohamad (2017:144) mengatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan untuk memodifikasi berbagai keadaan untuk mewujudkan tercapainya tujuan kurikulum.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang memiliki pengaruh terhadap perilaku siswa untuk mencapai tujuan kurikulum.

2.1.4 Pembelajaran Efektif

Miarso (dalam Uno dan Mohamad: 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan kegiatan belajar menjadi berguna dan terfokus pada siswa. Menurut Wotruba dan Wright terdapat tujuh indikator yang dapat menunjukkan pembelajaran yang efektif, antara lain:

1. Pengorganisasian Materi yang Baik

Pengorganisasian merupakan cara memlih, mengurutkan, dan mengemas materi semenarik sehingga dapat diterima dengan mudah oleh siswa.

2. Komunikasi Efektif

Cara penyampaian pesan yang hangat akan mewujudkan proses belajar yang efektif.

3. Terkuasainya Bahan Ajar dan Semangat

Pengaitan bahan ajar yang diajarkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sangatlah perlu.

4. Sikap Positif terhadap Siswa

Sikap positif yang dapat diberikan yaitu berupa bantuan. Bantuan yang diberikan tidak berarti langsung dapat memecahkan masalah, namun berupa saran tentang bagaimana cara menyelesaikannya.

5. Pemberian Nilai yang Adil

Saat awal pembelajaran guru harus transparan terhadap cara pemberian nilai untuk siswa, dengan tujuan dalam memberikan nilai guru dapat adil.

6. Keluwesan dalam Pendekatan Pembelajaran

Dengan adanya perbedaan dalam memberikan pendekatan kepada siswa mencerminkan adanya keluwesan dalam pembelajaran. Tambahan pelajaran diberikan pada anak yang berkemampuan rendah, dan anak berkemampuan tinggi diberi pengayaan.

7. Hasil Belajar Siswa yang Baik

Penguasaan materi pembelajaran oleh siswa merupakan tolak ukur keberhasilan dalam belajar. Tingkat penguasaan materi dikatakan tuntas yaitu antara 75% - 90%. Pembelajaran efektif jikalau setiap siswa sekurang-kurangnya mampu menguasai 75% materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran efektif adalah keterlibatan aktif siswa baik mental, fisik, maupun sosialnya, sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik.

2.1.5 Hakikat IPA

2.1.5.1 Pengertian IPA

IPA yaitu pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang membahas secara umum gejala-gejala alam, dan berupa kumpulan data hasil pengamatan dan percobaan (Carind, 1993). Cain dan Evans (1993:4) mendiskripsikan 4 sifat dasar IPA antara lain:

1) IPA sebagai produk

IPA sebagai produk merupakan kumpulan hasil penelitian dan telah membentuk konsep yang terkaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk, antara lain: fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. IPA sebagai produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran yang berisi materi tentang gaya dengan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual.

2) IPA sebagai proses

Funk (Dimiyati, 2010:140) menjelaskan keterampilan proses dalam IPA terdiri atas keterampilan dasar dan keterampilan terintegrasi. IPA sebagai proses dalam penelitian ini adalah melakukan percobaan yang berkaitan dengan gaya dan menyimpulkan hasil percobaan tersebut dengan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual.

3) IPA sebagai sikap

Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Sikap ilmiah dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek di lapangan. Sikap ilmiah tersebut antara lain bertanggung jawab, percaya diri, kerjasama, dan lain-lain. IPA sebagai sikap dalam penelitian ini diwujudkan dengan sikap ilmiah siswa yang muncul pada proses menemukan, berdiskusi, dan melakukan percobaan tentang gaya.

4) IPA sebagai teknologi

IPA sebagai teknologi merupakan penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. IPA sebagai teknologi dalam penelitian ini diwujudkan dengan pengaplikasian tempat pensil yang dapat membuka dan menutup karena terdapat magnet, hal itu merupakan contoh IPA sebagai teknologi.

Berdasarkan hakikat IPA tersebut, maka pembelajaran IPA seharusnya mencakup keempat komponen. Apabila belum mencakup keempat komponen, maka mengajarnya belumlah lengkap. Pembelajaran IPA yang sudah mencakup keempat komponen tersebut, dapat menjadikan tujuan pembelajaran yang dikehendaki dalam kurikulum dapat tercapai baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

2.1.6 Pembelajaran IPA di SD

Menurut Piaget anak usia SD, berkisar umur 6 atau 7 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Usia tersebut berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi tentang sesuatu hal yang baru, serta siswa telah mampu berpikir secara logis untuk memecahkan masalah. Pembelajaran IPA memiliki karakteristik yang sangat kompleks karena mengharuskan siswa berpikir kritis dalam melakukan analisis terhadap suatu permasalahan, karena tujuan pembelajaran IPA selain menciptakan siswa yang berliterasi sains, juga menciptakan siswa yang mampu berpikir kritis (Rahayuni, 2016). Selain itu menurut McNeill dalam Mihadiz dan Duran (2014) mengatakan bahwa pembelajaran IPA perlu melibatkan siswa dalam melakukan penyelidikan sehingga

mereka dapat membangun pengetahuannya sendiri, dan menemukan jawaban alternatif. Pembelajaran IPA bisa tercapai apabila siswa mampu memahami proses pembelajaran yang dilakukan. Pemahaman siswa terhadap konsep IPA tidak hanya didapat dalam bentuk pengetahuan deklaratif, tetapi juga secara prosedural seperti bagaimana cara mendapatkan informasi, melalui kerja ilmiah, serta keterampilan berpikir kritis (Syahrono dkk, 2016).

Tujuan pembelajaran IPA sudah dirinci dengan baik, namun kenyataannya masih banyak kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Pembelajaran IPA di SD seharusnya mencakup keempat komponen. Apabila belum mencakup keempat komponen tersebut, maka mengajarnya belumlah lengkap.

2.1.7 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Zusnani (2013:18) model pembelajaran kooperatif yaitu aktivitas pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok dengan tujuan bekerjasama dan saling membantu membangun konsep, serta menyelesaikan permasalahan. Sedangkan menurut Chen dalam Huang dkk (2017) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan penerapan keterampilan sosial berupa interaksi dengan teman sebaya. Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang berfokus pada kegiatan belajar dalam kelompok kecil yang bertujuan agar siswa dapat belajar dan bekerja sama, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang optimal (Isnawan dan Zahroni, 2016). Kemampuan pemecahan masalah yang

dimaksud yaitu kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mendapatkan solusi dengan cara mengolah informasi yang didapatkan (Sujarwanto dkk, 2014).

Model kooperatif mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada anak didik, mengembangkan keterampilan berpikir, serta keterampilan bersosial anak (Apriliyani dkk, 2015). Menurut Rosye (1998) pembelajaran kooperatif merupakan suatu lingkungan belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda-beda dengan tujuan mendiskusikan tugas pembelajaran. Berikut adalah perbedaan antara kelompok pembelajaran kooperatif dan kelompok tradisional :

Tabel 2.5 Perbedaan Kelompok Pembelajaran Kooperatif dan Belajar Kelompok

Kelompok pembelajaran kooperatif	Belajar kelompok
1. Seluruh anggota kelompok merupakan pemimpin	1. Hanya ada satu pemimpin dalam satu kelompok
2. Adanya sikap saling ketergantungan yang positif	2. Tidak adanya sikap saling ketergantungan
3. Setiap anggota mempunyai kemampuan yang heterogen	3. Setiap anggota mempunyai kemampuan yang homogen
4. Menerapkan keterampilan-keterampilan kooperatif	4. Pendapat adanya keterampilan sosial
5. Hasil belajar merupakan tanggung jawab bersama	5. Tanggung jawab terhadap hasil belajar
6. Memfokuskan pada tugas dan hubungan kooperatif	6. Hanya memfokuskan pada tugas
7. Guru memiliki peran sebagai penunjang proses pembelajaran	7. Guru memiliki peran sebagai pengarah
8. Terdapat satu hasil kelompok dari tugas yang diberikan	8. Terdapat beberapa hasil individual dari tugas yang diberikan
9. Evaluasi bersifat kelompok	9. Evaluasi bersifat individual

Model kooperatif adalah bentuk implementasi dari keterampilan yang ada dalam pembelajaran kooperatif (Lundgren,1994: 18). Keterampilan-keterampilan

pembelajaran kooperatif yang harus dikenalkan dan dikuasai oleh siswa meliputi keterampilan kooperatif tingkat awal, menengah dan tingkat mahir.

1. Keterampilan kooperatif tingkat awal, antara lain: 1) bersepakat; 2) menghargai bantuan; 3) bergiliran; 4) tidak berpindah-pindah kelompok; 5) mengerjakan tugas; 6) berusaha aktif; 7) memberi kesempatan berpendapat; 8) tepat waktu mengumpulkan tugas; 9) menghormati perbedaan.
2. Keterampilan kooperatif tingkat menengah, meliputi: 1) memberikan penghargaan dan simpati; 2) santun dalam berpendapat; 3) mendengarkan secara seksama; 4) bertanya; 5) membuat ringkasan; 6) mengartikan; 7) bertanggungjawab.
3. Keterampilan kooperatif tingkat mahir, antara lain: 1) menjelaskan; 2) bertanya; 3) satu tujuan; 4) kesepakatan

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif yaitu aktivitas pembelajaran secara berkelompok tanpa membedakan serta diberikan keterampilan kooperatif untuk bekerjasama menyelesaikan tugas pembelajaran.

2.1.8 Model *Snowball Throwing*

2.1.8.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bentuk kegiatan tentang penyajian bahan ajar pembelajaran dengan menerapkan metode yang berkaitan dengan pembelajaran (Widjiningih dkk, 2014). Model pembelajaran berfungsi sebagai petunjuk dan pedoman merencanakan dan melakukan pembelajaran (Agustiningsih, 2015).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu suatu perencanaan dalam mengajar yang digunakan sebagai panduan dalam merancang kegiatan belajar.

2.1.8.2 Model *Snowball Throwing*

Model *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran dengan mengelompokkan siswa, kemudian membuat pertanyaan dikertas, menggulungnya, dan melemparkannya pada kelompok lain, selanjutnya didiskusikan dan hasilnya dipresentasikan (Hamdayama, 2015:158). Model ini lebih tepat digunakan pada jenis muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau eksak. Pada model *Snowball Throwing* terdapat unsur permainan, yaitu menggulung kertas lalu melemparkannya. Permainan dapat membantu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar siswa dapat kreatif di kelas (Ucus, 2015).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang relevan digunakan untuk muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau eksak dengan cara mengelompokkan siswa, membuat pertanyaan dikertas, menggulung dan melemparkan pada kelompok lain, selanjutnya didiskusikan jawabannya dengan menerapkan keterampilan kooperatif dan dipresentasikan.

2.1.8.3 Sintaks Model *Snowball Throwing*

Menurut Shoimin (2014:175) langkah-langkah model *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.6 Sintaks Model *Snowball Throwing*

Fase	Kegiatan guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	- Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
Fase 2 Menyajikan informasi	- Menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	- Menyampaikan prosedur pelaksanaan pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> . - Membentuk kelompok-kelompok belajar
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	- Meminta ketua kelompok ke depan, menjelaskan materi, serta pembagian tugas kelompok. - Mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok. - Memberikan selembar kertas dan meminta setiap kelompok menuliskan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. - Meminta setiap kelompok untuk menggulung dan melemparkan kepada kelompok lain dengan waktu yang telah ditentukan. - Mengintruksikan setiap kelompok mendiskusikan jawaban pada kertas kerja tersebut.
Fase 5 Evaluasi	- Meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya
Fase 6 Memberi penilaian atau penghargaan	- Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok. - Memberikan penghargaan pada setiap kelompok

Oleh karena itu apabila seorang guru dapat menerapkan pembelajaran sesuai dengan sintaks model *Snowball Throwing*, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.9 Kelebihan Model *Snowball Throwing*

Menurut Shoimin (2014) model *Snowball Throwing* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada kelompok lain.
2. Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat pertanyaan dan diberikan pada siswa lain.
3. Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak mengetahui pertanyaan yang dibuat temannya seperti apa.
4. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran
5. Guru tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik.
6. Pembelajaran menjadi lebih efektif.
7. Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Dengan menerapkan model yang inovatif ini yaitu model *Snowball Throwing* menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

2.1.10 Media Audio Visual

2.1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Puspitorini dkk, 2014). Media pembelajaran merupakan

segala bentuk sarana penyampaian informasi yang digunakan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perhatian siswa sehingga tertarik mengikuti pembelajaran (Suryani dkk, 2018:5). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sutrisno Valiant (2016) yang mengatakan bahwa media pembelajaran yaitu alat untuk menyampaikan pesan sehingga tercapai tujuan belajar.

Siswa di SD memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam proses penyampaian informasi dari abstrak menjadi konkret. Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi meningkatkan prestasi belajar siswa (Ernawati,2014).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana penyampaian informasi yang dapat membantu dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran.

2.1.10.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran bagi guru dan peserta antara lain didik (Suryani dkk, 2018):

a. Bagi guru yaitu:

- 1) Menarik perhatian anak
- 2) Panduan mengajar
- 3) Lebih teliti dalam menyampaikan pesan
- 4) Materi lebih nyata
- 5) Variatif
- 6) Kegiatan belajar menggembarakan

- 7) Hemat waktu
 - 8) Kepercayaan diri meningkat
- b. Bagi siswa yaitu:
- 1) Rasa ingin tahu selalu ada
 - 2) Motivasi belajar anak meningkat
 - 3) Penyampaian pesan lebih mudah
 - 4) Kegiatan belajar menggembirakan

2.1.10.3 Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan cara penyampaian pesan menggunakan sistem elektronik (Suryani dkk, 2018:52). Media audio visual merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang konkret. Perolehan pengalaman secara langsung dapat didukung dengan penggunaan media yang lebih konkret. Teori *Dale's Cone Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) menjelaskan semakin ke atas maka semakin abstrak media yang digunakan (Arsyad, 2016). Semakin konkret media yang digunakan, maka semakin banyak pula pengetahuan yang diperoleh oleh siswa.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media audio visual akan memperbanyak pengetahuan yang didapatkan oleh siswa.

2.1.10.4 Kelebihan Media Audio Visual

Suryani dkk (2018:53) menjelaskan kelebihan media audio visual antara lain:

- 1) Lebih efektif dalam penyampaian pesan
- 2) Pengalaman nyata lebih mudah didapatkan
- 3) Anak mudah menerima materi
- 4) Lebih menarik

2.1.11 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada siswa, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari pembelajaran (Susanto, 2016:6). Hasil belajar menurut Benyamin Bloom secara garis besar dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual atau pengetahuan siswa. Ranah kognitif pada penelitian ini adalah hasil penilaian *pretest* dan *posttest*.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri aspek lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi dan interalisasi.

- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak (Sudjana, 2016:22-23).

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah siswa mendapatkan pembelajaran melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi hasil belajar siswa hanya pada aspek kognitif.

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Eka Restiti Aniasi, dkk (2016:9) menunjukkan bahwa hasil belajar IPA pada kelompok yang menggunakan model *Snowball Throwing* berbasis keterampilan proses mempunyai rata-rata skor 18,03 dan berada pada kategori baik atau tinggi. Sedangkan hasil belajar IPA pada kelompok yang menggunakan model tradisional mempunyai rata-rata skor 14,64 dan berada pada kategori cenderung rendah, selain itu t_{hitung} yaitu 5,539 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,006.

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa'ul Mu'affifah (2015) menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai rata-rata *pretest* 50,047, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Snowball Throwing* nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,823. Selain itu harga t_{hitung} sebesar 3,29 sedangkan nilai t_{tabel}

dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} (3,29) > t_{tabel} (2,000).

Penelitian yang dilakukan oleh Naniek Kusumawati (2017:10) menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dengan menerapkan model *Snowball Throwing* sebesar 83,23 dan kelas kontrol yang tanpa menerapkan model *Snowball Throwing* sebesar 71,47.

Penelitian yang dilakukan oleh Kd. Ayu Susanti, dkk tahun 2014 menunjukkan $t_{hitung} = 3,31$ dan $t_{tabel} = 2,000$. Selain itu rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media konkret sebesar 76,09, di kelas kontrol menerapkan model konvensional sebesar 67,88.

Penelitian yang dilakukan oleh Feni Anisa, Zulfa Dewina (2017) menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,387$ dan $t_{tabel} = 2,003$. Rata-rata hasil belajar menggunakan model *Snowball Throwing* yaitu 83,52, sedangkan hasil belajar menggunakan model *inquiry* adalah 76,86.

Penelitian oleh Fargil Prasetya (2016:264) menunjukkan $t_{hitung} = 4,48$ dan $t_{tabel} = 2,02$. Nilai rata-rata kelas eksperimen dengan menggunakan model *Snowball Throwing* adalah 76,9 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol dengan model konvensional yaitu 64,2.

Penelitian yang dilakukan oleh Friska Dwi Yusantika, dkk (2018:255) menunjukkan harga $t_{hitung} = t_{hitung}$. Rata-rata yang diperoleh dengan

menggunakan audio visual adalah 79,92 sedangkan rata-rata yang diperoleh dengan menggunakan audio yaitu 74,51.

Penelitian oleh Hasmiana Hasan (2016:22) menjelaskan bahwa dengan menerapkan media audio visual hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan, ada 26 anak (92%) telah tuntas dan 2 anak (8%) tidak tuntas.

Penelitian dilakukan oleh Sukma Rosyida, dkk (2017:49) menunjukkan perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang dalam pembelajaran menerapkan *Problem Posing* menggunakan media audio visual memiliki rata-rata 74,25 sedangkan yang menerapkan *Problem Posing* tanpa menggunakan media audio visual mempunyai rata-rata 58,60.

Penelitian dilakukan Yuli Alfiah dan Tri Astuti , berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,214$, dan $t_{tabel} = 1,645$ artinya rata-rata pencapaian hasil belajar kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* melalui pemanfaatan prized chart lebih dari rata-rata pencapaian (gain) hasil belajar kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasar hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* melalui pemanfaatan media prized chart lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP N 11 Yogyakarta tahun pelajaran 2013/2014.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Widayanti (2014:102) menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,976 > t_{tabel} = 1,688$ artinya tuntas belajar individu, artinya $t_{hitung} = 1,719 > t_{tabel} = 1,688$ maksudnya kemampuan pemecahan masalah

dendengan menggunakan *Snowball Throwing* dibantu CD yang interaktif lebih baik dari model pembelajara langsung.

Penelitian dilakukan oleh Desti Patmawati, dkk (2018:308) menunjukkan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual berada pada kategori sangat tinggi (88) dengan normal gain 0,67 pada kategori cukup efektif. Di kelas kontrol tanpa menggunakan media audio visual diketahui hasil belajarnya pada kategori tinggi (73) dengan normal gain 0,44 berada pada kategori kurang efektif.

Penelitian dilakukan oleh Andi Mulawakkan Firdaus (2016:72) menunjukkan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ekspositori. Hal tersebut ditunjukkan $t_{hitung} = 1,964$ dan $t_{tabel} = 1,68$.

Penelitian dilakukan Sandi dkk (2014) menunjukkan hasil uji ANAVA dengan $F_{hitung} = 11,71$ lebih besar daripada F_{tabel} ($F_{hitung} = 11,71$ $F(0,05) = 1,71$). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar IPA siswa kelas IV SD No. 2 Kaliuntu yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai hasil belajar IPA siswa IV SD No. 3 Kaliuntu yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih unggul untuk meningkatkan hasil belajar IPA dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Penelitian oleh LD Oviyanti (2014) menunjukkan uji peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Snowball Throwing* bervisi SETS sebesar 0,80 termasuk kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan model ceramah dan diskusi bervisi SETS sebesar 0,71 termasuk dalam kategori tinggi. Meskipun kedua kelas mempunyai hasil yang sama pada kategori tinggi, namun peningkatan terbesar pada kelas eksperimen.

Penelitian dilakukan oleh Arum Tri Lestari, (2014:222) menunjukkan harga $t_{hitung} = 6,170$ dan $t_{tabel} = 2,064$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, terdapat peningkatan dalam *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen menggunakan media audio visual adalah 69,6 lalu meningkat menjadi 81,2.

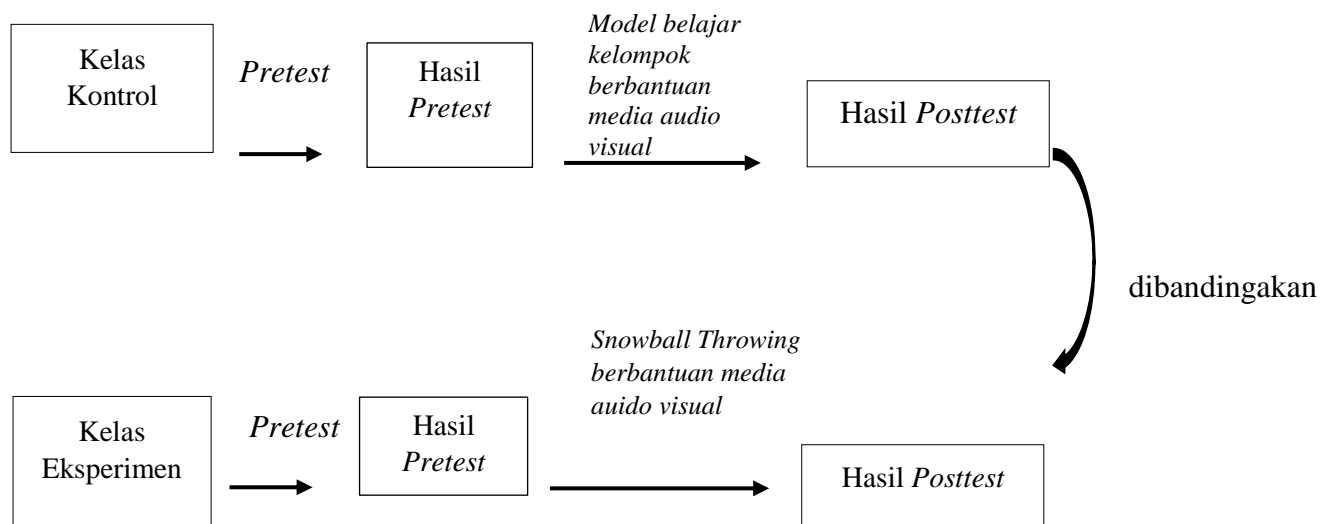
Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dapat mengefektifkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar IPA. Beberapa penelitian tersebut digunakan untuk mendukung penelitian yang berjudul “Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora”.

2.3 Kerangka Berfikir

Permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPA pada mulanya yaitu model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut menjadikan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu pembelajaran IPA hanya dilakukan satu arah yaitu masih didominasi oleh guru, serta media pembelajaran yang

digunakan dalam pembelajaran IPA kurang bervariasi, sumber belajar masih terbatas sehingga menjadikan hasil belajar IPA rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif serta media yang bervariasi. Dalam penelitian ini peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut. Setelah mengetahui hasilnya, selanjutnya diberikan perlakuan. Untuk kelas kontrol dalam pembelajaran menggunakan model belajar kelompok, sedangkan kelas eksperimen menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual. Setelah mendapatkan perlakuan, kedua kelas tersebut diberikan *posttest* untuk mengetahui pemahaman materi siswa dalam pembelajaran. Hasil *posttest* kedua kelas tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual dengan model belajar kelompok. Kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir tersebut, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual sama atau tidak efektif dibandingkan dengan model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora.

H_a : Model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan model belajar kelompok terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Jati Mulyo Blora. Hal tersebut ditunjukkan dengan analisis *uji t* nilai *posttest* kedua kelas, diperoleh hasil $t_{hitung} (2,890) > t_{tabel} (1,699)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu rata-rata hasil *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 77,33 dan rata-rata hasil *posttest* pada kelas kontrol sebesar 70,75. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol. Hal ini juga diperkuat dengan hasil *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,41 berada pada kategori sedang dan *N-Gain* pada kelas kontrol sebesar 0,27 berada pada kategori rendah.

5.2 Saran

Saran peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Apabila guru akan melakukan penelitian tentang model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual maka harus memperhatikan beberapa hal antara lain:

mengambil materi yang penting, identifikasi masalah tidak boleh salah, perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya harus dipersiapkan secara baik.

5.2.2 Bagi Sekolah

Penerapan model *Snowball Throwing* diharapkan dapat memotivasi guru-guru di SDN Gugus Jati Mulyo Blora untuk mengembangkan model ini dengan baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

5.2.3 Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat berdiskusi aktif dalam memecahkan masalah dan selalu menerapkan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Pada Pendekatan Scientific Mengacu Pada Kurikulum 2013 Untuk Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4(2): 97.
- Alfiah, Yuli & Tri Astuti Arigiyati. 2015. Efektivitas Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Melalui Pemanfaatan Prized Chart Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP N 11 Yogyakarta. *Union: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2): 174.
- Aniati, Ni Putu Eka Restiti, dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbasis Keterampilan Proses terhadap terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1): 1.
- Anisa, Feni dan Zulfa Dewina. 2017. *Cooperative Tipe Snowball Throwing dan Inquiry*: Membandingkan dua Model dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1): 27.
- Apriliyani, B. F., Wasis & Z.A. Imam Supardi. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berorientasi Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Square* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Ketuntasan Belajar Siswa. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 4(2): 585.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, Ni Putu Krisna, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2): 9.
- Ernawati. 2014. Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pai Pada Siswa Kelas V SDN Kalianget Timur X. *Pedagogia*, 3(2): 82.
- Firdaus, A.M. 2016. Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*. *Jurnal Tadris Matematika*, 9(1): 73.
- Hamdayama, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Handayani, T., Mujasam, Sri Wahyuni, Widyaningsih & Irfan Yusuf. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Curricula*.
- Hasan, Hasmiana. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar Universitas Syiah Kuala*, 3(4): 22.
- Huang, M. Y., Hsin, Y. T., Wen. Y. W., Jui, F. C., Ya, T.Y. & Chien, C.C. 2017. Effects Of Cooperative Learning And Concept Mapping intervention On Critical Thinking And Basketball Skills In elementary School. *Thinking Skills And Creativity*. 208.
- Isnawan, Muhamad Galang, dkk. 2016. berjudul *Effectiveness of Cooperative Learning Approach (Snowball Throwing) in Logics Instruction at AMIKOM Mataram*. *Journal Implementation and Education of Mathematics and Science*, 3(61): 1.
- Kurniawan, Machful Indra. 2015. Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4(1): 44.
- Kusumawati, Naniek. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo. *jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1): 1.
- Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mihladiz, G & Melten, D. 2014. Views of Elementary Education Students Related To Science and Technology Teaching Process. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 291.
- Mu'affifah, Annisa'ul dan Budiyo Sudiman. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Satuan Ukur Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 3(2): 1.
- Oviyanti, Ld. 2014. Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Bervisi Sets Terhadap Hasil Belajar Koloid. *Chemistry In Education*.
- Pamella, Dw Ayu, dkk. 2014. Pengaruh Model *Snowball Throwing* dan Motivasi Belajar terhadap Pemahaman IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 1.
- Pandya, Shefali. 2017. Interaction Effect Of Co-Operative Learning Model And Students' Implicit Theory Of Intelligence On Student Engagement In

Mathematics. *Asia Pacific Journal Of Contemporary Education And Communication Technology (Apjcect)*.96.

- Patmawati, D., Rustono WS, Momoh Halimah. 2018. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2): 308.
- Prasetya, Fargil. 2016. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*, 1(2): 265.
- Puspitorini, R., A.K. Prodjosantosa, Bambang Subali & Jumadi. 2014. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*.
- Putra, I Kd. Sri, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Power Point terhadap Hasil Belajar IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1):
1
- Rahayuni, Galuh. 2016. Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Dengan Model Pbm Dan STM. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 2(2): 133.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rosyida, S., Munzil, & Ridwan J. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Problem Posing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Larutan Penyanga. *Jurnal Pembelajaran Kimia OJS*, 2(1):
41
- Sandi, I Kt, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar IPA dengan Kovariabel Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1):
7
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- _____ 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwanto, E., A. Hidayat, & Wartono. 2014. Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Pada *Modeling Instruction* Pada Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda.
- Susanti, Kd. Ayu, dkk. 2014. Pengaruh Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugusi Gusti Ngurah Rai Denpasar. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 1.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutrisno, V. L. P. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1): 114.
- Syahroni, M. W., Dewi, N. R. & Kasmui. 2016. The Effect Of Using Digimon (Science Digital Module) With Scientific Approach At The Visualizationof Students' Independence And Learning Results. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Ucus, Sukran. 2015. Elementary School Teachers' Views on Game-based Learning as a Teaching Method. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 186 (2015) 402.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. 2017. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menyenangkan (PAILKEM)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widjiningsih, Sugiyono, & Abdul Gafur. 2014. Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran Teknik Draping Berbantuan Video di Perguruan Tinggi. *Cakrawala Pendidikan*, 1 : 64.
- Widayanti, Tri. 2014. Keefektifan Pembelajaran Model *Snowball Throwing* Berbantuan CD Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Kreano*, 5(1): 99.

Yusantika, F. D., Imam Suyitno & Furaidah. 2018. Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 3(2).255.

Zusnani, Ida. 2013. *Pendidikan Kerpibadian Siswa SD-SMP*. Yogyakarta: Tugu.