



**KEEFEKTIFAN MODEL *SNOWBALL THROWING*  
BERBANTUAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV  
SDN GUGUS KEPATIHAN KOTA KEBUMEN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Nur Azizah Wulandari  
1401415023**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen”, karya

nama : Nur Azizah Wulandari

NIM : 1401415023

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.


Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd  
NIP. 19600820 198703 1 003

Semarang, April 2019

Pembimbing,



Drs. Jaino, M.Pd.  
NIP. 19540815 198003 1 004

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen", karya

nama : Nur Azizah Wulandari

NIM : 1401415023

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 Kamis, tanggal 9 Mei 2019.

Semarang, 14 Mei 2019

### Panitia Ujian



Ketua,

Dr. Achmad Rafai Ra, M.Pd.  
NIP 195908211984031001

Sekretaris,



Farid Ahmadi, S.Kom., M. Kom., Ph.D.  
NIP 197701262008/21003

Penguji I,



Trimurtini, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198105102006042002

Penguji II,



Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.  
NIP 196312241987032001

Penguji III,



Drs. Jairo, M.Pd.  
NIP. 19540815 198003 1 004

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Nur Azizah Wulandari

NIM : 1401415023

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

Judul : Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen

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, 28 April 2019

Peneliti,



Nur Azizah Wulandari

NIM 1401415023

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Engkau tak dapat meraih ilmu kecuali dengan enam hal yaitu cerdas, selalu ingin tahu, tabah, punya bekal dalam menuntut ilmu, bimbingan dari guru dan dalam waktu yang lama (Ali bin Abi Thalib).
2. Today's science is tomorrow's technology (Edward Teller).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Ahmad Surwandi dan Ibu Paryani yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Semarang.

## ABSTRAK

**Wulandari, Nur Azizah.** 2019. *Keefektifan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen.* Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Drs. Jairo, M.Pd. Jumlah 235 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV SDN Gugus Kepatihan, Kota Kebumen. Kecenderungan guru menerapkan metode ceramah dengan model yang belum inovatif dan menyenangkan yaitu *directive learning* mengakibatkan perolehan hasil belajar yang belum maksimal. Dari 145 siswa di SDN Gugus Kepatihan, Kota Kebumen, terdapat 60% dari jumlah siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM. Selain itu, penggunaan media yang belum bervariasi mengakibatkan sebagian besar siswa kurang termotivasi selama proses pembelajaran. Rumusan masalah yang diajukan yaitu Apakah model *snowball throwing* berbantuan media video lebih efektif dibandingkan dengan model *directive learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen? Tujuan penelitian untuk menguji keefektifan model *snowball throwing* berbantuan media video dibandingkan dengan model *directive learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan desain *nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *cluster random sampling*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Kepatihan, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Sampel penelitian ini yaitu SDN 4 Kutosari sebagai kelas kontrol, dan SDN 7 Kutosari sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, wawancara, dan dokumentasi. Data hasil belajar dianalisis dengan *independent sample t-test* dan uji n-gain untuk mengukur keefektifan model *snowball throwing* berbantuan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,18 dan rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol sebesar 72,73. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai  $t_{hitung}(2,498) > t_{tabel}(1,673)$  sehingga dapat diartikan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih dari dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol. Pada uji n-gain memberikan hasil bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen pada kategori sedang (0,39), sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar kelas kontrol pada kategori rendah (0,21). Maka dapat disimpulkan bahwa model *snowball throwing* berbantuan media video pembelajaran efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen.

**Kata Kunci:** hasil belajar IPA; keefektifan; media video; model *snowball throwing*.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen”. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. 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, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Jaino, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Trimurtini, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji 1;
6. Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., Dosen Penguji 2;
7. Dra. Sri Hartati, M.Pd., Dosen Validator Instrumen Penelitian;
8. Umi Kulsum, S.Pd., MM.Pd., Dra. Hj. Nurhayati, M.Pd., Suprihartono, S.Pd., Siti Djohariyah, S.Pd., Kepala SD di Gugus Kepatihan Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen.
9. Ani Purwaningsih, S.Pd., guru kelas IV SDN 7 Kutosari;
10. Indriati Diyah R., S.Pd., guru kelas IV SDN 4 Kutosari;
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

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

Semarang, 28 April 2019  
Peneliti,



Nur Azizah Wulandari  
NIM 1401415023

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PENYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	8
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Teoritis.....	10
2.1.1 Hakikat Belajar .....	10
2.1.1.1 Pengertian Belajar .....	10
2.1.1.2 Teori Belajar yang Mendukung .....	11
2.1.1.3 Faktor yang Memengaruhi Belajar .....	14
2.1.2 Hakikat Pembelajaran .....	15
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	15



2.1.2.2	Komponen-komponen Pembelajaran .....	16
2.1.2.3	Pembelajaran Efektif .....	17
2.1.3	Hasil Belajar .....	17
2.1.4	Hakikat IPA.....	18
2.1.4.1	Pengertian IPA .....	18
2.1.4.2	Pembelajaran IPA .....	19
2.1.5	Media Pembelajaran .....	21
2.1.5.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	21
2.1.5.2	Media Video .....	23
2.1.5.3	Kelebihan Media Video .....	23
2.1.6	Model Pembelajaran .....	24
2.1.6.1	Pengertian Model Pembelajaran .....	24
2.1.6.2	Model <i>Directive Learning</i> .....	24
2.1.6.3	Model Pembelajaran Kooperatif .....	26
2.1.7	Model <i>Snowball Throwing</i> .....	28
2.1.7.1	Pengertian Model <i>Snowball Throwing</i> .....	28
2.1.7.2	Kelebihan Model <i>Snowball Throwing</i> .....	30
2.1.7.3	Kekurangan Model <i>Snowball Throwing</i> .....	31
2.1.7.4	Langkah Pembelajaran Model <i>Snowball Throwing</i> .....	32
2.2	Kajian Empiris .....	34
2.3	Kerangka Berpikir .....	37
2.4	Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN .....		39
3.1	Desain Penelitian .....	39
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
3.3	Prosedur Penelitian .....	41
3.4	Populasi dan Sampel .....	44
3.4.1	Populasi.....	44
3.4.2	Sampel .....	45
3.5	Variabel Penelitian .....	45
3.5.1	Variabel Bebas .....	45

3.5.2	Variabel Terikat .....	46
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	46
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	47
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.7.1.1	Tes .....	47
3.7.1.2	Dokumentasi .....	47
3.7.1.3	Wawancara .....	47
3.7.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	47
3.7.2.1	Validitas .....	47
3.7.2.2	Reliabilitas .....	48
3.7.2.3	Tingkat Kesukaran .....	49
3.7.2.4	Daya Beda.....	50
3.8	Teknik Analisis Data.....	52
3.8.1	Analisis Data Awal .....	52
3.8.1.1	Uji Normalitas.....	52
3.8.1.2	Uji Homogenitas .....	53
3.8.2	Analisis Data Akhir .....	54
3.8.2.1	T-Test.....	54
3.8.2.2	N-Gain .....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		56
4.1	Hasil Penelitian .....	56
4.1.1	Hasil Belajar Siswa .....	56
4.1.2	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	58
4.1.3	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	59
4.1.4	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	59
4.1.5	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	60
4.1.6	Uji Hipotesis .....	61
4.1.7	Uji N-Gain .....	62
4.1.8	Deskripsi Kegiatan Belajar .....	63
4.1.8.1	Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	64
4.1.8.2	Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	66

4.2	Pembahasan .....	68
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian .....	69
4.2.1.1	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	69
4.2.1.2	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	70
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian .....	75
4.2.2.1	Implikasi Teoritis .....	75
4.2.2.2	Implikasi Praktis .....	77
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis .....	77
BAB V PENUTUP .....		78
5.1	Simpulan .....	78
5.2	Saran.....	78
5.2.1	Bagi Siswa .....	78
5.2.2	Bagi Guru .....	79
5.2.3	Bagi Sekolah .....	79
5.2.4	Bagi Penelitian Selanjutnya .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....		80
LAMPIRAN.....		85

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	39
<b>Tabel 3.2</b> Data Populasi Penelitian .....	44
<b>Tabel 3.3</b> Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Populasi .....	45
<b>Tabel 3.4</b> Definisi Operasional Variabel .....	46
<b>Tabel 3.5</b> Hasil Uji Validitas .....	48
<b>Tabel 3.6</b> Hasil Uji Reliabilitas .....	49
<b>Tabel 3.7</b> Kriteria Tingkat Kesukaran .....	50
<b>Tabel 3.8</b> Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	50
<b>Tabel 3.9</b> Hasil Uji Daya Beda .....	51
<b>Tabel 3.10</b> Rekapitulasi Kelayakan Soal .....	52
<b>Tabel 3.11</b> Kriteria Skor N-Gain.....	55
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Belajar.....	57
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	58
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....	59
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	60
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> .....	60
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Uji Hipotesis .....	61
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Uji N-Gain .....	63

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Kerucut Edgar Dale .....	22
<b>Gambar 2.2</b> Kerangka Berpikir .....	37
<b>Gambar 3.1</b> Prosedur Penelitian .....	42
<b>Gambar 4.1</b> Diagram Peningkatan Rata-rata .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Silabus dan RPP Kelas Eksperimen .....	86
<b>Lampiran 2</b> Silabus dan RPP Kelas Kontrol .....	124
<b>Lampiran 3</b> Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	161
<b>Lampiran 4</b> Kisi-kisi Soal Uji Coba .....	162
<b>Lampiran 5</b> Soal Uji Coba .....	169
<b>Lampiran 6</b> Kunci Soal Uji Coba .....	185
<b>Lampiran 7</b> Hasil Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Beda .....	186
<b>Lampiran 8</b> Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	197
<b>Lampiran 9</b> Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	202
<b>Lampiran 10</b> Kunci Jawaban dan Penskoran .....	212
<b>Lampiran 11</b> Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	213
<b>Lampiran 12</b> Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	218
<b>Lampiran 13</b> Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	223
<b>Lampiran 14</b> Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....	225
<b>Lampiran 15</b> Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	226
<b>Lampiran 16</b> Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i> .....	228
<b>Lampiran 17</b> Perhitungan Uji Hipotesis.....	229
<b>Lampiran 18</b> Perhitungan Uji N-Gain.....	230
<b>Lampiran 19</b> Dokumentasi Proses Pembelajaran.....	231
<b>Lampiran 20</b> Surat Balasan .....	234

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) bertujuan mengembangkan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa untuk mengembangkan potensinya sehingga berspiritual, berkarakter, berintelektual, serta berketerampilan seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dimaksudkan, SISDIKNAS menetapkan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang disebut kurikulum. Kurikulum 2013 ditetapkan sebagai upaya penyempurnaan tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang sesuai SISDIKNAS. Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI, menjelaskan bahwa tujuan kurikulum 2013 yaitu untuk menciptakan siswa yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter sehingga dapat berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Setelah siswa mendapatkan pembelajaran, lulusan satuan pendidikan dasar dan menengah dituntut memiliki kompetensi yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan Permendikbud No 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Usaha dalam menciptakan siswa yang relevan dengan SKL maka perlu dikembangkan standar isi dan standar proses. Permendikbud No.

21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa setiap muatan pelajaran (mupel) memiliki tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi yang berbeda-beda. Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Dalam perencanaan pembelajaran terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa selama proses pembelajaran. Permendikbud No. 37 tahun 2018 menjelaskan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu: (1) kompetensi sikap; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Setiap pelaksanaan pembelajaran memiliki tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD/MI menurut BSNP (2006: 162) yaitu: (i) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (ii) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (iii) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.



Carin dan Sund (dalam Kumala, 2016: 6) mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis, berlaku umum (universal) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. Merujuk pada pengertian tersebut maka IPA memiliki empat unsur utama, yaitu: (1) sikap: sikap yang didasari seorang ilmuwan selama proses mendapatkan suatu pengetahuan, sikap tersebut terdiri atas rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar bersifat *open minded*; (2) proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, yang terdiri atas penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan; (3) produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori dan hukum; (4) aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI dan teori tentang pembelajaran IPA sudah relevan untuk mewujudkan siswa yang sesuai dengan harapan. Pada kenyataannya hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA, 2015:5) menunjukkan kemampuan siswa Indonesia dalam bidang sains menempati peringkat ke-62 dari 70 negara yang termasuk dalam *The Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) dengan rata-rata skor 403 sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa Indonesia tergolong rendah. Masalah lain dalam pembelajaran IPA ditemukan oleh Aniati dkk (2016: 3) dalam penelitiannya yaitu kecenderungan guru menggunakan metode ceramah, kurang memadainya media di sekolah untuk mengadakan pembelajaran IPA sehingga tidak

memungkinkan untuk melaksanakan praktikum, kurangnya kesadaran guru memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai media.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen memperoleh masalah kurang termotivasinya siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, siswa lebih tertarik pada mupel yang menyajikan sedikit teori dan lebih banyak praktiknya seperti PJOK dan SBdP, serta masih rendahnya pemahaman konsep siswa pada mupel IPA. Masalah lainnya yaitu guru cenderung menerapkan model yang belum inovatif dan menyenangkan serta dominannya penggunaan metode ceramah. Model yang digunakan yaitu *directive learning* dengan alasan sering digunakan agar kelas lebih kondusif dan tertata. Namun kenyataannya, model ini belum menciptakan kelas yang kondusif dan tertata. Selain itu, penggunaan media yang belum bervariasi dalam pembelajaran IPA yaitu masih terbatas gambar pada buku siswa.

Data kualitatif tersebut didukung dengan data hasil belajar di SDN Gugus Kepatihan. Berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Genap tahun ajaran 2017/2018 pada mupel IPA menunjukkan dari 145 siswa, terdapat 60% atau 87 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu faktor penyebab belum maksimalnya perolehan hasil PAS mupel IPA adalah seringnya penggunaan model *directive learning* atau model pembelajaran langsung yang didominasi metode ceramah dan menyajikan pengetahuan jadi bagi siswa sehingga siswa kehilangan rasa tanggung jawabnya dalam proses belajarnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengajukan solusi alternatif agar pembelajaran di SDN Gugus Kepatihan dapat berjalan dengan maksimal.

Solusi yang diajukan yaitu penggunaan model kooperatif. Model kooperatif yang digunakan harus dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan membuat siswa menanyakan hal-hal yang kurang dipahami, serta memotivasi siswa untuk belajar. Model *snowball throwing* dengan bantuan media video merupakan alternatif yang tepat sebagai solusi permasalahan tersebut.

Hamdayama (2015: 159) menjelaskan bahwa model *snowball throwing* relevan digunakan dalam mata pelajaran IPA atau jenis ilmu eksak. Widiaworo (2018:193) menyebutkan beberapa kelebihan dari model *snowball throwing* yaitu: 1) mewujudkan kegiatan belajar yang menyenangkan dengan banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran yang berbasis permainan melempar kertas; 2) meningkatkan kesiapan dan kesigapan siswa dalam menjawab pertanyaan; 3) menguatkan karakter kerja sama siswa, membangun sikap toleransi, dan membangun keberanian siswa untuk bertanya ataupun berpendapat; 4) mengefektifkan kegiatan belajar.

Pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Piaget (dalam Slameto, 2010:13) menggolongkan siswa SD (7-12 tahun) pada tahap berpikir konkret, artinya siswa belum dapat berpikir secara abstrak karena masih memerlukan interaksi dengan hal-hal konkret yang berkaitan dengan dunia sekitarnya. Pada tahap operasional konkret, anak-anak membangun konsep IPA melalui pengalaman yang diperoleh dari berinteraksi dengan teman, maupun guru. Penggunaan model *snowball throwing* dalam penelitian ini sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan minat siswa. Media video digunakan untuk memberikan pengalaman langsung dibandingkan

dengan metode ceramah yang bersifat abstrak. Penggunaan media yang memberikan pengalaman yang langsung akan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Suliswa dkk (2017: 38) menunjukkan bahwa model *snowball throwing* meningkatkan komunikasi siswa melalui penyampaian gagasan masing-masing, serta memunculkan kemampuan analitis siswa terhadap berbagai persoalan. Penelitian Anisa dani Zulfa (2017: 27) menunjukkan peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran menggunakan model *snowball throwing*. Selain itu, guru merasa terbantu untuk memunculkan minat siswa pada topik pembelajaran, serta membangkitkan sikap kerja sama dan rasa percaya diri siswa. Selanjutnya penelitian Agustiniingsih (2015: 52) menyebutkan bahwa penggunaan media video dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa, dan dapat mewakili salah satu pendekatan saintifik yaitu mengamati dengan memadukan antara melihat dan mendengar. Penelitian Sukran Ucus (2015: 402) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan akan memberikan stimulus bagi guru dan siswa, baik dari segi motivasi maupun hasil belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, membangun sikap ingin tahu siswa.

Dari uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa masih kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran antara lain dalam mupel IPA, Bahasa Jawa, dan IPS. Siswa lebih tertarik pada muatan pelajaran yang sedikit teori dan lebih banyak praktik, seperti PJOK dan mupel SBdP.
2. Pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah yaitu pada mupel IPA dan Matematika.
3. Guru kelas IV SDN Gugus Kepatihan memiliki kecenderungan menggunakan model *directive learning* dengan guru sebagai pusat dari pembelajaran. Siswa lebih cenderung mendengarkan dibandingkan mencoba.
4. Media masih terbatas pada media gambar untuk membelajarkan IPA
5. Penggunaan sumber belajar yang belum memadai. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku-buku yang disediakan di sekolah.
6. Pada muatan pelajaran IPA diperoleh data dari 145 siswa, terdapat 87 siswa dengan nilai yang belum mencapai KKM.
7. Pada mupel Matematika data dari 145 siswa, terdapat 77 siswa dengan nilai yang belum mencapai KKM.
8. Pada mupel IPS data dari 145 siswa, terdapat 73 siswa dengan nilai yang belum mencapai KKM.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini pada penggunaan model yang belum inovatif dan menyenangkan. Guru cenderung menggunakan model *directive*

*learning* dimana pembelajaran masih berpusat pada guru. Model pembelajaran merupakan pola kegiatan yang digunakan guru untuk pembelajaran yang efektif serta sebagai strategi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Penelitian ini membatasi pada hasil belajar kognitif dengan materi Macam-macam Gaya. Peneliti menguji keefektifan model *snowball throwing* berbantuan media video dibandingkan dengan model *directive learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Peneliti mengajukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

Apakah model *snowball throwing* berbantuan media video lebih efektif dibandingkan dengan model *directive learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan model *snowball throwing* berbantuan media video dibandingkan dengan model *directive learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menguji seberapa efektif model *snowball throwing* dengan bantuan media video terhadap hasil belajar IPA. Manfaat umum berkontribusi untuk mengembangkan teori belajar dan IPTEK sehingga memperbaiki kualitas pendidikan di SD.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Bermanfaat untuk melibatkan secara aktif siswa pada kegiatan pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir cepat, membangun keberanian berpendapat dan memaksimalkan perolehan hasil belajar.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Guru mampu mengembangkan model yang melibatkan dan mengaktifkan peran siswa selama kegiatan belajar, serta menambah khazanah pelaksanaan kegiatan belajar yang inovatif.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Memberikan referensi inovasi pembelajaran yang sesuai perkembangan siswa dan meningkatkan mutu pengajaran di SD.

### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

Peneliti mendapatkan pengalaman mengaplikasikan ilmu perkuliahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar yang interaktif dan menantang sekaligus membawa rasa senang pada siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan upaya manusia berinteraksi dengan lingkungan sehingga mendapat pengalaman untuk mengubah tingkah laku sesuai yang diharapkan (Slameto, 2012: 2). Djamarah dan Zein (2013: 10) menjelaskan belajar sebagai proses perubahan keterampilan, pengetahuan, dan sikap berdasarkan pengalaman serta latihan. Hamalik (2016: 106) menjelaskan maksud dari belajar untuk mengubah perilaku dengan pengalaman-pengalaman yang dilaluinya.

Menurut Uno dan Mohammad (2017: 139) belajar merupakan proses latihan serta pengalaman manusia berinteraksi dengan lingkungan untuk mencapai perubahan kebiasaan, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Widiaworo (2018:15) menjelaskan belajar sebagai kegiatan fisik serta mental untuk berinteraksi aktif dengan lingkungan untuk memperoleh perubahan. Perubahan dapat tercapai dengan baik apabila proses belajar dilalui dalam suasana yang menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi dan minat anak.

Jadi belajar merupakan kegiatan fisik serta mental yang perlu diiringi rasa senang agar membangkitkan motivasi dan minat individu untuk mencapai perubahan tingkah laku baik kebiasaan, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.



### 2.1.1.2 Teori Belajar yang Mendukung

Penelitian ini didukung oleh beberapa teori belajar antara lain:

#### 1. Kognitif Piaget

Menurut Siregar dan Nara (2015: 30) teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan seseorang dibangun melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Huda (2017: 42) menyebutkan bahwa tahap perkembangan kognitif Piaget terdiri atas:

- 1) sensorimotor (0-2 tahun)
- 2) praoperasional (2-7 tahun)
- 3) operasional konkret (7-11 tahun)
- 4) operasional formal (di atas 11 tahun)

Rifa'i dan Anni (2015: 152) menjelaskan bahwa prinsip utama belajar dalam teori kognitif Piaget yaitu: belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial, dan belajar lewat pengalaman sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa siswa SD (7-11 tahun) berada pada tahap berpikir konkret dimana siswa membangun perkembangan kognitifnya dari berinteraksi dengan lingkungan belajar, serta membutuhkan hal-hal konkret untuk mendukung perkembangan kognitifnya. Semakin aktif siswa berinteraksi dengan lingkungan belajarnya maka perkembangan kognitifnya semakin banyak. Teori kognitif mendukung penelitian ini dari segi penggunaan media video dan model *snowball throwing*. Media video memudahkan siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dalam IPA. Model *snowball throwing* membangun keaktifan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan belajarnya.

## 2. Konstruktivisme

Teori konstruktivisme berpandangan bahwa manusia menggunakan pengalaman yang dilewatinya untuk membentuk sendiri pengetahuannya. Menurut Kumala (2016:24) perkembangan kemampuan pemecahan masalah siswa berkembang baik apabila berdasar pada pemikirannya sendiri, serta melalui hasil tukar pengetahuan dengan orang lain. Menurut Huda (2017: 46) sosiokultural Vygotsky merupakan proses belajar siswa yang memerlukan interaksi sosial sehingga memudahkan siswa membangun pengetahuan barunya sendiri. Dengan pendekatan *scaffolding* (mengurangi bantuan pada siswa), siswa dapat bertanggung jawab untuk pembelajarannya sendiri. *Setting* kelas dengan kemampuan yang berbeda-beda dalam satu kelompok memudahkan siswa mengerjakan tugas yang terlalu sulit dikuasai siswa secara sendirian. Dengan demikian, siswa dapat melalui proses yang mengubah potensi dalam dirinya menjadi keterampilan yang teraktualisasi atau biasa disebut *Zone of Proximal Development (ZPD)*.

Jadi teori konstruktivisme berpandangan bahwa proses belajar anak haruslah melibatkan tanggung jawab anak terhadap proses belajarnya agar mereka dapat membentuk sendiri pengetahuannya sehingga potensi-potensi yang ada dalam diri anak dapat teraktualisasi menjadi keterampilan, pengetahuan ataupun sikap. Pembentukan pengetahuan diawali dengan kegiatan mengajukan pertanyaan. Model *snowball throwing* melatih anak membangun pengetahuannya sendiri lewat kegiatan membuat pertanyaan untuk siswa lain. Kegiatan bertanya dapat mengembangkan sikap ingin tahu siswa seperti yang tercantum dalam tujuan belajar IPA.

### 3. Behaviorisme

Menurut Wisudawati (2015:42) teori behaviorisme berpandangan bahwa proses belajar siswa berkaitan dengan pembentukan hubungan stimulus-respons. Artinya apabila guru menyajikan stimulus pembelajaran yang menarik maka menghasilkan respons ketertarikan siswa pada pembelajaran. Dalam pembelajaran, lingkungan siswa memiliki peran selama proses pembelajaran untuk membentuk reaksi antara stimulus dan respons agar diperoleh perilaku yang diinginkan. Teori behaviourisme juga berkaitan dengan teori pemberian penguatan (*reinforcement*) dan penghargaan (*reward*). Rifa'i dan Anni (2015: 132) menjelaskan bahwa setiap respons yang diikuti oleh penguatan dan penghargaan cenderung akan diulang kembali, serta akan meningkatkan kecepatan terjadinya respons. Menurut Suyono (dalam Atip, 2015: 6) apabila anak diberikan respons positif oleh pendidik maka ada kemungkinan siswa akan mengulangi kegiatan tersebut.

Disimpulkan bahwa teori behaviourisme yaitu siswa belajar melalui proses stimulus dan respons. Apabila penyajian stimulus dilaksanakan dengan sebaik mungkin, maka menghasilkan respons yang sebanding dari siswa. Pemberian penguatan dan penghargaan akan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Model *snowball throwing* memberikan stimulus yang dapat menarik perhatian siswa melalui kegiatan melempar bola kertas dengan kelompok lain. Selain itu, model ini juga memberikan penghargaan pada kelompok yang sudah berusaha mempresentasikan hasil diskusinya. Kedua kegiatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### 4. Humanisme

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 35) teori belajar humanisme merupakan teori belajar yang berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang siswa. Peran utama guru membantu siswa mengembangkan dirinya. Siregar dan Nara (2015: 37) menjelaskan bahwa siswa belajar diawali dengan belajar di lingkungan dan diikuti dengan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya sebagai usaha untuk memahami suatu konsep.

Jadi kaitan model *snowball throwing* dengan teori humanisme yaitu dengan tahap pembentukan kelompok dan diskusi kelompok sebagai usaha menginteraksikan siswa dengan orang-orang di sekitarnya agar siswa dapat mengembangkan potensi dalam dirinya sesuai dengan tahap perkembangannya.

##### **2.1.1.3 Faktor yang Memengaruhi Belajar**

Rifa'i dan Anni (2015: 78) menjabarkan bahwa proses belajar anak dipengaruhi oleh faktor dalam dan luar.

##### 1. Faktor Dalam

Proses belajar anak dipengaruhi dari faktor dalam diri anak seperti perasaan, fisik, kesehatan, kemampuan berpikir, dan kemampuan beradaptasi. Apabila kondisi kesehatan anak sedang tidak baik maka proses belajarnya berpotensi berjalan kurang maksimal. Begitu juga faktor dalam yang lainnya akan saling berpengaruh terhadap kelancaran belajar anak.

##### 2. Faktor Luar

Suasana belajar, tingkat kesukaran materi, dan setting tempat memberikan pengaruh tersendiri pada keberlangsungan belajar anak. Misalkan materi yang

sukar memerlukan persiapan pembelajaran yang jauh dari kata membosankan, menyajikan proses kegiatan yang menarik bagi anak sehingga memberikan hasil yang maksimal.

Jadi membelajarkan anak perlu memerhatikan faktor dari dalam dan luar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

## **2.1.2 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran menurut Zusnani (2013:11) yaitu upaya mencipta kondisi belajar yang memberikan kesempatan berinteraksi antar siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:5) pembelajaran adalah upaya membantu kegiatan belajar individu atau kelompok agar mencapai keefektifan dalam prosesnya. Pembelajaran merupakan kegiatan melibatkan interaksi antar siswa serta siswa dengan lingkungan sekitar untuk mencapai perilaku yang diharapkan (Huda, 2017: 6).

Menurut Widiasworo (2018: 16) keberlangsungan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya membutuhkan suasana dengan rasa senang pada diri siswa sehingga mereka penuh dengan motivasi dan antusias. Munawaroh dan Ali (2014: 165) menjelaskan bahwa keberhasilan kegiatan belajar dilihat dari banyaknya siswa yang mampu berikutserta, serta dilihat dari penguasaan, pemahaman materi dan hasil yang diperoleh siswa setelah belajar.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas komunikasi secara verbal dan nonverbal yang diwujudkan dengan kondisi menyenangkan

sehingga memotivasi siswa untuk melibatkan diri mereka dalam kegiatan-kegiatan belajar, serta memperoleh hasil belajar yang maksimal.

### **2.1.2.2 Komponen-komponen Pembelajaran**

Komponen pembelajaran menurut Rifa'i dan Anni (2015: 87) terdiri atas:

- 1) Tujuan; komponen ini akan memberikan gambaran pelaksanaan kegiatan belajar yang tepat untuk mencapai *instructional effect*.
- 2) Subyek; orang yang berkegiatan belajar.
- 3) Materi ajar; tersusun rapi dari mudah ke sukar dan jelas.
- 4) Strategi mengajarkan; langkah yang diambil untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan.
- 5) Media; alat penyalur informasi untuk mendukung proses belajar.
- 6) Penunjang belajar; hal lain yang melancarkan kegiatan belajar.

Menurut Sutrisno dan Budi (2016: 114) siswa sebagai komponen belajar memiliki pengaruh tersendiri untuk tercapainya tujuan. Siswa akan memberikan perhatian penuh pada proses pembelajaran apabila mereka memiliki motivasi menggapai yang diinginkan. Selain siswa, lingkungan belajar juga memengaruhi keberlangsungan proses pembelajaran. Mihladiz dan Meltem (2014: 296) menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang berisik dan tidak ada kerja sama yang baik memberikan dampak negatif bagi proses belajar yang menyebabkan siswa lebih suka dengan dunianya sendiri.

Pelaksanaan kegiatan belajar memuat beberapa komponen yang harus dipenuhi mulai dari tujuan hingga penunjang sehingga membawa pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar anak.

### **2.1.2.3 Pembelajaran Efektif**

Suprijono (2014: iv) menjelaskan bahwa efektivitas kegiatan belajar terlihat dari keberhasilan mengorganisasikan komponen belajar mencapai tujuan yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Menurut Susanto (2016:53) belajar dikatakan efektif apabila kegiatannya mengaktifkan individu maupun kelompok dalam proses belajar, serta mencapai belajar tuntas dengan mencapai  $\geq 75\%$ .

Uno dan Mohamad (2017: 174) menjelaskan bahwa ada beberapa indikator yang menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif yaitu:

- a. Pengurutan materi yang logis dan disusun dari mudah ke sukar.
- b. Efektifnya komunikasi mulai dari penyajian hingga keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
- c. Hasil belajar yang baik, yaitu siswa dapat mencapai  $\geq 75\%$  setelah pembelajaran.

Menurut Surya salah satu ciri keefektifan pembelajaran yaitu memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional (dalam Firdaus, 2016:63). Nuryati dan Sujadi (2017: 21) menjelaskan bahwa tes dapat digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Jadi yang dimaksud pembelajaran efektif dalam penelitian ini yaitu apabila siswa memperoleh hasil belajar  $\geq 75\%$  setelah melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Susanto (2016:5) menjelaskan hasil belajar merupakan hasil dari berkegiatan selama pembelajaran dapat berupa perubahan segi pengetahuan,

keterampilan ataupun sikap. Bloom menyebutkan hasil belajar ada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Suprijono, 2014:6). Adapun kata kerja operasional pada ranah pengetahuan yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, evaluasi, dan membuat. Djamarah dan Zain (2013: 107) menggolongkan tingkat keberhasilan proses belajar dengan perolehan hasil belajar diantaranya yaitu 1) maksimal, anak menguasai seluruh bahan ajar; 2) optimal, 76%-90% bahan ajar dikuasai anak; 3) minimal, 60%-75% bahan ajar dikuasai anak; 4) kurang, anak menguasai kurang dari 60% bahan ajar. Menurut Mulyaningsih (2014: 443) menjelaskan prestasi belajar merupakan hasil maksimal siswa setelah aktif berkegiatan belajar. Hasil dari kegiatan dalam belajar dapat diukur melalui tes. Motivasi belajar memberikan sumbangan terhadap hasil belajar, seseorang dengan motivasi besar akan menampilkan konsentrasi dan ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh, dan menyerah (Puspitorini dkk, 2014:414).

Jadi hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Penelitian ini menekankan pada hasil belajar aspek kognitif pada mupel IPA dengan mencapai  $\geq 75\%$ .

#### **2.1.4 Hakikat IPA**

##### **2.1.4.1 Pengertian IPA**

Carin dan Sund menjelaskan bahwa IPA merupakan ilmu yang tersusun secara sistematis, berlaku umum, dan diperoleh melalui kegiatan mengamati, mencoba, hingga menyimpulkan (dalam Kumala, 2016: 6). Berdasar pada pendapat tersebut, hakikat IPA mengembangkan unsur sikap, proses, produk, dan



pengaplikasian. Sebagai sikap, IPA menekankan sikap ingin tahu individu untuk menghubungkan sebab-akibat fenomena alam. Proses, mengembangkan keterampilan individu untuk melakukan percobaan dengan prosedur. Produk, fakta ataupun pengetahuan yang diperoleh individu setelah melakukan percobaan. Pengaplikasian, bentuk penerapan produk dalam kehidupan.

Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2015:22) IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan berhubungan sebab-akibatnya. IPA memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena kehidupan manusia sangat tergantung dengan alam, zat yang terkandung di alam, dan segala jenis gejala yang terjadi di alam. Oleh karena itu, Susanto (2016:167) mengartikan IPA sebagai upaya seseorang untuk memahami alam melalui pengamatan, melaksanakan prosedur, dan membuat kesimpulan.

Kumala (2016: 6) menjelaskan bahwa IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah. Dari kegiatan metode ilmiah tersebut akan mendapatkan suatu ilmu atau pengetahuan yang dapat diaplikasikan bagi umat manusia.

Jadi IPA merupakan ilmu yang mengaitkan unsur sikap, proses, produk, dan aplikasi sebagai upaya individu memahami gejala alam.

#### **2.1.4.2 Pembelajaran IPA**

Wisudawati dan Sulistyowati (2015:144) menjelaskan maksud pembelajaran IPA yaitu mengembangkan sikap ingin tahu, cara berpikir,

kemampuan belajar sehingga terbentuk kepedulian dan tanggung jawab terhadap alam. Menurut Susanto (2016: 167) pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mengembangkan IPA sebagai produk, proses, teknologi dan sikap. Dengan mengembangkan keempat unsur IPA dalam pembelajaran diharapkan siswa mendapatkan proses pembelajaran yang utuh dengan menggunakan rasa keingintahuannya untuk mengerti alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang terencana.

Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2015: 26) pembelajaran IPA merupakan suatu sistem yang terdiri atas komponen masukan pembelajaran, proses pembelajaran, dan keluaran pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran IPA antara lain: 1) berkembangnya sikap ingin tahu dan kepedulian anak terhadap hubungan alam dengan kehidupan masyarakat; 2) menambah pengetahuan anak yang dapat diterapkan di kehidupan; 3) mengembangkan keterampilan anak untuk melakukan penyelidikan, memberikan solusi, dan menyimpulkan (BSNP: 2006). Rahayuni (2016: 133) menjelaskan bahwa keluaran dari pembelajaran IPA salah satunya anak dapat berpikir secara kritis dengan menciptakan suasana belajar yang mendukung. Menurut Sulistyorini (2014:141) tujuan pembelajaran IPA berkaitan erat dengan pengembangan rasa ingin tahu anak lewat suasana belajar yang penuh rasa senang dan dapat memotivasi anak mencari tahu.

Pembelajaran IPA akan berjalan baik jika strategi belajar yang digunakan sesuai dengan masalah siswa. Sebagai pendidik, guru harus membiasakan siswa menemukan dan memecahkan sendiri masalahnya agar keterampilan metakognitif siswa berkembang dengan baik (Herlianti dkk, 2015: 149). Menurut Suryawan

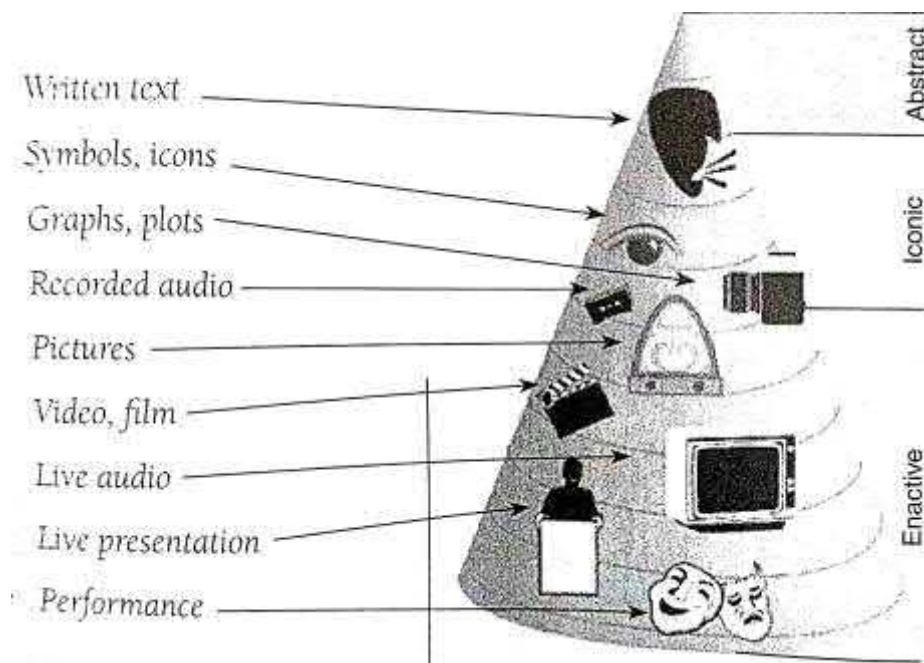
dkk(2017:4) dalam pembelajaran IPA perlu memberikan kesempatan pada anak untuk menemukan sendiri pengetahuan baru sehingga ada kepuasan belajar pada anak yang menjadikan proses belajar melekat lebih lama pada ingatan.

Pembelajaran IPA disimpulkan sebagai kegiatan belajar yang memberikan kesempatan anak untuk mencari tahu, melakukan percobaan, membuat kesimpulan dan menerapkan konsep IPA dalam kehidupan. Penelitian ini membatasi pembelajaran pada KD 3.3 tentang Macam-macam gaya, yang kemudian dijadikan sebagai acuan pembuatan instrumen tes dan pembuatan RPP.

## **2.1.5 Media Pembelajaran**

### **2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media berperan sebagai alat digunakan untuk membelajarkan siswa dengan bimbingan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran, sedangkan media sebagai sumber belajar digunakan untuk penyalur informasi bahan belajar kepada siswa dalam proses pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2013: 120). Menurut Suryani dkk (2018:3) media pembelajaran adalah segala bentuk sarana penyampaian informasi dipergunakan sesuai teori sehingga dapat menyalurkan informasi serta memberikan rangsangan kepada siswa agar lebih memerhatikan proses belajar. Bahan ajar dapat lebih diperjelas penyampaiannya menggunakan media (Kustandi dan Sutjipto, 2016: 8). Kustandi menambahkan penjelasan tentang kerucut Edgar Dale yang menjelaskan bahwa semakin konkret media yang digunakan dalam pembelajaran maka pengetahuan yang diperoleh akan semakin besar.



**Gambar 2.1** Kerucut Edgar Dale

Kempt dan Dayton menyebutkan kontribusi media dalam pembelajaran yaitu 1) menyampaikan pesan; 2) menciptakan ketertarikan anak pada proses belajar; 3) menghidupkan suasana yang interaktif; 4) kualitas pembelajaran lebih baik; dan 5) meningkatkan sikap positif anak (dalam Daryanto, 2013:6). Menurut Nugraheni (2017: 116) media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran. Media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Khoiriah dkk (2016: 76) menjelaskan bahwa guru memerlukan media yang tepat untuk menarik perhatian siswa selama pembelajaran, media membantu mengolah bahan ajar yang rumit dan kompleks menjadi lebih sederhana dan jelas, serta membuat konsep ilmu yang abstrak menjadi konkret. Menurut Widjningsih dan Abdul (2014:65) media memiliki fungsi menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga memperoleh berbagai pengalaman belajar.

Jadi media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan guru sebagai alat bantu dan sumber belajar sehingga proses penyampaian pesan pembelajaran menimbulkan rangsangan pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan siswa sehingga dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa SD/MI dalam usia operasional konkret membutuhkan media yang konkret untuk memudahkan mereka memahami pesan pembelajaran.

#### **2.1.5.2 Media Video**

Kustandi dan Sutjipto (2016:73) menjelaskan bahwa video tergolong audiovisual karena dapat dilihat dan didengar. Smaldino dkk menjelaskan bahwa video termasuk dalam kategori media berbasis komputer (dalam Suryani, dkk, 2018: 55). Video merupakan media yang menunjukkan perpaduan audio dan gambar bergerak, termasuk di dalamnya adalah DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya. Pengaruh positif penggunaan video dalam pembelajaran yaitu memotivasi anak dan meningkatkan hasil belajar anak, serta memperpanjang daya ingat anak pada bahan ajar (Febriani, 2017: 16).

Jadi video itu perpaduan antara suara dan gambar bergerak sehingga dapat menyampaikan pesan dengan kuat, menginspirasi, meningkatkan perhatian, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

#### **2.1.5.3 Kelebihan dari Media Video**

Kustandi dan Sutjipto (2016: 73) mengemukakan beberapa kelebihan dari penggunaan video dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Anak mendapatkan pengalaman dasar yang lebih lengkap, karena dapat melihat sekaligus mendengar.

- 2) Memperlihatkan peristiwa secara berulang.
- 3) Menumbuhkan minat anak dalam belajar dan mengembangkan ranah afektif, serta meningkatkan hasil belajar kognitif anak.

Jadi media video memberikan kelebihan dalam proses pembelajaran yaitu melengkapi pengalaman dasar anak karena dapat memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran anak sehingga secara tidak langsung anak sudah terlibat dalam proses belajar, dapat menyederhanakan pesan yang masih kompleks dan abstrak, serta mewujudkan suasana belajar yang senang.

## **2.1.6 Model Pembelajaran**

### **2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan langkah yang tersusun untuk mewujudkan tujuan pembelajaran lewat pengorganisasian pengalaman belajar anak (Suprijono, 2014:45). Menurut Huda (2017:73) model-model pembelajaran dirancang untuk membantu siswa belajar mengkonstruksi pengetahuan. Zusnani (2013:12) menjelaskan bahwa model pembelajaran sebagai suatu cara belajar yang menunjukkan adanya pola kegiatan yang diterapkan oleh guru untuk menciptakan kondisi belajar yang dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan pola kegiatan yang diterapkan oleh guru untuk mengorganisasikan pengalaman belajar anak agar berhasil mencapai tujuan dari pembelajaran.

### **2.1.6.2 Model *Directive Learning***

Model *directive learning* atau model pembelajaran langsung merupakan pola kegiatan yang disusun untuk membantu anak belajar yang ada kaitannya

dengan pengetahuan prosedural dan deklaratif dengan peran guru sebagai penyaji informasi (Widiasworo, 2018:164). Widiasworo menambahkan beberapa kelebihan dari model *directive learning* antara lain: 1) guru lebih dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang akan disampaikan; 2) menekankan kegiatan mendengarkan (melalui kegiatan ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi) sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini; 3) waktu untuk berbagi kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat.

Menurut Kumala (2016: 40) model *directive learning* adalah suatu model yang bersifat *teacher center*. Adapun kekurangan model *directive learning* menurut Widiasworo (2018: 171) yaitu: 1) membuat siswa menjadi sangat bergantung pada pengetahuan yang diberikan oleh guru; 2) menghilangkan sikap tanggung jawab anak pada proses belajarnya; 3) apabila materi sangat kompleks, anak tidak memiliki cukup kesempatan untuk memahami materi; 4) mengurangi antusias anak pada kegiatan belajar.

Menurut Joyce, Weil dan Calbourn *directive learning* memiliki tahapan sebagai berikut orientasi, presentasi, praktik yang terstruktur, praktik dengan bimbingan guru, dan praktik mandiri (dalam Sabilillah, 2017:44). Langkah-langkah pembelajaran *directive learning* menurut Kumala (2016: 42) yaitu 1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk belajar; 2) guru mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan; 3) guru membimbing pelatihan; 4) guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik pada anak; 5) guru memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.

Jadi *directive learning* merupakan pola kegiatan belajar yang memberikan pusat pembelajaran diperankan guru sebagai penyaji informasi bagi siswa baik dalam pengetahuan deklaratif maupun prosedural. Mupel IPA termasuk dalam pengetahuan yang memiliki prosedur-prosedur percobaan dan menjelaskan fakta yang diperoleh. Penggunaan *directive learning* kurang mendukung tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada mengembangkan sikap ingin tahu anak berdasarkan pengalaman yang diperoleh dalam pembelajaran. *Directive learning* lebih kepada *ready made*/menyajikan pengetahuan jadi sehingga menghilangkan sikap tanggung jawab anak dan rasa ingin tahu anak yang dituntut dalam pembelajaran IPA.

#### **2.1.6.3 Model Pembelajaran Kooperatif**

Manusia sebagai makhluk sosial dibantu proses belajarnya dengan model kooperatif, dengan menyajikan langkah-langkah yang berkelompok dan mengharuskan adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk membangun pengetahuan untuk menyelesaikan persoalan secara bersama (Zusnani, 2013: 17). Menurut Suprijono (2014:58) model kooperatif dapat mewujudkan pembelajaran efektif karena adanya kegiatan pembagian tugas pada anggota kelompok sehingga semua anggota kelompok harus terlibat diskusi kelompok.

Model kooperatif sekarang digunakan sebagai alternatif pembelajaran dengan *students oriented* yang mengembangkan keterampilan berpikir dan sosial melalui kegiatan diskusi kelompok, sehingga mengaktifkan semua siswa dalam kelas (Apriliyani dkk, 2015:580). *Cooperative learning* meningkatkan ide kreatif



anak dalam menerima materi melalui kegiatan bekerjasama dalam kelompok (Wantika, 2017: 46).

Model kooperatif adalah model belajar berkelompok kecil yang terdiri empat sampai enam anak dengan kemampuan akademik dan jenis kelamin berbeda (Hamdayama, 2015: 63). Pembelajaran kooperatif merupakan model belajar yang menempatkan anak dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda (Widiasworo, 2018:161). Menurut Bakhtiar dkk (2016: 212) penggunaan model pembelajaran kooperatif memberikan dampak pada motivasi siswa untuk berprestasi. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi selalu terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Huang (2017: 207) menjelaskan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta meningkatkan keterampilan siswa. Model pembelajaran kooperatif memberikan bantuan kepada anak agar saling berinteraksi dan saling memberikan dukungan kepada satu sama lain. Pembelajaran dengan model kooperatif akan meningkatkan kemampuan kognitif, perilaku siswa, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa (Pandya, 2017: 104).

Tujuan pembelajaran kooperatif untuk mengembangkan kemampuan manajemen anak terhadap waktunya untuk mengerjakan tugas dalam kelompok yang membutuhkan kerja sama anggota agar tugas akademik terselesaikan dengan baik (Oviyanti, 2014: 96).

Jadi model kooperatif adalah pola kegiatan belajar dengan berkelompok yang memiliki tujuan, pembagian tugas, dan tanggung jawab bersama, serta rasa senasib dalam satu kelompok tersebut.

### **2.1.7 Model *Snowball Throwing***

### **2.1.8 Pengertian Model *Snowball Throwing***

Menurut Hamdayama (2015: 159) model *snowball throwing* relevan digunakan pada mupel ilmu pengetahuan alam atau ilmu pasti yang memiliki rumus tetap untuk memecahkan persoalan. Model *snowball throwing* dalam pelaksanaannya perlu pantauan guru agar siswa dapat memaksimalkan belajar dalam kelompok dan saling bekerja sama antar anggota kelompok untuk menguasai bahan ajar (Purbowo, 2012:22).

Model *snowball throwing* termasuk pengembangan model pembelajaran kooperatif karena menerapkan kegiatan diskusi kelompok yang lebih menyenangkan (Shoimin, 2014: 174). Prinsip pembelajaran yang dikembangkan model *snowball throwing* yaitu: 1) mengaktifkan anak dalam kegiatan belajar; 2) mengembangkan kerja sama kelompok; 3) melibatkan partisipasi siswa dan guru; dan 4) mewujudkan rasa senang mengikuti kegiatan belajar (Hamdayama, 2015:157).

*Snowball throwing* merupakan kegiatan pembelajaran yang diadopsi dari permainan fisik dengan melempar bola kertas untuk menunjuk atau memilih orang yang akan menjawab pertanyaan yang diajukan (Huda, 2017:226). Menurut Widiasworo (2018:191) dengan *snowball throwing* memungkinkan peserta didik melakukan diskusi kelompok dan berinteraksi dengan kelompok lain. Dengan berinteraksi memberikan anak kesempatan untuk bertukar pengetahuan yang akan menambah wawasan untuk mendapatkan solusi permasalahan.

Model *snowball throwing* merupakan modifikasi membuat pertanyaan yang dibuat seperti permainan sehingga menyenangkan untuk diikuti anak selama belajar (Ludfi dkk, 2016: 107). Menurut Yuliati (2015: 67) Model *snowball throwing* mewujudkan suasana belajar yang melibatkan mental dan kinerja siswa mandiri. Dengan model *snowball throwing* membangun suasana belajar yang menyenangkan dan jauh dari kata kejenuhan. Selain itu, model *snowball throwing* juga melatih anak untuk gotong royong, sikap bertanggung jawab, komunikasi antar anggota, dan evaluasi antar kelompok.

Jadi model *snowball throwing* merupakan pola kegiatan yang menekankan pada pengembangan kemampuan anak membuat pertanyaan yang dikemas dalam bentuk permainan mengoperkan kertas yang telah dibentuk seperti bola. Model *snowball throwing* relevan digunakan pada pembelajaran IPA dengan beberapa alasan yaitu: (1) model *snowball throwing* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memotivasi anak untuk mengembangkan sikap ilmiah (sikap ingin tahu) anak melalui kegiatan membuat pertanyaan; (2) mengembangkan pembelajaran yang mencakup IPA sebagai proses yaitu dengan kegiatan berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk melakukan tugas yang diberikan atau percobaan yang akan dilakukan selaras dengan prinsip *inquiry* pada model *snowball throwing*; (3) model *snowball throwing* menciptakan pembelajaran dengan unsur IPA sebagai produk melalui kegiatan percobaan dan berdiskusi sehingga akan diperoleh fakta-fakta yang benar; (4) menciptakan pembelajaran IPA sebagai aplikasi karena prinsip model *snowball throwing* memiliki prinsip konstruktivisme dengan membangun pengetahuan anak melalui pengalaman nyata.

### 2.1.8.1 Kelebihan *Snowball Throwing*

Strategi *snowball throwing* dapat menumbuhkan sikap tanggap dan sikap terhadap pesan yang anak terima dan merespons dengan cepat pesan tersebut (Huda, 2017:226). Menurut Widyanti (2014: 102) model *snowball throwing* memiliki kelebihan yaitu meningkatkan kemampuan anak memecahkan masalah dengan suasana rasa senang dalam berkegiatan. Sikap positif anak terhadap kegiatan belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal juga dapat dikembangkan dengan model *snowball throwing* (Delisda dan Deddy, 2014: 76).

Widiasworo (2018:192) menyebutkan beberapa kelebihan penerapan model *snowball throwing* yaitu:

- 1) Mewujudkan rasa senang pada anak untuk mengikuti kegiatan-kegiatan belajar
- 2) Kemampuan berpikir anak memiliki kesempatan untuk dikembangkan dengan kegiatan membuat dan menjawab pertanyaan
- 3) Mengembangkan sikap siap anak pada berbagai kemungkinan yang dihadapi
- 4) Melibatkan secara aktif anak pada proses belajarnya
- 5) Mengefektifkan pembelajaran
- 6) Memudahkan tercapainya hasil belajar baik sikap, pengetahuan dan keterampilan
- 7) Menkuatkan karakter kerja sama, keberanian, toleransi dan cara berpikir anak.

Jadi model *snowball throwing* memiliki kelebihan yaitu (1) melatih anak untuk kemampuan berpikir cepat; (2) mengembangkan sikap ilmiah siswa melalui iklim belajar yang menyenangkan sehingga anak bersemangat untuk berpartisipasi

dalam pembelajaran; (3) mengembangkan keterampilan sosial dan menguatkan nilai-nilai karakter pada siswa; 4) mengefektifkan pembelajaran.

#### **2.1.8.2 Kekurangan *Snowball Throwing***

Menurut Huda (2017:228) penggunaan model *snowball throwing* memiliki keterbatasan pada penyampaian pengetahuan tidak dapat secara luas dan berkisar pada pengetahuan yang telah diketahui siswa, serta adanya kemungkinan kondisi kelas yang kacau ketika proses melempar bola kertas.

Hamdayama (2015: 161) menjelaskan solusi untuk mengatasi timbulnya potensi kekacauan pada proses pembelajaran dengan model *snowball throwing* yaitu:

- 1) Guru menerangkan terlebih dahulu materi yang akan didemonstrasikan secara singkat dan jelas disertai dengan aplikasinya.
- 2) Mengoptimalkan waktu dengan cara memberi batasan dalam pembuatan kelompok dan pembuatan pertanyaan.
- 3) Guru ikut serta dalam pembuatan kelompok sehingga kegaduhan bisa diatasi. Guru dapat membuat beberapa kewajiban anggota kelompok agar meminimalkan kegaduhan yang mungkin terjadi.
- 4) Memisahkan grup anak yang dianggap sering membuat kegaduhan dalam kelompok yang berbeda.
- 5) Namun, juga tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk menambahkan pemberian kuis individu dan penghargaan kelompok.

### 2.1.8.3 Langkah Pembelajaran

Adapun sintaks model *snowball throwing* menurut Shoimin (2014: 174) antara lain:

- 1) Tahap 1; penyampaian tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran serta memberikan siswa motivasi agar lebih semangat dan siap mengikuti kegiatan belajar.
- 2) Tahap 2; menyampaikan bahan ajar. Guru menyajikan bahan ajar dengan menarik pada siswa. Guru menampilkan video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
- 3) Tahap 3; pembentukan kelompok. Siswa memperhatikan prosedur pelaksanaan kegiatan *snowball throwing*, kemudian siswa membentuk kelompok belajar yang diketuai oleh satu orang.
- 4) Tahap 4; pembimbingan kelompok. Pemanggilan ketua kelompok untuk menerima tugas. Kemudian ketua kelompok menentukan pembagian tugas dan giliran dalam kelompok. Setiap kelompok diberikan 2 lembar kertas untuk membuat pertanyaan dan menuliskan nama kelompok. Setiap kelompok membentuk kertas yang berisikan nama kelompok menjadi bola, kemudian dilemparkan ke kelompok lain. Masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diperoleh.
- 5) Tahap 5; evaluasi. Anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan jawaban pertanyaan kelompok lain.

- 6) Tahap 6; memberikan penilaian dan penghargaan. Guru memberikan penguatan dan penilaian terhadap jawaban yang telah disampaikan guru, serta memberikan penghargaan atas usaha kelompok.

Sedangkan menurut Huda (2017: 227) langkah-langkah pembelajaran model *snowball throwing* sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada teman sekelompoknya.
4. Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Siswa membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama 15 menit.
6. Setelah siswa mendapat satu bola, ia diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut secara bergantian.
7. Guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menggunakan langkah-langka pembelajaran model *snowball throwing* menurut Shoimin Shoimin (2014: 174) yaitu: 1) menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa; 2)

menyampaikan bahan ajar; 3) pembentukan kelompok; 4) pembimbingan kelompok; 5) evaluasi; 6) memberikan penilaian dan penghargaan.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, diantaranya yaitu:

- 1) Penelitian Arindra Ikhwan Nur Huda dkk (2018: 51) pada kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantoro menunjukkan bahwa model *snowball throwing* memengaruhi pola interaksi antar siswa dan menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran. Selain itu, model *snowball throwing* juga memengaruhi peningkatan rata-rata hasil belajar matematika dari 37,34 menjadi 68,34.
- 2) Penelitian Lidya Natalia Sartono (2017: 83) menunjukkan bahwa metode *snowball throwing* efektif untuk meningkatkan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Jaka Mulya Kota Bekais dengan kenaikan sebesar 6,808. Sebelum penggunaan model *snowball throwing* rata-rata hasil belajar sebesar 58,91, sedangkan setelah penggunaan metode *snowball throwing* rata-rata hasil belajar menjadi 66,72. Selain itu, metode *snowball throwing* dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran.
- 3) Penelitian Naniek Kusumawati (2017: 1) menunjukkan bahwa model *snowball throwing* dapat memengaruhi hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Bondrang Kabupaten Ponorogo, dimana diperoleh hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 83,23 dan pada kelas kontrol adalah 71,47.
- 4) Penelitian Ni Putu Krisna Dewi dkk (2017: 9) pada kelas V SD Gugus I Kecamatan Sukasada menunjukkan hasil bahwa hasil belajar IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *snowball throwing*



memperoleh skor rata-rata 20,9 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*, yang dimana kelompok siswa tersebut hanya memperoleh skor rata-rata yaitu 18,6.

- 5) Penelitian Kd. Ayu Susanti dkk (2014: 7) menunjukkan hasil bahwa rata-rata nilai hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai Denpasar pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media konkret (76,09) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diberi perlakuan berupa penerapan pembelajaran konvensional (67,88).
- 6) Penelitian Dw Ayu Pamela dkk (2014: 7) menunjukkan hasil bahwa siswa kelas IV SD Gugus Ubud Kabupaten Gianyar yang mengikuti model pembelajaran *snowball throwing* memiliki motivasi belajar tinggi, rata-rata skor pemahaman konsep IPA mencapai 37,2. Skor tersebut dikategorikan sangat tinggi.
- 7) Penelitian Feni Anisa dan Zulfa Dewina (2017: 23) menunjukkan siswa kelas IV SDN Klender yang dibelajarkan dengan model *snowball throwing* memperoleh hasil belajar IPA lebih tinggi dibandingkan siswa kelas yang tidak dibelajarkan dengan model *snowball throwing*. Rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibelajarkan dengan model *snowball throwing* mencapai 83,52.
- 8) Penelitian I Kd. Sri Putra dkk (2017) menunjukkan bahwa model *snowball throwing* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas

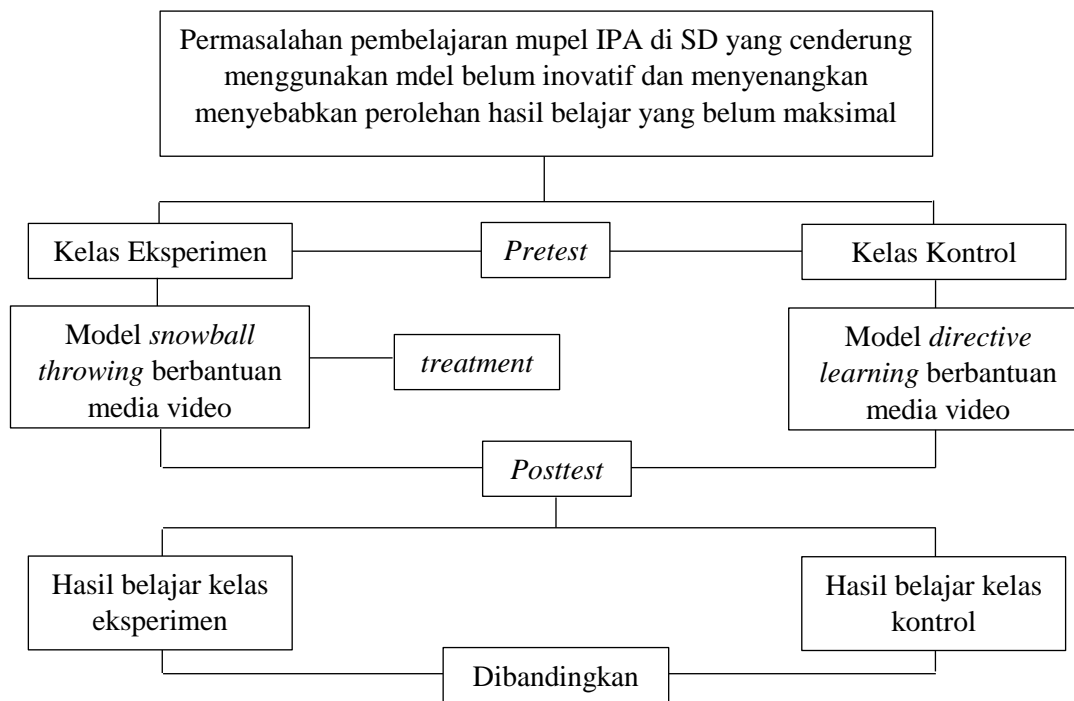
V SD Gugus IV Kecamatan Kubu, Kabupaten hingga mencapai  $M=23,50$  dengan kategori tinggi.

- 9) Penelitian I Kt. Sandi dkk (2014) menunjukkan bahwa model *snowball throwing* lebih unggul untuk meningkatkan hasil belajar IPA dibandingkan model konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng. Model pembelajaran *snowball throwing* dalam kelompok eksperimen, menunjukkan bahwa skor tertinggi hasil *posttest* adalah 19 dan skor terendah adalah 10.

Berdasarkan penelitian yang mendukung tersebut disimpulkan bahwa baik *snowball throwing* maupun media video dapat mewujudkan kegiatan belajar yang lebih efektif. Beberapa penelitian tersebut digunakan untuk mendukung penelitian yang berjudul “Keefektifan Model *Snowball Throwing* berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen”.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini digambarkan dalam kerangka berpikir berikut:



**Gambar 2.2** Kerangka Berpikir

Ditemukan permasalahan di SD Gugus Kepatihan yang perlu diberikan alternatif pemecahan. Kemudian peneliti menentukan 2 sampel sebagai perwakilan populasi. Kedua sampel tersebut dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum memberikan *treatment* pada sampel eksperimen, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal anak. Setelah mengetahui kesamaan kemampuan awal kelas eksperimen dan kontrol maka diberlakukan pembelajaran sebanyak empat kali dengan media yang sama yaitu video. Penggunaan model yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan model *snowball throwing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *directive learning*. Kemudian diberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar kedua kelas. Setelah diketahui hasil belajarnya, maka hasil belajar kedua kelas dibandingkan.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

$H_a$  : Model *snowball throwing* berbantuan media video pembelajaran efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan pihak kanan memperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,498 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,673 sehingga dituliskan menjadi  $t_{hitung} (2,498) > t_{tabel} (1,673)$  maka disimpulkan  $H_a$  diterima (rata-rata hasil belajar IPA kelas eksperimen  $>$  rata-rata hasil belajar IPA kelas kontrol). Pada uji  $n$ -gain memberikan hasil bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar IPA kelas eksperimen pada kategori sedang (0,39), sedangkan pada peningkatan rata-rata hasil belajar IPA kelas kontrol pada kategori rendah (0,21). Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar mupel IPA kelas eksperimen (78,18) lebih tinggi dibandingkan peningkatan kelas kontrol (72,73).

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dan uji  $n$ -gain maka disimpulkan bahwa  $H_a$  dalam penelitian ini diterima yaitu model *snowball throwing* berbantuan media video pembelajaran efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Kepatihan Kota Kebumen.

#### **5.2 Saran**

##### **5.2.1 Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan siswa diharapkan dapat berdiskusi aktif dalam memecahkan masalah.

### **5.2.2 Bagi Guru**

Bagi guru disarankan untuk menjadikan model *snowball throwing* sebagai salah satu alternatif model yang digunakan di kelas agar kegiatan belajar lebih bervariasi, serta media video dalam pembelajaran lebih banyak digunakan agar siswa lebih termotivasi dan kreatif.

### **5.2.3 Bagi Sekolah**

Penggunaan model *snowball throwing* diharapkan memberikan referensi bagi guru-guru di SDN Gugus Kepatihan Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen untuk mengembangkan model yang inovatif dan menyenangkan sehingga kualitas pembelajaran akan menjadi lebih baik.

### **5.2.4 Bagi Penelitian Selanjutnya**

Hasil penelitian ini disarankan agar digunakan secara bijak dalam penelitian mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*. Vol. 4 (1).
- 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*. Vol. 4, No. 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*. Vol. 3, No. 1 (pISSN: 2477-3859).
- Apriliyani, Berry Frisky dkk. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berorientasi Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Square dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Ketuntasan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 4 (1).
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakhtiar dkk. 2016. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Titrasi Asam Basa di Kelas XI SMA N 6 Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol. 4 (2).
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- 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*. Vol. 5, No. 2.
- Delisda, Dede dan Deddy Sofyan. 2014. Perbandingan Prestasi Belajar antara yang Mendapatkan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3 (2).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Anwar Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Jaya.
- Febriani, Corry. 2017. Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 5 (1).

- Firdaus, Andi Mulawakkan. 2016. Efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing. *Jurnal Tadris Matematika*. Vol. 9 (1).
- Ginting, Masta. 2017. *Snowball Throwing Learning Model Implementation in order to Increase Student Civic Education Learning Outcomes*. *Journal of Arts, Science and Commerce*. Vol. 8, No. 3.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Rosda.
- Hamdayama, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hanum, Umi dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekskresi. *Jurnal Bio Education*. Vol. 4 (2).
- Huang, Mei Yao et all. 2017. Effects of cooperative learning and concept mapping intervention on critical thinking and basketball skills in elementary school. *Jurnal Thinking skills and creativity* (23).
- Huda, Arindra Ikhwan Nur dkk. 2018. Perbedaan Model Pembelajaran Numbered Head Together dan Snowball Throwing ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD. *JKPM*. Vol. 5 (1).
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khoiriah dkk. 2016. The Effect of Multimedia Based Teaching Materials in Science Toward Students Cognitive Improvement. *JPII*. Vol. 5 (1).
- Kumala, Farida Nur. 2016. *Pembelajaran IPA SD*. Malang: Ediide Infografika.
- Kurniawan, Moh.Usman. 2017. Perbedaan Hasil Pembelajaran Akutansi Menggunakan Metode Snowball Throwing dan Metode Konvensional pada Siswa Kelas XI IPS SMAN ARJASA. *Jurnal Akutansi dan Pendidikan*. Vol. 6 (1).
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- 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*. Vol. 2, No. 1.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ludfi, Achmad Deny dkk. 2016. Pengaruh Teknik Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Permasalahan Sosial. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1 (2).
- Lusiyanti, Pramesti Mega dan Sri Hartati. 2017. Keefektifan Model NHT terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *JLJ*. Vol. 6 (2).



- Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mihladiz, Gulcan dan Meltem Duran. 2014. Views of Elementary Education Students Related to Science and Technology Teaching Process. *Jurnal Social and Behavioral Sciences*. Vol. 141.
- Mulyaningsih, Indrati Endang. 2014. Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 20 (4).
- Munawaroh, Mumun dan Ali Alamuddin. 2014. Pengaruh Penerapan Model Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi. *Jurnal EduMa*. Vol. 3 (2).
- Munib, Achmad. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol. 7 (2).
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Nuryati, Sri dan A.A Sujadi. 2017. Komparasi Pembelajaran Snowball Throwing dan STAD terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Kemampuan Awal. *Jurnal Maju*. Vol. 4 (2).
- Oviyanti, LD. 2014. Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Bervisi SETS terhadap Hasil Belajar Koloid. *Jurnal Chemistry in Education*. Vol. 3 (1).
- Pamella, Dw Ayu, dkk. 2014. Pengaruh Model *Snowball Throwing* dan Motivasi Belajar terhadap Pemahaman IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2, No. 1.
- Pandya, Shefali. 2017. Interaction Effect of Cooperative Learning Model and Students Implication Theory of Intelligence on Student Engagement in Mathematics. *APJECT*. Vol. 3 (1).
- Purbowo, Gallant dkk. 2012. Keefektifan Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan LKS. *UJME*. Vol. 1 (1).
- Puspitorini, Retno dkk. 2014. Pengaruh Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Vol. 33 (3).
- 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*. Vol. 2, No. 1.
- Putri, Ika Savira dan Nina Agustyaningrum. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Instruction dan Snowball Throwing ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 51 Batam. *Jurnal Mercumatika*. Vol. 1 (2).

- Rahayuni, Galuh. 2016. Hubungan Keterampilan Berpikir Kritis dan Literasi Sains pada Pembelajaran IPA terpadu dengan Model PBM dan STM. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. Vol. 2 (2).
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Sabilillah, Ikina dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMAN 4 Karawang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol. 6 (1).
- 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*. Vol.2, No. 1.
- Sartono, Lidya Natalia. 2017. Pengaruh Metode Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Matematika SD. *Elementary School Education Journal*. Vol. 1 (1).
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indah.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bndung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2014. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, Sri. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Sains Berbasis ICT atau TIK di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 31 (2).
- Suliswa dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. Vol. 2 (1).
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supu, Suka Fratiwi. 2018. Effectivieness of the Implementation of Cooperative Leraning Model of TPS-Snowball Throwing Type in Mathematics Learning of Class VII Student at SMPN 5 Maros. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 6, No. 2.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda.

- Suryawan, Ari dkk. 2015. Pengembangan Instrumen Performance Assesment Praktikum Bervisi SETS untuk Mengukur Keterampilan Proses Sains. *JPE*. Vol. 4 (1).
- Susanti, Kd. Ayu, dkk. 2014. Pengaruh Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugusi Gusti Ngunah Rai Denpasar. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol.2, No. 1.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutrisno, Vliant Lukad dan Budi Tri. 2016. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 6 (1).
- Ucus, Sukran. 2015. Elementary School Teachers; Views on Game-based Learning as a Teaching Method. *Jurnal Social and Behavioral Sciences* 186 (401-409).
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. 2017. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menyenangkan (PAILKEM)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wantika, Restu Ria. 2017. Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI berdasarkan Teori Beban Kognitif. *Jurnal Buana Pendidikan*. Vol. 12 (3).
- Widiasworo, Erwin. 2018. *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Widjningsih, Sugiyono dan Abdul Gafur. 2014. Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran Teknik Draping Berbantuan Video di Perguruan Tinggi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Vol. 33 (1).
- Widyanti, Tri. 2014. Keefektifan Pembelajaran Model *Snowball Throwing* Berbantuan CD Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Kreano*. Vol 5 (1).
- Wijayanthi, Made Renny, dkk. 2014. Penerapan Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2, No. 1.
- Wisudawati, Asih Wdi dan Eka Sulistyowati. 2015. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zusnani, Ida. 2013. *Pendidikan Kerpibadian Siswa SD-SMP*. Yogyakarta: Tugu