



**KEEFEKTIFAN MODEL *SNOWBALL THROWING*  
BERBANTUAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP  
HASIL BELAJAR MUPEL IPS KELAS IV SDN GUGUS  
KI AGENG SELO GROBOGAN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Fitria Nur Rachma  
1401416257**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Groboogan” karya,

nama : Fitria Nur Rachma

NIM : 1401416257

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 28 Agustus 2020

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Pembimbing,



Dra. Arimi Estiastuti, M.Pd.

NIP. 195806191987022001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan” karya,

nama : Fitria Nur Rachma  
NIM : 1401416257  
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 29 September 2020.



Semarang, 29 September 2020

Sekretaris,

Dr. Deni Setiawan, S.Sn. M. Hum.

NIP. 198005052008011015

Penguji I,

Dra. Mu'nisah, M.Pd.

NIP. 195506141988032001

Penguji II,

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195612011987031001

Penguji III,

Dra. Arini Estiasuti, M.Pd.

NIP. 195806191987022001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Fitria Nur Rachma

NIM : 1401416257

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

judul : Keefektifa Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media  
*Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas IV SDN  
Gugus Ki Ageng Selo Grobogan

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 yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Agustus 2020

Peneiti,



Fitria Nur Rachma

NIM. 1401416257

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (QS. Al-Mujadalah: 11)
2. Guru terbaik adalah Guru yang menunjukkan ke mana Siswa harus mencari, tetapi tidak memberi tahu apa yang harus dilihat. (Alexandra K. Trenfor)

### **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, skripsi ini peneliti persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Rustamaji dan Ibu Aminah yang selalu mendoakan, memberi semangat, dan memberi dukungan secara finansial demi kesuksesan dan kelancaran dalam menyusun skripsi ini.

## ABSTRAK

**Rachma, Fitria Nur.** 2020. *Keefektifan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. 323 Halaman.

Penelitian ini didasarkan pada data pra penelitian di SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan, yang terdiri dari 11 sekolah dengan total 265 siswa dan terdapat 114 siswanya dengan nilai mupel IPS di bawah KKM. Faktor penyebabnya yaitu guru kurang menggunakan variasi model dan media pembelajaran. Hal ini berakibat juga pada minimnya antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran mupel IPS menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo dan menguji keefektifan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* terhadap hasil belajar mupel IPS materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* atau eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah 265 siswa kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo, dan yang menjadi sampel adalah 19 siswa kelas IV SDN Wandankemiri sebagai kelas uji coba, 23 siswa kelas IV SDN 1 Jenengan sebagai kelas eksperimen, dan 25 siswa kelas IV SDN 2 Jenengan sebagai kelas kontrol dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran model *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* berkriteria sangat tinggi yaitu 87,6%. Model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* juga efektif terhadap hasil belajar mupel IPS materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam. Dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,208 > 1,680$ ), maka  $H_0$  ditolak dan hasil uji *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 0,645 daripada kelas kontrol yaitu 0,404 dengan kriteria rendah.

Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* dapat meningkatkan aktifitas siswa dan efektif terhadap hasil belajar siswa mupel IPS materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan. Saran penelitian ini adalah hendaknya guru memperhatikan pemilihan penerapan model pembelajaran sehingga siswa aktif dan hasil belajar optimal.

**Kata Kunci:** Hasil belajar; IPS; *Snowball Throwing*; *Powerpoint*

## PRAKATA

Puji dan syukur peneliti sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, dan karunia-Nya karena penyusunan skripsi berjudul “Keefektifan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan”. Adapun kesuksesan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari pihak-pihak terkait.

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Drs. Dr. Edy Purwanto, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Mu'nisah, M.Pd., selaku Dosen Penguji I;
5. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji II;
6. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., selaku Dosen Penguji III;
7. Nurhadiyanto, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Dinas Pendidikan Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan;
8. Kuswati, S.Pd. SD., Kepala SDN 1 Jenengan, Sri Kuswati, S.Pd. SD., Kepala SDN 2 Jenengan, dan Kusmantara, S.Pd. SD., Kepala SDN Wandankemiri Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan;
9. Guru Kelas siswa kelas IV SDN 1 Jenengan, SDN 2 Jenengan, dan SDN Wandankemiri.

Peneliti berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkan. Peneliti sadar terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, maka dari itu diperlukan kritik dan saran untuk perbaikan penyusunan laporan penelitian. Sekian dan terimakasih.

Semarang, 29 September 2020  
Peneliti,



Fitria Nur Rachma NIM.  
1401416257

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	10
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	11
1.6.1 Manfaat Teoretis .....	11
1.6.2 Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
2.1 Kajian Teoritis .....	13
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	13
2.1.1.1 Pengertian Belajar .....	13
2.1.1.2 Teori Belajar .....	14
2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar .....	17
2.1.1.4 Ciri-Ciri Belajar .....	19



2.1.1.5	Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	20
2.1.1.6	Pengertian Pembelajaran .....	21
2.1.1.7	Komponen-Komponen Pembelajaran .....	22
2.1.2	Hakikat Model Pembelajaran .....	23
2.1.2.1	Pengertian Model Pembelajaran .....	23
2.1.2.2	Unsur-Unsur Model Pembelajaran .....	24
2.1.2.3	Model Pembelajaran Kooperatif .....	25
2.1.2.4	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> .....	28
2.1.2.5	Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> .....	33
2.1.3	Media Pembelajaran .....	35
2.1.3.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	35
2.1.3.2	Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran. ....	35
2.1.3.3	Fungsi Media Pembelajaran .....	37
2.1.3.4	Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	38
2.1.4	Media <i>Powerpoint</i> .....	39
2.1.4.1	Pengertian Media <i>Powerpoint</i> .....	39
2.1.4.2	Kelebihan Media <i>Powerpoint</i> .....	40
2.1.4.3	Kekurangan Media <i>Powerpoint</i> .....	41
2.1.5	Hasil Belajar .....	42
2.1.5.1	Pengertian Hasil Belajar .....	42
2.1.5.2	Klasifikasi Hasil Belajar .....	43
2.1.6	Hakikat Pendidikan IPS di SD .....	44
2.1.6.1	Pengertian IPS di SD .....	44
2.1.6.2	Tujuan Pendidikan IPS di SD .....	47
2.1.6.3	Ruang Lingkup Pendidikan IPS di SD .....	48
2.1.6.4	Pembelajaran IPS di SD .....	48
2.1.7	Aktivitas Belajar Siswa .....	59
2.1.8	Implementasi Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> Berbantuan Media <i>Powerpoint</i> pada Mata Pelajaran IPS SD .....	61
2.2	Kajian Empiris .....	62
2.3	Kerangka Berpikir .....	70

2.4	Hipotesis Penelitian .....	74
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>75</b>
3.1	Desain Penelitian .....	75
3.1.1	Pendekatan .....	75
3.1.2	Jenis Penelitian .....	76
3.1.3	Desain Eksperimen .....	76
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	78
3.2.1	Tempat Penelitian .....	78
3.2.2	Waktu Penelitian .....	78
3.3	Prosedur Penelitian .....	80
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian .....	82
3.4.1	Populasi .....	82
3.4.2	Sampel .....	84
3.5	Variabel Penelitian .....	85
3.5.1	Variabel Bebas .....	85
3.5.2	Variabel Terikat .....	86
3.6	Definisi Operasional Variabel .....	86
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	89
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data. ....	89
3.7.1.1	Tes .....	89
3.7.1.2	Observasi .....	90
3.7.1.3	Dokumentasi .....	91
3.7.1.4	Wawancara .....	91
3.7.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	92
3.7.2.1	Uji Validitas Instrumen .....	92
3.7.2.2	Uji Reliabilitas Instrumen .....	94
3.7.2.3	Uji Tingkat Kesukaran .....	96
3.7.2.4	Daya Pembeda .....	98
3.8	Teknik Analisis Data .....	101
3.8.1	Analisis Data Awal .....	101
3.8.1.1	Uji Normalitas .....	101

3.8.1.2 Uji Homogenitas .....	102
3.8.2 Analisis Data Akhir .....	102
3.8.2.1 Uji Prasyarat .....	103
3.8.2.2 Pengujian Hipotesis (Uji T-Test) .....	104
3.8.2.3 Uji Peningkatan Skor Rata-rata ( <i>N-Gain</i> ) .....	105
3.8.2.4 Analisis Data Deskriptif Aktivitas Siswa .....	106
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>107</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	107
4.1.1 Hasil Belajar Siswa .....	107
4.1.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	109
4.1.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	110
4.1.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	111
4.1.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..	112
4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	113
4.1.7 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	115
4.1.8 Aktivitas Siswa .....	117
4.1.8.1 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	117
4.1.9 Deskripsi Pelaksanaan Proses Belajar .....	120
4.1.9.1 Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kelas Kontrol .....	121
4.1.9.2 Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	123
4.2 Pembahasan .....	126
4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti .....	126
4.2.1.1 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	126
4.2.1.2 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	128
4.2.1.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	132
4.2.2 Implikasi Penelitian .....	135
4.2.2.1 Implikasi Teoritis .....	135
4.2.2.2 Implikasi Praktis .....	136
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis .....	137

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>138</b>
5.1 Simpulan .....	138
5.2 Saran .....	139
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>141</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Persentase Hasil Belajar IPS .....	6
<b>Tabel 2.1</b> Struktur Kurikulum SD/MI .....	50
<b>Table 2.2</b> KI dan KD IPS .....	51
<b>Tabel 3.1</b> Data Siswa Kelas IV .....	83
<b>Tabel 3.2</b> Defini Operasional Variabel .....	86
<b>Tabel 3.3</b> Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba .....	94
<b>Tabel 3.4</b> Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba .....	96
<b>Tabel 3.5</b> Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba .....	97
<b>Tabel 3.6</b> Klasifikasi Daya Pembeda .....	99
<b>Tabel 3.7</b> Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba .....	100
<b>Tabel 3.8</b> Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba .....	100
<b>Tabel 3.9</b> Kriteria Indeks N-Gain .....	105
<b>Tabel 3.10</b> Kriteria Aktivitas Siswa .....	106
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	108
<b>Tabel 4.2</b> Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	110
<b>Tabel 4.3</b> Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	111
<b>Tabel 4.4</b> Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	112
<b>Tabel 4.5</b> Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	113
<b>Tabel 4.6</b> Uji <i>T-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	114
<b>Tabel 4.7</b> Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	115
<b>Tabel 4.8</b> Jadwal Pembelajaran Kelas Kontrol .....	121
<b>Tabel 4.9</b> Jadwal Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	123

## DAFTAR DIAGRAM

<b>Diagram 1.1</b> Persentase Hasil Belajar IPS .....	7
<b>Diagram 4.1</b> Peningkatan Hasil Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	116
<b>Diagram 4.2</b> Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	118
<b>Diagram 4.3</b> Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	119

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2.1</b> Kerangka Berpikir Penelitian .....	73
<b>Bagan 3.1</b> Prosedur Penelitian .....	80

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 2.1</b> Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	36
<b>Gambar 3.1</b> Desain Penelitian .....	77
<b>Gambar 3.2</b> Indeks Daya Pembeda .....	98



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	148
Lampiran 2 Penggalan Silabus Kelas Eksperimen .....	151
Lampiran 3 Perangkat RPP dan Lampiran Kelas Eksperimen .....	155
Lampiran 4 Penggalan Silabus Kelas Kontrol .....	196
Lampiran 5 Perangkat RPP dan Lampiran Kelas Kontrol .....	202
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Uji Coba .....	240
Lampiran 7 Instrumen Soal Uji Coba .....	249
Lampiran 8 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	260
Lampiran 9 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba .....	261
Lampiran 10 Lembar Validasi Soal Uji Coba Bentuk Pilihan Ganda .....	262
Lampiran 11 Daftar Hasil Tes Uji Coba .....	271
Lampiran 12 Skor Tertinggi Hasil Tes Uji Coba .....	272
Lampiran 13 Skor Terendah Hasil Tes Uji Coba .....	273
Lampiran 14 Analisis Validitas, Reliabilitas, Indeks Kesukaran, dan Daya Pembeda Hasil Tes Uji Coba .....	274
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba .....	280
Lampiran 16 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	282
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	287
Lampiran 18 Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	288
Lampiran 19 Hasil <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	289
Lampiran 20 Hasil <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	290
Lampiran 21 Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	291
Lampiran 22 Hasil <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	292
Lampiran 23 Hasil <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	293
Lampiran 24 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> .....	294
Lampiran 25 Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> .....	295
Lampiran 26 Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> .....	296
Lampiran 27 Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> .....	297
Lampiran 28 Analisis Uji Hipotesis .....	298
Lampiran 29 Analisis Uji N-Gain .....	299

Lampiran 30 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....	302
Lampiran 31 Hasil Skor Aktivitas Siswa .....	306
Lampiran 32 Surat Validasi Instrumen .....	308
Lampiran 33 Surat Ijin Penelitian .....	309
Lampiran 34 Surat Balasan Ijin Penelitian .....	310
Lampiran 35 Dokumentasi .....	313
Lampiran 36 Daftar Jurnal .....	317

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah hak hidup manusia yang harus dipenuhi. Sulit bagi suatu kelompok manusia dapat berkembang dengan aspirasi (cita-cita) tanpa adanya pendidikan. Pendidikan akan mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan kehidupan manusia. Perkembangan juga terjadi dalam dunia teknologi yang memberi pengaruh terhadap dunia pendidikan. Pendidikan dan IPTEK adalah dua hal yang saling berpengaruh dan berkaitan satu sama lain serta menjadi kebutuhan bagi setiap manusia.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal I tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk menyiapkan anak di masa yang akan datang melalui bimbingan, latihan dan pengajaran serta dengan memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki serta kepribadiannya.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan

efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 1 Ayat 16 menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Terdapat dua dimensi kurikulum yaitu yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyatakan bahwa kurikulum 2013 diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi dua dimensi kurikulum. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 menjelaskan tentang Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang penting bagi siswa, dapat diketahui bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. Dalam Depdiknas (2006: 4) "IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu social yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial". Menurut *National Council for the Social Studies (NCSS)* (2015) mengidentifikasi sosial studies atau Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui muatan pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Dengan pendekatan, metode, dan media yang tepat, dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pendidikan IPS di Indonesia yaitu menjadi warga negara yang memiliki penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat, dan menjadi warga negara yang baik. Menurut Gunawan (2016: 38) Ilmu Pengetahuan Sosial disebut juga sebagai bidang keilmuan yang sangat dinamis karena mempelajari perkembangan keadaan masyarakat. Berdasarkan penjabaran tersebut, bidang studi IPS merupakan pembelajaran yang kompleks dan abstrak. Sehingga baik pendidik dan peserta didik harus berusaha keras agar dapat memahami materi bidang studi IPS dan diperlukan kemampuan mengingat yang tinggi.

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada SD/MI adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kompetensi muatan pelajaran IPS diantaranya: (1) Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jatidiri bangsa Indonesia; (2) Mengenal konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) Menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat; (5) Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warganegara Indonesia; (6) Menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) Meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia;

(8) Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia. Adapun ruang lingkup IPS SD ialah: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan data pra penelitian yang diperoleh melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi di SDN Gugus Ki Ageng Selo pada siswa kelas IV kecamatan Klambu, diperoleh beberapa kendala dalam pembelajaran IPS. Kendala yang dijumpai diantaranya adalah antusiasme dan keterlibatan siswa yang masih kurang. Mengingat materi IPS yang kompleks, sehingga saat penjelasan materi oleh guru siswa diam mendengarkan penjelasan atau mencatat materi pokok sehingga siswa tidak mendapatkan kesan menarik terhadap pembelajaran dan cenderung pasif. Masalah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya guru menggunakan metode ceramah kemudian meminta siswa membaca dan mencatat materi IPS yang memiliki cakupan materi yang luas, siswa juga kurang terlibat aktif pada pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut, model pembelajaran yang digunakan guru cenderung pada model pembelajaran *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung dan pembelajaran berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan penjelasan serta melaksanakan kegiatan yang disampaikan oleh guru. Misalnya setelah kegiatan diskusi, siswa tidak menyampaikan hasil diskusi tetapi hanya menyimak jawabannya sudah sesuai dengan yang disampaikan oleh guru atau tidak sehingga siswa kurang mendapatkan kemampuan menyampaikan pendapat dengan baik.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Ditunjukkan pada pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam, terdapat sebagian kecil siswa yang mampu menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi beserta contohnya. Kesulitan dalam penanaman konsep materi ajar dikarenakan media yang disediakan di kelas belum bisa digunakan untuk memahami siswa terhadap materi IPS yang masih bersifat abstrak,

ketiadaan media seperti *speaker* dan LCD sehingga menjadi salah satu hambatan mengembangkan media yang memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif memicu rasa ingin tahu siswa. Dengan kondisi tersebut, guru hanya mampu mengajar menggunakan media gambar yang ada pada buku pegangan guru dan juga buku pegangan siswa.

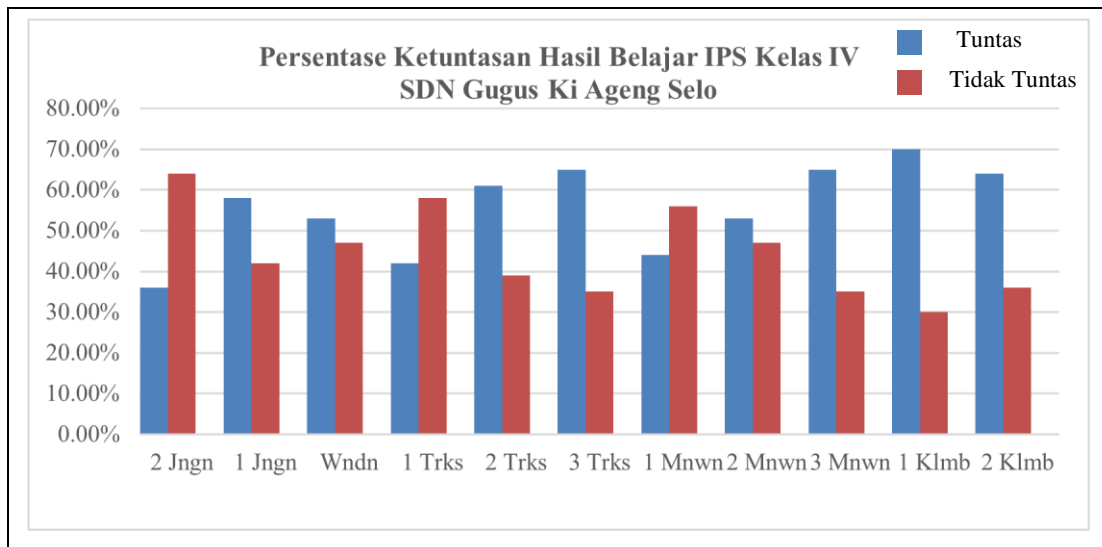
Data kualitatif pra penelitian didukung dengan data kuantitatif yaitu hasil belajar IPS siswa kelas IV Penilaian Tengah Semester (PAS) genap siswa tahun 2019 / 2020. Data yang ditunjukkan SDN 2 Jenengan dengan KKM 70 hasil ketercapaian siswa sebanyak 9 dari 25 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 36 % siswa telah mencapai KKM, SDN 1 Jenengan dengan KKM 70 hasil ketercapaian siswa sebanyak 14 dari 23 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 58% siswa telah mencapai KKM, SDN Wandankemiri dengan KKM 70 hasil ketercapaian siswa sebanyak 10 dari 19 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 53% siswa telah mencapai KKM, SDN 1 Terkesi dengan KKM 65 hasil ketercapaian siswa sebanyak 5 dari 12 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 42% siswa telah mencapai KKM, SDN 2 Terkesi dengan KKM 65 hasil ketercapaian siswa sebanyak 23 dari 38 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 61% siswa telah mencapai KKM, SDN 3 Terkesi dengan KKM 65 hasil ketercapaian siswa sebanyak 19 dari 29 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 65% siswa telah mencapai KKM, SDN 1 Menawan dengan KKM 67 hasil ketercapaian siswa sebanyak 12 dari 27 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 44% siswa telah mencapai KKM, SDN 2 Menawan dengan KKM 67 hasil ketercapaian siswa sebanyak 9 dari 17 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 53% siswa telah mencapai KKM, SDN 3 Menawan dengan KKM 67 hasil ketercapaian siswa sebanyak 17 dari 26 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 65% siswa telah mencapai KKM, SDN 1 Klambu dengan KKM 70 hasil ketercapaian siswa sebanyak 19 dari 27 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 70% siswa telah mencapai KKM, dan SDN 2 Klambu dengan KKM 70 hasil ketercapaian siswa

sebanyak 14 dari 22 siswa telah mencapai KKM atau sebanyak 64% siswa telah mencapai KKM. Oleh karena itu SDN Gugus Ki Ageng Selo belum mencapai hasil maksimal dalam hasil belajar mupel IPS.

**Tabel 1.1** Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Kriteria		Persentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	SDN 1 JENENGAN	23	70	14	9	58%	42%
2.	SDN 2 JENENGAN	25	70	9	16	36%	64%
3.	SDN WANDANKEMIRI	19	70	10	9	53%	47%
4.	SDN 1 TERKESI	12	65	5	7	42%	58%
5.	SDN 2 TERKESI	38	65	23	15	61%	39%
6.	SDN 3 TERKESI	29	65	19	10	65%	35%
7.	SDN 1 MENAWAN	27	67	12	15	44%	56%
8.	SDN 2 MENAWAN	17	67	9	8	53%	47%
9.	SDN 3 MENAWAN	26	67	17	9	65%	35%
10.	SDN 1 KLAMBU	27	70	19	8	70%	30%
11.	SDN 2 KLAMBU	22	70	14	8	64%	36%
JUMLAH TOTAL		265		151	114		





**Diagram 1.1** Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2019/2020

Capuno, Reylan dkk (2019: 685) dalam penelitiannya menyarankan agar para guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa, karena melalui penggunaan media itu melibatkan siswa, maka dapat membantu penyampaian pengetahuan kepada siswa, dan memotivasi siswa. Piaget (dalam Rifa'i, 2016: 33-35) bahwa anak pada usia 7-11 tahun mengalami tahap perkembangan kognitif operasional konkret artinya anak dapat mengoperasikan logika, tetapi berbantuan benda nyata. Berdasarkan teori tersebut, untuk mencapai pemahaman siswa terhadap materi mupel IPS yang bersifat tekstual maka diperlukan media untuk memvisualisasikan teks tersebut sehingga tujuan belajar mupel IPS tercapai dengan optimal.

Media pembelajaran di SDN Gugus Ki Ageng Selo Kabupaten Grobogan belum tersedia maksimal. Hal ini ditunjukkan dari buku yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu buku LKS dan buku paket tematik yang tidak sesuai dengan jumlah siswa di kelas. Dalam pengembangan dan penciptaan media ajar yang menarik oleh guru juga belum dilaksanakan dengan baik. Sehingga pembelajaran berlangsung monoton tanpa media

ajar yang mendukung dan menarik rasa ingin tahu siswa.

Dari permasalahan di atas, maka harus dicari model pembelajaran yang variatif dan efektif, supaya siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran IPS serta media yang tidak membebankan guru, siswa, maupun sekolah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian dilaksanakan menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan. Diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menambah rasa antusias siswa saat pembelajaran IPS. Menurut Depdiknas (2001) dalam Hamdayama (2014: 158), *Snowball Throwing* adalah paradigma pembelajaran efektif yang direkomendasikan oleh UNESCO, yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Shoimin (2017: 176) juga berpendapat bahwa kelebihan Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu model *Snowball Throwing* dapat membantu anak meningkatkan 3 aspek sekaligus yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Mereka akan belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan sehingga tidak merasa bosan. Menurut Simarmata (2018: 80) Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam suatu pembelajaran dan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya model pembelajaran ini siswa dapat mudah memahami konsep-konsep maupun ide-ide yang lebih banyak dan lebih baik untuk memberikan informasi pengetahuan. Sedangkan program *Powerpoint* menurut Asyhar (2012:186) yaitu salah satu *software* yang dirancang khusus agar dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. Dalam penggunaan *Powerpoint* dapat

disisipkan unsur suara (*audio*), gambar (*visual*), dan video (*audio visual*) dan juga dapat berbentuk teks.

Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang relevan dari Ratna Wulandari (2017) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Snowball Throwing* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara pada muatan pelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sampel, perbedaannya yaitu nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 75,87 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 67,88. Hasil perhitungan uji hipotesis melalui *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai sig (2-tailed) 0,04, ( $0,04 < 0,05$ ), artinya bahwa model *Snowball Throwing* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa.

Hasil penelitian dari Ni Putu Jita Apsari, I Ketut Dibia, dan Putu Aditya Antara (2019) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa SD kelas V di Gugus II Kecamatan Kintamani Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan oleh  $t_{hitung}$  (6,92) lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  (2,01). Rata-rata skor hasil belajar IPS siswa menggunakan model *Snowball Throwing* yaitu 24,56 lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar IPS siswa menggunakan pembelajaran konvensional yaitu 18,22 artinya bahwa model *Snowball Throwing* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang dan penelitian relevan yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Snowball Throwing* berbantuan Media *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian permasalahan yang terjadi di SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan, maka peneliti dapat menuliskan beberapa masalah, yaitu:

- 1.2.1 Hasil belajar mupel IPS yang rendah.
- 1.2.2 Guru kelas IV menggunakan metode pembelajaran ceramah yang berpusat pada guru atau disebut model *Direct Instruction*.
- 1.2.3 Siswa bersikap pasif dalam pembelajaran mupel IPS.
- 1.2.4 Pemahaman konsep siswa yang rendah terhadap beberapa materi mupel IPS.
- 1.2.5 Siswa cenderung kesulitan dalam mengemukakan pendapat pada saat bekerjasama kelompok.
- 1.2.6 Kurangnya kemandirian siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau soal dari guru.
- 1.2.7 Siswa kesulitan memusatkan fokus dan perhatian terhadap materi yang diajarkan pada saat pembelajaran mupel IPS.
- 1.2.8 Keterbatasan sumber dan media belajar yang kurang mendorong siswa untuk interaktif dalam pembelajaran mupel IPS.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi pada masalah tentang kurang efektifnya hasil belajar siswa pada pembelajaran mupel IPS SDN Gugus Ki Ageng Selo khususnya kelas IV pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam. Dari permasalahan tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar mupel IPS siswa kelas IV.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran mupel IPS dengan model *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* di kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan?
- 1.4.2 Apakah model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* efektif terhadap hasil belajar mupel IPS siswa kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan yaitu:

- 1.5.1 Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* di siswa kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan.
- 1.5.2 Menguji keefektifan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar mupel IPS siswa kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

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

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan bahan pertimbangan penelitian selanjutnya dan hasil penelitian ini dapat menjadikan adanya gambaran dalam pengembangan praktik pembelajaran muatan pelajaran IPS.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun manfaat yang diberikan kepada:

##### **1.6.2.1 Siswa**

Pelaksanaan penelitian ini menjadikan siswa mendapat pengalaman

belajar yang baru dengan model pembelajaran yang variatif sehingga siswa dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi mupel IPS dan nilai yang diperoleh semakin meningkat.

#### 1.6.2.2 Guru

Pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan guru tentang pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint*, sehingga guru lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi pembelajaran mupel IPS.

#### 1.6.2.3 Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai inspirasi dan rujukan bagi sekolah untuk melakukan pembaruan dan peningkatan mutu dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah.

#### 1.6.2.4 Peneliti

Peneliti mendapat pengalaman baru tentang keefektifan dan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap pembelajaran mupel IPS dengan berbantuan media *Powerpoint*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

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

Belajar merupakan tahap terpenting dalam proses penguasaan ilmu pengetahuan bagi seseorang. Menurut Hamdani (2011: 21) belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan berbagai rangkaian kegiatan seperti: membaca, mengamati, meniru, mendengarkan dan sebagainya. Morgan (dalam Suprijono, 2015: 3) “belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman”.

Pendapat lain Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa belajar merupakan usaha-usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan belajar. Rifa'i dan Anni (2016: 68) menyatakan belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Menurut Mahendra dan Afrilia (2018: 82) belajar akan dapat menimbulkan perubahan-perubahan sesuai dengan pengalaman yang diperolehnya, baik perubahan pada pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap maupun tingkah laku. Sehingga diharapkan dapat mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Definisi belajar menurut para ahli dapat dirangkum bahwa belajar merupakan suatu tindakan atau aktivitas dalam pendidikan seperti membaca, mendengarkan, dan mengikuti petunjuk yang dilakukan seseorang berdasarkan pengalaman-pengalaman yang menimbulkan sebuah perubahan perilaku, pengetahuan, dan kebiasaan sesuai tujuan yang diharapkan menjadi lebih baik.

### 2.1.1.2 Teori Belajar

Menurut Hamdani (2011: 63) terdapat 3 teori belajar yang dikemukakan, yaitu: (1) teori behaviorisme; (2) teori kognitivisme; dan (3) teori konstruktivisme. Penjelasan masing-masing teori sebagai berikut:

#### 2.1.1.2.1 Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme dicetuskan oleh Gagne dan Barliner. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan proses pembentukan atau *shaping*, yaitu proses yang membawa siswa menuju atau mencapai target tertentu sehingga siswa tidak memiliki kebebasan dalam berkreasi dan berimajinasi (Lestari dan Yudhanegara, 2017: 29). Hamdani (2011: 63) teori behaviorisme mengartikan pikiran sebagai “kotak hitam” dalam memberikan reaksi terhadap rangsangan yang bisa diamati secara terukur. Penganut behaviorisme melihat perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar. Menurut Riva’i dan Anni (2016: 129) belajar merupakan proses perubahan perilaku yang berwujud perilaku yang tampak (*overt behavior*) seperti, menulis, memukul, dan menendang, sedangkan perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*) seperti, berpikir, berkhayal, dan bernalar.

Pendapat lain Suprijono (2015: 17) juga berpendapat bahwa perilaku dalam perspektif behaviorisme dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati, bukan melalui proses mental. Menurut behaviorisme, perilaku adalah segala hal yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung. Behaviorisme menekankan arti penting bagaimana peserta didik membuat hubungan antara pengalaman dan perilaku. Menurut Hamalik (2015: 39) menjelaskan bahwa konsepsi behaviorisme memiliki pengaruh besar dalam masalah belajar dan menafsirkan belajar sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme memfokuskan pada perkembangan perilaku individu yang terjadi akibat proses belajar maupun pengalaman belajar yang telah dilalui seorang individu. Perubahan perilaku tersebut juga dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar.



#### 2.1.1.2.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Suprijono (2015: 39) konstruktivisme menekankan pada belajar autentik, bukan artifisial. Belajar autentik adalah proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Belajar bukan sekadar mempelajari teks-teks (tekstual), terpenting ialah bagaimana menghubungkan teks itu dengan kondisi nyata atau kontekstual.

Hamdani (2011: 64-65) menyatakan bahwa inti dari teori konstruktivisme adalah situasi belajar yang melihat belajar sebagai proses kontekstual. Proses yang harus dilakukan oleh siswa adalah menemukan dan membangun pengetahuan secara mandiri sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara lebih luas. Rifa'i dan Anni (2016:189) menjelaskan dalam teori belajar konstruktivisme siswa memiliki kemampuan mengakses berbagai informasi untuk belajar dan guru berfungsi membekali siswa dengan kemampuan dalam memilih informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan pendapat dari ahli-ahli dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme memfokuskan proses belajar pada kemampuan siswa, sehingga guru memiliki peran membimbing dan siswa dituntut lebih aktif saat pembelajaran. Siswa dituntut untuk menemukan dan mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan meneliti, memecahkan masalah dan mengembangkan ide. Dalam teori konstruktivisme guru bertugas memberi materi dan fasilitator dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

#### 2.1.1.2.3 Teori Belajar Kognitivisme

Pendapat lain Suprijono (2015: 22) menyatakan teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Dalam perspektif teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral walaupun hal-hal yang bersifat behavioral terlihat lebih nyata dalam setiap peristiwa belajar. Menurut Riva'i dan Anni (2016: 148) teori belajar kognitif memandang belajar sebagai proses penggunaan fungsi unsur-unsur kognisi atau internal dalam berpikir siswa, yaitu

proses pengolahan informasi dari stimulus yang didapat.

Jean Piaget (Lestari dan Yudhanegara, 2017: 32) menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan pada mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan bertambahnya umur seseorang, maka susunan sel saraf semakin kompleks sehingga makin meningkatkan kemampuannya. Piaget membagi tahap – tahap perkembangan kognitif menjadi 4 tahap, yaitu :

1. Tahap sensori motor (umur 0 – 2 tahun). Ciri pokok perkembangan pada tahap ini berdasarkan tindakan yang dilakukan selangkah demi selangkah.
2. Tahap pra operasional (umur 2 – 7 tahun). Perkembangan pada tahap ini dicirikan dengan penggunaan symbol atau tanda Bahasa dan mulai berkembangnya konsep – konsep intuitif.
3. Tahap operasional konkret (umur 7 – 11 tahun). Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah sudah mulai menggunakan aturan – aturan yang jelas dan logis serta ditandai adanya reversible dan kekekalan.
4. Tahap operasional formal (umur 11 – 18 tahun). Pada tahap ini seorang individu sudah mampu berfikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berfikir kemungkinan.

Hamdani (2011: 63-64) teori kognitif mengelompokkan tipe siswa dalam beberapa kelompok, yaitu: (1) tipe pengalaman konkret, siswa menyukai contoh permasalahan yang dapat dikerjakan dengan teman sebayanya; (2) tipe observasi reflektif, siswa yang lebih suka melakukan pengamatan terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan atau praktik; (3) tipe konseptualisasi abstrak, siswa yang menyukai simbol daripada contoh yang melibatkan teman sebaya; dan (4) tipe eksperimen aktif yaitu siswa yang menyukai praktik dan diskusi kelompok.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli disimpulkan bahwa teori kognitif menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berpikir siswa yang kompleks dalam memahami suatu pengetahuan yang diperoleh sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Teori kognitif terdapat beberapa tipe, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif.

### 2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar

Rifa'i dan Anni (2016: 82-83) menjelaskan beberapa prinsip belajar lama yang berasal dari teori dan penelitian tentang belajar masih relevan dengan beberapa prinsip lain yang dikembangkan oleh Gagne. Prinsip yang dimaksud yaitu:

1. Keterdekatan (*contiguity*)

Prinsip keterdekatan menyatakan bahwa situasi stimulus yang hendak direspon oleh siswa harus disampaikan pada waktu yang sama dengan respon yang diinginkan.

2. Pengulangan (*repetition*)

Prinsip ini menyatakan bahwa stimulus dan respon perlu diulang-ulang atau dipraktikkan agar dapat meningkatkan kualitas belajar yang dilakukan.

3. Penguatan (*reinforcement*)

Prinsip penguatan menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang sebelumnya mendapatkan hasil yang baik.

Selain itu, Gagne juga menyebutkan tiga prinsip yang harus ada pada diri siswa sebelum melakukan kegiatan belajar yaitu:

1. Informasi factual (*factual information*)

Dilakukan untuk menjaga ingatan siswa tentang pembelajaran atau pengetahuan sebelumnya. Dilakukan dengan tiga cara yaitu, disampaikan oleh guru kepada siswa, siswa mempelajari kembali sebelum mendapat materi belajar baru, dan diingat kembali oleh siswa.

2. Kemahiran intelektual (*intelektual skill*)

Dilakukan agar siswa mampu menafsirkan pengetahuan baru melalui simbol-simbol. Kemahiran intelektual tidak dapat disajikan melalui petunjuk lisan atau tertulis yang disampaikan oleh guru. Kemahiran intelektual harus telah dipelajari sebelumnya agar dapat digunakan atau diingat ketika diperlukan.

3. Strategi (*strategy*)

Dilakukan siswa untuk memunculkan stimulus, memecahkan masalah, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

Menurut Suprijono (2015: 4) prinsip belajar antara lain: (1) perubahan perilaku yang disadari oleh individu yang belajar, berkesinambungan, memiliki

manfaat sebagai bekal hidup, bersifat positif, sebagai usaha yang direncanakan, bersifat tetap, bertujuan dan terarah, mencakup seluruh kompetensi; (2) belajar merupakan proses, terjadi karena didorong oleh kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai; dan (3) belajar merupakan pengalaman atau hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya.

Slameto (2010: 27-28) juga mengemukakan prinsip-prinsip belajar, yaitu:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
  - a. Dalam usaha mencapai tujuan belajar, siswa harus terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
  - b. Proses belajar harus bisa memberikan penguatan dan membangkitkan motivasi yang kuat pada diri siswa untuk mencapai tujuan.
  - c. Lingkungan yang penuh tantangan dibutuhkan oleh siswa untuk mengembangkan kemampuannya secara keseluruhan.
  - d. Siswa harus melakukan interaksi dengan lingkungan ketika belajar.
2. Sesuai hakikat belajar
  - a. Proses belajar berlangsung tahap demi tahap sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
  - b. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*.
  - c. Belajar adalah proses yang berlangsung secara terus menerus.
3. Sesuai materi atau bahan yang dipelajari
  - a. Penyajian materi secara sederhana dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
  - b. Kemampuan tertentu harus dikembangkan dalam proses belajar.
4. Syarat keberhasilan belajar
  - a. Sarana yang lengkap dapat membuat siswa belajar lebih efektif.
  - b. Proses belajar harus dilakukan secara berulang supaya pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dapat dimiliki secara mendalam.

Dari berbagai pendapat prinsip belajar dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga prinsip utama belajar yaitu perubahan perilaku, belajar merupakan proses dan bentuk dari pengalaman. Prinsip belajar disesuaikan dengan syarat belajar, hakikat belajar, materi pelajaran dan keberhasilan belajar. Kegiatan belajar perlu

dilakukan dengan prinsip keterdekatan, pengulangan dan penguatan sehingga siswa tidak sekadar mengetahui tentang yang diajarkan namun siswa juga dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dengan tepat.

#### **2.1.1.4 Ciri-Ciri Belajar**

Darsono (dalam Hamdani, 2011:22) mengungkapkan ciri-ciri belajar yaitu:

- 1) Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolok ukur keberhasilan belajar.
- 2) Belajar merupakan pengalaman individu, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain.
- 3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan terbentuk karena setiap individu memiliki potensi untuk belajar.
- 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri pembelajar. Perubahan bersifat integral, artinya perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorterpisah satu sama lain.

Sedangkan Dimiyati (2013:7) mengemukakan bahwa belajar diartikan sebagai suatu perilaku serta tindakan siswa yang kompleks. Belajar merupakan pengalaman siswa secara mandiri. Siswa juga berperan dalam menentukan terjadinya proses belajar. Bahan belajar diperoleh dari lingkungan sekitar. Tindakan belajar sebagai perilaku belajar yang terlihat dari luar. Belajar dapat berlangsung sepanjang hayat dan dapat terjadi di seluruh tempat. Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu dilakukan dan dialami seseorang secara sadar, perubahan belajar bersifat kontinu dengan ditandai perubahan secara global meliputi domain afektif, kognitif, dan psikomotorik. Perubahan belajar sebagai hasil pengalaman belajar akibat interaksi antara individu dengan lingkungan.

### 2.1.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses belajar dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal meliputi kondisi fisik (kesehatan organ tubuh), kondisi psikis (kemampuan intelektual), emosional dan kondisi sosial (kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan). Kondisi eksternal seperti variasi tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat (Rifa'i dan Anni, 2016: 83).

Slameto (2010: 54-72) menyebutkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Ada beberapa faktor intern yang mempengaruhi kegiatan belajar yaitu:

1. Faktor jasmani, yang meliputi: (1) kesehatan badan; (2) cacat tubuh yang dapat memengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat kelancaran proses belajar.
2. Faktor psikologis yang dapat memengaruhi belajar yaitu: (1) intelegensi, yaitu keahlian seorang individu dalam beradaptasi dengan lingkungan belajar yang baru; (2) perhatian yaitu keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan dasar seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar; (5) motif yaitu pendorong untuk melaksanakan kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar; (7) kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
3. Faktor kelelahan yang memengaruhi belajar yaitu: (1) kelelahan jasmani yaitu lelahnya tubuh setelah melakukan sesuatu dan muncul keinginan untuk mengistirahatkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu kebosanan karena minat dan dorongan untuk melakukan sesuatu hilang.

Adapun faktor eksternal yang memengaruhi kegiatan belajar antara lain:

1. Faktor keluarga yang dapat memengaruhi kegiatan belajar siswa diantaranya adalah cara orang tua mendidik anak, hubungan yang terjadi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian keluarga, dan latar belakang kebudayaan.

2. Faktor sekolah yang memengaruhi kegiatan belajar siswa yaitu metode mengajar yang dilakukan guru, kurikulum yang diimplementasikan, hubungan antara guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan bangunan sekolah, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat yang memengaruhi kegiatan belajar yaitu kegiatan yang dilakukan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan segala bentuk kehidupan yang ada di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan penjabaran berbagai ahli tersebut, dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ada dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berupa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Sedangkan faktor ekstern yaitu penggunaan model yang bervariasi dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

#### **2.1.1.6 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Suprijono (2015: 13) pembelajaran berarti sebuah proses, cara, dan perbuatan mempelajari. Letak perbedaan istilah pembelajaran dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, siswa belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai usaha guru mengondisikan lingkungan berlangsungnya proses pembelajaran. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan pengertian pembelajaran yaitu proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kata pembelajaran merupakan gabungan dari dua aktivitas yaitu aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa dan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru (Susanto, 2016:18).

Darsono (dalam Hamdani, 2011: 23) menjelaskan pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir supaya dapat memahami materi yang dipelajari. Pendapat lain dikemukakan oleh Agus Priyono (2009) dalam Sohifah (2020: 17) menyatakan “pembelajaran sebagai upaya untuk mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran dengan

menyediakan fasilitas belajar yang dilakukan guru untuk kegiatan belajar siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi dalam belajar oleh guru dengan siswa dalam lingkungan belajar atau kelas. Pembelajaran dapat dilakukan sebagai bentuk aktivitas belajar dan mengajar serta interaksi dengan lingkungan, peristiwa dan hal lain disekitarnya untuk membentuk perilaku individu.

Menurut Nurlaili (2018: 81-82) Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut.

#### **2.1.1.7 Komponen-Komponen Pembelajaran**

Komponen pembelajaran menurut Riva'i dan Anni (2016: 92-94) adalah sebagai berikut:

##### **1. Tujuan**

Tujuan pembelajaran yang diupayakan pencapaiannya adalah *instructional effect* yaitu tujuan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tujuan ini dirumuskan secara spesifik dan operasional dalam pelaksanaan pembelajaran.

##### **2. Subjek belajar**

Subjek pembelajaran (siswa) berfungsi sebagai subjek dan objek. Sebagai subjek pembelajaran karena siswa terlibat dalam pembelajaran, dan sebagai objek karena diharapkan terjadi perubahan pada diri subjek belajar (siswa).

##### **3. Materi pelajaran**

Materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran yang berada dalam Silabus, RPP, dan buku sumber.

##### **4. Strategi pembelajaran**

Strategi pembelajaran merupakan pola umum yang digunakan dalam proses



pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti pemilihan metode, model, dan teknik pembelajaran yang tepat.

#### 5. Media pembelajaran

Alat atau sarana yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan materi kepada siswa.

#### 6. Penunjang

Komponen penunjang pembelajaran yang dimaksud adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya yang berfungsi mempermudah, memperlancar, dan melengkapi terjadinya proses pembelajaran.

Komponen pembelajaran adalah sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat komponen yang saling berpengaruh, sehingga akan lebih baik jika semua komponen tersebut ada dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menyesuaikan cara mengajarnya dengan cara belajar siswa. Untuk itu, dalam memilih model pembelajaran haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi ajar, fasilitas sekolah, dan kondisi guru itu sendiri. Model pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

### **2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran**

#### **2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Pelaksanaan proses belajar di kelas tidak dapat dilakukan sembarangan, diperlukan adanya perencanaan yang baik dan tepat oleh guru. Perencanaan pembelajaran disiapkan oleh guru sebelum pembelajaran berlangsung. Perencanaan pembelajaran meliputi tujuan yang hendak dicapai, strategi yang digunakan agar kegiatan belajar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh sebab itu, untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan guru, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Joyce dan Weil dalam Abimanyu (2008: 2.4) menjelaskan pengertian model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk

mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan minat pembelajarannya.

Suprijono (2015: 64-65) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. “Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas” (Suprijono, 2015: 65).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan konseptual dan sistematis yang dijadikan acuan dalam pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan yang akan dicapai peserta didik.

### **2.1.2.2 Unsur-Unsur Model Pembelajaran**

Menurut Joyce dan Weil (1986) dalam abimanyu (2008: 3.13-3.14) model pembelajaran memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

1) Sintaks (*Syntax*)

Yaitu urutan langkah pengajaran yang menunjuk pada fase-fase /tahap-tahap yang harus dilakukan oleh guru bila ia menggunakan model pembelajaran tertentu. Misalnya model eduktif akan menggunakan sintak yang berbeda dengan model induktif.

2) Prinsip Reaksi (*Principles of Reaction*)

Berkaitan dengan pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para siswa, termasuk bagaimana seharusnya guru memberikan respon terhadap siswa. Prinsip ini memberi petunjuk bagaimana seharusnya guru menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model.

3) Sistem Sosial (*The Social System*)

Adalah pola hubungan guru dengan siswa pada saat terjadinya proses

pembelajaran (situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam penggunaan model pembelajaran tertentu).

4) Sistem Pendukung (*Support System*)

Yaitu segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran secara optimal.

5) Dampak Instruksional (*Instructional Effect*) dan Dampak Pengiring (*Nurturant Effects*)

Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai atau yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran, sementara dampak pengiring adalah hasil belajar samapingan (iringan) yang dicapai sebagai akibat dari penggunaan model pembelajaran tertentu.

### **2.1.2.3 Model Pembelajaran Kooperatif**

#### **2.1.2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Panitz (dalam Suprijono, 2015: 73), “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Menurut Davidson dan Kroll (dalam Vianto, 2020: 660), model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka.

Menurut Slavin (2005:4), dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Menurut Djahiri (2004) dalam Isjoni (2007: 19) menyebutkan sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menjunjung tinggi sikap kerjasama antar peserta didik dan pendidik sehingga saling memotivasi untuk meningkatkan pembelajaran dan menyelesaikan masalah bersama demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif ini, seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar dan bersama menghasilkan suatu pendapat atau konsep. Sehingga hal terpenting dalam model pembelajaran kooperatif yaitu siswa dapat belajar membangun pengetahuannya sendiri dengan bekerjasama dengan teman dengan cara siswa yang pandai akan membantu proses belajar temannya yang kurang pandai. Sehingga setiap anggota kelompok mampu mengungkapkan gagasannya. Model pembelajaran kooperatif juga mendorong setiap siswa untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya.

#### **2.1.2.3.2 Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif**

Dalam pembelajaran model kooperatif, setiap anggota dalam kelompok harus saling bekerjasama dalam memahami materi. Jika terdapat satu anggota dalam kelompok yang belum menguasai bahan pelajaran, maka proses belajar dapat dikatakan belum selesai (Hamdani, 2011: 30-31). Berdasarkan pernyataan tersebut Hamdani menjabarkan prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu: (1) para siswa harus memiliki persepsi yang sama bahwa “tenggelam atau berenang bersama”; (2) para siswa memiliki tanggungjawab terhadap diri sendiri dan siswa lain dalam kelompoknya; (3) para siswa harus memiliki tujuan yang sama; (4) para siswa berbagi tugas dan tanggungjawab diantara anggota kelompok; (5) para siswa diberikan evaluasi dan penghargaan yang berpengaruh terhadap evaluasi kelompok; (6) para siswa berbagi kepemimpinan dan keterampilan bekerjasama selama belajar; (7) setiap siswa diminta pertanggungjawaban secara individual materi yang dihadapi dalam kelompoknya.

Sejalan dengan pendapat dari Hamdayama (2014: 64) terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan berikut ini:

1. Prinsip ketergantungan positif

Setiap anggota kelompok diberikan tugas sesuai dengan kemampuannya. Hakikat ketergantungan positif artinya tugas kelompok tidak akan selesai jika terdapat anggota yang tidak menyelesaikan tugasnya, sehingga anggota kelompok yang mempunyai kemampuan lebih, diharapkan mau dan mampu membantu temannya untuk menyelesaikan tugasnya.

## 2. Tanggungjawab perseorangan

Setiap anggota memiliki bertanggungjawab terhadap tugasnya masing-masing. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok.

## 3. Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka dalam pembelajaran kooperatif akan memberikan pengalaman yang berharga pada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing anggota.

## 4. Partisipasi dan komunikasi

Dengan model pembelajaran kooperatif dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Kemampuan ini dilakukan dengan kegiatan siswa dalam mendengarkan, berbicara, menyatakan ketidaksetujuan, menyampaikan gagasan yang dianggapnya baik dan berguna.

Didukung oleh pendapat Slavin (2005: 10) tiga konsep dalam pembelajaran kooperatif atau berkelompok, yaitu: (1) penghargaan-penghargaan tim, tim akan mendapat penghargaan jika seluruh anggotanya berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan; (2) tanggungjawab individual, tanggungjawab difokuskan pada anggota tim yang saling membantu untuk belajar dan memastikan tim dapat mengerjakan kuis atau latihan yang diberikan, sehingga keberhasilan tim ditentukan oleh setiap anggotanya; (3) kesempatan sukses yang sama, artinya semua anggota tim atau siswa yang memiliki prestasi tinggi, sedang, dan rendah akan ditantang untuk melakukan yang terbaik bagi timnya dan dapat menjadi penilaian

individu dalam kelompok.

Dengan penerapan prinsip pembelajaran kooperatif ini, guru dapat memberikan kesan pembelajaran yang berharga bagi siswa dengan memanfaatkan dan melatih keterampilan psikomotorik siswa. Guru juga dapat membedakan siswa yang aktif dengan siswa yang kurang aktif saat pembelajaran. Sehingga guru dapat menentukan perlakuan khusus bagi siswa yang kurang aktif agar mampu mengikuti proses belajar yang optimal.

### **2.1.2.3.3 Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif**

Model kooperatif merupakan model pembelajaran yang memiliki berbagai tipe. Setiap tipe dilakukan dengan metode pembelajaran khusus, menurut Fathurrohman (2017: 53-102) diantaranya: STAD (*Student Team Achievement*), TGT (*Teams Gamer Tournaments*), *Snowball Throwing*, *Jigsaw*, *Learning Together*, *Cooperative Learning Structures*, *Group Investigation*, *Complex Instruction*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, *Cooperative Integrated Reading and Compositon (CIRC)*, *Structured Diadyc Methods (SDM)*, *Spontaneous Group Discussion (SGD)*, *Numbered Head Together (NHT)*, *Team Product*, *Cooperative Review*, *CO-OP CO-OP*, *Two Stay Two Stray*, *Keliling Kelompok*, *Discussion Group-Group Project*, *Make a Match*, *Think Pair Share*, *Tari Bambu*, *Bertukar Pasangan*, *Paired Story Telling*, *Structured Numbered Heads*, *Keliling Kelas*, *Role Playing*, *Write Around*, *Listening Team*, *Student Team Learning*, *Kancing Gemerincing*, *Tea Party*, *Berkirim Salam dan Soal*, dan *Inside-Outside Circle*.

### **2.1.2.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing***

#### **2.1.2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Menurut Efiyanti, dkk (2019: 121) Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Huda (2014: 226) menyatakan bahwa, “Strategi pembelajaran *Snowball Throwing (ST)* atau yang juga dikenal

dengan *Snowball Flight* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari permainan fisik di mana segumpal salju dilempar dengan maksud memukul orang lain”. Pendapat lain dari Lestari dan Yudhanegara (2017: 73) *Snowball Throwing* menurut asal katanya berarti bola salju bergulir, dengan demikian *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola, kemudian dilemparkan secara bergiliran antarkelompok.

Shoimin (2017: 174) menyatakan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan pengembangan pembelajaran diskusi dalam tipe model pembelajaran kooperatif. Hanya saja, pada model ini, kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan. Abd Rahman (2017: 155) Prinsip pembelajaran dengan metode *snowball throwing* termuat di dalam prinsip pendekatan kooperatif yang didasarkan pada lima prinsip, yaitu; prinsip belajar siswa aktif (*student active learning*), belajar kerjasama (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, mengajar reaktif (*reactive teaching*), dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah pengembangan model pembelajaran diskusi yang mengajak siswa berperan aktif dengan bermain dalam kegiatan pembelajaran di kelas secara berkelompok dengan melemparkan bola pertanyaan antar siswa dalam kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* ini siswa mendapat kesempatan untuk membuat pertanyaan dan melemparkannya setelah dimasukkan ke dalam bola, kemudian anggota tim lain yang mendapat pertanyaan harus menjawabnya. Hamdani (2011: 124) pernyataan Brewer bahwa perlu meyakini kegiatan bermain memberikan sumbangan yang berarti bagi perkembangan kemampuan akademik anak. Didukung oleh Piaget dan Vygotsky yang menyatakan bahwa bermain berkaitan erat dengan representasi (gambaran), yaitu cara anak menggambarkan dunia dan mengekspresikan perasaan dan kebutuhannya.

#### **2.1.2.4.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Aris Shoimin (2017: 175-176) berpendapat bahwa ada 6 fase dalam penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu sebagai berikut:

- 1) Fase menyampaikan tujuan dan motivasi siswa.
- 2) Fase menyajikan informasi.
- 3) Fase mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar.
- 4) Fase membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- 5) Evaluasi.
- 6) Memberi penilaian / penghargaan.

Berdasarkan 6 fase tersebut, Aris Shoimin juga menjabarkan 6 fase ke dalam beberapa langkah pelaksanaan model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan seluruh tujuan dalam pembelajaran dan memotivasi siswa.
- 2) Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa.
- 3) Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran *Snowball Throwing*.
- 4) Membagi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar kecil.
- 5) Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas kelompok.
- 6) Meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok.
- 7) Memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menuliskan pertanyaan sesuai dengan materi yang disampaikan guru.
- 8) Setiap kelompok melemparkan pertanyaan yang telah dibuat kepada kelompok lain.
- 9) Meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut.
- 10) Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.
- 11) Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.

Dengan menggunakan model *Snowball Throwing* siswa akan aktif dalam



pembelajaran dan siswa dapat belajar dengan situasi yang lebih menarik. Suasana belajar di kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar siswa dan kelompok untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pendapat Aris Shoimin, karena dijelaskan beserta fase-fase yang memudahkan dalam menerapkannya pada pembelajaran di kelas.

#### **2.1.2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Snowball Throwing***

Menurut Aris Shoimin (2017: 176-177) terdapat beberapa kelebihan model *Snowball Throwing*, yaitu:

- 1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
- 2) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain.
- 3) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.
- 4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 5) Pendidik 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.

Sedangkan menurut Hamdayama (2014: 161) menuliskan kelebihan dan kekurangan model *Snowball Throwing*. Kelebihannya yaitu:

- 1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
- 2) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain.
- 3) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.

- 4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 5) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik.
- 6) Pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 7) Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Kekurangan model *Snowball Throwing*, yaitu:

- 1) Memerlukan waktu yang cukup panjang,
- 2) Kemampuan siswa dalam memahami materi kurang,
- 3) Kelas sering gaduh karena kelompok dibuat oleh siswa sendiri,
- 4) Siswa kurang termotivasi untuk bekerjasama karena tidak adanya penghargaan untuk kelompok,
- 5) Jika ketua kelompok dalam menyampaikan materi tidak sesuai dengan perintah guru tentu menjadi penghambat bagi anggota yang lainnya untuk memahami materi,
- 6) Model ini sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh ketua. (Hamdayama, 2014:161)

Kekurangan model *Snowball Throwing* menurut Shoimin (2017: 176) diantaranya, soal bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi, ketua kelompok tidak mampu menjelaskan dengan baik, tidak ada kuis individu atau penghargaan kelompok, memerlukan waktu yang panjang, murid nakal cenderung onar, dan kelas menjadi gaduh.

Dalam pelaksanaan data pembelajaran di kelas, guru dinilai sudah mampu mengatasi kekurangan tersebut dengan tetap mengontrol aktivitas siswa saat permainan dimulai, misalnya dengan memberikan aba-aba pada saat mulai melempar bola dan saat menghentikan lemparan bola salju. Kendala lain terkait pemahaman siswa, guru tetap memberikan bimbingan secara kelompok maupun individu agar siswa dapat menguasai materi dengan baik sehingga, pembuatan soal dapat dilakukan dengan lebih baik.

Pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* memiliki keunikan dalam pelaksanaannya. Tipe model pembelajaran ini mengharuskan setiap siswa aktif meskipun ada pada grup atau kelompok sehingga akan ada sedikit paksaan bagi

siswa yang cenderung diam dan tidak percaya diri, maka sangat diperlukan bimbingan guru bagi siswa tersebut. Namun akan menjadikan kelas lebih aktif dan meningkatkan kemampuan siswa secara merata.

### **2.1.2.5 Model Pembelajaran *Direct Instruction***

#### **2.1.2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Direct Instruction***

Menurut Suprijono (2015: 69) *direct instruction* atau pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan prosedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai keterampilan. Pembelajaran langsung dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil belajar yaitu penguasaan pengetahuan yang distrukturkan dengan baik dan penguasaan keterampilan. Arends (dalam Shoimin, 2017: 63) mengemukakan bahwa model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahan selangkah demi selangkah.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran langsung atau *direct instruction* adalah pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dengan tahapan atau langkah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mencapai tujuan dalam pengetahuan maupun dalam perilaku. Langkah pembelajaran langsung adalah langkah yang dilakukan guru dalam memastikan siswa memahami materi secara perlahan-lahan, mulai dari menjelaskan, membimbing, hingga memberikan latihan.

#### **2.1.2.5.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Direct Instruction***

Menurut Shoimin (2017: 64) model pembelajaran *direct instruction* memiliki 5 fase yang sangat penting. Sintaks model ini disajikan dalam 5 tahap, antara lain:

1. Fase orientasi/menyampaikan tujuan. Fase ini guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi pelajaran. Kegiatan pada fase ini meliputi:

- a. Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.
  - b. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - c. Memberi penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
  - d. Menginformasikan materi atau konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran.
  - e. Menginformasikan kerangka pembelajaran.
  - f. Memotivasi siswa.
2. Fase presentasi/demonstrasi. Fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran, baik berupa konsep atau keterampilan. Kegiatan ini meliputi:
    - a. Penyajian materi dalam langkah-langkah.
    - b. Pemberian contoh konsep.
    - c. Pemodelan atau peragaan keterampilan.
    - d. Menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh siswa.
  3. Fase latihan terbimbing. Fase ini guru merencanakan dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan latihan-latihan awal. Guru memberikan penguatan terhadap respons siswa yang benar dan mengoreksi yang salah.
  4. Fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Siswa diberi kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan serta menerapkan pengetahuan atau keterampilan tersebut ke situasi kehidupan nyata. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan guru untuk mengakses kemampuan siswa dalam melakukan tugas, mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik atau tidak, serta memberikan umpan balik. Guru memonitor dan memberikan bimbingan jika perlu.
  5. Fase latihan mandiri. Siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri. Fase ini dapat dilalui siswa dengan baik jika telah menguasai tahap - tahap pengerjaan tugas 85%-90% dalam fase latihan terbimbing. Guru memberikan umpan balik bagi keberhasilan siswa.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

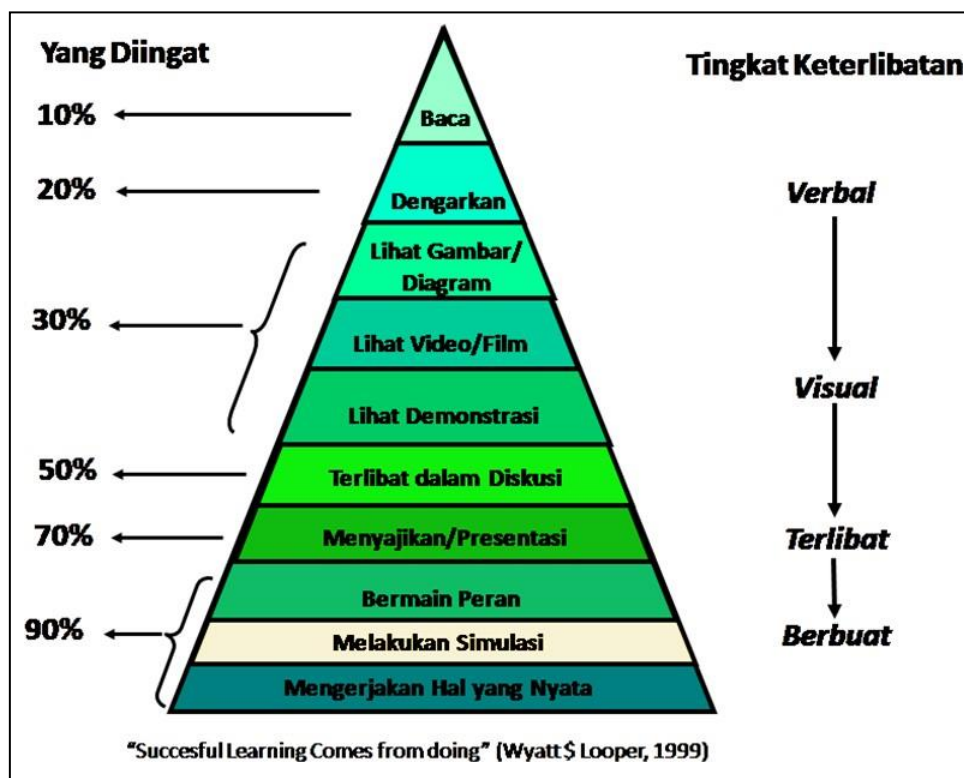
#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media berasal dari bentuk jamak kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2015: 8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hamdani (2011: 244) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang dapat digunakan untuk mendorong siswa dalam proses belajar. Menurut Sudjana dan Riva'i (2017: 1) media pengajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu belajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan dan mendorong siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

#### **2.1.3.2 Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran hakikatnya memiliki tingkatan dan persentase yang disesuaikan dengan tingkat aktivitas siswa. Edgar Dale (1969) mengungkapkan teori mengenai pengalaman belajar dan menyebutnya "*Cone of Learning*". Teori tersebut dimodifikasi oleh para ilmuwan berikutnya, salah satunya dilakukan oleh Wyatt dan Looper (1999). Berikut adalah bentuk Kerucut Pengalaman oleh Wyatt dan Looper:



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Belajar oleh Wyatt and Looper (1999)

Melalui Kerucut Pengalaman Belajar di atas, mengungkapkan bahwa manusia belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30 % dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan dengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan lakukan. Wyatt dan Looper juga membagi jenis-jenis kegiatan tersebut kedalam 4 kelompok yaitu: verbal, visual, terlibat dan berbuat.

Berdasarkan Kerucut Pengalaman Belajar, pada kegiatan pembelajaran di kelas guru harus digunakan media karena siswa akan mengingat informasi lebih dari 30% dibandingkan dengan kegiatan siswa yang hanya mendengar dan membaca. Dalam penggunaan media *Powerpoint* dalam pembelajaran siswa mampu memahami materi belajar sebesar 30% , kemudian pada kegiatan selanjutnya siswa terlibat dalam diskusi dan menyajikan/mempresentasikan hasil diskusi sehingga pengalaman belajar meningkat 70% . Hal ini sangat membantu siswa dalam mencapai salah satu tujuan pembelajaran yaitu mendapatkan hasil belajar yang optimal.

### 2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum Hamdani (2011: 246-247) menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya: (1) melihat benda atau kejadian yang sudah terjadi; (2) mengamati benda atau kejadian yang sulit diamati; (3) mendapatkan gambaran yang jelas tentang benda-benda ataupun kejadian yang sulit diamati secara langsung; (4) dapat mendengar suara yang sulit ditangkap oleh telinga secara langsung; (5) melalui media, dapat melihat peristiwa-peristiwa berbahaya; dan (6) media dapat menjangkau audiensi dengan jumlah yang banyak.

Menurut Sudjana dan Rifa'i (2017: 2) media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan manfaat media yaitu: (1) membuat pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) memperjelas makna pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran; (3) metode mengajar lebih variatif, guru tidak terpaku pada komunikasi verbal sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam menjelaskan materi pelajaran; (4) siswa melakukan kegiatan belajar yang lebih variatif, selain mendengarkan penjelasan guru, siswa juga dapat melakukan kegiatan mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu digunakan sebagai alat bantu belajar, memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Menurut Sudjana dan Riva'i (2017: 3) alasan media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret atau sederhana menuju ke berpikir abstrak atau kompleks. Melalui media pembelajaran, hal-hal yang abstrak dapat di konkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Sebagai contoh gambar atau video reka kegiatan ekonomi pada masa pra sejarah adalah penyederhanaan dan

pengkonkretan dari konsep tertulis penjelasan keadaan aktivitas ekonomi pada masa pra sejarah yang bersifat abstrak.

#### **2.1.3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Hamdani (2011: 244-245) media pembelajaran terdiri atas media audio, media visual, media audiovisual, orang, bahan, alat, teknik, dan latar. Sudjana dan Riva'i (2017: 3-4) menyebutkan empat jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam membelajarkan materi kepada siswa yaitu: (1) media grafis misalnya gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik; (2) media tiga dimensi, seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain; (3) media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP; (4) menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Menurut Asyhar (2012: 44-45) juga menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

##### 1. Media visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan siswa. Penggunaan media visual sangat bergantung pada kemampuan penglihatan siswa. Beberapa media visual yang ada antara lain peta, poster, market, diagram, bagan, grafik, gambar, dan globe.

##### 2. Media audio

Media audio adalah kelompok media yang menggunakan indera pendengaran siswa. Pengalaman yang akan diperoleh oleh siswa adalah dengan mengandalkan kemampuan pendengarannya. Media audio antara lain radio, *tape recorder*, musik, bunyi tiruan, dan CD *player*.

##### 3. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan siswa secara bersamaan dalam suatu kegiatan. Contoh media audio visual yaitu program TV, film, dan video.

##### 4. Multimedia

Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media (teks, gambar,



audio) dan peralatan berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Contoh multimedia adalah TV dan presentasi *power point*.

Berdasarkan penggolongan dapat ditarik kesimpulan bahwa media digolongkan dalam empat jenis yaitu media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Termasuk dalam golongan media visual yaitu media cetak, media grafis, dan media tiga dimensi. Media audio visual dapat berupa media proyeksi dan media lingkungan. Sementara media berbasis multimedia dapat berupa media hasil teknologi komputer dan perpaduan antara teknologi cetak dan komputer. Pemilihan jenis media selain harus memperhatikan tingkat relevansi media dengan materi yang disampaikan. Sehingga pemilihan jenis media harus tepat agar media yang digunakan dapat memenuhi fungsi mempermudah kegiatan pembelajaran.

#### **2.1.4 Media *Powerpoint***

##### **2.1.4.1 Pengertian Media *Powerpoint***

Kemajuan teknologi harus diimplementasikan dan dirancang untuk tenaga kerja pendidikan agar menciptakan program pendidikan yang maju dan sesuai dengan Standar Profesional Guru (Gilmullin, 2016: 43). Menurut King (2000) dalam Capuno, Reylan dkk (2019: 677) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Teknologi tidak dapat bekerja sendiri, tetapi membutuhkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki guru agar menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Menurut Arsyad (2015:193) *microsoft Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi untuk mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya dan lain sebagainya. Program *powerpoint* menurut Asyhar (2012:186) yaitu salah satu software yang dirancang khusus agar dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. *Powerpoint* merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa berbasis visual, maupun audio-visual. Selain itu *Powerpoint* dapat juga digolongkan menjadi media berbasis multimedia. Disebut dengan multimedia karena media *Powerpoint* ini menggunakan kombinasi dari berbagai media antara lain media audio, video, komputer, grafis, dan lain sebagainya. *PowerPoint* merupakan program aplikasi

presentasi yang populer dan paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, maupun lokakarya. *Powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dikeluarkan oleh perusahaan *microsoft*. Program ini cenderung lebih mudah untuk dipelajari oleh kalangan pendidik khususnya guru karena program ini cenderung tidak rumit dalam mengoperasikannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* adalah sebuah program keluaran perusahaan *microsoft* berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk menyajikan sebuah materi presentasi dengan tampilan *slide-slide*. Media *powerpoint* dalam penelitian ini memuat berbagai unsur berupa; gambar, materi singkat, video, dan music untuk memandu aktivitas siswa.

#### **2.1.4.2 Kelebihan Media *Powerpoint***

Menurut Daryanto (2010) dalam Rusliyanti (2018: 850) Multimedia berbasis *powerpoint* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: penyajiannya menarik karena ada perbedaan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto; lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji; pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa; tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan; dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang; dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/Disket/Flash Disc) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana. Kelebihan yang dimiliki multimedia komputer dengan *software powerpoint* dapat membantu guru untuk membuat media dengan lebih mudah dan lebih menarik yang disesuaikan dengan karakter siswa.

Smaldino, dkk (2011) dalam (Purwanto, dkk. 2016: 1703) menjelaskan bahwa terkait dengan tingkat ketertarikan dan keterlibatan, *PowerPoint* menyediakan fitur, seperti menyelipkan grafis dan suara, mempersonalisasi latar belakang dan warna yang meningkatkan tingkat ketertarikan dan keterlibatan para siswa. Keunggulan *PowerPoint* sebagaimana telah dijelaskan di atas, akan lebih bermanfaat jika digunakan dalam sebuah proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Elpira dan Ghufron (2015: 103) Pembelajaran yang menggunakan media *Powerpoint* yang ada unsur-unsur multimedia telah membawa akibat yang cukup berbeda terhadap siswa. Seperti pada saat perlakuan/*treatment* yang menggunakan media *Powerpoint* yang berbasis persentasi dengan *slide-slide*, siswa mendapatkan berbagai kemudahan yang tidak didapatkan sebelumnya seperti video pembelajaran dan gambar-gambar relevan yang berhubungan dengan materi pelajaran.

“Program *Powerpoint* ini juga cukup populer karena sebagian besar komputer yang ada di sekolah-sekolah sudah diinstal *microsoft office* yang didalamnya terdapat program *microsoft Powerpoint*. Sehingga guru atau pendidik tidak kesusahan untuk menggunakannya” (Daryanto, 2010:69).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *powerpoint* diantaranya: (1) meningkatkan minat siswa dalam proses belajar; (2) mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih; (3) memperluas kemampuan guru dalam mengembangkan media yang mudah dan ramah lingkungan; (4) memudahkan proses belajar siswa dengan tampilan gambar atau video pembelajaran.

#### **2.1.4.3 Kekurangan Media *Powerpoint***

Kekurangan Media *Powerpoint* Menurut Sanaky (2009) diantaranya:

- a. Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- b. Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
- c. *Microsoft powerpoint* hanya dapat digunakan pada *platform windows*, dan *microsoft* tidak menyediakan atau mengeluarkan versi *software* ini untuk digunakan pada *platform* lainnya seperti *linux* dan *mac*.
- d. Menyita waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan.
- e. Terlalu direpotkan oleh perangkatperangkat komputer.
- f. Jika layar yang digunakan terlalu kecil maka kemungkinan besar siswa yang

duduk jauh dari *Monitor* kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan diperangkat tersebut.

## **2.1.5 Hasil Belajar**

### **2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2016: 5) menjelaskan hasil belajar adalah semua perubahan yang dialami oleh siswa, baik yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hamalik (2015: 30) menyatakan bahwa seseorang telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia ini terdiri atas beberapa aspek yaitu: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

Menurut Suprijono (2015: 7) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan meliputi, pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Rifa'i (2016:71) beropini hasil belajar yaitu perubahan perilaku siswa sesudah melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah hasil yang diperoleh individu berupa perubahan perilaku oleh siswa yang terjadi dalam ranah kognitif berupa pengetahuan, afektif berupa sikap dan psikomotorik berupa keterampilan. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini membatasi pada ranah kognitif. Indikator dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) menguraikan perkembangan kegiatan ekonomi; (2) menjelaskan kondisi lingkungan suatu daerah; (3) menentukan jenis pekerjaan yang ada di suatu daerah; (4) memerinci macam-macam kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam; (5) mengaitkan berbagai pekerjaan dalam kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar; (6) mengategorikan berbagai jenis bidang pekerjaan dalam kegiatan ekonomi; (7) menganalisis berbagai pekerjaan yang berkaitan dengan keunikan bidang ekonomi suatu daerah.

### 2.1.5.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Bloom (dalam Rifa'i, 2016:72-78) mengungkapkan bahwa terdapat tiga taksonomi yang dinamakan ranah belajar: (1) ranah kognitif yaitu dimensi yang mengutamakan kemampuan pengetahuan yang secara bertingkat mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi sebagai bentuk kemampuan berfikir; (2) ranah psikomotorik yaitu dimensi yang mengutamakan kemampuan fisik seperti kemampuan saraf dan motorik, koordinasi saraf, dan manipulasi objek; (3) ranah afektif yaitu dimensi yang cenderung mengamati respon siswa terhadap sesuatu dilihat dari reaksi siswa terhadap orang, benda, maupun situasi yang dihadapi.

Benyamin S. Bloom (dalam Arikunto 2015:130) juga menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Uraian dari masing-masing ranah tersebut adalah:

#### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif menurut Bloom adalah suatu usaha yang berhubungan dengan aktivitas otak. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

1. Mengingat, meliputi: mengenal, menyebutkan, mengingat, menghafal
2. Memahami, meliputi: menjelaskan, membedakan, mengartikan
3. Menerapkan, meliputi: melaksanakan, menentukan, melakukan
4. Menganalisis, meliputi: menelaah, menguraikan, menganalisis
5. Mengevaluasi, meliputi: menyimpulkan, mengevaluasi, membuktikan
6. Menciptakan, meliputi: membuat, menciptakan, menyusun kembali

#### 2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, perasaan, minat dan nilai. Ranah afektif mencakup kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

1. Menerima, meliputi: mengikuti, memilih, memberi
2. Merespon, meliputi: menolong, menampilkan, membantu
3. Menghargai, meliputi: menunjukkan, melaksanakan, mengajak

4. Mengorganisasikan, meliputi: menyesuaikan, mengkoordinir, mengubah
  5. Karakterisasi menurut nilai, meliputi: memperhatikan, bertindak, membuktikan
- 3) Ranah Psikomotorik
- Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.
1. Meniru, meliputi: menyalin, mengulangi, menirukan
  2. Manipulasi, meliputi: membuat kembali, membangun, menerapkan
  3. Presisi, meliputi: melengkapi, memainkan, membuat
  4. Artikulasi, meliputi: mengembangkan, memodifikasi, merangkaikan
  5. Naturalisasi, meliputi: mendesain, menciptakan, menyelesaikan

## 2.1.6 Hakikat Pendidikan IPS di SD

### 2.1.6.1 Pengertian Pendidikan IPS di SD

Menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) (1993) bahwa *study social* adalah studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi warga negara. Dalam program sekolah, studi sosial menyediakan studi yang terkoordinasi dan sistematis yang diambil dari disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam.

*National Council for the Social Studies* (NCSS) (1994) menggariskan bahwa dalam pendidikan mulai dari Taman Kanak-kanak sampai pendidikan menengah memiliki keterpaduan “*Knowledge, Skills, and attitudes within and across disipliner*“, pada kelas rendah ditekankan pada *social studies* yang tidak mengikat atau bisa bertolak dari tema-tema tertentu. Sebagai rambu-rambu dalam rangka mewujudkan visi, misi, dan strategi baru *Social Studies*, NCSS (1994) menggariskan hal-hal sebagai berikut:

1. Program *Social Studies* mempunyai tujuan pokok yang ditegaskan kembali bahwa *civic competence* bukanlah hanya menjadi tanggung jawab *Social*

*Studies.*

2. Program *Social Studies* dalam dunia pendidikan persekolahan, mulai dari taman kanak-kanak sampai ke pendidikan menengah, ditandai oleh keterpaduan “ *knowlwdge, skill, and attitudes within and across disciplines*” (NCSS, 1994:3).
3. Program *Social Studies* dititik beratkan pada upaya membantu siswa dalam *construct a knowledge base and attitude drawn from academic discipline as specialized ways of viewing reality*. Artinya membangun dasar pengetahuan dan sikap yang diambil dari disiplin akademis sebagai cara khusus memandang realitas (NCSS, 1994:4).
4. Program *Social Studies* mencerminkan “...the changing nature of knowledge, fostering entirely new and highly integrated approaches to resolving issues of significance to humanity”. Artinya sifat pengetahuan yang berubah, mendorong pendekatan yang sepenuhnya baru dan sangat terintegrasi untuk menyelesaikan masalah yang penting bagi kemanusiaan (NCSS, 1994:5)

Edgar Bruce Wesley (1937) Ilmu Sosial itu yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan yang meliputi aspek-aspek, seperti sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan filsafat, yang praktiknya digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi.

Gunawan (2016: 48) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan, penyesuaian, penyaringan, dan perubahan yang disusun dari gagasan-gagasan dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekologi dari suatu bahan kajian yang terpadu. Numan Somantri (2001: 92) menyatakan bahwa Pendidikan IPS di sekolah (dasar dan menengah) merupakan pengintegrasian dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS untuk sekolah disajikan terpadu dengan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan.

Pudjiastuti dan Maria (2016: 6) untuk sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan muatan pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin

ilmu yang memiliki kesatuan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi perbandingan yang berhubungan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Susanto (2016: 152) dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Menurut Piaget, usia 6-7 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan konkret operasional. Anak-anak melihat dunia sebagai suatu kesatuan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai sesuatu yang masih jauh. Anak-anak hanya peduli pada masa sekarang (konkret), bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Sedangkan materi IPS di sekolah dasar penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Dari pengertian beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS di SD adalah perpaduan disiplin ilmu sosial seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam yang disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. Pengembangan IPS disesuaikan dengan kondisi sosial (kehidupan masyarakat) yang nyata. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sejak



dini. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan, tetapi juga berorientasi pada perkembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan dasar siswa yang berdasar pada kenyataan di masyarakat dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

#### **2.1.6.2 Tujuan Pendidikan IPS di SD**

Menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) (1993) Tujuan utama dari studi sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasi dan masuk akal untuk kepentingan publik sebagai warga dari masyarakat demokratis yang beragam secara budaya di dunia yang saling bergantung. Gunawan (2016: 48) berpendapat bahwa “pembelajaran IPS bertujuan untuk menjadikan warga negara yang memiliki kemampuan sosial dan dapat bertahan hidup dalam kehidupan bermasyarakat, yang nantinya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab”.

Mutakin (dalam Susanto, 2016: 145-146) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat;
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menerapkan ilmu pengetahuan sosial untuk memecahkan masalah-masalah sosial;
3. Dapat menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah yang berkembang di masyarakat;
4. Memberikan perhatian terhadap masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis untuk mengambil tindakan yang tepat;
5. Dapat mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Menurut Sumaatmadja (2007) dalam Siagian (2019: 29) untuk merealisasikan tujuan dari pendidikan IPS, proses mengajar dan membelajarkannya, tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) saja, melainkan meliputi juga aspek akhlak

(afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan dan persaingan ini.

### **2.1.6.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS di SD**

Ruang lingkup IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi, yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Gunawan (2016: 51) menyatakan ruang lingkup muatan pelajaran IPS melingkupi aspek:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan;
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
3. Sistem sosial dan budaya;
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan;
5. IPS SD sebagai pendidikan global, artinya mengajari siswa akan adanya perbedaan bangsa, budaya, dan peradaban dunia, memberikan pemahaman kepada siswa bahwa antara satu bangsa dengan bangsa yang lain saling membutuhkan, dan menyadarkan siswa bahwa komunikasi dan transportasi antar dunia semakin terbuka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS adalah manusia, tempat, lingkungan, waktu, keberlanjutan, perubahan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam.

### **2.1.6.4 Pembelajaran IPS di SD**

#### **2.1.6.4.1 Kurikulum Pembelajaran IPS di SD**

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan.

Kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah dikembangkan oleh sekolah dan komite sekolah berpedoman pada standar kompetensi lulusan dan standar isi serta panduan penyusunan kurikulum yang dibuat oleh BSNP. Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip berikut:

- a. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta lingkungannya.
- b. Beragam dan terpadu.
- c. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- d. Relevan dengan kebutuhan kehidupan.
- e. Menyeluruh dan berkesinambungan.
- f. Belajar sepanjang hayat.
- g. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Permendikbud nomor 57 tahun 2014 menyatakan bahwa Struktur Kurikulum SD/MI terdiri atas mata pelajaran umum kelompok A dan mata pelajaran umum kelompok B. Mata pelajaran umum kelompok A merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mata pelajaran umum kelompok B merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni. Khusus untuk MI, dapat ditambah dengan mata pelajaran keagamaan yang diatur oleh Kementerian Agama.

**Tabel 2.1** Struktur Kurikulum SD/MI

Mata Pelajaran		Alokasi Waktu Per Minggu					
		I	II	III	IV	V	VI
Kelompok A (umum)							
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	5	5	6	5	5	5
3.	Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7
4.	Matematika	5	6	6	6	6	6

5.	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B (Umum)							
1.	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	4	4	4
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.	4	4	4	4	4	4
		30	32	34	36	36	36

Pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan Kompetensi Dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intradisipliner, interdisipliner, multidisipliner, dan transdisipliner.

- a. Integrasi intradisipliner dilakukan dengan cara mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan yang utuh di setiap mata pelajaran.
- b. Integrasi interdisipliner dilakukan dengan menggabungkan Kompetensi Dasar Kompetensi Dasar beberapa mata pelajaran agar terkait satu dengan yang lainnya, sehingga dapat saling memperkuat, menghindari terjadinya tumpang tindih, dan menjaga keselarasan pembelajaran.
- c. Integrasi multidisipliner dilakukan tanpa menggabungkan Kompetensi Dasar tiap mata pelajaran sehingga tiap mata pelajaran masih memiliki Kompetensi Dasarnya sendiri.
- d. Integrasi transdisipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi kontekstual.

Pendekatan sains terutama di Kelas I, II, dan III menyebabkan semua mata pelajaran yang diajarkan akan diwarnai oleh Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Untuk kemudahan pengorganisasiannya, Kompetensi Dasar kedua muatan pelajaran ini diintegrasikan ke muatan pelajaran lain (integrasi interdisipliner).

Kompetensi Dasar Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diintegrasikan ke Kompetensi Dasar muatan pelajaran Bahasa Indonesia, ke Kompetensi Dasar Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan ke Kompetensi Dasar Muatan Pelajaran Matematika. Sedangkan untuk kelas IV, V, dan VI, Kompetensi Dasar Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

Ilmu Pengetahuan Sosial masing-masing berdiri sendiri, sehingga pendekatan integrasinya adalah multidisipliner, walaupun pembelajarannya tetap menggunakan tematik terpadu.

#### 2.1.6.4.2 KI dan KD IPS di SD

Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 tentang KI dan KD Pelajaran pada Kurikulum 2013, tujuan kurikulum meliputi empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Komponen tersebut digapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Berikut adalah penggalan Permendikbut Nomor 37 Tahun 2018 tentang KI dan KD pada Kurikulum 2013 muatan pelajaran IPS kelas IV SD.

**Tabel 2.2** Penggalan KI dan KD muatan pelajaran IPS kelas IV SD

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)</b>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3.1. Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi mengenai kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4. Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Pada penelitian ini menggunakan perlakuan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* pada muatan pelajaran IPS dengan menggunakan KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sampai provinsi. KD 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi, Indikator terlampir pada RPP.

#### **2.1.6.4.3 Strategi Pembelajaran IPS di SD**

Strategi pembelajaran sebagai pola umum perbuatan guru-siswa di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengandung arti bahwa interaksi

belajar mengajar berlangsung dalam suatu pola yang digunakan bersama oleh guru dan siswa. Dalam pola tersebut tentu terkandung bentuk-bentuk rangkaian perbuatan atau kegiatan guru dan siswa yang mengarah pada tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Raka Joni, 1980). Strategi instruksional adalah pendekatan yang digunakan guru dalam menggunakan informasi, memilih sumber-sumber, dan mendefinisikan peranan siswa-siswa. (Gerlach dan Ely (1980). Strategi instruksional tersebut mencakup praktik-praktik khusus yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Strategi instruksional tersusun atas metode-metode dan teknik-teknik yang akan memungkinkan pembelajar untuk mencapai tujuan-tujuan belajar.

Prinsip-prinsip pemilihan strategi pembelajaran IPS:

- a. Bermakna (meaningful)
- b. Integratif (integrative)
- c. Berbasis nilai (value based)
- d. Menantang (challenging)
- e. Aktif (active)

Strategi pembelajaran IPS di SD:

1. Pembelajaran kemampuan berpikir, diantaranya: Studi kasus, Isu kontroversial, dan Pengajaran konsep.
2. Pembelajaran kemampuan proses, diantaranya: Pemecahan masalah, Inkuiri, dan Portofolio.
3. Pembelajaran kooperatif, diantaranya: Mencari pasangan, Bertukar pasangan, Berpikir berpasangan berempat, Keliling kelompok, dan Jigsaw.
4. Pembelajaran nilai, diantaranya: VCT, Bermain peran, dan Sosiodrama.
5. Pembelajaran Peta dan Globe
6. Pembelajaran Aksi Sosial, Nasution (1997:179) model pembelajaran aksi sosial sebagai suatu teknik mengajar guna membantu anak didik mengembangkan kompetensi sosial/kewarganegaraan, sehingga dapat melibatkan diri secara aktif dalam perbaikan masyarakat.

Menurut Winarno Surachmad (1961), bahwa metode mengajar adalah cara-cara pelaksanaan proses belajar mengajar, atau bagaimana teknisnya sesuatu

bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah. Menurut Cheppy HC ada empat kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan metode, antara lain:

- a. Tujuan merupakan landasan utama untuk menentukan metode sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan
- b. Kebutuhan individu itu berbeda-beda, misalnya beberapa anak memerlukan pengalaman tertentu, sedang yang lain memerlukan aktivitas tertentu pula
- c. Kepribadian guru dapat dilihat melalui penampilannya waktu mengajar. Dalam beberapa hal ia telah mengembangkan cara mengajar yang mengesankan, di lain pihak ia memang pandai memilih metode yang tepat, sehingga kegiatan pembelajaran menyenangkan

Guru harus mampu melakukan kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Sehubungan dengan hal tersebut Anita Lie (2002:4-5), menyatakan bahwa guru harus menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan beberapa pokok pemikiran antara lain:

- a. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa.
- b. Siswa membangun pengetahuannya secara aktif.
- c. Guru harus berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa.
- d. Pendidikan adalah interaksi pribadi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa.

#### **2.1.6.4.4 Penilaian Pembelajaran IPS di SD**

Penilaian adalah suatu kegiatan untuk membuat keputusan tentang hasil pembelajaran dari masing-masing siswa, serta keberhasilan siswa dalam kelas secara keseluruhan. Penilaian juga merupakan indikator keberhasilan guru dalam proses pembelajaran (Supratiningsih dan Suharja, 2006). Menurut Davies (1981), pengertian penilaian mengacu pada proses yang menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang dan objek.

Permendikbud nomor 104 tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah, prinsip penilaian hasil belajar oleh Pendidik meliputi prinsip umum dan prinsip khusus. Prinsip umum dalam penilaian hasil belajar oleh Pendidik adalah sebagai berikut:



1. Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
2. Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
3. Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
4. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
5. Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
6. Holistik dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dan dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.
7. Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
8. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
9. Edukatif, berarti penilaian dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan peserta didik dalam belajar.

Prinsip khusus dalam penilaian hasil belajar oleh Pendidik berisikan prinsip-prinsip penilaian autentik sebagai berikut:

1. Materi penilaian dikembangkan dari kurikulum.
2. Bersifat lintas muatan atau mata pelajaran.
3. Berkaitan dengan kemampuan peserta didik.
4. Berbasis kinerja peserta didik.
5. Memotivasi belajar peserta didik.
6. Menekankan pada kegiatan dan pengalaman belajar peserta didik.
7. Memberi kebebasan peserta didik untuk mengkonstruksi responnya.
8. Menekankan keterpaduan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
9. Mengembangkan kemampuan berpikir divergen.

10. Menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran.
11. Menghendaki balikan yang segera dan terus menerus.
12. Menekankan konteks yang mencerminkan dunia nyata.
13. Terkait dengan dunia kerja.
14. Menggunakan data yang diperoleh langsung dari dunia nyata.
15. Menggunakan berbagai cara dan instrumen.

Permendikbud nomor 104 tahun 2014, penilaian hasil belajar oleh pendidik memiliki fungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berdasarkan fungsinya penilaian hasil belajar oleh pendidik meliputi:

1. Formatif yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu semester, sesuai dengan prinsip Kurikulum 2013 agar peserta didik tahu, mampu dan mau. Hasil dari kajian terhadap kekurangan peserta didik digunakan untuk memberikan pembelajaran remedial dan perbaikan RPP serta proses pembelajaran yang dikembangkan guru untuk pertemuan berikutnya;
2. Sumatif yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada akhir suatu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan. Hasil dari penentuan keberhasilan ini digunakan untuk menentukan nilai rapor, kenaikan kelas dan keberhasilan belajar satuan pendidikan seorang peserta didik.

Menurut Muhibbin Syah, (1995:143) mengungkapkan jenis-jenis evaluasi mulai dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks. Yaitu meliputi: *pre-test*, *post-test*, evaluasi persyaratan, evaluasi diagnostik, evaluasi formatif, evaluasi sumatif, UAS, dan UN.

Nana Sudjana, (1989:10) menjelaskan prosedur penyusunan alat evaluasi adalah sebagai berikut:

- a. Menelaah kurikulum dan materi pelajaran
- b. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran (indikator)

- c. Membuat kisi-kisi atau *blue print*
- d. Menyusun atau menulis soal-soal berdasarkan
- e. kisi-kisi
- f. Membuat kunci jawaban soal

Teknik penilaian yang telah diatur permendikbug dalam panduan penilaian kurikulum 2013 SD/MI, diantaranya:

- a. Penilaian Sikap. Penilaian sikap lebih ditujukan untuk membina perilaku dalam rangka pembentukan karakter peserta didik. Penilaian terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran yang meliputi sikap spiritual dan sosial.
  - 1. Sikap Spiritual. Kompetensi sikap spiritual (KI-1) yang akan diamati adalah menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
  - 2. Sikap Sosial Kompetensi sikap sosial (KI-2) yang akan diamati mencakup perilaku antara lain: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- b. Penilaian pengetahuan (KD dari KI-3) dilakukan dengan cara mengukur penguasaan peserta didik yang mencakup dimensi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognisi dalam berbagai tingkatan proses berpikir. Teknik penilaian pengetahuan menggunakan tes tertulis, lisan, dan penugasan.
  - 1. Tes Tertulis adalah tes yang soal dan jawabannya secara tertulis, antara lain berupa pilihan ganda, isian, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen tes tertulis dikembangkan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:
    - a) Melakukan analisis KD.
    - b) Menyusun kisi-kisi soal sesuai dengan KD.
    - c) Menulis soal berdasarkan kisi-kisi dan mengacu pada kaidah-kaidah penulisan soal.
    - d) Menyusun pedoman penskoran.

- e) Melakukan penskoran berdasarkan pedoman penskoran.
2. Tes Lisan berupa pertanyaan-pertanyaan, perintah, kuis yang diberikan pendidik secara lisan dan peserta didik merespon pertanyaan tersebut secara lisan. Tes lisan bertujuan menumbuhkan sikap berani berpendapat, mengecek penguasaan pengetahuan untuk perbaikan pembelajaran, percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Langkah-langkah pelaksanaan tes lisan sebagai berikut:
    - a) Melakukan analisis KD.
    - b) Menyusun kisi-kisi soal sesuai dengan KD.
    - c) Membuat pertanyaan atau perintah.
    - d) Menyusun pedoman penilaian
    - e) Memberikan tindak lanjut hasil tes lisan
  3. Penugasan adalah pemberian tugas kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan dan memfasilitasi peserta didik memperoleh atau meningkatkan pengetahuan. Tugas dapat dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai karakteristik tugas. Tugas tersebut dapat dilakukan di sekolah, di rumah, atau di luar sekolah
- c. Penilaian keterampilan (KD dari KI-4) dilakukan dengan teknik penilaian kinerja, penilaian proyek, dan portofolio.

Penelitian ini menggunakan jenis penilaian *pretest* dan *posttest* untuk menentukan keefektifan model *Snowball Throwing* terhadap mupel IPS. Bentuk pelaksanaannya menggunakan jenis tes tertulis berupa tes pilihan ganda. Berikut penjelasan lengkap mengenai bentuk pelaksanaan tes tertulis yang digunakan:

1. Tes pilihan ganda adalah bagian dari jenis tes bentuk objektif yang memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:
  - a. Mempunyai validitas tinggi
  - b. Dapat digunakan berulang kali selama soal masih valid dan tidak bocor.
  - c. Dapat mencakup materi pelajaran yang lengkap.

Berikut adalah petunjuk pembuatan tes pilihan ganda:

- a. Pada tiap item, salah satu alternatif harus menyatakan hal yang 100% benar, sedang alternatif lain ada kemungkinan benar tapi tidak 100%

benar.

- b. Jumlah alternatif jawaban sekurang-kurangnya 3 buah.
- c. Jawaban yang benar jangan tetap pada satu tempat, melainkan berpindahpindah.
- d. Hindarilah susunan kalimat negatif.
- e. Bahasa hendaklah mengikuti aturan tata bahasa.
- f. Setiap item diberi waktu kira-kira 1 menit
- g. Pedoman penskoran yang digunakan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

### 2.1.7 Aktivitas Belajar Siswa

Slameto (2010: 36) menjelaskan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan berpikir dan berbuat, seperti bertanya, menyampaikan pendapat, dan berdiskusi dengan guru. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum, kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar yang diharapkan melalui pendekatan saintifik yaitu:

1. Mengamati, dapat dilakukan siswa dengan melakukan kegiatan melihat, membaca, mendengar, menyimak;
2. Menanya, dapat dilakukan siswa dengan kegiatan mengajukan pertanyaan tentang informasi yang belum dipahami;
3. Pengumpulan data, dapat dilakukan siswa menentukan sumber data yang dapat berupa benda, dokumen, buku, maupun melakukan eksperimen;
4. Mengasosiasikan, dapat dilakukan siswa dengan menganalisis data dalam bentuk kategori;
5. Mengomunikasikan, dapat dilakukan siswa dengan menyampaikan hasil penemuan atau penyelidikan dalam bentuk lisan, tulisan, diagram, bagan, gambar maupun media lain.

Suprijono (2015: 8-10) menyebutkan bahwa aktivitas belajar siswa dapat diuraikan menjadi enam aktivitas belajar yang meliputi:

1. Keterampilan, aktivitas keterampilan berupa gerak yang dilakukan siswa. Kegiatan belajar ini merupakan paduan gerak, stimulus, dan respons yang tergabung dalam situasi belajar.
2. Pengetahuan, kegiatan belajar pengetahuan merupakan dasar kegiatan belajar yang termasuk ke dalam aspek kognitif. Ranah ini mencakup pemahaman siswa terhadap sebuah pengetahuan, kemampuan yang berkembang, dan memiliki keterampilan berpikir.
3. Informasi, aktivitas informasi berupa kegiatan siswa untuk: (1) memahami simbol, seperti: kata, istilah pengertian dan peraturan; (2) mengenali, mengulang, dan mengingat informasi yang telah dipelajari; (3) merumuskan informasi yang diperoleh supaya menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa
4. Konsep, aktivitas belajar konsep adalah belajar melalui kegiatan mengembangkan logika atau membuat generalisasi dari fakta ke konsep.
5. Sikap, aktivitas belajar yang berfokus pada perubahan sikap yang berhubungan dengan minat, nilai penghargaan, menghargai pendapat orang lain, dan menunjukkan prasangka yang baik.
6. Memecahkan masalah, aktivitas yang berfokus pada perkembangan kemampuan berpikir siswa. Siswa terlibat dalam berbagai tugas, penentuan tujuan dan kegiatan untuk melaksanakan tugas tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah keseluruhan kegiatan siswa yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran yang berupa kegiatan mengamati, menyimak, menanya, mencoba, memahami simbol, mengerjakan tes, berdiskusi, melakukan percobaan, menyampaikan pendapat dan lain sebagainya. Adapun indikator aktivitas belajar siswa yang akan diamati dalam penelitian merupakan indikator aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam.

Indikator penelitian ini adalah (1) Bersemangat dalam mengikuti permainan; (2) Memperhatikan media *powerpoint* tentang kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam; (3) Berkelompok mempelajari kembali materi yang disampaikan; (4) Melakukan pembelajaran dengan permainan *Snowball Throwing*; (5) Kemampuan

siswa menjawab pertanyaan yang didapatkan; (6) Menanggapi penyajian informasi yang diberikan guru; (7) Kemampuan menyampaikan pendapat; (8) Membuat simpulan bersama; (9) dan Melaksanakan penutup.

### **2.1.8 Implementasi Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Powerpoint* Pada Muatan Pelajaran IPS di SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan**

Kegiatan awal pada pembelajaran dibuka oleh guru dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan tanya kabar. Perwakilan siswa memimpin doa. Kemudian siswa melakukan pembiasaan membaca literasi untuk menambah wawasan pengetahuan dan meningkatkan minat baca. Guru melakukan presensi kehadiran siswa. setelah itu, siswa menyimak apersepsi yang disampaikan oleh guru dilanjutkan dengan menyanyikan lagu nasional untuk menambah rasa cinta tanah air. Siswa menyimak penjelasan guru terkait tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan inti, pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model kooperatif *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint*. Materi yang disampaikan selama dua kali pertemuan yaitu perkembangan ekonomi dan macam kebutuhannya dan sikap bijak memanfaatkan lingkungan. Kegiatan inti diawali dengan guru menyiapkan bola salju berwarna kuning. Siswa menyimak penjelasan materi secara singkat oleh guru dengan bantuan media *powerpoint* berisi teks, gambar, dan video. Selanjutnya guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil, guru menentukan ketua kelompok dan memintanya untuk membahas kembali materi yang disampaikan bersama kelompok. Kemudian siswa diminta untuk membuat pertanyaan sesuai materi yang dipelajari dan menuliskannya di kertas kecil. Guru meminta setiap kelompok menggulung dan memasukkan kertas pertanyaan ke dalam bola. Guru menjelaskan aturan main melempar bola salju. Kemudian guru memberi aba-aba dan mulai melemparkan bola ke arah siswa secara acak. Siswa kemudian melempar-lemparkan bola kepada temannya sampei guru mengatakan “stop” pertanda bahwa lemparan berhenti. Siswa yang mendapat bola mengambil satu pertanyaan dari dalam bola

salju dan menjawabnya. Lemparan berulang sampai seluruh soal di dalam bola salju habis. Setelah menuliskan jawaban dari soal yang didapatkan, siswa menyampaikan jawabannya di depan kelas. Siswa yang lain memperhatikan dan menanggapi. Guru memberikan balikan dan juga reward kepada siswa.

Sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri, siswa bersama guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran. Siswa mengerjakan soal evaluasi. Selanjutnya guru melaksanakan tindak lanjut berupa soal remedial atau soal pengayaan. Guru memberikan penguatan dan menginformasikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Siswa melakukan tepuk “Salut” dan kegiatan diakhiri dengan doa serta salam penutup.

## **2.2 Kajian Empiris**

Dalam melakukan penelitian eksperimen ini, peneliti telah menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tentang efektivitas model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media *powerpoint*. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Ani Rosidah pada tahun 2017 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* pada siswa kelas V SD Negeri Kertabasuki II dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha dan Islam. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya perbedaan signifikan pembelajaran siklus I siswa mendapat nilai  $\geq 70$  ke atas (KKM)= 15 orang atau 71,42% dengan nilai rata-rata 76,61. Sedangkan hasil pembelajaran siklus II siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  (KKM)=18 orang atau 85,71% dengan nilai rata-rata 78,09. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Khalid S. Alzahrani pada tahun 2017 dengan judul “*Metacognition and Cooperative Learning in the Mathematics*



*Classroom*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan berkelompok akan memudahkan siswa dan guru mencapai tujuan pembelajaran dan membantu guru dalam mengondisikan siswa menjadi lebih terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif juga mampu dimanfaatkan sebagai cara untuk memahami pengetahuan dasar siswa dan mengembangkan kemampuan berbicara, berdiskusi, dan menilai.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Purwanto, Ery Tri Djatmika R.W.W, dan Hariyono tahun 2016 dengan judul “Penggunaan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Powerpoint* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran mengakibatkan potensi indera pembelajar dapat diakomodasi sehingga hasil belajar akan meningkat. Integrasi *PowerPoint* yang bersifat *multimedia* dalam model *Problem Based Learning* diharapkan hal tersebut dapat diatasi. Pada akhirnya akan mampu membawa siswa untuk dapat aktif dalam memecahkan suatu permasalahan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wati Susilawati , Didi S., dan Jarnawi A. D. Tahun 2017 dengan judul “*The Improvement of Mathematical Spatial Visualization Ability of Student through Cognitive Conflict*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dengan memberikan tugas sesuai dengan materi dan siswa mengerjakan secara berkelompok dengan temannya akan mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, mengidentifikasi permasalahan. Kegiatan ini dilakukan secara kontekstual. Strategi pembelajaran seperti ini menciptakan peningkatan kemampuan visualisasi spasial siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran ekspositori.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Asmina pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 009 Teluk Pauh Kecamatan Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil

belajar IPS. Dari analisis data hasil penelitian diperoleh bahwa aktivitas Siswa, siklus I mendapat skor 23 atau 57,5%. Pada pertemuan kedua siklus I, skor aktivitas siswa meningkat yaitu 28 atau 70%. Siklus II, aktivitas siswa mendapat skor penilaian sebesar 34 atau 85%. Sedangkan pada pertemuan dua siklus II, menjadi 37 atau 92.5%. dilihat dari hasil Belajar Siswa, Pada skor dasar siswa yang tuntas hanya 7 siswa atau 58.33%. Pada ulangan harian siklus I, yang tuntas sebanyak 8 siswa atau 66.66%. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa atau 91.66%. sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 009 Teluk Pauh Cerenti.

Penelitian yang dilakukan oleh Recai Akkuş dan Melisa Karakaya tahun 2020 dengan judul “*The Effects of the Professional Development Program Supported by On-the-job Visits on the Pedagogies of Mathematics Teachers*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru mengalami berbagai faktor penghambat dalam pembelajaran sehingga perlu dikembangkan pendekatan baru oleh lingkungan sekolah agar guru dapat memahami dan mengambil langkah-langkah pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nira Elpira dan Anik Ghufron pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh media *Powerpoint* terhadap minat belajar IPA ditunjukkan dengan data hasil minat belajar IPS meningkat 13,77 atau 11,48%, yaitu dari hasil selisih rerataan sebelum pembelajaran 99,84 dengan hasil rerataan sesudah pembelajaran 113,61. Media *Powerpoint* juga meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sagan 14,01 atau 14,01%, yaitu dari hasil selisih rerataan pretest 71,82 dengan hasil rerataan post-test 85,83. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* terbukti berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Priantini dan Darwati tahun 2018 berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Yehkuning”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS pada materi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam memproklamasikan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan penerapan model pembelajaran *snowball throwing*. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil belajar IPS siswa kelas V pada siklus I meningkat 21 % pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *snowball throwing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar IPS pada materi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam memproklamasikan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia siswa kelas V semester II di Sekolah Dasar No No.1 Yehkuning tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian yang dilakukan oleh Hisbullah dan Firman tahun 2019 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran *snowball throwing* mengalami peningkatan secara signifikan dengan menunjukkan adanya perubahan dari cara belajar siswa. Dilihat dari siklus I pada pertemuan 1 berjumlah 12,2 persentase 50,83% dengan kategori rendah. Pada pertemuan 2 berjumlah 15,8 dengan persentase 65,83% dengan kategori tinggi. Kemudian siklus II pada pertemuan 1 berjumlah 18,6 persentase 77,5% dengan kategori tinggi. pertemuan 2 berjumlah 23,66 dengan persentase 98,58% dengan kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di SD.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Naniek Kusumawati tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat mempengaruhi 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. Simpulan pada penelitian ini adalah ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif dengan *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.

Hasil penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Kadek Sutiani, dkk. Tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPA”. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial (*uji-t polled varians*). Hasil uji-t, menunjukkan thitung = 8,57 dan ttabel = 2,005 (pada taraf signifikansi 5%). Berdasarkan kriteria pengujian,  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $8,57 > 2,005$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* berbasis penilaian kinerja berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Gugus 1 Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng.

Ni Putu Efiyanti, dkk. Juga melakukan penelitian tentang *Snowball Throwing* Tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Hasil Belajar IPS”. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbasis penilaian proyek terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. Hal ini ditunjukkan oleh  $t\text{-hitung}$  ( $8,179$ )  $>$   $t\text{-tab}$  ( $2,021$ ). Selanjutnya, rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen ( $22,5$ ) lebih besar daripada rata-rata (*mean*) kelompok kontrol ( $14,6$ ). Dengan demikian, model pembelajaran *Snowball Throwing* berbasis penilaian proyek berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD tahun pelajaran 2017/2018 di Gugus IV Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Lukas Bera tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar (Siswa Kelas V Pada Muatan Pelajaran PKn di SD Inpres XX Solot)”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *snowball*

*throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn. Berdasarkan hasil belajar diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu kelompok yang sebelum diberikan perlakuan yaitu 67,5 (*pre-test*) kelompok yang sudah diberikan perlakuan 8,21 (*post-test*) Dari hasil uji hipotesis dan dasar pengambilan keputusan dapat dilihat bahwa nilai sig. (2 – tailed) adalah 0,000 sedangkan nilai taraf signifikan adalah 0,05. Maka nilai probabilitas lebih kecil dari nilai signifikan 0,05 atau 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti  $H_a$  di terima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh penerapan model snowball throwing terhadap hasil belajar PKn pada materi Keberagaman suku bangsa di Indonesia siswa kelas V SD inpres XX Solot Kecamatan Nita Kabupaten Sikka tahun ajaran 2018/2019.

Penelitian yang dilakukan oleh Emah Hujaemah, dkk. Tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *snowball throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Dilihat dari hasil nilai rata-rata pretest sebesar 39,5 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 79,86, yang kemudian dianalisis dengan uji hipotesis (uji-t). Hasil perhitungan menunjukkan t-hitung sebesar 26,20, t-tabel sebesar 1,72 dengan df 21 pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian, t-hitung . t-tabel yaitu 26,20 . 1,72, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, hasil penelitian menyimpulkan adanya pengaruh penerapan model snowball throwing terhadap hasil belajar IPA materi wujud benda di kelas IV SDN Koroncong.

Rika Juwita, dkk. Juga melakukan penelitian tentang *Snowball Throwing* pada tahun 2018 dengan judul “Perbandingan Hasil Dan Minat Belajar Kimia Siswa Kelas X IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Dan *Talking Stick* Pada Kurikulum-2013 di SMAN 10 Kotabengkulu”. Berdasarkan penelitian ini data hasil belajar kimia siswa diperoleh dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* dimana nilai rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif untuk kelas *snowball throwing* dan kelas *talking stick* adalah 56,970 dan 45,606. Sedangkan minat belajar kimia siswa

pada kedua kelas memperoleh persentase sebesar 81,567% dan 75,373%. Hasil uji-t dengan taraf signifikan 5 % ( $\alpha=0,05$ ), maka didapatkan nilai untuk t-hitung > t-tabel yaitu  $4,734 > 1,669$  untuk hasil belajar dan  $3,596 > 1,669$  untuk minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil dan minat belajar yang signifikan antara kelas X IPA di SMAN 10 Kota Bengkulu tahun ajaran 2017-2018 untuk kelas yang menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran *talking stick* pada materi tata nama senyawa kimia.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhaida Lubis tahun 2018 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Kelas IV SDN 168060 Kota Tebing Tinggi”. Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada pelajaran matematika materi pecahan dapat dilihat dari hasil *pretest* pada pra siklus dimana rata-rata perolehan siswa kelas IV adalah 56,87 dengan persentase ketuntasan kelas 25%. Pada siklus I meningkat dengan rata-rata kelas 64,37 dan persentase ketuntasan 62,5%. Sedangkan pada siklus II rata-rata kelas mencapai 81,56 dengan persentase ketuntasan siswa 93,7%. . Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 168060 kota Tebing Tinggi tahun pembelajaran 2014/2015.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Ferdinandus Tamo Ama dan Setiawan Budi Sartati tahun 2018 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model *Snowball Throwing* pada Pokok Bahasan Penyelesaian Pertidaksamaan Kuadrat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat, hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal yaitu siklus I sebesar 54,3% meningkat pada siklus II 80%. Dari hasil siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang artinya semakin banyak siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  (KKM). Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model

*snowball throwing* pada pokok bahasan penyelesaian pertidaksamaan kuadrat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Swasta Manda Elu.

Hasil penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Mudjianingsih tahun 2017 dengan judul “Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII.F SMP Negeri 33 Surabaya Pada Muatan Pelajaran IPS Materi Pranata Sosial dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* meningkatkan keaktifan siswa, 2) Ketuntasan hasil belajar siswa pada tes siklus I adalah 68,42%, untuk tes Siklus II ketuntasan meningkat menjadi 100%, kriteria ketuntasan pada siklus II ini masuk dalam kategori Sangat Baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* untuk muatan pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS materi pranata sosial siswa kelas VIII F di SMPN 33 Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Asmarani pada tahun 2017 dengan judul “Pembelajaran Statistik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Statistik. Hal ini dapat ditunjukkan dari skor nilai rata-rata yang diperoleh dari data awal, siklus I dan siklus II (71, 75, dan 80) dan ketuntasan belajar klasikal adalah 83,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII-E SMP Negeri 1 Singosari.

Hasil penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Bahriana Sinaga tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS”. Penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil analisis data *pretest* menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai

$\geq 75$  sebanyak 12 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 46,15%. Pada pelaksanaan siklus I siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 17 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 65,39%. Pada pelaksanaan siklus II siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 23 orang dengan persentase ketuntasan belajar 88,46%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* pada kelas III SD Negeri 087695 Sibolga.

Penelitian oleh Tiarbani Siregar pada tahun 2018 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Kolaborasi Model *Quantum Teaching* dan *Snowball Throwing* Siswa Kelas VI SD Negeri 001 Rambah”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa dari hasil analisis didapatkan bahwa hasil belajar siswa Kelas VII.3 mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II, Hal ini dapat diketahui dari peningkatan nilai dari siklus -1 dengan rata-rata 6,0 dan pada pelaksanaan tindakan siklus 2 meningkat menjadi 8,17. Hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Quantum Teaching* dan *Snowball Throwing* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan teori belajar yang terdiri atas tiga macam teori, diantaranya teori belajar Behaviorisme, menurut Suprijono (2015: 17) menekankan arti penting bagaimana peserta didik membuat hubungan antara pengalaman dan perilaku, kemudian teori belajar Konstruktivisme menurut Suprijono (2015: 39) belajar bukan sekadar mempelajari teks-teks (tekstual), terpenting ialah bagaimana menghubungkan teks itu dengan kondisi nyata atau kontekstual, dan teori belajar Kognitif Suprijono (2015: 22) bahwa belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses berpikir kompleks yang melibatkan pengalaman, materi/tekstual dan juga kondisi nyata/kontekstual agar tercapai keterkaitan konsep suatu materi pelajaran.



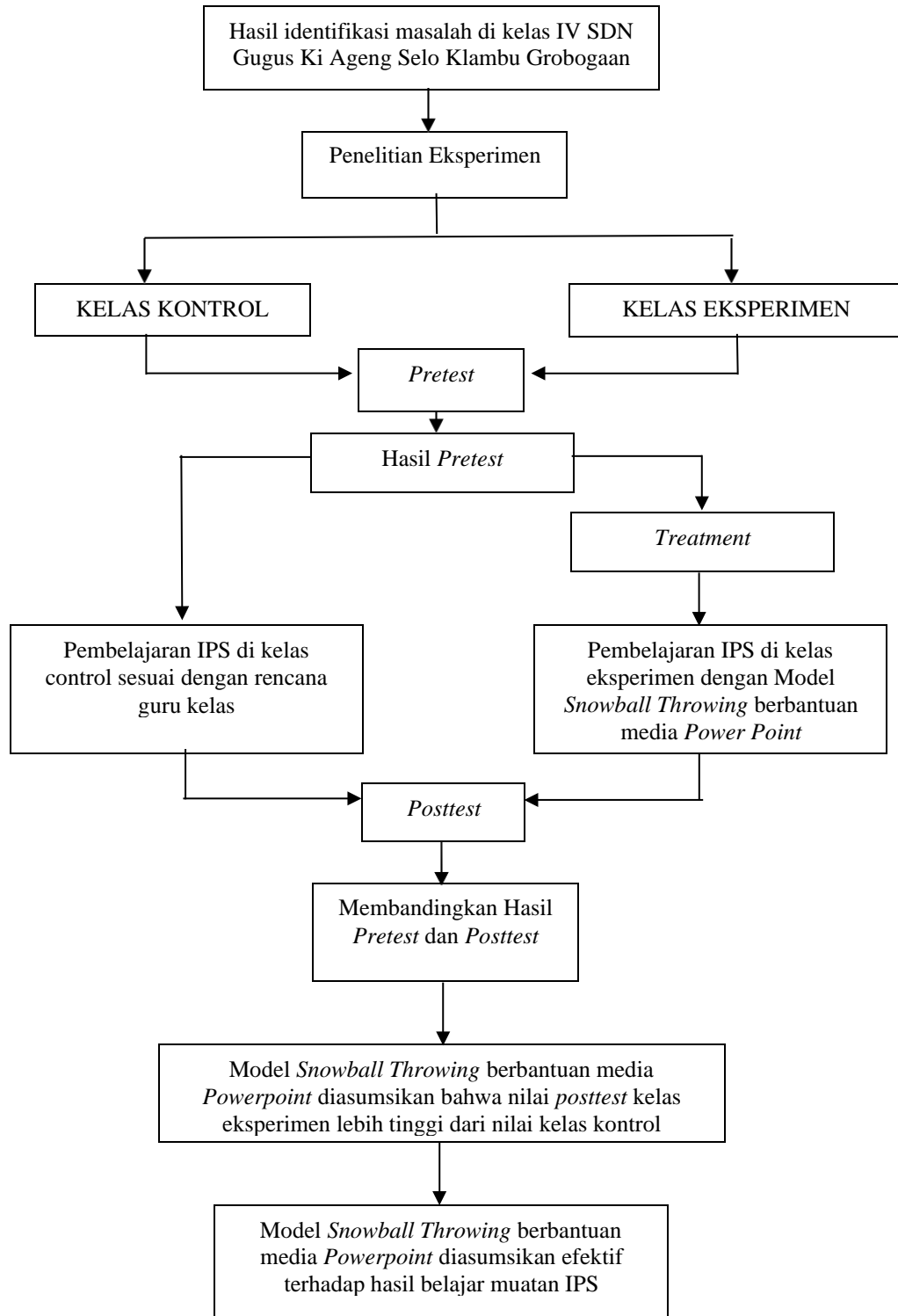
Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS di SDN Gugus Ki Ageng Selo Kecamatan Klambu Grobogan pada kelas IV. Diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran dimana kurangnya minat belajar anak yang disebabkan oleh banyak faktor diantaranya minimnya fasilitas belajar, model pembelajaran yang digunakan guru belum variatif dan optimal sehingga suasana pembelajaran bersifat monoton tentang materi yang disampaikan. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPS dikarenakan penyampaian pelajaran IPS yang cenderung *text book oriented* berisi banyak teori dan materi untuk dibaca dan dihafalkan membuat siswa jenuh. Kejenuhan siswa menimbulkan masalah dimana siswa menjadi kurang percaya diri ketika ingin menanyakan atau menyimpulkan suatu konsep karena tidak memahami materi, menurunkan minat siswa ketika belajar IPS di dalam kelas, dan menjadikan nilai kognitif siswa rendah di muatan pelajaran IPS.

Berdasarkan teori dan permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat optimal dengan menciptakan suasana belajar yang menarik yaitu melibatkan pengalaman siswa dan kondisi lingkungan dengan materi ajar. Abd Rahman (2017: 155) Prinsip pembelajaran dengan metode *Snowball Throwing* termuat di dalam prinsip pendekatan kooperatif yang didasarkan pada lima prinsip, yaitu; prinsip belajar siswa aktif (*student active learning*), belajar kerjasama (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, mengajar reaktif (*reactive teaching*), dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*). Kelebihan dari model *Snowball Throwing* yaitu siswa belajar dengan suasana hati yang senang, pembelajaran berlangsung ceria yang menimbulkan kesan pengalaman pembelajaran yang sulit dilupakan bagi siswa, semua siswa memiliki kesempatan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, tidak memerlukan banyak media yang merepotkan guru tetapi pembelajaran tetap berkesan bagi siswa, dan proses pemahaman pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. “*Microsoft Powerpoint* adalah suatu *software* yang akan membantu menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional dan juga mudah” (Astawan, 2013:84). Astawan (2013) juga menyatakan bahwa media

*powerpoint* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan memiliki tujuan yang jelas apabila dipresentasikan.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *powerpoint* dalam pembelajaran akan membantu menyampaikan materi dan konsep yang diajarkan kepada peserta didik. Berdasarkan teori tersebut, peneliti mengasumsikan bahwa model *Snowball Throwing* berbantuan media *power point* akan membuat siswa menjadi fokus, aktif, kreatif dalam proses pembelajaran. Melalui kerja kelompok dan bermain, siswa diarahkan untuk dapat menguasai materi yang disampaikan dengan baik sehingga hasil belajar IPS menjadi lebih baik.

Berikut adalah bagan alur kerangka berpikir:



**Bagan 2.1** Kerangka Berpikir Penelitian

## 2.4 Hipotesis Penelitian

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

H<sub>0</sub>: Model *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* tidak efektif terhadap hasil belajar mupel IPS materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan.

H<sub>a</sub>: Model *Snowball Throwing* berbantuan media *Powerpoint* efektif terhadap hasil belajar mupel IPS materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* dapat meningkatkan aktifitas siswa kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan. Rata-rata persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata persentase aktivitas siswa kelas kontrol. Rata-rata persentase aktivitas siswa di kelas eksperimen sebesar 87,6% dengan kriteria sangat tinggi.
2. Model *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* efektif terhadap hasil belajar mupel IPS materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam pada siswa kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan. Keefektifan model *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* didasarkan atas hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,208, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 1,680, sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,208 > 1,680$ ) dan didukung hasil perhitungan uji *N-Gain* diperoleh peningkatan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan perolehan kelas kontrol. Kriteria *N-Gain* kelas kontrol tergolong sedang dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,4044 sedangkan kriteria *N-Gain* kelas eksperimen tergolong sedang dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,6453. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa ada perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada materi kegiatan ekonomi dan pemanfaatan alam siswa kelas IV SDN Gugus Ki Ageng Selo Grobogan.

## **5.1 Saran**

Sesuai dengan analisis data hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam ilmu pendidikan, berikut saran yang dapat disampaikan.

### **5.2.1 Saran Teoritis**

Menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar dengan pemilihan dan penerapan model oleh guru merupakan hal utama. Maka, model *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* dapat digunakan supaya tumbuhnya semangat untuk menambah ilmu pengetahuan, sikap maupun keterampilan dan dapat tercapainya ketuntasan dan keberhasilan belajar.

### **5.2.2 Saran Praktis**

#### **5.2.2.1 Siswa**

Terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik apabila peserta didik ikut berperan aktif seperti aktif bertanya, aktif berdiskusi, aktif menyampaikan pendapat, aktif mendengarkan dan memahami penyampaian materi yang dilakukan guru. Keaktifan peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran akan menjadikan keberhasilan pembelajaran maka tercapainya tujuan pembelajaran dengan menerapkan model *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint*.

#### **5.2.2.2 Guru**

Hendaknya pemilihan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru memperhatikan beberapa aspek. Ketepatan pemilihan model pembelajaran membuat kesan menarik saat pembelajaran dan hilangnya rasa bosan maka akan munculnya semangat ketika kegiatan belajar mengajar.

#### **5.2.2.3 Sekolah**

Sebaiknya sekolah memberi kebijakan mengenai model pembelajaran yang diterapkan guru agar metode ceramah dapat diminimalisir.

#### **5.2.2.4 Peneliti Selanjutnya**

Peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya dapat menerapkan model *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* untuk dibandingkan dengan model lainnya. Penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman mengenai penerapan model *Snowball Throwing* berbantuan media *powerpoint* untuk menangani masalah-masalah yang timbul saat kegiatan belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Dikrektorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Akkuş, R., dan Melisa K. 2020. *The Effects of the Professional Development Program Supported by On-the-job Visits on the Pedagogies of Mathematics Teachers*. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 15(3): 11.
- Alzahrani, Khalid S. 2017. *Metacognition and Cooperative Learning in the Mathematics Classroom*. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(3): 478.
- Ama, F. T., dan Sartati S. B. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model *Snowball Throwing* pada Pokok Bahasan Penyelesaian Pertidaksamaan Kuadrat. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 1(2): 73.
- Asmarani, Dewi. (2017). Pembelajaran Statistik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1): 55.
- Asmina. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 009 Teluk Pauh Kecamatan Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(5): 753.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Apsari, N. P. J., Dibia, I. K., & Antara, P. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(3). 354.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bera, Lukas. (2020). Pengaruh Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar (Siswa Kelas V Pada Muatan Pelajaran PKn di SD Inpres XX Solot). *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 17(02): 61.
- Capuno, Reylan dkk. 2019. *Facilitating Learning Mathematics Through the Use of Instructional Media*. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(3): 677&685.
- Efiyanti, P. N., Suarni, K. N., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2): 119.
- Elpira, N., dan Ghufon, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1): 103.
- Gilmullin, Mansur F. 2016. *Workshop on Design and Implementation of Education Programs*. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 11(1): 43.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hisbullah, dan Firman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2): 100.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Hujaemah, E., Saefurrohman, A., & Juhji. (2019). Pengaruh Penerapan Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1): 23.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning (Efektivitas Pembelajaran Kelompok)*. Bandung: Alfabeta.
- Kusumawati, N. (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.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lubis, Nurhaida. (2018) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Kelas IV SDN 168060 Kota Tebing Tinggi. *Elementary School Journal*, 8(4): 252.
- Ludfi, A. D., Irvan, M., & Zahroul, C. (2016). Pengaruh Teknik *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Permasalahan Sosial. *Jurnal Pendidikan*, 1(2): 107.
- Mahendra, M., dan Kusuma, A. E. N. (2018). Penggunaan *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Dikdas Bantara*, 1(1): 82.
- Mudjjaningsih. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII.F SMP Negeri 33 Surabaya Pada Muatan Pelajaran IPS Materi Pranata Sosial dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*. *Jurnal Pendidikan*, 1(2): 152.
- Nurlaili. (2017). Tingkatkan Penggunaan Model *Quantum Teaching* dan *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran IPS dapat Meningkatkan Belajar Siswa Kelas III SD Negeri No. 39 Pasar Gompong Kec. Lengayang Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 1(1): 81-82.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang KI dan KD Pelajaran pada Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Priantini, D. A., Darwati, G. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SS Negeri 1 Yehkuning. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya*, :1
- Priyatno, Duwi. 2018. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Purwanto, W., Djatmika, & Hariyono. (2016). Penggunaan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Powerpoint* untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(9): 1703.
- Rahman, Abd. (2017). Penerapan Metode *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Pada SDN No.1 Pantolobete. *Jurnal Kreatif Online*, 5(4): 155.

- Rosidah, Ani. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 3(2): 29.
- Rusliyanti, N. (2018). Efektivitas Penggunaan Multimedia Berbasis *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(9): 850.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saputri, R. J., Sumpono, & Elvia, R. (2018). Perbandingan Hasil Dan Minat Belajar Kimia Siswa Kelas X IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Dan *Talking Stick* Pada Kurikulum-2013 di SMAN 10 Kotabengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2(2): 166.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Siagian, R. (2019). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Menggunakan Model *Snowball Throwing* dengan Media Audio Visual Siswa Kelas IX-9 SMP Negeri 2 Padangsidempuan T.A 2016/2017. *Jurnal Pengembangan Edukasional Indonesia*, 2(2): 29
- Simarmata, Nada Naviana. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1): 80.
- Sinaga, Bahriana. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2): 231.
- Siregar, Tiarbani. 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Kolaborasi Model *Quantum Teaching* dan *Snowball Throwing* Siswa Kelas VI SD Negeri 001 Rambah. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 3(3): 195.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sohifah. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara Tetangga Melalui *Snowball Throwing*. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 4 (1): 17.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- \_\_\_\_\_, Nana dan Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilawati, W., Didi S., dan Jarnawi A. D. 2017. *The Improvement of Mathematical Spatial Visualization Ability of Student through Cognitive Conflict*. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(2): 163.
- Sutiani, K., Suarni, N. K., & Dibia, K. I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 2(3): 173.
- Utami, N. C., dan Wardhayani, S. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 6(3): 1.
- Vianto, D. (2020). Peningkatan Aktivitas Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1): 660.
- Wulandari, Ratna. 2017. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017". *Skripsi*. Universitas Lampung.