

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL
THROWING* TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI
BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Grabag 1 Tahun Ajaran
2018/2019)

SKRIPSI



Oleh:

Ahmad Maftuh Wahyu Nugroho
15.0305.0048

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL
THROWING TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI
BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Grabag 1 Tahun Ajaran
2018/2019)

SKRIPSI



Oleh:

Ahmad Maftuh Wahyu Nugroho
15.0305.0048

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL
THROWING TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI
BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Grabag 1 Tahun Ajaran
2018/2019)

SKRIPSI

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



Oleh:

Ahmad Maftuh Wahyu Nugroho
15.0305.0048

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*
TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Grabag 1 Tahun Ajaran
2018/2019)

SKRIPSI

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



Magelang, 1 Juli 2019

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

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

Dhuta Sukmarani, M.Si
NIP/NIK. 138706114

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Grabag 1
Tahun Ajaran 2018/2019)

Oleh:
Ahmad Maftuh Wahyu Nugroho
15.0305.0048

Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi Dalam Rangka
Menyelesaikan Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:
Hari : Sabtu
Tanggal : 20 Juli 2019

Tim penguji skripsi :

1. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons (Ketua/anggota)
2. Dhuta Sukmarani, M.Si (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons (anggota)
4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ahmad Maftuh Wahyu Nugroho
NPM : 15.0305.0048
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model pembelajaran *Snowball Throwing*
terhadap peningkatan prestasi belajar mata
pelajaran ilmu pengetahuan sosial

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini di buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Magelang, 1 Juli 2019

Yang Menyatakan,



Ahmad Maftuh Wahyu Nugroho
NPM. 15.0305.0048

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah,5-6)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Orangtuaku Tercinta Bpk. Mas'ud dan Ibu Triwahyuni serta kakak dan adikku, yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada saya.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL
THROWING* TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI
BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Grabag 1 Tahun Ajaran
2018/2019)

Ahmad Maftuh Wahyu Nugroho

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap peningkatan Prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar Negeri Grabag 1.

Penelitian merupakan jenis penelitian Eksperimen dengan model *Quasi Eksperimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Grabag 1. Subjek penelitian dipilih secara sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 50 siswa yakni yang terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa dari kelas kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode tes. Uji validitas instrumen tes menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan komputer program *IBM SPSS 22*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik statistik uji-t (*Independent Sample T-test*) menggunakan *IBM SPSS 22*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* berpengaruh positif dengan Prestasi belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *Independent Sample T-test* pada kelas eksperimen dengan probabilitas nilai *sig(2-tailed)* $0,02 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata pada pengukuran akhir atau *posttest* prestasi belajar antara kelas eksperimen sebesar 81,52 dan kelas kontrol sebesar 76,48. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berpengaruh positif terhadap peningkatan Prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kata kunci: *Snowball Throwing*, Prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

**THE EFFECT OF SNOWBALL THROWING LEARNING MODEL OF
IMPROVING SCIENCE LEARNING ACHIEVEMENT
SOCIAL SCIENCES SUBJECT**

*(Research on Grade 4th Students of Grabag Public Elementary School 1 Academic
Year 2018/2019)*

Ahmad Maftuh Wahyu Nugroho

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Snowball Throwing learning model on improving learning achievement in Grade 4th Social Sciences subjects at Grabag 1 Elementary School.

The research was a Quasi Experimental Design type Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all fourth grade students at SD Negeri Grabag 1. The research subjects were selected by saturated sampling. The sample taken was 50 students, consisting of 25 students in experimental class and 25 students in the control class. The method of data collection was done by the test. Validity test of the test instruments used product moment correlation techniques with the help of SPSS version 22.0 for Windows. Analysis prerequisite test consisted of normality test and homogeneity test. Data analysis used t-test statistical techniques (Independent Sample T-test) using SPSS 22.0 for windows.

The results showed that the Snowball Throwing learning model has a positive effect on learning achievement. This is evidenced from the results of the analysis of the Independent Sample T-test in the experimental class with the probability of a sig (2-tailed) value of $0.02 < 0.05$. Based on the results of the analysis and discussion, there was difference in the average score on the final measurement or posttest learning achievement in the experimental class by 81.52 and the control class by 76.48. Therefore, it can be concluded that the use of Snowball Throwing learning model has a positive effect on the improvement of learning achievement in Social Sciences subject.

Keywords: *Snowball Throwing, learning achievement Social Sciences subject*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Snowball Throwing* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di SDN Grabag 1“. Skripsi ini penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Skripsi ini selesai tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penelitian dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penyusunan skripsi ini.
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberi izin kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Drs. Tawil M.Pd., Kons. selaku Dosen Pembimbing I dan Dhuta Sukmarani, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini beserta Dosen dan Tata Usaha Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Sutarto, S.Pd. Kepala Sekolah Dasar Negeri Grabag 1 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

6. Uswatun Chasanah, S.Pd selaku guru kelas IV A dan Pipeh Clara, S.Pd selaku guru kelas IV B yang telah memberikan informasi dan bantuan dalam penelitian ini.
7. Semua pihak yang telah banyak membantu memberi dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, masukan dan saran yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat untuk semua pihak.

Magelang, 1 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	8
1. Pengertian Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	8
2. Indikator prestasi Belajar Ilmu pengetahuan sosial	13
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.....	14
4. Upaya Peningkatan Prestasi belajar	20
B. Model Pembelajaran Snowball Throwing	25
C. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	30
D. Penelitian yang relevan.....	31
E. Kerangka Pemikiran	32
F. Hipotesis penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Desain Penelitian	32
B. Identifikasi Variabel Penelitian	33
C. Definisi Operasional Variabel penelitian	33
D. Subjek penelitian	35
E. Metode Pengumpulan Data	36
F. Instrumen Penelitian	37
G. Validasi dan Reliabilitas.....	38
H. Prosedur Penelitian.....	46
I. Metode Analisi Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil penelitian	51
1. Pelaksanaan Penelitian	51
2. Deskripsi data penelitian	56
3. Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
B. Uji Prasyarat Analisis	61
1. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
2. Uji Homogenitas	62
C. Uji Hipotesis	63
D. Pembahasan	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	69
A. Simpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Fase Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	27
Tabel 2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	32
Tabel 3 kisi-kisi Soal.....	37
Tabel 4 Hasil validasi Butir Soal	40
Tabel 5 Interpretasi Nialai r	41
Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	42
Tabel 7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	42
Tabel 8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	43
Tabel 9. Klasifikasi Daya Pembeda	44
Tabel 10. Hasil Analisis Daya Pembeda	45
Tabel 11 Hasil Dari Kgeiatan <i>pretest</i>	51
Tabel 12 Hasil <i>posttest</i>	55
Tabel 13 Kriteria Pencapaian Hasil Belajar Tahap <i>Pretest</i>	57
Tabel 14 Kriteria Pencapaian Hasil Belajar Tahap <i>Posttest</i>	58
Tabel 15 Peningkatan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	60
Tabel 16 Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 17 Hasil Uji Homogenitas.....	63
Tabel 18 Hasil <i>Independent Sample T-test</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran.....	32
Gambar 2 Diagram pencapaian Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial tahap <i>Pretest</i> kelas eksperimen dal kelas kontrol.....	57
Gambar 3 Diagram pencapaian Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial tahap <i>Posttest</i> kelas eksperimen dal kelas kontrol	59
Gambar 4 Peningkatan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	74
Lampiran 2. Surat keterangan Penelitian.....	75
Lampiran 3. Surat Pernyataan Validator Instrumen	76
Lampiran 4. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran	77
Lampiran 5. Surat Pernyataan Validator Instrumen	78
Lampiran 6. Instrumen Validasi Silabus	79
Lampiran 7. Instrumen Validasi RPP	80
Lampiran 8. Lembar Validasi Soal.....	82
Lampiran 9. Lembar Validasi LKS	84
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan pembelajaran 1	86
Lampiran 11. Kisi - Kisi Materi Ajar 1	95
Lampiran 12. Pengembangan Materi Ajar 1.....	96
Lampiran 13. Lembar kerja siswa 1	99
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2.....	105
Lampiran 15. Kisi - kisi materi Ajar 2	114
Lampiran 16. Pengembangan Materi Ajar 2.....	115
Lampiran 17. Lembar kerja Siswa 2.....	117
Lampiran 18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3.....	124
Lampiran 19. Kisi - Kisi Materi Ajar 3	133
Lampiran 20. Pengembangan Materi Ajar 3.....	134
Lampiran 21. Lembar Kerja Siswa 3.....	137
Lampiran 22. Soal <i>Pretest</i>	146
Lampiran 23. Soal <i>Posttest</i>	150
Lampiran 24. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	154
Lampiran 25. Hasil Uji Tingkat kesukaran soal	155
Lampiran 26. Hasil Uji Reliabilitas.....	156
Lampiran 27. Hasil Uji Normalitas	157
Lampiran 28. Hasil Uji Homogenitas.....	158
Lampiran 29. Hasil Uji Hipotesis.....	159
Lampiran 30. Dokumentasi	160
Lampiran 31. Contoh Hasil Tes Siswa	161
Lampiran 32. Buku Bimbingan	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. setiap manusia membutuhkannya agar mampu menjalani kehidupan dengan baik serta sebagai pembangunan sumber daya dan pengalihan potensi yang ada dalam manusia itu sendiri. seiring dengan dinamika kehidupan masyarakat yang berkembang cepat dan pesat terhadap kecenderungan peningkatan peranan dan tujuan pendidikan. pendidikan merupakan salah satu faktor untuk melahirkan generasi bangsa yang lebih maju dan dapat diandalkan. pendidikan dapat membawa bangsa lebih berkembang dan memiliki pengetahuan yang luas sehingga dapat menemukan hal-hal baru dan bermanfaat. pendidikan juga merupakan investasi yang baik dan strategis bagi peradaban manusia di dunia.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal paling dasar yang mempunyai peran penting bagi keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab IV pasal (17) “Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah”. Siswa pada jenjang pendidikan dasar dibekali dengan tiga aspek kemampuan dasar yaitu pengetahuan, sikap, keterampilan. kemampuan dasar tersebut diperoleh siswa melalui proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran merupakan salah satu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah pengetahuan dari tidaktahu menjadi tahu. Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang didalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif, dan terjadi interaktif edukatif anatara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan atau sikap.

Guru mengajarkan bagaimana siswa harus belajar. Sementara siswa belajar bagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman belajar sehingga terjadi perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotorik, afektif. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.

Seluruh lembaga pendidikan mempunyai fungsi dan tanggungjawab yang sama dalam melaksanakan proses pendidikan yang didalamnya terdapat perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi. Semua itu dilakukan bertujuan untuk mencetak generasi yang matang dalam segala bidang, baik sains, agama dan pengetahuan lainnya sehinga diharapkan siswa sebagai pusat pembelajaran mampu menjadi manusia bermoral dan berpengetahuan.

Pembelajaran di sekolah tidak lepas dari bermacam permasalahan kurang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. permasalahan yang seringkali dihadapi adalah rendahnya prestasi belajar siswa salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut (Susanto, 2014:6) ilmu

pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kehidupan sosial, jadi Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang sangat kontekstual karena sebagian besar materi yang diajarkan merupakan cerminan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat melihat secara langsung praktek dari materi yang telah diajarkan tersebut dengan dalam kehidupan mereka, tentunya jika para siswa tersebut paham dan mengerti apa yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 7 Januari 2019 dengan wali kelas IV di SD Negeri Grabag 1 kabupaten Magelang. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat siswa tidak aktif dan kurang memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang disampaikan. Kondisi pembelajaran yang terus menerus seperti itu membuat siswa tidak mampu mencapai kompetensi yang seharusnya dicapai. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang terlalu banyak tetapi pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru atau *teacher center*. Hasil nilai ulangan harian dan ujian tengah semester Ilmu pengetahuan Sosial masih cenderung dibawah nilai ketuntasan minimal (KKM) terutama pada materi Kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. Guru kelas sudah mencoba menjelaskan materi secara berulang dan hasilnya tetep sama. Berkaitan dengan masalah tersebut, untuk mengoptimalkan prestasi belajar Ilmu

Pengetahuan Sosial pada materi Kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball throwing*.

Penulis mencoba menerapkan model pembelajaran *Snowball throwing* untuk menyampaikan materi dengan menerapkan pembelajaran ini diharapkan siswa memiliki pengalaman baru dalam belajar. Menurut Shoimin (2017: 174) Model *Snowball Throwing* Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Hanya saja, pada model ini, kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan. dengan penerapan model ini, siswa dapat menyampaikan pertanyaan dalam bentuk tertulis yang nantinya akan disiskusikan bersama. Siswa dapat mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dialaminya dalam memahami materi dan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* guru dapat melatih kesiapan siswa dalam menanggapi dan menyelesaikan masalah serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena tujuan pembelajaran itu pada intinya adalah mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu model dan strategi yang digunakan pada saat proses pembelajaran yang lebih bervariasi tidak mengakibatkan siswa jenuh. sedangkan manfaat bagi guru tersebut adalah dia mampu mengembangkan berbagai macam model dan strategi pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena situasi belajar yang menyenangkan terbukti dapat

membantu siswa mencerna, memahami, dan mengolah materi yang didapatkan. Model pembelajaran ini, siswa benar-benar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan antusias.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis tertarik menerapkan model pembelajaran snowball throwing dalam pembelajaran IPS di SD dengan melaksanakan penelitian berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Penelitian pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Grabag 1)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah.
2. Materi yang disajikan kurang bermakna, karena pembelajaran berpusat pada guru, sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD Negeri Grabag 1 materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu penelitian ini hanya terbatas untuk menguji keefektifan model

pembelajaran *snowball throwing* dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut adalah “Apakah pengaruh pembelajaran *snowball throwing* terhadap peningkatan prestasi belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV SDN Grabag 1 kabupaten magelang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *snowball throwing* terhadap peningkatan prestasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Grabag 1.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat membantu dan menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru:

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menambah wawasan untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Bagi sekolah

Sebagai bahan acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran disekolah dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman yang bermanfaat dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Snowball Throwing* sehingga nantinya dapat diterapkan pada saat praktik mengajar di SD.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut kamus besar bahasa indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “Berusaha Memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu

Menurut Suprihatiningrum (2016:14), belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berikut adanya pengalaman. pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman dan apresiasi, Belajar adalah proses aktif mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu.

Menurut Slameto (2010:2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut Aunurrahman (2010:35) menyatakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat

disimpulkan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman yang dialaminya. sedangkan menurut Riyanto (2009:6) belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi seperti skill, persepsi, emosi, proses berfikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi.

Menurut Arifiin (2016:12) Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Selain itu prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Dalam rangkaian pembelajaran siswa akan mendapatkan pengalaman baru, sehingga semakin banyak pengalaman belajar siswa akan mengalami perubahan. perubahan pada siswa tersebut merupakan hasil dari proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2010:22) Prestasi adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hamalik (2009:155), Prestasi belajar tampak sebagai perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut Hidayati, dkk (2008:1-19) menyatakan bahwa pengertian pengertian IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial bersama dengan sesamanya. Dalam kehidupan manusia harus menghadapi tantangan-tantangan yang berasal dari lingkungannya maupun sebagai hidup bersama.

Susanto (2014:6) Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial adalah fusi dari disiplin ilmu-ilmu sosial, yang merupakan suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Artinya, bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu (Taneo, 2010:1-8).

Berdasarkan Uraian-uraian diatas bahwa prestasi belajar IPS adalah Hasil pengukuran kemampuan siswa setelah melalui kegiatan belajar IPS yang dinyatakan dalam bentuk angka atau kalimat pernyataan.

Pembelajaran IPS adalah proses membangun pemahaman tentang isi bahan kajian ilmu pengetahuan sosial pada diri siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan proses memadukan berbagai pengetahuan sosial yang membahas, menelaah, mengkaji gejala atau masalah sosial dari berbagai aspek kehidupan.

Pendidikan mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) memuat geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial peserta didik

diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Pengorganisasian mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk jenjang SD/MI menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran yang dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*faktual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir, kebiasaan, dan perilakunya (Sapriya, 2009:194).

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu komponen pendidikan yang menekankan pada pembentukan aspek kepribadian dan tingkah laku siswa dalam kehidupan sosialnya. Melalui ilmu pengetahuan sosial anak didik dibina kualitas kemanusiaannya selaras dengan nilai-nilai dalam masyarakat, sehingga dapat dijadikan dasar bagi anak dalam segala kepribadian dan tingkah lakunya.

Awan (2012: 8) Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah dasar adalah.

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis.
- e. Mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu mengembangkan diri sendiri agar survive yang kemudian akan bertanggung jawab membangun masyarakat.

Tujuan pendidikan IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional, dan global.

Sedangkan menurut said hamid hasan (2007: 107) tujuan pembelajaran IPS dapat dilihat dari tiga kategori yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, kehidupan individu.

Berdasarkan definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD adalah mengembangkan dan memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat serta peserta didik mampu hal yang bersifat konkret dalam kehidupan sosial.

2. Indikator prestasi Belajar Ilmu pengetahuan sosial

Tujuan sistem pendidikan nasional, tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, Menggunakan klasifikasi belajar dari Taksonomi Bloom dalam Sanjaya (2011:125) yang secara garis besar membagi dalam tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam dalam otak menjadi informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. ranah kognitif meliputi: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, Mengevaluasi, dan mencipta.
- b. Ranak afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian organisasi dan internalisasi.

- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan bertindak. Terdiri dari enam aspek psikomotoris yakni gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, gerakan ekspresif dan interpretatif (sudjana, 2010:22-23)

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek prestasi belajar siswa meliputi, kognitif, (Pengetahuan), Psikomotorik (keterampilan), afektif (sikap). Penelitian Menentukan indikator prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diketahui dengan melihat materi ajar, selain itu disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, kemudian barulah mengembangkan indikator pembelajaran sehingga maksud dan tujuan pembelajaran dalam prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dapat tercapai. Indikator prestasi belajar kognitif Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. Dapat dilihat di instrumen penelitian.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Hal ini dapat dijelaskan sebagaimana dikemukakan oleh Slameto (2013:54

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar diantaranya :

1) Faktor Jasmani

a) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang semangat, mudah pusing, ngantuk, jika badannya lemah kurang darah ataupun gangguan-gangguan atau kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya.

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu untuk mengurangi pengaruh kecacatan itu.

2) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa. Setiap individu memiliki kondiss psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal tersebut dapat mempengaruhi belajar siswa. seorang guru seharusnya mengetahui kondisi setiap siswanya, agar pembelajaran

yang disampaikan oleh guru sampai kepada siswa. Adapun faktor-faktor psikologis menurut Slameto (2013:55) sebagai berikut:

a) Intelegensi

Intelegensi merupakan kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek atau sekumpulan objek. Untuk menjamin hasil belajar yang baik maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang harus dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka timbulah kebosanan sehingga ia tidak lagi suka belajar.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang berapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhataikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat vesar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta

didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

d) Bakat

Bakat atau attitude kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

e) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Didalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/ pendorongnya.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuh sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan

juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

3) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

b. Faktor Eksternal

Menurut Slameto (2010: 60) Faktor yang mempengaruhi belajar adalah keadaan keluarga lingkungan masyarakat. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Keadaan keluarga

keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. sebagaimana yang dijelaskan slameto, bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama, jadi didalam lingkungan keluarga tempat dimana individu memperoleh ilmu pertama kali atau paling awal sejak dari kelahirannya. keluarga memberikan bekal ilmu yang pertama dan utama untuk modal kita menjalani kehidupan, adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan belajar seseorang. Rasa aman itu membuat seseorang terdorong atau termotivasi untuk belajar secara aktif, karena rasa aman merupakan

salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi untuk belajar.

2) Lingkungan masyarakat

Disamping keluarga, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Lingkungan alam sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempat ia berada.

Selain uraian diatas, Azwar (2010: 165) menjelaskan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor internal, eksternal, dan faktor sosial sebagai berikut.

a. Faktor Internal

- 1) Keadaan fisik, meliputi: pancaindera dan kondisi fisik secara umum.
- 2) Keadaan psikologis, meliputi; Sikap, motivasi, kebiasaan, emosi, penyesuaian diri, kemampuan khusus, dan kemampuan umum.

b. Faktor Eksternal

- 1) Kondisi tempat belajar
- 2) Sarana dan perlengkapan belajar.
- 3) Materi pelajaran.

4) kondisi lingkungan belajar.

c. Faktor Sosial

1) dukungan sosial

2) Pengaruh budaya

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami tentang hasil belajar IPS yaitu hasil penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari serangkaian tes yang dilaksanakan setelah siswa menerima pelajaran IPS.

4. Upaya Peningkatan Prestasi belajar

Setelah diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi dari prestasi belajar, maka diketahui pula kalau prestasi belajar dapat dirubah. Pemahaman sebagai salah satu kemampuan manusia yang bersifat fleksibel. Sehingga pasti ada cara untuk meningkatkannya. Berdasarkan keterangan para ahli, dapat diketahui bahwa cara tersebut merupakan segala upaya perbaikan terhadap keterlaksanaan faktor diatas yang belum berjalan secara maksimal. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.

a. Memperbaiki Proses Pengajaran

Langkah ini merupakan langkah awal dalam meningkatkan proses pemahaman siswa dalam belajar. Proses pengajaran tersebut tersebut

meliputi: memperbaiki tujuan pembelajaran, bahan (materi) pembelajaran, strategi, metode dan media yang tepat serta pengadaan evaluasi belajar. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Tes ini bisa berupa tes formatif, tes subsumatif dan sumatif.

b. Keterampilan mengadakan variasi

Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam proses interaksi belajar mengajar yang menyenangkan (Marno dan Idris, 2008: 159). Ditunjukan untuk mengatasi kebosanan siswa pada strategi pembelajaran yang monoton. Sehingga dalam situasi belajar mengajar siswa senantiasa aktif dan berfokus pada materi pelajaran yang disampaikan. Keterampilan dalam mengadakan variasi ini meliputi:

- 1) variasi dalam cara mengajar guru, mencakup variasi suara, variasi mimik dan gestural (gerak), perubahan posisi, kesenyapan (diam sejenak), pemusatan perhatian dan kontak pandang (Marno dan Idris, 2008: 161). Bahwa di dalam penelitian menerapkan variasi pengajaran yaitu menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* hal ini digunakan untuk membantu memaksimalkan prestasil belajar siswa dalam penelitian ini.
- 2) Variasi media pengajaran, variasi ini meliputi variasi penggunaan media dan bahan pembelajaran yang dapat dilihat seperti gambar,

didengar seperti radio, dan yang dapat diraba serta dimanipulasi seperti tiruan benda (Marno dan Idris, 2008: 164).

- 3) Variasi pola interaksi, contoh ceramah guru-tugas kelompok-diskusi kelas, demonstrasi keterampilan-tanya jawab-ceramah, dan tanya jawab-ceramah-tugas individual (Marno dan Idris, 2008: 165).

c. Balikan (*feedback*) dan penguatan

Umpan balik merupakan respon terhadap akibat perbuatan dari tindakan kita dalam belajar. Hasil belajar yang baik berupa balikan (*feedback*) yang menyenangkan dan berpengaruh baik terhadap kegiatan belajar selanjutnya. Dorongan belajar tidak hanya diperoleh dari penguatan yang menyenangkan, tetapi juga yang kurang menyenangkan. Maksudnya, penguatan positif maupun negatif dapat memperkuat belajar. Implikasinya guru harus melakukan penilaian berkelanjutan terhadap serangkaian proses dan hasil belajar siswa. Hasil penilaian dapat dijadikan balikan bagi siswa untuk meningkatkan kegiatan belajarnya (Arifin, 2012: 296).

d. Adanya Kegiatan Bimbingan Belajar

Kegiatan bimbingan belajar merupakan bantuan yang diberikan kepada individu tertentu agar mencapai taraf perkembangan dan kebahagiaan secara optimal (Ahmadi dan Supriono, 2013: 105). Adapun tujuan dari kegiatan bimbingan belajar adalah:

- 1) Mencarikan cara-cara belajar yang efektif dan efisien bagi siswa.
- 2) Menunjukkan cara-cara mempelajari dan menggunakan buku pelajaran.
- 3) Memberikan informasi dan memilih bidang studi sesuai dengan bakat, minat, kecerdasan, cita-cita dan kondisi fisik atau kesehatannya.
- 4) Membuat tugas sekolah dan mempersiapkan diri dalam ulangan atau ujian.
- 5) Menunjukkan cara-cara mengatasi kesulitan belajar.

e. Motivasi Belajar

Motivasi mendorong seseorang melakukan sesuatu yang dia inginkan lebih baik. Ketika suatu pekerjaan dilakukan dengan niatan sendiri, maka motivasi atau dorongan tersebut menjadikan seseorang lebih bersemangat. Konsekuensinya dalam belajar adalah menjadikan siswa lebih mudah dalam mencerna apa yang dipelajari. Jika terdapat kesulitan, akan ada usaha yang muncul dari siswa untuk terus belajar hingga apa yang dia inginkan dapat tercapai (Sanjaya, 2010: 29).

f. Pembelajaran *remedial*

Pembelajaran *remedial* adalah suatu bentuk pembelajaran (upaya guru) yang bersifat menyembuhkan, membetulkan atau memperbaiki sistem pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2016: 328). Pembelajaran *remedial* ini dilakukan

oleh guru terhadap siswanya dalam rangka mengulang kembali materi pelajaran yang mendapatkan nilai kurang memuaskan, sehingga setelah dilakukan pengulangan, siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya menjadi lebih baik. Pengajaran perbaikan biasanya mengandung kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi kesulitan dan kebutuhan siswa (Arifin, 2012: 304).
- 2) Merancang pembelajaran yang meliputi rencana pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan, memilih pendekatan atau metode, memperbaiki LKS (Arifin, 2012: 304).
- 3) Melaksanakan pembelajaran yang meliputi, merumuskan gagasan utama, memberikan arahan, meningkatkan motivasi belajar, melibatkan siswa secara aktif (Arifin, 2012: 305).
- 4) Melakukan evaluasi pembelajaran, baik tes maupun nontes (Arifin, 2012: 305). Evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari suatu kegiatan pembelajaran dan untuk mengetahui sejauh mana metode, model serta alat pembelajaran yang digunakan sebagai alat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam menentukan keberhasilan peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), evaluasi sangat berpengaruh dalam proses kegiatan pembelajaran.

B. Model Pembelajaran Snowball Throwing

1. Pengertian Model pembelajaran Snowball Throwing

Model adalah seperangkat prosedur secara berurutan yang mewujudkan suatu proses pembelajaran, atau suatu cara untuk membawa siswa memperoleh informasi, gagasan, skill, nilai, cara berfikir, mengekspresikan diri mereka sendiri, sehingga dalam jangka panjang dapat meningkatkan kepada mereka untuk belajar lebih mudah dan efektif (Sabar, 2015:22). Model pembelajaran ialah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2015:65).

Menurut Ismail (2008: 27) *Snowball Throwing* berasal dari dua kata yaitu *Snowball* berarti bola salju, sedangkan *Throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. *Snowball Throwing*, merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk menjawab. *Snowball Throwing* merupakan game fisik aman dengan menggunakan kertas yang dibentuk menjadi segumpalan salju dan dilempar dengan maksud mengenai orang lain.

Snowball Throwing Technique (STT) adalah teknik untuk pembelajaran kooperatif yang memungkinkan untuk bekerja sama dalam kelompok, saling memperhatikan satu sama lain, dan saling memungkinkan

untuk berbicara dan berbagi informasi dalam kelompok. Hal ini dilakukan oleh seorang siswa yang melempar bola kertas ke siswa lain dalam kelompok tanpa peringatan dini atau dengan spontan. Jadi, sementara mereka bekerja dalam kelompok, mereka harus mendengarkan dengan cermat apa yang teman mereka katakan karena mereka tiba-tiba diminta untuk menjawab sebuah pertanyaan, dan akan menjadi giliran mereka untuk berbicara dan didengarkan. Menurut Suprijono (2013: 128), STT, juga disebut teknik pelemparan bola salju, digunakan untuk melatih siswa agar lebih responsif menerima pesan dari siswa lain berupa bola salju yang dibuat dari kertas, dan untuk menyampaikan pesan kepada teman. Dalam kelompok mereka setiap kali salah satu seorang siswa mendapatkan bola kertas yang dilempar dari siswa yang lain maka yang mendapatkan bola tersebut harus menjawab pertanyaan yang ditulis di atas kertas bola tersebut (Susanty, 2016:105).

Menurut Shoimin (2017:174) Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Hanya saja, pada model ini kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan.

Model *Snowball throwing* (melempar bola) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. Model ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua

kelompok. Karena berupa permainan, siswa harus dikondisikan dalam keadaan santai tetap terkendali tidak ribut, kisruh atau berbuat onar. Secara lebih jelas fase-fase pembelajaran *snowball throwing* (Shoimin, 2017:174) sebagai berikut:

Tabel 1 Fase Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

FASE	TINGKAH LAKU GURU
Fase 1 Menyampaikan materi dan motivasi siswa	- Menyampaikan seluruh tujuan dalam pembelajaran dan motivasi siswa.
Fase 2 Menyajikan informasi	- Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa.
Fase 3 Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.	- Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> - Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 7 orang siswa.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	- Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas kelompok. - Meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok. - Memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kepada kelompok tersebut menulis pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan. - meminta setiap kelompok untuk menggulung dan melemparkan pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain. - Meminta setiap kelompok menuliskan jawaban pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut.

Fase 5 Evaluasi	- Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain
Fase 6 Memberikan penilaian/penghargaan	- Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.

2. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Snowball throwing*

a. Kelebihan Model *Snowball Throwing*

- 1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
- 2) Siswa mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan kepada siswa lain.
- 3) Membuat siswa siap dalam 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 praktek.
- 6) Pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 7) Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *snowball throwing* (Huda, 2014:227-228). Kelebihan model pembelajaran *snowball throwing* adalah untuk melatih kesiapan siswa dan saling memberikan pengetahuan. Kelemahan dari model pembelajaran *snowball throwing*

adalah karena pengetahuan yang diberikan tidak terlalu luas dan hanya berkisaran pada apa yang telah diketahui siswa dan dalam pelaksanaannya sering kali masih kurang efektif.

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* menuntut guru berperan aktif dalam mengontrol kelas agar diskusi yang dilakukan oleh siswa masih dalam topik yang seharusnya dibahas dan tidak menimbulkan keributan di dalam kelas yang akan mengganggu kegiatan belajar mengajar. Penerapan model pembelajaran *snowball throwing* dalam agar proses pembelajaran siswa merasa senang dan semangat untuk mengikuti pembelajaran.

b. Kekurangan model pembelajaran *snowball throwing* Menurut Shoimin (2017:128) sebagai berikut:

- 1) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa untuk mendiskusikan materi pelajaran.
- 2) Tidak ada kuis individu maupun penghargaan kelompok sehingga siswa saat berkelompok kurang termotivasi untuk bekerja sama. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk menambahkan pemberian kuis individu dan penghargaan kelompok.
- 3) Memerlukan waktu yang panjang.
- 4) Murid yang nakal cenderung berbuat onar.

5) Kelas sering kali gaduh karena kelompok yang dibuat oleh siswa.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Hanya saja, pada model ini, kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan. Model *Snowball throwing* (melempar bola) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. Model ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua kelompok.

Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Selain itu prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Dalam rangkaian pembelajaran siswa akan mendapatkan pengalaman baru, sehingga semakin banyak pengalaman belajar siswa akan mengalami perubahan. perubahan pada siswa tersebut merupakan hasil dari proses pembelajaran.

Pembelajaran IPS adalah proses membangun pemahaman tentang isi bahan kajian ilmu pengetahuan sosial pada diri siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan proses memadukan berbagai pengetahuan sosial yang membahas, menelaah, mengkaji gejala atau masalah sosial dari berbagai aspek kehidupan.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan pembelajaran yang memodifikasi dari teknik bertanya yang menitik beratkan pada

kemampuan merumuskan pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan yang menyenangkan, yaitu saling melempar bola salju (*Snowball Throwing*) yang berisi pertanyaan kepada kelompok lain maupaun kepada teman secara individu.

D. Penelitian yang relevan

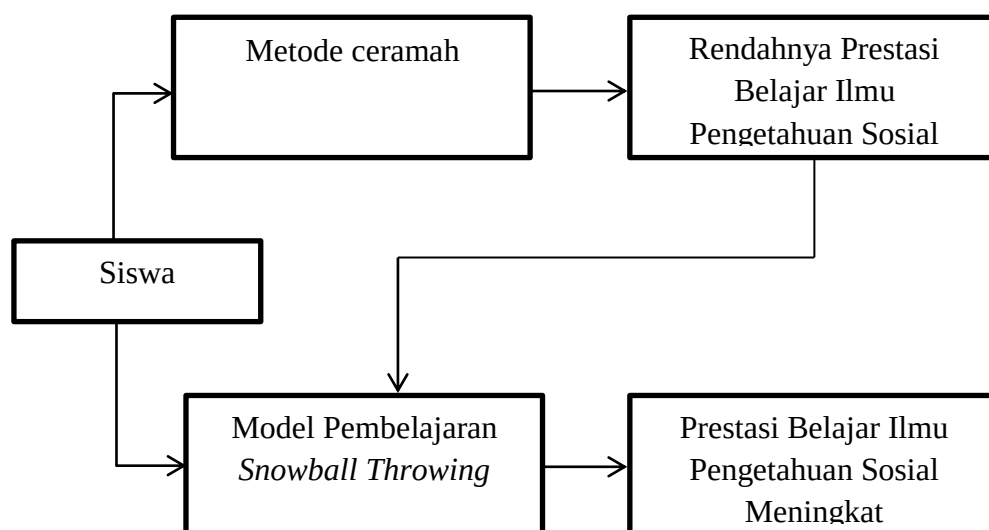
Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian oleh Hasneti dalam skripsinya tahun 2017 dengan judul “Pengaruh penerapan pembelajaran *snowball throwing* Terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika Kelas V SDN Gunung Sari 1, Rappocini, Makassar” dengan hasil diperoleh rata-rata *pretest* 63,83 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83, 96. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya keberhasilan dari penerapan *snowball throwing*.

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian oleh Fitriana kontesa dalam skripsinya tahun 2012 dengan judul “Pengaruh penggunaan model *snowball throwing* pada pembelajaran IPS Terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SDN 1 Salatiga” dengan hasil diperoleh rata-rata siswa kelompok eksperimen 90,84 jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa kelompok kontrol 85,31. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya keberhasilan dari penerapan *snowball throwing*. Penelitian yang relevan diatas, terdapat beberapa persamaan yang akan peneliti lakukan yaitu model pembelajaran *snowball throwing*

E. Kerangka Pemikiran

Dalam latar belakang masalah bahwa proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD N Grabag 1 masih kurang adanya variasi, dimana guru terkadang guru hanya menggunakan metode ceramah, penugasan. Kurang interaktif guru tidak bisa menarik motivasi siswa untuk berpartisipasi di dalam kelas sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh, bosan dan semangat belajarnya kurang. Untuk mengatasi hal tersebut guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPS agar siswa memiliki prestasi belajar yang tinggi.

Guna mendapat prestasi belajar yang tinggi, guru harus memilih metode yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV. Model pembelajaran *Snowball throwing* adalah salah satu model yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Kerangka berpikir yang penulis gunakan untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran diatas maka hipotesis dari penelitian ini adalah bahwa pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Adapun desain yang dipilih adalah *quasi experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 2. *Nonequivalent Control Group Design*

O1	X	O2
O3	-	O4

(Sugiyono, 2018 : 116)

Keterangan :

- O1 : Pretes kelas eksperimen
- O2 : Postes kelas eksperimen
- O3 : Pretes kelas kontrol
- O4 : postes kelas kontrol
- X : Perlakuan dengan menggunakan *Snowball Throwing*
- : Perlakuan dengan Model pembelajaran yang tidak sama dengan kelas eksperimen

Penelitian ini akan dilakukan pada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kegiatan pertama akan diberikan soal *pretest* yang sama antara kelas kontrol dan kelas eksperimen selanjutnya akan diberikan perlakuan untuk kelas eksperimen yaitu Perlakuan dengan menggunakan *Snowball Throwing*, sedangkan kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran seperti biasanya.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau menjadi titik perhatian suatu penelitian, nilai yang tampak, jika didefinisikan secara operasional atau ditentukan tingkatannya. Identifikasi variabel penelitian adalah pokok permasalahan dalam penelitian, maka variabel harus dirumuskan secara jelas agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Arikunto, 2016: 108).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

- a. Variabel bebas : variabel yang mempengaruhi variabel lain yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing*.
- b. Variabel terikat : variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain yaitu prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Definisi Operasional Variabel penelitian

Definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada indikator dari variabel. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *Snowball Throwing* yang mana siswa mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran. Langkah model pembelajaran *Snowball Throwing* pertama, menyampaikan materi tentang kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. Kedua, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi untuk memecahkan masalah. Ketiga, membimbing kelompok belajar tahap ini mendukung siswa untuk melakukan diskusi terkait permasalahan yang disajikan ditahap ini guru memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi dan pembagian tugas, kemudian meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok, kemudian guru memberikan selebar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kepada kelompok tersebut menulis pertanyaan sesuai dengan materi yang disajikan dan meminta setiap kelompok untuk diminta membuat pertanyaan di lembaran kertas yang digulung seperti bola lalu dilemparkan kepada siswa lainnya untuk dijawab dan menuliskan jawaban pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain pada kertas kerja. Keempat, evaluasi ditahap ini siswa diminta untuk setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok tahap ini siswa mampu bertukar informasi dari kelompok yang lainnya. Penelitian ini akan dilaksanakan pada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Treatment* akan diberikan untuk kelas eksperimen dengan menggunakan *Snowball*

Throwing, sedangkan kelas kontrol akan menggunakan pembelajaran pada umumnya.

2. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan sosial yaitu hasil maksimal atau hasil akhir yang dicapai oleh siswa berupa kemampuan intelektual siswa setelah mempelajari materi ilmu pengetahuan sosial pada bab kegiatan ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam.

D. Subjek penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Grabag 1 tahun ajaran 2018/2019 berjumlah siswa 50 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A terdiri dari 25 siswa dan 25 siswa kelas IV B.. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117).

2. Sampel

Penelitian ini , menggunakan sampel siswa kelas IV A dan IV B SDN Grabag 1 tahun ajaran 2018/2019 untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015:118).

3. Teknik sampling

Teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* jenis sampling jenuh. sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil (Sugiyono, 2015: 124).

E. Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan data merupakan kegiatan penting dalam sebuah penelitian. Dengan adanya data-data itulah peneliti menganalisisnya untuk kemudian dibahas dan disimpulkan dengan panduan dan referensi-referensi yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan data adalah hasil pencatatan penulis, baik berupa fakta maupun angka. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes.

Menurut Arikunto (2008: 150) menyatakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sependapat dengan Arikunto, Sutedi (2011: 157) menyatakan bahwa tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tes adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa atau seseorang baik kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Soal tes pada penelitian ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 45 butir soal.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar tes, digunakan untuk memperoleh prestasi belajar materi Kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SD Negeri Grabag 1. Jumlah soal yang digunakan 45 soal pilihan ganda dengan pengukuran jika benar bernilai 1 dan jika salah bernilai 0. Pembuatan soal terpacu dari Kompetensi Dasar dan Indikator yang ada pada silabus.

Tabel 3 kisi-kisi Soal

Variabel	Standar Kompetensi	Standar Kompetensi	Indikator	No. Soal
Prestasi Belajar IPS	2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten, kota dan provinsi	2.1 Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan propinsi	2.1.1 Menjelaskan manfaat sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,
			2.1.2 Mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya	10,11,12, 13,14,15, 16,17,18,
			2.1.3 Menjelaskan perlunya melestarikan sumber daya alam	19,20,21, 22,23,24, 25,26,27,
			2.1.4 Menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi di	28,29,30, 31,32,33, 34,35,36,

	daerah tempat tinggalnya
2.1.5	Menunjukkan tempat sumber daya alam pertanian, mineral dan energi dan sumber daya ruang.
37,38,39,	40,41,42,
	43,44,45,

G. Validasi dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2017:173). Dalam penelitian ini validitas menggunakan 2 macam:

a. Validitas Ahli (*Expert Judgement*)

Untuk menguji validitas ahli, dapat menggunakan pendapat dari ahli (*judge experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli.

Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran. Validator dalam uji validasi ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial dan guru kelas IV di SD Negeri Grabag 1. Hasil uji validasi oleh ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran telah layak untuk digunakan. Hasil validasi oleh ahli secara rinci dapat dilihat pada lampiran 4.

b. Validitas Tes

Proses ini sering digunakan sebagai awal menyaring dalam tes pilihan. Menurut Sukardi (2010:123) validitas isi ialah derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Pengujian validitas ini dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS 22*. Soal berjumlah 45 soal dengan jumlah sampel uji coba sebanyak 23 siswa. Kriteria pengambilan keputusan yaitu, butir soal dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *IBM SPSS 22*. digunakan untuk mengetahui validitas butir soal.

Berdasarkan hasil uji validitas dengan bantuan program *IBM SPSS 22*. dapat diketahui bahwa dari 45 butir soal, didapatkan 31 soal valid dan 14 soal tidak valid. Dari 31 soal yang valid, 30 soal digunakan untuk penelitian. Soal tersebut digunakan sebagai instrumen untuk mengukur Prestasi belajar kognitif siswa sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini. Hasil validasi secara rinci dapat dilihat pada lampiran 24.

Tabel 4 Hasil validasi Butir Soal

No. Soal	t_{hitung}	t_{tabel} (5%)	Keterangan
1.	0, 553	0,433	Valid
2.	0, 485	0,433	Valid
3.	0, 525	0,433	Valid
4.	0, 446	0,433	Valid
5.	0, 470	0,433	Valid
6.	0, 498	0,433	Valid
7.	0, 429	0,433	Tidak Valid
8.	0, 274	0,433	Tidak Valid
9.	0, 370	0,433	Tidak Valid
10.	0, 577	0,433	Valid
11.	0, 600	0,433	Valid
12.	0, 607	0,433	Valid
13.	0, 481	0,433	Valid
14.	0, 668	0,433	Valid
15.	0, 333	0,433	Tidak Valid
16.	0, 576	0,433	Valid
17.	0, 540	0,433	Valid
18.	0, 505	0,433	Valid
19.	0, 516	0,433	Valid
20.	0, 570	0,433	Valid
21.	0, 616	0,433	Valid
22.	0, 581	0,433	Valid
23.	0, 647	0,433	Valid
24.	0, 570	0,433	Valid
25.	0, 546	0,433	Valid
26.	0, 570	0,433	Valid
27.	0, 552	0,433	Valid
28.	0, 549	0,433	Valid
29.	0, 606	0,433	Valid
30.	0, 661	0,433	Valid
31.	0, 264	0,433	Tidak Valid
32.	-, 053	0,433	Tidak Valid
33.	0, 442	0,433	Valid
34.	-, 208	0,433	Tidak Valid
35.	0, 598	0,433	Valid
36.	0, 370	0,433	Tidak Valid
37.	-, 069	0,433	Tidak Valid
38.	0,232	0,433	Tidak Valid
39.	0, 225	0,433	Tidak Valid
40.	0, 569	0,433	Valid
41.	0, 372	0,433	Tidak Valid
42.	0, 569	0,433	Valid

No. Soal	t_{hitung}	$t_{tabel} (5\%)$	Keterangan
43.	-, 343	0,433	Tidak Valid
44.	0, 028	0,433	Tidak Valid
45.	0, 514	0,433	Valid
Jumlah soal valid			31
Jumlah soal tidak valid			14
Jumlah butir soal			45

2. Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* (α) menggunakan *IBM SPSS 22*.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen yaitu apabila koefisien reliabelnya $\geq 0,70$, maka cukup tinggi untuk suatu penelitian dasar (Sugiyono, 2017: 198). Tolak ukur untuk menentukan derajat kehandalan dibandingkan dengan pedoman tabel 5.

Tabel 5 Interpretasi Nialai r

Interval Koefisien r	Kualifikasi
$0,800 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,600 < r \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r \leq 0,400$	Rendah
$0,000 < r \leq 0,200$	Sangat Rendah

(Arikunto, 2013:89)

Berdasarkan pengujian reliabilitas instrumen tes, didapatkan hasil reliabilitas instrumen sebesar 0,927. Nilai r berada pada rentang 0,800-100, maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen tes termasuk

dalam kategori sangat tinggi. Adapun hasil reliabilitas soal dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Soal

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>	Keterangan
.927	31	Sangat tinggi

3. Tingkat Kesukaran Soal

Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah (Arifin, 2016: 266). Hal ini disebabkan soal yang terlalu mudah tidak dapat merangsang siswa untuk dapat berfikir lebih tinggi usaha untuk memecahkan soal. Soal yang terlalu sukar dapat membuat siswa putus asa saat mengerjakan soal dan enggan mengerjakan kembali soal yang diberikan karena merasa diluar kemampuannya.

Tingkat kesukaran soal dihitung dengan bantuan program *IBM SPSS 22*. Analisis tingkat kesukaran dilakukan dengan mencari mean dari seluruh soal tes yang diujikan atau yang valid. Menurut Arifin (2016: 272), untuk menafsirkan tingkat kesukaran soal, dapat digunakan klasifikasi sebagai berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Nilai <i>P</i> (tingkat kesukaran)	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Soal sukar
0,31 – 0,70	Soal sedang
0,71 – 1,00	Soal mudah

Hasil dari perhitungan yang sudah dibandingkan dengan klasifikasi indeks kesukaran pada Tabel 7, maka dapat diketahui apakah

butir soal yang digunakan memiliki tingkat kesukaran yang mudah, sedang atau sukar. Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal dapat dipaparkan pada Tabel 8 berikut ini.

Tabel 8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	<i>P</i> (Tingkat Kesukaran)	Indeks Kesukaran
1.	0,74	Soal mudah
2.	0,65	Soal sedang
3.	0,65	Soal Sedang
4.	0,87	Soal mudah
5.	0,35	Soal sedang
6.	0,74	soal mudah
7.	0,70	soal mudah
8.	0,52	Soal sedang
9.	0,57	Soal sedang
10.	0,57	Soal sedang
11.	0,17	Soal sukar
12.	0,65	Soal sedang
13.	0,35	Soal sedang
14.	0,26	Soal sukar
15.	0,17	Soal sukar
16.	0,61	Soal sedang
17.	0,65	Soal sedang
18.	0,35	Soal sedang
19.	0,39	Soal sedang
20.	0,22	Soal sukar
21.	0,65	Soal sedang
22.	0,61	Soal sedang
23.	0,43	Soal sedang
24.	0,39	Soal sedang
25.	0,65	Soal sedang
26.	0,35	Soal sedang
27.	0,22	Soal sukar
28.	0,48	Soal sedang
29.	0,39	Soal sedang
30.	0,48	Soal sedang
31.	0,43	Soal sedang

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran pada Tabel 8 di atas, dapat diketahui bahwa 12,90 % soal dianggap mudah, 70,96% soal dianggap sedang, dan 16,12% soal dianggap sukar. Soal yang memiliki tingkat kesukaran mudah yaitu soal nomor 1,4,6,10. Soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang yaitu soal nomor 2,3,5,11,12,13,16,17,20,21,22,23,25,26,27,28,29,3,,35,40,42,45. Soal yang memiliki tingkat kesukaran sukar yaitu soal nomor 14,18,19,24 dan 33. Data uji tingkat kesukaran soal menggunakan *SPSS 22.00 for windows* dapat dilihat pada lampiran 25 halaman 155.

4. Daya Pembeda soal

Perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dengan siswa yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara siswa yang menguasai kompetensi dengan siswa yang kurang menguasai kompetensi.

Daya pembeda soal dihitung menggunakan bantuan program *IBM SPSS 22*. Menurut Ebel (dalam Arifin, 2106: 274), untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 9. Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai <i>DP</i> (<i>Daya Pembeda</i>)	Klasifikasi
---	-------------

>0,40	Sangat Baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup Baik
<0,19	Kurang Baik

Perhitungan menggunakan program *IBM SPSS 22*. dilakukan untuk mengetahui r_{hitung} dari setiap butir soal. Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan klasifikasi daya pembeda pada Tabel 10. berikut hasil dari analisis daya pembeda soal.

Tabel 10. Hasil Analisis Daya Pembeda

Nomor Soal	Rhitung	Keterangan
1	0, 553	Sangat baik
2	0, 485	Sangat baik
3	0, 525	Sangat baik
4	0, 446	Sangat baik
5	0, 470	Sangat baik
6	0, 498	Sangat baik
7	0, 577	Sangat baik
8	0, 600	Sangat baik
9	0, 607	Sangat baik
10	0, 481	Sangat baik
11	0, 668	Sangat baik
12	0, 576	Sangat baik
13	0, 540	Sangat baik
14	0, 505	Sangat baik
15	0, 516	Sangat baik
16	0, 570	Sangat baik
17	0, 616	Sangat baik
18	0, 581	Sangat baik
19	0, 647	Sangat baik
20	0, 576	Sangat baik
21	0, 570	Sangat baik
22	0, 546	Sangat baik
23	0, 570	Sangat baik
24	0, 552	Sangat baik
25	0, 549	Sangat baik
26	0, 606	Sangat baik

Nomor Soal	Rhitung	Keterangan
27	0,442	Sangat baik
28	0,598	Sangat baik
29	0,569	Sangat baik
30	0,569	Sangat baik
31	0,514	Sangat baik

Tabel 10 menunjukkan hasil daya pembeda butir soal yang valid. Jumlah seluruh soal yang dibuat 45 dengan rincian soal yang valid sebanyak 31. Hasil yang diperoleh adalah bahwa semua soal yang dinyatakan valid memiliki kriteria soal sangat baik.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pelaksanaan

a. Pelaksanaan Tes Awal (*Pretest*)

Pelaksanaan pengukuran kemampuan awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam materi Kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. *Pretest* dilakukan sebelum adanya perlakuan. *Pretest* dilaksanakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan memberikan soal pilihan ganda berjumlah 30 soal. *Pretest* kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Jumat, 26 April 2019 dan *pretest* kelompok kontrol pada hari Sabtu, 27 April 2019.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan dengan 3 treatment berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat. Tiga perlakuan dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* untuk mengetahui prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Perbedaan dalam setiap treatment adalah sebagai berikut:

1) Perlakuan 1

Perlakuan pertama dilakukan pada tanggal Senin, 29 April 2019. Perlakuan 1 pembelajaran model pembelajaran *Snowball Throwing*. Kegiatan pertama dimulai dengan menjelaskan materi tentang kegiatan ekonomi penduduk dengan menggunakan media gambar. Siswa dibentuk kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setiap kelompok menuliskan pertanyaan terkait materi di selembar kertas kemudian menggulung kertas seperti bola dan dilemparkan ke kelompok yang lain.

2) Perlakuan 2

Perlakuan kedua dilaksanakan Selasa, 30 April 2019.. Perlakuan 2 pembelajaran model pembelajaran *Snowball Throwing*. Kegiatan pertama dimulai dengan menjelaskan materi tentang Kegiatan pemanfaatan sumber daya alam dengan menayangkan video. Siswa dibentuk kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 3-5 siswa. Setiap kelompok

menuliskan pertanyaan terkait materi diselembur kertas kemudian menggulung kertas seperti bola dan dilemparkan ke kelompok yang lain.

3) Perlakuan 3

Perlakuan kedua dilaksanakan Kamis, 2 Mei 2019. Perlakuan 3 pembelajaran model pembelajaran *Snowball Throwing*. Kegiatan pertama dimulai dengan menjelaskan materi tentang Kegiatan pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi dengan mengamati alam sekitar. Siswa dibentuk kelompok secara berpasangan. Setiap kelompok menuliskan pertanyaan terkait materi diselembur kertas kemudian menggulung kertas seperti bola dan dilemparkan ke kelompok yang lain.

2. Perlakuan Tes Akhir (*Posttest*)

Pelaksanaan *posttest* dilakukan setelah melakukan perlakuan. Hasil *posttest* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. *Posttest* dilaksanakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan memberikan soal pilihan ganda berjumlah 30 soal. Pada kelompok eksperimen *posttest* dilakukan pada hari jumat, 3 Mei 2019 dan pada kelompok kontrol dilakukan pada hari sabtu, 4 Mei 2019.

I. Metode Analisi Data

1. Uji Prasyarat Analisis

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogrov Smirnov*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Analisis yang dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS 22*.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian kedua data dan sampel homogen atau tidak. Jika varian kedua data sampel tidak homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan. Dalam penelitian ini data diolah dengan *IBM SPSS 22*. menggunakan uji *Levene*. Data dikatakan homogen jika data memiliki nilai sig lebih besar dari nilai *Alpha* (α) pada signifikansi 5% atau 0,05. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi adalah sama dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari dua kelompok atau lebih kelompok populasi data tidak sama.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis uji-t (*Independent Sample T-test*) menggunakan *IBM SPSS 22*. dengan taraf dengan taraf signifikan jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima jika $\text{Sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak. Uji t digunakan untuk melihat kedua kelompok memiliki nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar yang sama atau berbeda dengan menguji signifikansi perbedaan rata-rata.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji-T pada kelompok eksperimen dengan nilai $0,018 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terdapat skor rata-rata tes hasil belajar antara kelompok eksperimen sebesar 81,52 dan kelompok kontrol sebesar 76,48. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Snowball throwing* berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada mata pelajaran IPS, maka sebagai pertimbangan dan masukan kepada para guru kelas, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hendaknya memperhatikan kebutuhan siswa untuk dapat menunjang proses pada saat pembelajaran dan mendukung guru untuk berinovasi saat proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran *Snowball Throwing*.

2. Bagi sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai refresnsi dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya agar menciptakan ide penelitian yang baru dalam menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Sehingga diperlukan adanya penelitian selanjutnya untuk mengembangkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media yang kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Supriono, Widodo., 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, Susanto. 2014. *pengembangan pembelajarann IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Prenadamedia Group.
- Ahmadi, Abu dan Supriono, Widodo., 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2008. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek*. Jakarta. Peneka cipta.
- Arifin, Zainal., 2016. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2012. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Azwar, Saifudin. 2010. *Pengantar Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran (Isu-isu Metodis dan paradigmatis)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Morissan. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prayoga, Anjar Miska.,Dkk. 2013. Penggunaan Media Prezi Dan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akutansi.Jurnal pendidikan.1(II).
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta:Kencana.
- Sanjaya, Wina., 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya, dkk. 2009. *Pembelajaran dan evaluasi hasil belajar IPS*. Bandung: UPI Press.
- Sanjaya, Wina.2011. *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta:Kencana.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2103*. Yogyakarta:AR-RUZZ MEDIA.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- sudjana. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian (Pendekatan kuantitatif, kualitatif,, dan R & D)*. Bandung. Alfabeta.
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*.
- Suprihatiningrum, jamil. 2016. *strategi pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta:Pustaka pelajar.
- Susanty, H. (2016). "*Use Of The Snowball Throwing Technique For Teaching Better Esl Speaking*", 117-129.