

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL
THROWING* BERBANTUAN MEDIA *MAGIC BOX*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SDN Menayu 1, Kecamatan Muntilan,
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Zeni Wulandari
16.0305.0122

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

THROWING BERBANTUAN MEDIA MAGIC BOX
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
**(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SDN Menayu 1, Kecamatan Muntilan,
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh :

Zeni Wulandari
16.0305.0122

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL
THROWING* BERBANTUAN MEDIA *MAGIC BOX*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SDN Menayu 1, Kecamatan Muntilan,
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

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



Oleh :

Zeni Wulandari
16.0305.0122

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*
BERBANTUAN MEDIA *MAGIC BOX* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SDN Menayu 1, Kecamatan Muntilan,
Kabupaten Magelang)



Dosen Pembimbing I

Drs. Arie Supriyatna, M.Si
NIK. 19560412 198503 01 002

Magelang, 4 Agustus 2020
Dosen Pembimbing II

Agrisito Bintang A.P, M.Pd
NIK. 168808154

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*
BERBANTUAN MEDIA *MAGIC BOX* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SDN Menayu 1, Kecamatan Muntilan,
Kabupaten Magelang)

Oleh:
Zeni Wulandari
16.0305.0122

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji.
Hari : Senin
Tanggal : 24 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si (Ketua/Anggota)
2. Agrissto Bintang A.P, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Dra. Indiaty, M.Pd (Anggota)
4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
NIP.19580912 198503 1006

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Zeni Wulandari
N.P.M : 16.0305.0122
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan
Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar IPS

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata kemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 4 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,


Zeni Wulandari
16.0305.0122

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (Q.S Al-Insyirah 6-7)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur atas kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Orang tuaku, Bapak dan Ibu serta kakak dan adikku tersayang, yang selalu memberi dukungan dan mendoakan keberhasilan saya.
2. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*
BERBANTUAN MEDIA *MAGIC BOX* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV di SDN Menayu 1, Kecamatan Muntilan,
Kabupaten Magelang)

Zeni Wulandari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media *Magic Box* terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Menayu 1, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One Grup Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian diambil secara total dari populasi 25 siswa. Metode pengambilan data dilakukan melalui tes. Uji validitas instrumen dilakukan melalui uji validitas ahli dan empiris. Uji validitas empiris menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program IBM *SPSS Statistic 25*, begitu juga dengan uji reliabilitas menggunakan metode *Alpha Cronbach's*. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas. Sedangkan untuk analisis data menggunakan teknik *statistic parametric* yaitu Uji *Paired Sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *Sig.* sebesar 0,000 dan lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 dan *t* skor sebesar -11.450. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata tes hasil belajar IPS yaitu pengukuran awal (*pretest*) 57,9 dan pengukuran akhir (*posttest*) 82,0. Sehingga hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS Siswa.

Kata Kunci : *Snowball Throwing, Magic Box, Hasil Belajar, IPS*

**MODEL INFLUENCE OF SNOWBALL THROWING
LEARNING ASSISTED BY MAGIC BOX MEDIA
ON IPS LEARNING RESULTS**

(Research on Grade IV Students at SDN Menayu 1, Muntilan District, Magelang
Regency)

Zeni Wulandari

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Snowball Throwing Learning Model assisted by Magic Box Media on social studies learning outcomes. This research was conducted on fourth grade students of SDN Menayu 1, Muntilan District, Magelang Regency.

This research is a type of pre-experimental research with the type of one group pretest-posttest design. The research sample was taken in total from a population of 25 students. The data collection method is done through tests. The validity test of the instrument was carried out through the expert and empirical validity test. The empirical validity test uses the product moment correlation formula with the help of the IBM SPSS Statistics 25 program, as well as the reliability test using Cronbach's Alpha method. The prerequisite analysis test used the normality test. Meanwhile, for data analysis using statistical parametric techniques, namely the Paired Sample t-test.

The results showed that the Sig. equal to 0.000 and smaller than the significance level of 0.05 and t score of -11.450. Based on the results of the analysis and discussion, there is a difference in the mean score of social studies learning outcomes, namely the initial measurement (pretest) 57.9 and the final measurement (posttest) 82.0. So that the results of the study can be concluded that Snowball Throwing learning assisted by Magic Box media has an effect on Student Social Studies Learning Outcomes.

Keywords: Snowball Throwing, Magic Box, Learning Outcomes, Social Studies

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar IPS” (Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Menayu 1, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan skripsi ini telah melalui banyak sekali hambatan dan rintangan, namun berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka akhirnya penulisan ini dapat diselesaikan. 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. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

5. Drs. Arie Supriyatna M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Agrissto Bintang A.P, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak & Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
7. Bapak Muhyatin, S.Pd. dan Sari Fauzia, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SDN Menayu 1 Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Dan semua pihak yang tidak bisa saya disebutkan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca semuanya, Aamiin.

Magelang, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN 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	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Hasil Belajar IPS	8
1. Pengertian Hasil Belajar	8
2. Pengertian IPS	8
3. Pengertian Hasil Belajar IPS	9
4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	10
5. Ruang Lingkup Hasil Belajar	11
6. Indikator Hasil Belajar IPS	12
B. Model <i>Snowball Throwing</i> berbantuan Media <i>Magic Box</i>	15
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	15
2. Pengertian Media <i>Magic Box</i>	16
3. Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> berbantuan media <i>Magic Box</i>	17
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	18
5. Kelebihan dan Kelemahan model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	18
C. Pengaruh Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> Berbantuan Media <i>Magic Box</i> Terhadap Hasil Belajar IPS	20

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	21
E. Kerangka Berfikir.....	23
F. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Rancangan Penelitian	25
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	26
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	26
D. Subjek Penelitian.....	27
E. Setting Penelitian	28
F. Metode Pengumpulan Data	28
G. Instrumen Penelitian.....	30
H. Validitas dan Reliabilitas	30
I. Prosedur Penelitian.....	38
J. Metode Analisis data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	41
2. Deskripsi Data Penelitian.....	44
3. Pengujian Prasyarat Analisis Data	49
4. Pengujian Hipotesis.....	50
B. Pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58
A. Simpulan	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Klasifikasi Kategori Nilai Capaian Hasil Belajar	14
Tabel 2 Rancangan Penelitian.....	25
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS (Sebelum Validasi).....	29
Tabel 4 Hasil Uji Validitas Soal.....	31
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS (Sesudah Validasi).....	33
Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	34
Tabel 7 Tingkat Reabilitas berdasarkan Nilai Alpha	34
Tabel 8 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	35
Tabel 9 Data Hasil Kesukaran Soal	36
Tabel 10 Indeks Daya Beda	37
Tabel 11 Data Hasil Uji Daya Beda.....	37
Tabel 12 Data Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPS	45
Tabel 13 Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPS	47
Tabel 14 Data Perbandingan Pretest dan Posttest Hasil Belajar IPS	48
Tabel 15 Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 16 Uji <i>Paired Sample t-test</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 2 Hasil <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPS	46
Gambar 3 Hasil <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPS	47
Gambar 4 Perbandingan rata-rata nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	63
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	64
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertama.....	65
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kedua	70
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Ketiga	75
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Keempat	80
Lampiran 7 Silabus	85
Lampiran 8 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	88
Lampiran 9 Materi Ajar	96
Lampiran 10 Lembar Kerja Siswa	110
Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa Pertama	112
Lampiran 12 Lembar Kerja Siswa Kedua.....	113
Lampiran 13 Lembar Kerja Siswa Ketiga.....	115
Lampiran 14 Lembar Kerja Siswa Keempat.....	116
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi	119
Lampiran 16 Lembar Validasi RPP dan LKS	125
Lampiran 17 Lembar Validasi Silabus.....	129
Lampiran 18 Lembar Validasi Materi Ajar.....	132
Lampiran 19 Lembar Validasi Soal	135
Lampiran 20 Lembar Validasi Media Pembelajaran	138
Lampiran 21 Daftar Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	140
Lampiran 22 Contoh Hasil <i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	141
Lampiran 23 Buku Bimbingan Skripsi	146
Lampiran 24 Dokumen Kegiatan	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di masyarakat. Menurut Sapriya, (2008:9) ilmu pengetahuan sosial berhubungan dengan penyederhanaan atau disiplin ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Berdasarkan temuan (Depdiknas, 2007:4) menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran IPS di Indonesia. Dilihat dari sisi perspektif pendidikan, terdapat banyaknya kendala yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS, karena IPS adalah salah satu bidang ilmu yang harus mendapatkan perhatian khusus dalam hasil belajar siswa. Mengapa demikian, karena IPS merupakan bidang ilmu yang mengkaji interaksi-interaksi sosial dalam kehidupan, sehingga mata pelajaran ini sangat penting bagi siswa karena IPS mempelajari bagaimana siswa berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari secara nyata.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari proses pembelajaran melalui keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dijadikan sebagai alat ukur atau pertimbangan untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar. Hasil belajar

merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran dan kemampuan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Mulyasa, (2010:212) hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil menguasai kompetensi dalam bidang ilmu yang diharapkan.

Berdasarkan observasi prapenelitian di SDN Menayu 1 Muntilan pada tanggal 9 Oktober 2019 dengan hasil observasi pada umumnya diperoleh informasi bahwa hasil belajar rendah khususnya mata pelajaran IPS. Rendahnya hasil tersebut terlihat dari kesulitan siswa dalam mengerjakan materi pelajaran IPS tersebut. Hasil observasi tersebut ditunjukkan penggunaan media konvensional yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan menerima pesan pembelajaran. Nilai IPS siswa kelas IV SDN Menayu 1 Muntilan 62% belum tuntas KKM, sehingga siswa mengalami kesulitan belajar pada materi berikutnya. Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan menerima pesan pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa belum optimal. Pemilihan model pembelajaran yang tidak bervariasi juga menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan siswa sibuk sendiri sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam belajar sehingga kurang optimal dalam hasil belajar. Ini ditunjukkan dari 25 siswa diketahui 3 siswa tidur saat pelajaran IPS berlangsung. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan. Penggunaan metode konvensional seperti ceramah mengakibatkan siswa kurang aktif pada proses pembelajaran di kelas sehingga berdampak pada hasil belajar IPS yang rendah. Fasilitas di sekolah yang kurang mendukung pembelajaran sehingga siswa terbatas dalam berinovasi saat pembelajaran IPS.

Upaya yang pernah dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa yaitu dengan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab dalam kelas. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang menjawab pertanyaan guru, cenderung beberapa siswa saja. Sehingga sebagian siswa menjadi pasif dan hanya menulis saja, karena siswa pasif maka pengetahuan yang diperoleh mudah dilupakan. Siswa yang belum bisa dalam materi keragaman budaya di negeriku belum mampu memahami materi dan mengerjakan secara mandiri, mereka masih bergantung dengan teman yang lain. Usaha lain yang dilakukan guru adalah dengan mengadakan diskusi dalam kelompok kecil. Akan tetapi, siswa lebih banyak bekerja sendiri – sendiri dalam menyelesaikan soal – soal yang diberikan oleh guru, kurang adanya diskusi antarsiswa.

Berbagai upaya telah dilakukan, namun hasil belum optimal maka, perlunya upaya lain yang lebih inovatif yaitu dengan menggunakan

pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan Media *Magic Box* hasil belajar siswa meningkat. Model pembelajaran *Snowball Throwing* ini yaitu model pembelajaran yang membagi murid dalam beberapa kelompok, lalu anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke murid yang lain selama durasi waktu yang ditentukan, pembelajaran ini melatih murid untuk mendengarkan pendapat orang lain, melatih kreatifitas dan imajinasi murid dalam membuat pertanyaan, serta memacu murid untuk bekerjasama. Pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan media *Magic Box* menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi IPS tentang keragaman budaya di negeriku.

Berdasarkan latar belakang di atas maka disusun penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar IPS”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya antusias dalam belajar IPS sehingga hasil belajar kurang optimal .
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan menerima pesan pembelajaran.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang berpartisipasi secara aktif dalam dalam kegiatan pembelajaran.

4. Fasilitas di sekolah yang kurang mendukung pembelajaran sehingga siswa terbatas dalam berinovasi.
5. Peran orang tua yang kurang mendukung pembelajaran disekolah sehingga siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
6. Model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang antusias dalam belajar IPS
2. Penggunaan media yang kurang menarik dan membuat siswa kesulitan dalam menangkap pembelajaran
3. Rendahnya nilai IPS dengan belum dicapainya standard dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sehingga siswa mengalami kesulitan dalam melanjutkan materi pembelajaran tingkat lebih lanjut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah model pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Magic Box* berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV di SDN Menayu 1 Muntilan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV di SDN Menayu 1, Muntilan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian tentang Pembelajaran *Snowball Throwing* ini diharapkan menjadi bahan diskusi ilmiah dalam ruang perkuliahan pembelajaran IPS Hasil penelitian ini bisa menjadi kajian penelitian relevan untuk penelitian bidang IPS.

2. Manfaat praktis.

- a. Bagi Siswa, memberikan cara baru berpikir IPS secara mudah dan kontekstual sehingga hasil belajarnya meningkat.
- b. Bagi Guru, memberikan alternatif pembelajaran *Snowball Throwing* dengan berbantuan media *Magic Box* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.
- c. Bagi Kepala Sekolah, memberikan masukan untuk kebijakan sekolah khususnya pembelajaran IPS untuk pencapaian sekolah yang unggul.
- d. Bagi Dinas Pendidikan, memberikan masukan dan rekomendasi kebijakan untuk peningkatan pembelajaran IPS khususnya di Kecamatan Muntilan.

- e. Bagi peneliti, memberikan wawasan baru tentang pembelajaran IPS sebagai bagian dari peningkatan calon guru yang professional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Gagne dalam (Suprijono, 2011:5-7) hasil belajar merupakan informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Sedangkan menurut (Kunandar, 2013:62) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Artinya hasil belajar yang diperoleh merupakan usaha seseorang setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari proses pembelajaran melalui keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap, yang dapat dijadikan sebagai alat ukur atau pertimbangan untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar.

2. Pengertian IPS

Menurut (Trianto, 2012:171) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari

kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Sedangkan menurut (Supardi, 2011:182) mendefinisikan Pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Melalui mata pelajaran pengetahuan sosial siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang baik. Menjadi warga negara dan warga dunia yang baik merupakan tantangan yang berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial yang didalamnya merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial seperti: antropologi, geografi, sejarah, hukum, ilmu-ilmu politik dan humaniora, yang nantinya akan menjadi tantangan bagi warga Indonesia terhadap dunia yang selalu mengalami perubahan setiap saat.

3. Pengertian Hasil Belajar IPS

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari proses pembelajaran melalui keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap, yang dapat dijadikan sebagai alat ukur atau pertimbangan untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar. Sedangkan

pengertian IPS adalah ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial yang didalamnya merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial seperti: antropologi, geografi, sejarah, hukum, ilmu-ilmu politik dan humaniora, yang nantinya akan menjadi tantangan bagi warga Indonesia terhadap dunia yang selalu mengalami perubahan setiap saat.

Jadi, hasil belajar IPS adalah sesuatu hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran siswa setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar, sebagai alat ukur atau pertimbangan untuk mempelajari masalah-masalah sosial yang didalamnya merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial mencakup antropologi, geografi, sejarah, hukum, ilmu-ilmu politik dan humaniora.

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, menurut (Slameto, 2003:54) digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor esktern :

- a. Faktor internal : yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari :
 - 1) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - 2) Faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat motif, kematangan dan kesiapan)
 - 3) Faktor kelelahan (Kelelahan jasmani dan rohani)

b. Faktor eksternal terdiri dari :

- 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua).
- 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan fasilitas sekolah, metode dan media dalam mengajar dan tugas rumah)
- 3) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

5. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Ruang lingkup hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari (Benjamin, 2006:13) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu (Sudjana, 2011:22)

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut

kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan interaksi.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persektual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dalam penelitian ini aspek hasil belajar yang akan diteliti adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Alasan peneliti dalam pengukuran hasil belajar tidak menggunakan aspek afektif dan psikomotorik dikarenakan ada beberapa faktor yaitu dalam penelitian membutuhkan waktu yang lama untuk pengamatan dan pengumpulan datanya.

6. Indikator Hasil Belajar IPS

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya

diakhiri dengan suatu evaluasi. Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil (Djamarah, 2006:25). Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Menurut (Dimiyati, 2006:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- a. Keefektifan (*effectiveness*)
- b. Efisiensi (*efficiency*)
- c. Daya Tarik (*appeal*).

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Indikator hasil belajar IPS yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Ketuntasan nilai hasil belajar IPS siswa dikatakan tuntas apabila nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa minimal 68 sama dengan KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70 melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* ini.
- b. Ketuntasan kelas dikatakan tuntas apabila banyaknya siswa yang mencapai $KKM \geq 70\%$ dari keseluruhan jumlah siswa.

Apabila kedua kriteria tersebut tercapai maka penelitian berhenti dan dapat dilakukan analisis hasil data penelitian. Penilaian hasil belajar IPS siswa akan dikelompokkan menjadi lima kategori dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 1
Klasifikasi Kategori Nilai Capaian Hasil Belajar

No	Kategori	Nilai Capaian
1	Baik Sekali	80-100
2	Baik	66-79
3	Cukup	56-65
4	Kurang	40-55
5	Gagal	0-39

Sumber: Suharsimi Arikunto (2009: 245)

B. Model *Snowball Throwing* berbantuan Media *Magic Box*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran menurut (Komalasari, 2013:67) dalam bukunya pembelajaran konstektual konsep dan aplikasi, Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Sedangkan Menurut (Suprijono, 2011:8) *Snowball Throwing* adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana murid dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru lalu masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) kemudian dilempar ke murid lain yang masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran yang membagi murid dalam beberapa kelompok, yang nantinya masing-masing kelompok memilih ketua kelompok, dan anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke murid yang lain selama durasi waktu yang ditentukan, yang selanjutnya masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya.

2. Pengertian Media *Magic Box*

Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi (Kusnandi, 2013:4)

Menurut (Sadiman, 2011:28) Bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian media grafis. Media grafis adalah suatu media berbasis visual yang terdiri dari simbol-simbol, gambar, titik, garis untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide dan peristiwa. Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimanamana.

Media pembelajaran *Magic Box* atau bisa dinamakan kartu bergambar didalam kotak *box*, media ini merupakan media pembelajaran termasuk kedalam media visual, dikarenakan media *Magic Box* berkaitan dengan penglihatan siswa. Media *Magic Box* merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam aspek keberagaman budaya di negeriku. Penggunaan media *Magic Box* dalam pembelajaran sebisa mungkin penyajiannya efektif. Gambar-gambar yang digunakan dapat merupakan gambar yang terpilih, sedang, dapat terlihat oleh semua peserta didik yang ada di dalam kelas, dapat ditempel, digantung ataupun diproyeksikan.

Guru hendaknya mempertimbangkan penggunaan media *magic box* berisi gambar dalam pembelajaran keragaman budaya Indonesia. Gambar dapat merangsang imajinasi siswa untuk mengetahui gambar yang dilihatnya sehingga siswa semakin paham tentang materi keragaman budaya di negeriku. Siswa diharapkan dapat memahami dan mengerti materi tentang keragaman budaya di negeriku dengan baik dan benar.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa *Magic Box* adalah gambar yang berisi di dalam kotak ajaib yang didalamnya terdapat gambar keragaman budaya di negeriku. Media *Magic Box* ini juga dapat melatih siswa mempertajam pengetahuan yang kemudian siswa semakin mudah mendalami materi keragaman budaya di negeriku. Semakin tajam daya pengetahuan siswa, semakin besar pula perkembangan siswa dalam mengingat keragaman budaya di negeriku.

3. Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box*

Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box* adalah model pembelajaran yang permainannya terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar setelah itu murid dibentuk dalam beberapa kelompok, dan anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke murid yang lain selama durasi waktu yang ditentukan, selanjutnya masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya.

4. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Snowball Throwing*

Langkah-langkah pembelajaran *Snowball Throwing* menurut (Suprijono, 2013:128) sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
- b. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi
- c. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- d. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- e. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 15 menit.
- f. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
- g. Evaluasi
- h. Penutup

5. Kelebihan dan Kelemahan model pembelajaran *Snowball Throwing*

Kelebihan dan kelemahan yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran *Snowball Throwing* menurut (Shoimin, 2014)

- A. Kelebihan model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai berikut :

- 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.

B. Kekurangan model pembelajaran *Snowball Throwing* antara lain:

- 1) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
- 2) 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 mendiskusikan materi pelajaran.
- 3) Memerlukan waktu yang panjang.
- 4) Murid yang nakal cenderung untuk berbuat onar.
- 5) Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh siswa.

C. Pengaruh Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan *Media Magic*

Box Terhadap Hasil Belajar IPS

IPS adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang masih kurang diminati siswa. Kurangnya minat siswa ini mengakibatkan saat proses pembelajaran siswa kurang bersemangat dan berdampak pada hasil belajar IPS siswa rendah.

Pembelajaran di sekolah dasar masih banyak yang menggunakan model konvensional yang dianggap model tersebut adalah model pembelajaran yang paling mudah sehingga siswa kurang aktif dan merasa cepat bosan saat proses belajar mengajar. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk di dalamnya yaitu tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif, dimana pembelajaran tersebut melibatkan kerjasama antar teman sebaya dan guru sudah tidak mendominasi sat melakukan proses belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif juga terdapat macam-macam tipe. Tipe pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran *Snowball Throwing*. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan pembelajaran yang membagi murid dalam beberapa kelompok, yang nantinya masing-masing kelompok memilih ketua kelompok, setiap kelompok diberi pemahaman melalui media *magic box* dan anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke murid yang

lain selama durasi waktu yang ditentukan, yang selanjutnya masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya. Pembelajaran *Snowball Throwing* ini digunakan dalam penelitian dengan bantuan media *Magic Box* agar pembelajaran semakin menarik dan siswa tidak mudah bosan saat mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box* merupakan pembelajaran yang efektif digunakan untuk penelitian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Temuan-temuan yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Farah pada tahun 2015. Temuan Hasil penelitian ini telah dibuktikan bahwa terdapat adanya peningkatan kualitas pembelajaran IPS, hal tersebut ditunjukkan dengan (1) skor keterampilan guru mengalami peningkatan pada setiap siklus dan mencapai kategori sangat baik; (2) skor aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus dan mencapai kategori sangat baik; (3) hasil belajar IPS juga mengalami peningkatan. Ketuntasan klasikal pada siklus I 7,15% meningkat menjadi 21,43% pada siklus II, menjadi 85,71% pada siklus III. Penelitian ini berjudul “Penerapan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang”

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Dwi pada tahun 2016. Temuan hasil penelitian ini telah dibuktikan bahwa implementasi model cooperative learning tipe snowball throwing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat berjalan dengan baik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran terjadi siswa cenderung aktif dan berpartisipasi dengan baik. Mereka saling membantu dan bekerjasama sesama anggota kelompok dan memiliki semangat gotong royong dalam kelompok. Penelitian ini berjudul “Implementasi Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V MI Al-Ma’arif 01 Kertayasa Kabupaten Banjarnegara”.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Rima pada tahun 2017. Temuan hasil penelitian ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan klasikal. Pada pre test, ketuntasan siswa hanya 5,6% dengan nilai rata-rata 51, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 30,6% dengan nilai rata-rata 59,7. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 75,8% dengan ketuntasan siswa sebanyak 83,3%, berarti hasil ini sudah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan peneliti. Penelitian ini berjudul “Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jasa Dan Peranan Tokoh Terhadap Kemerdekaan Indonesia pada Siswa Kelas V SD Negeri Soropadan Surakarta”.

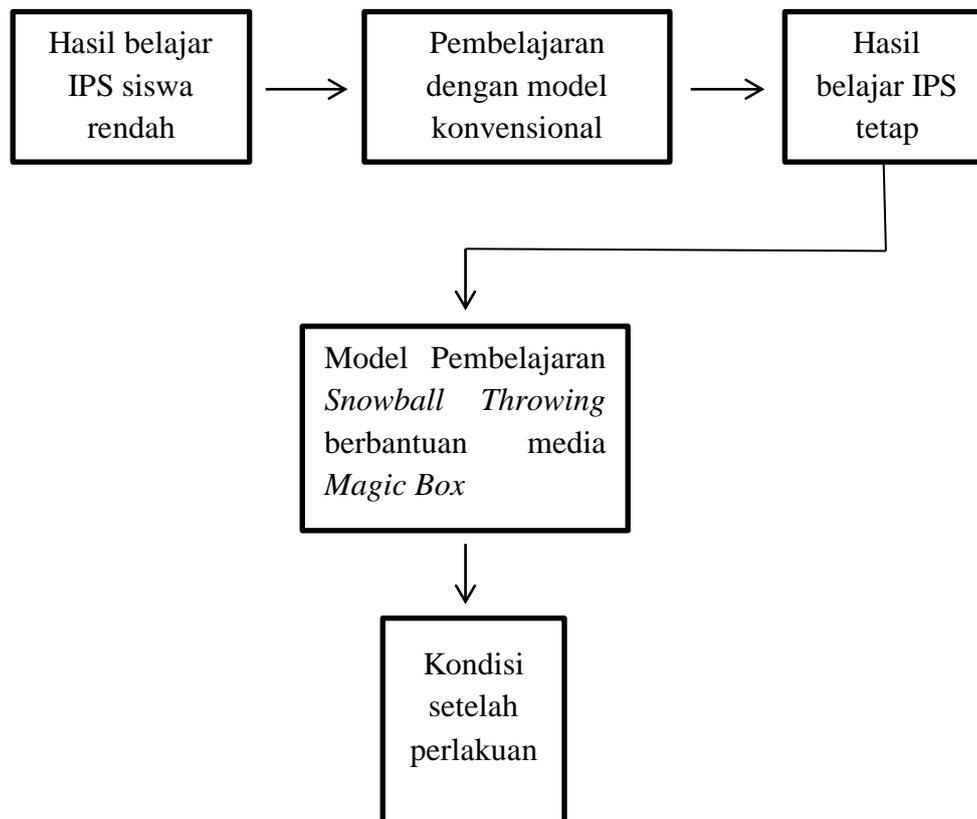
Penelitian yang relevan di atas, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu: (1) bertujuan untuk meningkatkan

hasil belajar siswa; (2) media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar; (3) jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian experiment.

E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah dipaparkan, maka penulis perlu memaparkan kerangka pemikiran. Kondisi awal yang terlihat di SDN Menayu 1 Muntilan, selama proses pembelajaran berlangsung masih bersifat monoton yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga minat dan ketertarikan siswa untuk belajar materi IPS menjadi rendah. Dengan demikian, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran agar hasil belajar yang diperoleh siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *magic box* yang akan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru serta mengembangkan kerjasama dalam kelompok. Melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* siswa akan lebih mudah memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Penulis menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada pembelajaran IPS, dengan harapan dilakukannya *treatment* dapat berpengaruh positif dari penerapan model terhadap hasil belajar IPS dikelas IV SDN Menayu 1 Muntilan pada materi keragaman budaya di negeriku.



Gambar 1
Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dibuktikan berdasarkan pada kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: “Model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada Siswa Kelas IV di SDN Menayu 1 Muntilan”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*Causal-effect relationship*) (Sukardi, 2005:179)

Penelitian yang digunakan adalah *Pre Eksperimental Design* menggunakan tipe *One Group Prettest Posttest Design*. Jenis penelitian ini digunakan karena yang menjadi subjek penelitiannya hanya terdiri dari satu kelas dengan satu kali *pretest-posttest*, tanpa perlu adanya kelas kontrol. Secara rinci digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :

Paradigma dalam penelitian ini, menurut (Sugiyono, 2015:116) diilustrasikan sebagai berikut :

Tabel 2
Rancangan Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan :

O1 = *Pretest* kelas eksperimen sebelum diberi *treatment*

X = *Treatment* (penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box* terhadap hasil belajar IPS)

O2 = *Posttest* kelas eksperimen setelah diberi *treatment*

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

1. Variabel terikat menurut (Sugiyono, 2016:39) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar IPS.
2. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen terikat (Sugiyono, 2016:39). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box*.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box* ialah pembelajaran yang jenis permainannya terdiri atas kotak *magic* yang didalamnya berisi kartu bergambar yang mana kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar dan tulisan materi keragaman budaya di negeriku, setelah itu murid dibagi dalam beberapa kelompok, dan kemudian tiap kelompok memegang selebar kertas yang sudah berisi pertanyaan dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke murid yang lain selama durasi waktu yang ditentukan, yang selanjutnya murid yang memperoleh pertanyaan tersebut menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil belajar IPS adalah sesuatu yang diperoleh dari proses pembelajaran melalui keterampilan kognitif yang meliputi, pengetahuan dan pemahaman yang dapat dijadikan sebagai alat ukur atau pertimbangan untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar dalam bidang IPS.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. (Sugiyono, 2015:80).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Menayu 1 Muntilan yang berjumlah 25 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2009:174). Sedangkan menurut (Arifin, 2011:215) sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniatur population*) Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Menayu 1 Muntilan dengan jumlah 25 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik Sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2015:85). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut (Sugiyono, 2015:85) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SDN Menayu 1 Muntilan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah semester Genap pada tahun ajaran 2019/2020.

F. Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini bersumber dari interaksi antara guru dengan siswa di dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan materi keragaman budaya di negeriku. Pengumpulan datanya dilakukan dengan cara tes.

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Rumusan ini terdapat unsur penting. Pertama, tes merupakan suatu cara atau teknik yang disusun secara sistematis dan digunakan dalam rangka kegiatan pengukuran. Kedua, di dalam tes terdapat berbagai pertanyaan dan pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dijawab dan dikerjakan oleh peserta didik. Ketiga, tes digunakan untuk mengukur suatu aspek perilaku peserta didik. Keempat, hasil tes peserta didik perlu diberi skor atau (Arifin, 2016:118)

Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada pokok materi

keragaman budaya di negeriku. Metode tes ini mengacu pada dua tes yang dilakukan, yaitu: tes awal (*pretest*) digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum tindakan berupa nilai *pretest* yang digunakan sebagai skor awal untuk menentukan skor perkembangan dan kemampuan pada setiap individu dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di negeriku dengan media *Magic Box*. Tes akhir digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa. Hasil dari penelitian ini dapat ditunjukkan pada hasil nilai (*posttest*) tersebut diketahui adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar IPS siswa.

Tabel 3
Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPS (Sebelum Validasi)

Kompetensi Dasar Indikator	Indikator	Tingkat Ranah	Nomer Soal
IPS	IPS		
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengetahui dan memahami keragaman budaya rumah adat dengan tepat..	C2	1,2,3,4,36,37,38,39,40
	3.2.2 Menerangkan keragaman budaya rumah adat dengan tepat.	C2	4,5,6,12,33,34,35
4.2.1 Menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar	4.2.1 Menuliskan keragaman budaya keunikan rumah adat dengan tepat.	C4	7,8,9,10,31,32,41,42,43,44,45
	4.2.2 Menyebutkan keragaman budaya keunikan pakaian adat dengan tepat.	C2	16,17,18,19,20,21,22,46,47,48,49,50
Jumlah Soal			50

G. Instrumen Penelitian

Prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2016:148). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes .

Lembar tes proses pembelajaran hasil belajar IPS. Lembar tes akan memudahkan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang proses hasil belajar IPS berdasarkan media *Magic Box*. Berikut ini pedoman instrumen soal lembar tes siswa pada proses pembelajaran IPS materi keragaman budaya di negeriku dengan menggunakan media *Magic Box*. Penelitian ini menggunakan lembar tes yang berfungsi sebagai alat tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat hasil belajar IPS siswa.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang akan diukur (Purwanto, 2013). Pendapat lain tentang validitas dikemukakan oleh (Noor, 2014:19) validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur sehingga benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai. Validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan alat pengukur untuk

melakukan fungsi ukurnya. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan dua macam yaitu :

a. Uji Validitas Ahli

Validasi ahli pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan ahli pada perangkat pembelajaran seperti, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, materi ajar, LKS, soal *pretest* dan *posttest*. Validator dalam uji validitas ahli dilakukan oleh Aditia Eska Wardan, M.Pd selaku dosen ahli materi IPS.

b. Uji Validitas Empiris

Validitas empiris pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes. Tes yang diuji cobakan berjumlah 50 butir soal pilihan ganda dengan responden sebanyak 30 siswa kelas IV di Desa Tanjung, Kecamatan Muntilan. Validitas item butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program komputer IBM *SPSS Statistic 25*. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} >$ nilai dari r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} <$ nilai dari r_{tabel} , maka alat ukur tersebut tidak valid. Hasil dari item soal pilihan ganda yang dinyatakan valid maupun gugur akan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4
Hasil Uji Validitas Soal

No.Item	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (30)	Keterangan
1	0,285	0,361	Tidak Valid
2	0,653	0,361	Valid
3	0,547	0,361	Valid

No.Item	r_{hitung}	$r_{tabel\ 5\% (30)}$	Keterangan
4	0,379	0,361	Valid
5	0,476	0,361	Valid
6	0,557	0,361	Valid
7	0,379	0,361	Valid
8	0,320	0,361	Tidak Valid
9	0,193	0,361	Tidak Valid
10	0,402	0,361	Valid
11	0,012	0,361	Tidak Valid
12	0,334	0,361	Tidak Valid
13	0,257	0,361	Tidak Valid
14	0,081	0,361	Tidak Valid
15	0,379	0,361	Valid
16	0,693	0,361	Valid
17	0,505	0,361	Valid
18	0,093	0,361	Tidak Valid
19	0,451	0,361	Valid
20	0,417	0,361	Valid
21	0,423	0,361	Valid
22	0,290	0,361	Tidak Valid
23	0,433	0,361	Valid
24	0,339	0,361	Tidak Valid
25	0,386	0,361	Valid
26	0,662	0,361	Valid
27	0,175	0,361	Tidak Valid
28	0,561	0,361	Valid
29	0,138	0,361	Tidak Valid
30	0,426	0,361	Valid
31	0,402	0,361	Valid
32	0,470	0,361	Valid
33	0,399	0,361	Valid
34	0,497	0,361	Valid
35	0,129	0,361	Tidak Valid
36	0,442	0,361	Valid
37	0,184	0,361	Tidak Valid
38	0,604	0,361	Valid
39	0,301	0,361	Tidak Valid
40	-0,508	0,361	Tidak Valid
41	0,164	0,361	Tidak Valid
42	0,043	0,361	Tidak Valid
43	0,159	0,361	Tidak Valid
44	-0,146	0,361	Tidak Valid
45	0,269	0,361	Tidak Valid
46	0,114	0,361	Tidak Valid

No.Item	r_{hitung}	$r_{tabel\ 5\% (30)}$	Keterangan
47	-0,018	0,361	Tidak Valid
48	0,566	0,361	Valid
49	0,132	0,361	Tidak Valid
50	0,133	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan uji validitas tersebut 25 dari 50 butir soal dinyatakan valid dengan rincian nomor item 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 38, 48. Adapun 25 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu nomor item 1, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 18, 21, 24, 27, 29, 35, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50. Diperoleh kisi-kisi hasil belajar IPS valid disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5
Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar (Sesudah Validasi)

Kompetensi Dasar Indikator	Indikator	Tingkat Ranah	Nomer Soal
IPS	IPS		
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengetahui dan memahami keragaman budaya pakaian adat dengan tepat.	C2	2, 5, 8, 9, 13, 18, 21, 22, 23,
	3.2.2 Menerangkan keragaman budaya rumah adat dengan tepat.	C2	1, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 19, 20, 24, 25
4.2.1 Menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar	4.2.1 Menuliskan keragaman budaya keunikan rumah adat dengan tepat.	C4	12, 16,15
	4.2.2 Menyebutkan keragaman budaya keunikan pakaian adat dengan tepat.	C2	4, 17,
Jumlah Soal			25

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji digunakan metode *Alpha Cronbach's* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 25*. Menggunakan taraf signifikan 5% dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel dengan banyak siswa 30 orang. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas diperoleh koefisien *alpha* pada variabel pemahaman sebesar 0,882. Soal dapat dikatakan reliabel apabila nilai koefisien *alpha* $> r_{tabel}$. Hasil koefisien *alpha* yang terdapat dalam tabel dinyatakan lebih besar dari r_{tabel} ($0,882 > 0,361$), sehingga item soal dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai bahan penelitian. Berikut tabel uji reliabilitas yang dijadikan dalam tabel 6 berikut:

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Alpha Cronbach's</i>	N Of Items	Keterangan
.882	25	Sangat Tinggi

Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 7
Tingkat Reabilitas berdasarkan Nilai *Alpha*

No	<i>Alpha</i>	Tingkat Kesukaran
1	Antara 0,80 sd 1,00	Sangat Tinggi
2	Antara 0,60 sd 0,80	Tinggi

No	<i>Alpha</i>	Tingkat Kesukaran
3	Antara 0,40 sd 0,60	Cukup
4	Antara 0,20 sd 0,40	Rendah
5	Antara 0,00 sd 0,20	Sangat Rendah

Sumber : (Arikunto, 2009:75)

Berdasarkan tabel 7 hasil nilai reliabilitas nilai *alpha* tergolong pada kategori sangat tinggi, hasil uji reliabilitasnya diperoleh nilai *alfa cronbach's* sebesar 0,882. Nilai tersebut dibandingkan dengan dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Sehingga nilai *alfa cronbach's* = 0,882 > 0,05 dan bisa dinyatakan reliabel. Terlihat bahwa instrumen tersebut baik dan layak digunakan sebagai penelitian.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjaring banyaknya subjek siswa tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proposional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Mengetahui sukar atau mudahnya soal dapat diketahui dengan menggunakan IBM *SPSS Statistic 25*.

Tabel 8
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Indeks Tingkat	Kesukaran Kategori Tingkatan Soal
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber : (Arikunto, 2009:208)

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukara soal sebagai berikut :

Tabel 9
Data Hasil Kesukaran Soal

No.Item	Mean	Keterangan
2	0,53	Sedang
3	0,86	Mudah
4	0,76	Mudah
5	0,80	Mudah
6	0,66	Sedang
7	0,76	Mudah
10	0,66	Sedang
15	0,76	Mudah
16	0,60	Sedang
17	0,83	Mudah
19	0,66	Sedang
20	0,76	Mudah
21	0,70	Sedang
23	0,60	Sedang
25	0,60	Sedang
26	0,63	Sedang
28	0,53	Sedang
30	0,63	Sedang
31	0,66	Sedang
32	0,66	Sedang
33	0,70	Sedang
34	0,53	Sedang
36	0,46	Sedang
38	0,73	Mudah
48	0,66	Sedang

d. Uji Daya Beda

Daya beda adalah kemampuan butir soal yang akan diujikan untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa

berkemampuan rendah dalam menguasai materi yang akan diujikan.

Untuk menguji indeks daya beda menggunakan IBM *SPSS Statistic 25*.

Tabel 10
Indeks Daya Beda

Daya Beda	Interprestasi
0 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

(Arikunto, 2009:213)

Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal

sebagai berikut :

Tabel 11
Data Hasil Uji Daya Beda

No.Item	r_{hitung}	Keterangan
2	0,541	Baik
3	0,563	Baik
4	0,317	Cukup
5	0,497	Baik
6	0,556	Baik
7	0,331	Cukup
10	0,425	Baik
15	0,331	Cukup
16	0,650	Baik
17	0,531	Baik
19	0,386	Cukup
20	0,284	Cukup
21	0,416	Baik
23	0,384	Cukup
25	0,359	Cukup
26	0,641	Baik
28	0,479	Cukup
30	0,359	Cukup
31	0,310	Cukup
32	0,477	Baik
33	0,432	Baik
34	0,466	Baik
36	0,424	Baik
38	0,624	Baik
48	0,556	Baik

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Penelitian dilaksanakan di SDN Menayu 1 Kecamatan Muntilan selama 3 bulan, mulai dari bulan Mei-Juli 2020. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a) Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian
- b) Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan penelitian
- c) Membuat surat izin penelitian di pengajaran FKIP UMMgl guna kelancaran penelitian
- d) Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian
- e) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi pembelajaran yang telah ditentukan
- f) Mempersiapkan bahan ajar berdasarkan pada pokok bahasan dan sub pokok bahasan
- g) Membuat kisi-kisi instrumen
- h) Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif dan lembar pengamatan
- i) Membuat kunci jawaban

- j) Melakukan uji coba instrumen penelitian di sekolah lain
- k) Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas dan reliabilitas untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan. Dalam hal ini Desa Menayu yang dijadikan sebagai tempat penelitian namun sampel tetap siswa SDN Menayu 1 Muntilan. Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada kelompok eksperimen adalah sebagai berikut :

- a) Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada
- b) Memberikan *pretest*
- c) Melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box*
- d) Memberikan *posttest*
- e) Menganalisis hasil *pre-test* untuk menentukan tindak lanjut

3. Tahap Pelaporan

- a) Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian
- b) Pelaporan hasil penelitian.

J. Metode Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian fengan menggunakan bantuan program IBM *SPSS Statistic 25*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sampel t-test*. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

Taraf Signifikan (α) = 0,05 atau 5%
--

Kriteria yang digunakan dalam uji *Paired Sampel t-test* adalah

H_1 diterima apabila $\text{Sig} > 0,05$ atau $t \text{ tabel} \geq t \text{ hitung}$

H_0 tidak diterima apabila $\text{Sig} < 0,05$ atau $t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung}$

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil Belajar adalah kemampuan berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan. Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Magic Box* adalah model pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran yang membagi murid dalam beberapa kelompok, yang nantinya masing-masing kelompok memilih ketua kelompok, setiap kelompok diberi pemahaman melalui media *magic box* dan anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke murid yang lain selama durasi waktu yang ditentukan, yang selanjutnya masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya.

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwasanya Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media *Magic Box* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai Sig. pada Uji *Paired Sample t-test* yang berada pada angka 0.000 dan lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Pemberian perlakuan dengan Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media *Magic Box* selama empat kali perlakuan dalam hari yang berbeda mampu meningkatkan nilai rata-rata yang tadinya mendapat rata-rata nilai 57,9 dengan menjadi rata-rata nilai 82,0.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi tenaga pendidik Sekolah Dasar

Hendaknya guru dapat menggunakan Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media *Magic Box* pada mata pelajaran IPS terutama materi gambar rumah dan pakaian adat serta kunikannya.

2. Bagi lembaga pendidikan

Alangkah lebih baik guru dapat mengatasi siswa yang mempunyai permasalahan rendahnya hasil belajar IPS dengan menggunakan Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media *Magic Box*. Karena dari penelitian yang telah dilaksanakan mampu berpengaruh terhadap hasil belajar IPS sekaligus meningkatkannya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media *Magic Box* bukan lah satu satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Peneliti selanjutnya harus lebih meningkatkan kecermatan dan ketepatan dalam mencari dan menemukan kembali pembelajaran dan media yang lebih variatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda.
- _____. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran. Pendidikan*.
- Cakranegara, P. 2010. *Buku Pintar Seni dan Budaya Indonesia, Pelangi Ilmu*. Surakarta.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Dimiyati, M. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Z. &. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi, H. 2016. *Implementasi Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Mi Al-Ma'arif 01 Kertayasa Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara*. SKRIPSI: IAIN Purwokerto.
- Farah, N. 2015. *Penerapan Model Snowball Throwing Berbantuan MediaPowerpoint untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang*. SKRIPSI: UNNES.
- Komalasari. 2013. *Pembelajaran Konstektual, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Kusnandi. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maulida, E. R. 2011. *Pendidikan Rumah, Pakaian, Senjata, dan Tarian, Adat 34 Provinsi di Indonesia*. Surabaya: Web.unair.ac.id.
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung Rosda: Cetakan Kesembilan.
- Noor. 2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sadiman. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2008. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Shoimin, A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosydakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2005. *Metodelogi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.

Suprijono. 2011. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar.

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.