

**PENGARUH PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*  
BERBANTU LARTABATA (ULAR TANGGA BANGUN  
DATAR) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Purworejo Tahun Ajaran  
2019/2020)**

**SKRIPSI**



Oleh :

**Ertien Irawati**

**16.0305.0117**

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

**PENGARUH PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*  
BERBANTU LARTABATA (ULAR TANGGA BANGUN  
DATAR) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Purworejo Tahun Ajaran  
2019/2020)**

SKRIPSI



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

**PENGARUH PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*  
BERBANTU LARTABATA (ULAR TANGGA BANGUN  
DATAR) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Purworejo Tahun Ajaran  
2019/2020)**

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 :  
Ertien Irawati  
16.0305.0117

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

**PERSETUJUAN  
SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*  
BERBANTU LARTABATA (ULAR TANGGA BANGUN DATAR)  
TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA  
(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Purworejo Tahun Ajaran  
2019/2020)**



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

Oleh :  
Ertien Irawati  
16.0305.0117

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Purwati, MS., Kons.  
NIP. 19600802 198503 2 003

Magelang, 3 Agustus 2020  
Dosen Pembimbing II

Tria Mardiana, M.Pd.  
NIK. 169008165

**PENGARUH PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING  
BERBANTU LARTABATA (ULAR TANGGA BANGUN  
DATAR) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Purworejo Tahun Ajaran  
2019/2020)**

Oleh:  
Ertien Irawati  
16.0305.0117

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



1. Prof. Dr. Purwati, MS.,Kons (Ketua/Anggota)
2. Tria Mardiana, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons (Anggota)
4. Septiyati Purwandari, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,  
Dekan FKIP

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : **Ertien Irawati**  
NPM : 16.0305.0117  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Snowball Throwing*  
berbantu Lartabata (Ulat Tangga Bangun Datar)  
terhadap Hasil Belajar Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri, apabila ternyata dikemudian 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, 3 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



**Ertien Irawati**

16.0305.0117

## **MOTTO**

“Muliakanlah anak-anakmu dan baguskanlah pendidikan mereka”.

(H.R.At-thabrani dan khatib)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMagelang

**PENGARUH PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*  
BERBANTU LARTABATA (ULAR TANGGA BANGUN  
DATAR) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**  
(Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Purworejo Tahun Ajaran  
2019/2020)

Ertien Irawati

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar) terhadap hasil belajar matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri Purworejo Tahun ajaran 2019/2020.

Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Purworejo Kecamatan Temanggung. Sampel penelitian diambil secara total dari populasi yaitu dengan teknik sampling total jenuh dengan jumlah seluruh siswa kelas III 20 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan tes, melalui lembar tes pilihan ganda sebagai instrument. Uji validitas instrumen dilakukan oleh ahli dan diujikan secara statistik dengan bantuan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* begitu juga dengan uji reabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas. Sedangkan untuk analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu Uji *Paired Sampel t-test* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis Uji *Paired Sampel t-test* menunjukkan nilai *Sig.* sebesar 0,001 dan lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

**Kata Kunci :** *Hasil belajar matematika, Pembelajaran Snowball Throwing, Media Lartabata.*

# **THE INFLUENCE OF LARTABATA ASSISTED SNOWBALL THROWING LEARNING (BUILDING SNAKE FLAT) ON MATHEMATICAL LEARNING RESULTS**

(Research on Class III Students at SD N Purworejo Academic Year  
2019/2020)

Ertien Irawati

## **ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of Learning Lartabata Snowball Throwing (Snakes and Ladders Building) on the results of learning mathematics class III Purworejo State Primary School academic year 2019/2020.

This research uses Pre-Experimental Design in the form of One Group Pretest Posttest Design. This research was conducted in grade III students of SDN Purworejo, Temanggung District. The research sample was taken in total from the population, namely by the technique of total sampling saturated with the total number of students in class III 20 students. The method of data collection is done using tests, through multiple choice test sheets as instruments. The instrument validity test was carried out by experts and statistically tested with the help of the IBM SPSS Statistics 25 application program as well as the reliability test. Analysis prerequisite test uses normality test. Whereas for data analysis using parametric statistical techniques namely Paired Sample T-Test with the help of the IBM SPSS Statistics 25 program.

The results showed that the results of the analysis of the Paired Sample T-Test Test showed the value of Sig. of 0,001 and smaller than the significance level of 0.05. So it can be concluded that the use of Lartabata-assisted Snowball Throwing Learning (Snakes and Ladders Build Flat) affects the learning outcomes of mathematics.

**Keywords: Learning outcomes of learning mathematics, Snowball Throwing, Media Lartabata,**

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGARUH PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* BERBANTU LARTABATA (ULAR TANGGA BANGUN DATAR) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA (Penelitian pada Siswa Kelas III di SD N Purworejo Tahun Ajaran 2019/2020)” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Dalam Menyusun skripsi ini banyak hambatan dan rintangan yang peneliti hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
2. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Prof. Dr. Purwati, MS.,Kons. dan Tria Mardiana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
4. Rasidi, M. Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan pengarahan selama masa perkuliahan.
5. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
6. Kepala desa dan Staf kelurahan Purworejo yang telah memberikan izin penelitian ini
7. Kepala sekolah dan Staf SDN Purworejo yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini.

8. Seluruh siswa kelas tiga SDN Purworejo yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengumpulan data

Peneliti mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian selanjutnya.

Magelang, 3 Agustus 2020

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS .....	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 .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Hasil Belajar Matematika .....	9
B. Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	17
C. Media Lartabata.....	25
D. Perbedaan Model <i>Snowball Throwing</i> Biasa dengan Model <i>Snowball Throwing</i> Berbantu Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar) .....	30
E. Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> berbantu Media Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar) .....	31
F. Penelitian yang Relevan.....	33
G. Kerangka Berfikir .....	35
H. Hipotesis Penelitian .....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Desain Penelitian .....	37
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	38

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	39
D. Subyek Penelitian.....	40
E. Setting Penelitian .....	41
F. Metode Pengumpulan Data.....	41
G. Instrumen Penelitian .....	41
H. Validitas dan Reabilitas .....	43
I. Prosedur Penelitian .....	49
J. Metode Analisis Data.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Penelitian .....	52
B. Pembahasan.....	58
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>63</b>
A. Simpulan .....	63
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kelebihan dan Kekurangan Tipe Snowball Throwing.....	24
Tabel 2 Perbedaan Langkah – langkah Model Snowball Throwing biasa dengan Snowball Throwing berbantu Lartabata.....	30
Tabel 3. Desain penelitian Pretest- Posttest Desaign .....	38
Tabel 4. Kisi – kisi instrumen tes hasil belajar .....	42
Tabel 5. Hasil Uji Validitas.....	44
Tabel 6. Tingkat Reabilitas berdasarkan Nilai Alpha .....	46
Tabel 7. Uji Reliabilitas .....	46
Tabel 8. Kriteria Indeks Kesukaran Soal .....	46
Tabel 9. Uji Tingkat Kesukaran.....	47
Tabel 10. Indeks Daya Beda .....	48
Tabel 11. Uji Daya Beda.....	48
Tabel 12. Uji Normalitas.....	56
Tabel 13. Uji Paired Sample T-Test.....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	35
---------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian Untuk Skripsi .....	67
Lampiran 2 Surat Keterangan Instansi .....	68
Lampiran 3 Silabus .....	69
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertama .....	71
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kedua .....	76
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Ketiga .....	81
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Keempat .....	86
Lampiran 8 Materi Ajar .....	91
Lampiran 9 LKS Pertama.....	98
Lampiran 10 LKS Kedua .....	105
Lampiran 11 LKS Ketiga .....	107
Lampiran 12 LKS Keempat .....	110
Lampiran 13 Surat keterangan validasi (Dosen).....	112
Lampiran 14 Lembar Validasi Silabus.....	113
Lampiran 15 Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	116
Lampiran 16 Lembar Validasi Materi Ajar.....	120
Lampiran 17 Lembar Validasi Soal .....	123
Lampiran 18 Lembar Validasi Media .....	126
Lampiran 19 Daftar Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen .....	128
Lampiran 20 Soal Pretest dan Posttest.....	129
Lampiran 21 Contoh Hasil Pretest dan Posttest.....	135
Lampiran 22 Buku Bimbingan Skripsi .....	145
Lampiran 23 Dokumentasi.....	148

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pelajar di Indonesia masih banyak yang menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang dianggap sangat sulit. Ini dibuktikan dari survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* mengatakan bahwa kemampuan matematika siswa-siswi di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375. Kurang dari 1% siswa di Indonesia yang memiliki kemampuan bagus di bidang matematika, ini adalah pernyataan yang sangat memprihatinkan bagi dunia Pendidikan Indonesia.

Bidang pembelajaran matematika sejatinya merupakan peran penting dalam berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam kehidupan sehari-hari, maupun dalam rangka pembentukan sikap yang positif pada siswa. Pentingnya matematika bagi siswa adalah secara tidak langsung melatih siswa untuk berfikir secara rasional dan lebih menggunakan logika secara kritis, kreatif dan aktif, siswa mampu memecahkan masalah dan menerapkan matematika, siswa dapat mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan.

Berdasarkan observasi prapenelitian di SD N Purworejo Temanggung pada tanggal 08 Oktober 2019 yang dilakukan pada siswa kelas III di seluruh sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi ditemukan

beberapa masalah dalam proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran siswa tampak bosan belajar matematika, hal ini dibuktikan rendahnya nilai matematika menyebabkan siswa tidak lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sehingga siswa mengalami kesulitan dalam melanjutkan materi pembelajaran tingkat lebih lanjut, terlihat dari ketika guru mengajar siswa lebih senang mengobrol dengan teman sebangkunya, selain itu juga siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, apalagi dengan menghafal rumus-rumus matematika disertai dengan tugas yang banyak, sehingga mereka kurang bersemangat mendapat pelajaran matematika.

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru sangat pasif sehingga siswa dalam belajar kurang berinteraksi aktif. Pelaksanaan proses pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa kurang antusias dalam belajar matematika, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan metode penugasan. Dalam proses belajar mengajar matematika guru belum menggunakan media yang menarik agar anak lebih bersemangat dalam pembelajaran matematika dan membuat siswa kesulitan dalam menangkap pembelajaran, guru hanya memanfaatkan papan tulis dan beberapa media yang sudah tersedia di sekolah. Penggunaan media sangat perlu dilakukan ketika proses pembelajaran matematika, hal ini mengingat bahwa siswa SD masih berada pada Fase Operasi Konkret. Media juga merupakan fasilitas sekolah, yang dimana

fasilitas masih kurang mendukung dan terbatas sehingga siswa dalam belajar kurang memahami secara maksimal dan terbatas dalam berinovasi. Peran orang tua yang kurang mendukung pembelajaran disekolah juga menyebabkan siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Upaya yang pernah dilakukan sekolah yaitu, menyuruh siswa mengerjakan latihan yang biasa diberikan di kelas sampai jelas, diikuti dengan contoh latihan yang sedikit berbeda namun masih terkait dengan materi yang sama. Guru membantu siswa menentukan cara memahami suatu materi agar mereka lebih mengingat materinya. Guru memberi tantangan untuk menciptakan antusiasme. Hasilnya siswa masih malas dan belum berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran matematika, serta belum optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Peneliti akan meningkatkan hasil belajar matematika dengan menerapkan sebuah pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu model yang dianggap tepat untuk menciptakan pembelajaran yang demikian adalah model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Lartabata (ular tangga bangun datar). Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan suatu model pembelajaran yang membagi siswa dalam beberapa kelompok, yang nantinya masing-masing anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembaran kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilemparkan kepada siswa yang lain selama durasi waktu yang telah ditentukan, selanjutnya masing-masing siswa menjawab pertanyaan

dari bola yang diperoleh. Model inovatif ini memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan aktifitas belajar, baik secara kognitif maupun fisik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih interaktif siswa.

Media Lartabata (ular tangga bangun datar) adalah alat bantu yang dapat menarik siswa belajar. Sesuatu media yang memuat instruksi-instruksi bergambar, cerita bacaan dan bentuk-bentuk bangun datar matematika yang digunakan untuk mempelajari dan melatih pemahaman siswa. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan daya pikir serta keaktifan siswa dikelas. Media Lartabata merupakan alat bantu pelajaran beserta permainan ular tangga yang terdapat soal tentang ciri-ciri bangun datar sederhana dan bentuk-bentuk gambar bangun datar materi matematika yang juga membuat siswa dapat interaksi aktif kepada teman sekelasnya. Penggunaan media Lartabata dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran. Media berupa permainan ini memiliki kelebihan diantaranya permainan dirancang untuk bisa dijadikan konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret, dapat dimengerti dan menyenangkan, membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan. Media ini diharapkan memberi motivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Lartabata (ular tangga bangun datar), bentuknya berupa permainan berpasangan yang siswa akan belajar sekaligus bermain sehingga siswa

tidak akan merasa takut untuk belajar matematika. Aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi siswa berupa hal-hal berikut: siswa memiliki kesadaran untuk belajar dalam meningkatkan hasil belajar matematikanya, siswa mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, siswa belajar dengan menurut minat dan kemampuannya, menumbuhkan perkembangan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis, pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berpikir kritis, menumbuh kembangkan sikap kooperatif bagi siswa sehingga pembelajaran dikelas efektif dan efisien.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantu Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III ”. Bertolak dari masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media Lartabata dan siswa kelas III yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di SD.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang antusias dalam belajar matematika.
2. Penggunaan media yang kurang menarik dan membuat siswa kesulitan dalam menangkap pembelajaran.
3. Rendahnya nilai matematika dengan belum dicapainya standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sehingga siswa mengalami kesulitan dalam melanjutkan materi pembelajaran tingkat lebih lanjut.
4. Pembelajaran yang dilakukan guru sangat pasif sehingga siswa dalam belajar kurang berinteraksi aktif.
5. Fasilitas sekolah masih kurang mendukung dan terbatas sehingga siswa dalam belajar kurang memahami secara maksimal dan terbatas dalam berinovasi.
6. Peran orang tua yang kurang mendukung pembelajaran di sekolah sehingga siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

## **C. Pembatasan 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 matematika.

2. Penggunaan media yang kurang menarik dan membuat siswa kesulitan dalam menangkap pembelajaran.
3. Rendahnya nilai matematika dengan belum dicapainya standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sehingga siswa mengalami kesulitan dalam melanjutkan materi pembelajaran tingkat lebih lanjut.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah pengaruh pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Lartabata terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD N Purworejo?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Lartabata terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD N Purworejo.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **a. Teoritis**

Penelitian tentang pembelajaran matematika ini diharapkan menjadi perbincangan diskusi dalam ruang perkuliahan pembelajaran matematika SD. Hasil penelitian ini bisa menjadi kajian penelitian relevan dan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan untuk penelitian bidang matematika.

b. Praktis

1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan cara baru dalam berpikir sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa sehingga hasil belajar meningkat.

2) Bagi Guru

Melalui penerapan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran dapat dijadikan salah satu sumber informasi yang digunakan oleh guru untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih bervariasi.

3) Bagi Kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan untuk kebijakan sekolah khususnya pembelajaran matematika untuk pencapaian sekolah yang unggul.

4) Bagi peneliti

Memberikan wawasan baru tentang pembelajaran matematika sebagai bagian dari peningkatan calon guru yang professional.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Belajar Matematika**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dipahami dari dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2009:44).

Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecekapan-kecekapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun ketrampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar (Sukmadinata, 2009:102). Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya.

Menurut pemikiran Gagne, hasil belajar berupa (Suprijono, 2009:5-6):

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan, maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Kemampuan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarah aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatis gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan peilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar

merupakan tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu materi pelajaran yang dipahami dan diketahui siswa dari pengalaman belajarnya.

## **2. 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 intruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom 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, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

### **c. Ranah Psikomotorik**

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah

psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persektual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dalam penelitian ini semua ranah akan diteliti, tidak hanya ditunjukkan untuk mengukur tingkat kemampuan aspek kognitif semata, tetapi mencakup aspek afektif dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif mencakup seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek afektif dan aspek psikomotorik seperti: perkembangan moral, perkembangan emosional, perkembangan sosial dan aspek-aspek kepribadian individu lainnya. Demikian pula, penilaian tidak hanya bertumpu pada penilaian produk, tetapi juga mempertimbangkan segi proses.

### **3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar (faktor internal) dan ada pula dari luar dirinya (faktor eksternal). Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa (Susanto, 2016:18).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah:

a. Faktor Internal

1) Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmaniah dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

2) Aspek Psikologis

a. Inteligensi siswa

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

b. Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya.

c. Motivasi Siswa

Pengertian dasar motivasi ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.

## b. Faktor Eksternal

### 1) Keluarga

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar.

### 2) Sekolah

Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan siswa, keadaan fasilitas sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah dan sebagainya.

### 3) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang - orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

## 4. Matematika

Istilah matematika berasal dari kata Yunani "*mathic*" atau "*manthenein*", yang artinya "mempelajari". Mungkin juga, kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sanskerta "*medha*" atau "*widya*" yang artinya "kepandaian", "ketahuan" atau "inteligensi" (Fathani, 2007:42). Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir. Karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam

menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan pada setiap peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK (Hudojo, 2001:37)

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan dan ruang. Secara informal, dapat pula di sebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi (Surya, 2007:29). Berdasarkan beberapa definisi diatas mengenai matematika, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan konsep-konsep bilangan dan angka , dan untuk memahami dan menyelesaikannya dibutuhkan pola pikir deduktif, pembuktian yang logis serta representasinya berupa simbol dan notasi. Kebenaran dalam matematika itu dikembangkan berdasarkan alasan yang logis. Seseorang yang dapat menguasai matematika dapat belajar mengatur cara berpikirnya dan sekaligus menambah kepandaiannya.

Materi matematika yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi matematika bangun datar sederhana yang dilakukan untuk kelas 3 di semester 2 . Materi bangun datar sederhana tersebut hanya mencakup beberapa bangun datar aja seperti bangun segitiga, persegi dan persegi panjang. Materi yang diberikan dari bangun datar sederhana yaitu tentang sifat – sifat dan unsur – unsur segitiga, persegi

dan persegi panjang, serta siswa disuruh untuk menggambar bangun datar sederhana tersebut dengan cara diberi contoh sifat-sifatnya.

## **5. Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini meliputi seluruh aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif dalam hasil belajar pembelajaran matematika yang akan diteliti menggunakan materi bangun datar sederhana yang dilakukan di kelas 3 semester 2. Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu 4.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya, untuk Indikator yang digunakan untuk setiap treatment yaitu treatment pertama 4.1.1 Menemukan sifat bangun segitiga, treatment kedua 4.1.2 Menemukan sifat bangun persegi, 4.1.3 Menemukan sifat bangun persegi panjang, treatment ketiga 4.1.4 Menggambar bangun segitiga, treatment keempat 4.1.5 Menggambar bangun persegi, 4.1.6 Menggambar bangun persegi panjang. Bangun datar sederhana yang digunakan menggunakan hanya bangun datar segitiga, persegi dan persegi panjang yang mencakup tentang sifat-sifat dan unsur-unsur serta cara menggambarinya.

Matematika dalam materi bangun datar sederhana ini bisa menjadikan siswa belajar mengatur cara berpikir secara logis, sekaligus agar menambah kepandaian pemahaman siswa. Matematika merupakan pembelajaran yang mempelajari tentang keteraturan yang

dimulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep paling kompleks. Matematika memiliki peranan yang penting sebagai bekal pengetahuan, pembentukan sikap, serta pola pikir siswa.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika yang menggunakan aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Materi matematika yang digunakan yaitu materi bangun datar sederhana meliputi sifat-sifat segitiga, persegi dan persegi panjang. Hasil belajar matematika memiliki kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima proses belajar mengajar matematika dari pengalaman belajar. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari kemampuan berfikir matematika dalam diri siswa yang bermuara pada kemampuannya dimana matematika sebagai bahasa dan alat dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Mills dalam (Suprijono, 2013 : 45) mengatakan bahwa model adalah bentuk representasi yang akurat sebagai suatu proses aktualisasi yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak sesuai dengan model tersebut. Joyce & Well dalam (Isjoni, 2014 : 50) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk

kepada pengajar di kelasnya. Penerapan model pembelajaran ini harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dijadikan pedoman untuk mengorganisasikan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan belajar dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Model pembelajaran adalah pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman bagi tujuan pembelajaran dimana terdapat tujuan, strategi, metode dan media.

## **2. Jenis – jenis Model Pembelajaran**

Menurut (Afandi, 2013:16) pada dasarnya model pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa yaitu :

### **a. Model Pembelajaran Langsung**

Menurut Depdiknas dalam (Afandi, 2013:16) Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru.

### **b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)**

Menurut Trianto dalam (Afandi, 2013:25) Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris Problem Based Instruction (PBI). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey.

Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inquiri.

**c. Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)**

Menurut Depdiknas dalam (Afandi, 2013:25) Pendidikan Matematika Realistik Indonesia adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang mengungkapkan pengalaman dan kejadian yang dekat dengan siswa sebagai sarana untuk memahami persoalan matematika.

**d. Model Pembelajaran Kontekstual**

Menurut Sanjaya dalam (Afandi, 2013:40) mengemukakan bahwa CTL adalah suatu konsep pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata. Dengan CTL memungkinkan proses belajar mengajar yang tenang dan menyenangkan, karena pembelajarannya dilakukan secara alamiah, sehingga memungkinkan peserta dapat mempraktekkan secara langsung materi yang dipelajarinya.

**e. Model Pembelajaran Index Card Match (Mencari Pasangan)**

Menurut Zaini dalam (Afandi, 2013:48) model pembelajaran Index Card Match (mencari pasangan) adalah model pembelajaran yang cukup menyenangkan, digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik ketika masuk ruangan kelas sudah memiliki bekal pengetahuan.

**f. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Model ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan pendapat. Menurut Rusman dalam (Afandi, 2013:51) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang sama.

Pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe yaitu Pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT), Pembelajaran tipe *Cooperatif Script*, Pembelajaran kooperatif

tipe *Group Investigation*, Pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS), Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, Pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament* (TGT), Pembelajaran kooperatif tipe *Think-Talk-Write*, tipe *Snowball Throwing*,

Dalam penelitian ini, jenis model pembelajaran yang akan diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yang sesuai dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Peneliti memilih pembelajaran *Snowball Throwing* untuk digunakan karena sesuai dengan kondisi perkembangan siswa di kelas 3 serta kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik materi yang ajarkan.

### **3. Model *Snowball Throwing***

#### **a. Pengertian Model *Snowball Throwing***

Pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. *Snowball Throwing* berasal dari dua kata yaitu “*Snowball*” dan “*Throwing*”. Kata *Snowball* berarti bola salju, sedangkan *Throwing* berarti melempar, jadi *Snowball Throwing* berarti melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi

pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk di jawab. Pembelajaran *Snowball Throwing* salah satu model pembelajaran kooperatif yang merupakan model pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut (Huda, 2013 : 226) *Snowball Throwing* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dengan melempar segumpalan kertas untuk siswa lain yang harus menjawab pertanyaan.

Sedangkan (Ngalimun, 2012 : 161) menyebutkan : Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran dengan memberikan informasi secara umum, membentuk kelompok, pemanggilan ketua dan diberi tugas membahas materi tertentu di kelompok, bekerja kelompok, tiap kelompok menuliskan pertanyaan dan diberikan kepada kelompok lain, kelompok lain menjawab secara bergantian, penyimpulan, refleksi dan evaluasi.

Jadi *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan. Melalui permainan melempar bola kertas berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan melatih siswa

untuk membuat pertanyaan dan melatih kepemimpinan siswa dalam kelompok.

**b. Langkah – langkah Pembelajaran *Snowball Throwing***

Menurut (Suprijono, 2015 : 147) menyatakan bahwa langkah – langkah model kooperatif tipe *snowball throwing* terdiri dari sejumlah tahap sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing, kemudian memberi penjelasan tentang materi.
- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- 4) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang telah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- 5) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama kurang lebih 5 menit.
- 6) Setelah siswa dapat satu bola/ satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang

tertulis dalam kertas yang berbentuk bola tersebut secara bergantian.

7) Evaluasi.

8) Penutup.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Snowball Throwing***

Setiap model pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangan yang semuanya melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya pemahaman dalam melaksanakan model pembelajaran. Menurut (Hamdayama, 2014:161) mengemukakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Kelebihan dan Kekurangan Tipe *Snowball Throwing***

<b>Kelebihan</b>	<b>Kekurangan</b>
1. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.	1. Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit.
2. Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain.	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. Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.	3. Memerlukan waktu yang panjang.

<b>Kelebihan</b>	<b>Kekurangan</b>
4. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.	4. Siswa yang nakal cenderung untuk berbuat onar.
5. Guru tidak terlalu repot membuat media karena peserta didik terjun langsung dalam praktik.	
6. Pembelajaran menjadi lebih efektif.	
7. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.	

### **C. Media Lartabata**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media mempunyai peranan yang sangat penting yaitu sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Setiap proses belajar mengajar akan mencakup beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode, dan media serta evaluasi. Penggunaan metode dan media dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan dalam usaha membuat proses belajar mengajar menjadi efektif.

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau pengantar. Dalam bahasa arab wasail, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan menurut Rossi dan Briedle (Sanjaya, 2016 : 58) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, majalah, Koran dan sebagainya. Menurut (Sanaky 2011 : 4) media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk

mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan atau alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan Informasi dalam proses pembelajaran dari sumber yang sudah direncanakan. Digunakanya media dalam pembelajaran di kelas dapat menjembatani antara kosep-konsep materi yang abstrak menjadi konkrit, sehingga siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Untuk itu, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran di perlukan demi terciptanya tujuan pembelajaran secara optimal.

## **2. Jenis – jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Asyhar, 2012 : 44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut :

### **a) Media Visual**

yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.

### **b) Media Audio**

adalah jenis media yang digunakan dalam proses

pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.

**c) Media Audio visual**

adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

**d) Multimedia**

yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Dari jenis media diatas, peneliti akan menggunakan jenis media visual. Media visual yang digunakan yaitu media Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar).

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat

komunikasi, materi pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2017:29-30)

Manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

#### **4. Media Lartabata ( Ular Tangga Bangun Datar )**

Media Lartabata merupakan jenis media visual. Media Lartabata akronim dari ular tangga bangun datar. Media ular tangga bangun datar ini hanya mencakup materi tentang bangun datar sederhana saja. Media Lartabata yaitu media ular tangga dengan materi bangun datar dimana media ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Apabila

materi ini disajikan tanpa alat peraga mungkin siswa akan mengalami kesulitan dalam menghafal sifat-sifat bangun ruang, rumus-rumus maupun ciri-ciri lainnya. Maka dengan permainan ular tangga siswa lebih mudah dalam mempelajari bangun ruang tersebut. Selain itu siswa dapat membangun kreativitas dalam belajar serta menghafal. Cara bermainnya tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Dadu yang digunakan seperti dadu biasanya yang terdapat angka 1-6, tetapi papan ular tangga dimodifikasi dengan adanya penambahan tulisan pertanyaan berisi soal-soal pada setiap kotaknya yang akan dijawab oleh siswa mengenai bangun ruang. Pertanyaan di setiap kotak ular tangga tersebut tentang bentuk – bentuk bangun ruang, jumlah sisi, jumlah rusuk, ciri-ciri, contoh benda, dan jaring-jaringnya.

Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Permainan ini dapat mengembangkan karakter nilai-nilai kejujuran, karena dapat melatih siswa untuk melakukan tindakan yang sportif tanpa memanipulasi dan menipu dalam bermain. Selain itu dapat melatih siswa dalam menghadapi sebuah kegagalan dan kemenangan.

**D. Perbedaan Model *Snowball Throwing* Biasa dengan Model *Snowball Throwing* Berbantu Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar)**

Berikut perbedaan antara langkah – langkah model *snowball throwing* biasa dengan *snowball throwing* berbantu lartabata:

**Tabel 2**  
**Perbedaan Langkah – langkah Model *Snowball Throwing* biasa dengan *Snowball Throwing* berbantu Lartabata**

<b>Langkah – Langkah Model <i>Snowball Throwing</i></b>	<b>Langkah – Langkah Model <i>Snowball Throwing</i> berbantu Lartabata</b>
1. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil ketua kelompok	1. Apersepsi dan penjelasan materi dari guru
2. Masing – masing ketua kelompok kembali dan kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya	2. Guru membentuk kelompok-kelompok
3. Kemudian siswa diberikan satu lembar kerja untuk menuliskan pertanyaan yang sudah disampaikan oleh ketua kelompok	3. Media Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar)
4. Kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama kurang lebih 5 menit	4. Guru memanggil ketua kelompok dan masing – masing ketua kelompok kembali, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya
5. Setelah siswa mendapat satu bola / satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan secara bergantian	5. Kemudian siswa diberikan satu lembar kerja untuk menuliskan pertanyaan yang sudah disampaikan oleh ketua kelompok
6. Guru memberikan kesimpulan	6. <i>Ice Breaking</i>
	7. Kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain

Langkah – Langkah Model <i>Snowball Throwing</i>	Langkah – Langkah Model <i>Snowball Throwing</i> berbantu <b>Lartabata</b>
	selama kurang lebih 5 menit
	8. Setelah siswa mendapat satu bola / satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan secara bergantian
	9. Guru memberikan kesimpulan
	10. <i>Reward</i>

#### **E. Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Media Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar)**

Pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif yang merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran dengan memberikan informasi secara umum, membentuk kelompok, pemanggilan ketua dan diberi tugas membahas materi tertentu di kelompok, bekerja kelompok, tiap kelompok menuliskan pertanyaan dan diberikan kepada kelompok lain, kelompok lain menjawab secara bergantian, penyimpulan, refleksi dan evaluasi (Ngalimun, 2012 : 161).

Media Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar) adalah media pembelajaran bangun datar yang berupa permainan papan untuk siswa yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media Lartabata bersifat permainan dengan pola interaksi aktif bagi siswa dan kegiatan pembelajaran menyebabkan banyak siswa yang menyukainya. Media

Lartabata bisa digunakan untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru, terutama dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media Lartabata adalah strategi pembelajaran yang digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa dengan diberikan permainan yang dapat mempermudah siswa dalam menghafal materi, serta bertujuan agar siswa aktif dalam pembelajaran dan memahami konsep materinya.

Dalam pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media Lartabata (Ular Tangga Bangun Ruang) terdapat beberapa tujuan, yaitu:

1. Pendalaman materi agar proses belajar-mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat serta berlangsung dengan menyenangkan.
2. Penggalan materi untuk mempermudah bagi guru dalam menyampaikan informasi materi kepada siswa.
3. Untuk mempermudah bagi siswa menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dan siswa lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran.
4. Suasana konsep yang menyenangkan untuk dapat mendorong keinginan siswa mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

5. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara siswa yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

#### **F. Penelitian yang Relevan**

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

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Hasneti pada tahun 2017 yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN.Gunung Sari I Kecamatan Rappocinikotamakassar*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *kooperatif* telah membuktikan bahwa adanya perkembangan dalam hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dengan dilakukan *treatment* berupa kegiatan, dapat dilihat hasil rata-rata kedua kelompok tersebut, yaitu kelas kontrol sebelum menerapkan model snowball throwing diperoleh rata-rata pretest 63,83 dan rata-rata nilai posttest sebesar 83,96. Pada kelas eksperimen dengan menerapkan model snowball throwing diperoleh rata-rata pretest sebesar 59,16 dan rata-rata posttest sebesar 82,36. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai  $t_{hitung} = 0,181$  dan  $t_{tabel} = 1,671$  dengan  $\alpha = 0,05$ , dengan demikian ( $t_{hitung} = 0,181 < t_{tabel} = 1,671 = 0,05$ ).

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Farah Nur Anina Ilfa pada tahun 2015 yang berjudul “*Penerapan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kualitas*

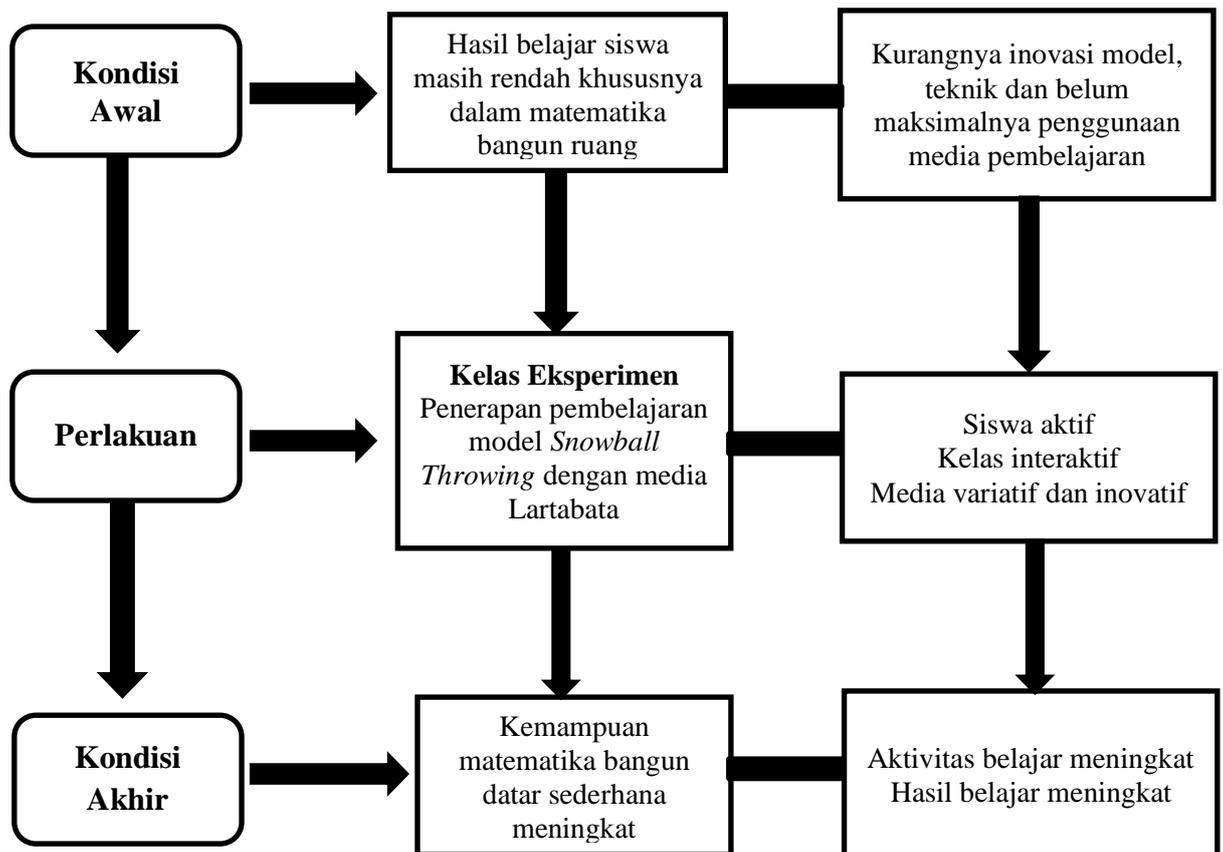
*Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang*". Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Hasil penelitian menunjukkan 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 yang ketiga dilakukan oleh Messy Isnawati Putri pada tahun 2018 yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung*". Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis menunjukkan ada pengaruh yang signifikan sebesar 27,15 lebih besar dari  $F_{tabel}$  yaitu 3,24 ( $27,15 > 3,24$ ) dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar tematik terpadu.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang akan saya lakukan terdapat adanya perbedaan yaitu

terletak pada variabel “X” objek kajian yang diteliti. Objek kajian pada penelitian terdahulu tidak memakai media . Sedangkan, objek kajian pada penelitian ini adalah pengaruh pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media Lartabata.

### G. Kerangka Berfikir



**Gambar 1**  
**Kerangka Berpikir**

Gambar 1 menjelaskan bahwa siswa mengalami masalah dalam hasil belajar matematika, dimana hasil belajar matematika siswa masih rendah. Model serta media yang digunakan masih monoton. Maka diberikan Metode *Snowball Throwing* berbantu media Lartabata oleh peneliti untuk

meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Setelah diberikan Metode *Snowball Throwing* berbantu media Lartabata diharapkan hasil belajar matematika siswa tinggi atau meningkat.

#### **H. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan pada kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media Lartabata berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD N Purworejo.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Desain 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). Menurut (Sugiyono, 2015:107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini dapat dikategorikan kedalam penelitian *Pre- Experimental Design*. *Pre-experimental design* digunakan karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel control, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2015:114).

Sedangkan *pre-experimental design* yang digunakan adalah *One-Gruop Pretest-Posttest Design* ini berbeda dari *One-Shot Case Study* yang tidak ada *pretest*, maka pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantu media Lartabata.

**Tabel 3.**  
**Desain penelitian *Pretest- Posttest* Desain**

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

Keterangan :

O1 = *Pretest*

X =Perlakuan/Treatment yang diberikan

O2 = *Posttest*

### **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2015:38) Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas sebagai berikut:

1. Variabel *Dependent* (variabel terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015:39). Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar Matematika.

2. Variabel *Independen* (variabel bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat) (Sugiyono, 2015:39). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media Lartabata.

### C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun Definisi Operasional Variabel Penelitian sebagai berikut:

Peneliti menggunakan 2 variabel X dan Y yaitu :

1. Pembelajaran *Snowball Throwing* dan Media Lartabata (ular tangga bangun datar).

Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Lartabata merupakan model pembelajaran kooperatif yang modelnya dalam berkelompok bertujuan dapat bekerjasama dan aktif dalam menyelesaikan soal dengan menggulung kertas yang dilempar ke kelompok lain dengan menggunakan media ular tangga bangun datar yang interaktif dan cerdas untuk siswa. Strategi pembelajaran yang digunakan yaitu untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa dengan diberikan permainan yang dapat mempermudah siswa dalam menghafal materi, serta bertujuan agar siswa aktif dalam pembelajaran dan memahami konsep materinya.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima proses belajar mengajar matematika dari pengalaman belajar. Pengalaman tersebut berupa pengetahuan, pengertian, pemahaman dan juga kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol (berupa angka atau huruf). Kemampuan tersebut dapat dilihat dari kemampuan berfikir matematika dalam diri siswa yang bermuara pada kemampuannya

dimana matematika sebagai bahasa dan alat dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari

#### **D. Subyek Penelitian**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015:80). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas III SD N Purworejo Tahun Ajaran 2019/2020.

##### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015:81). Pengambilan Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa Kelas III SD N Purworejo yang berjumlah 20 siswa.

##### **3. Teknik Sampling**

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2015:81). Teknik Sampling dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:85)

## **E. Setting Penelitian**

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III di SD N Purworejo, Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung.

### 2. Waktu Penelitian

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

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan langkah – langkah atau strategi dalam penelitian untuk mendapatkan data yang memenuhi standar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Metode Tes bertujuan untuk mengukur besarnya kemampuan siswa secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan dan mengetahui hasil belajar matematika yang dimiliki oleh siswa kelas III. Tes diambil dari materi ajar yang dilakukan sebanyak dua kali. Sebelum diberi perlakuan (*pre test*) dan sesudah diberi perlakuan (*post tes*), teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar matematika siswa.

## **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar Tes, lembar tes pengukuran awal (*pre test*) dan lembar tes akhir (*post tes*). Penelitian ini menggunakan lembar tes yang berfungsi sebagai alat tes untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan

oleh guru atau dipelajari oleh siswa. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi bangun datar sederhana.

Bentuk lembar tes adalah soal pilihan ganda, dimana test yang dibuat merupakan test produk yang diturunkan dari ranah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4) pada *Taxonomi Bloom* yang digunakan untuk mengungkap kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa diberi perlakuan. Berikut ini tabel kisi – kisi instrumen tes hasil belajar.

**Tabel 4.**  
**Kisi – kisi instrumen tes hasil belajar**

<b>Materi Pokok</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Ranah Kognitif</b>	<b>Nomor Soal</b>
Bangun Datar Sederhana	4.1.1 Menemukan sifat bangun segitiga	Pilihan Ganda	C3	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	4.1.2 Menemuk an sifat bangun persegi	Pilihan Ganda	C3	10,11,12,13,14,15
	4.1.3 Menemukan sifat bangun persegi panjang	Pilihan Ganda	C3	16,17
	4.1.4 Menggambar bangun segitiga	Pilihan Ganda	C1	18,19,20
	4.1.5 Menggambar bangun persegi	Pilihan Ganda	C1	21
	4.1.6 Menggambar bangun persegi panjang	Pilihan Ganda	C1	22,23,24
Jumlah				24

## H. Validitas dan Reabilitas

### 1. Validitas

Menurut Azwar dalam (Matondang, 2009 : 89) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata “*validity*” yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.

Uji validitas ini dilakukan bertujuan menentukan sejauh mana ketepatan alat pengukur untuk kesesuaian antara soal dan materi ajar dengan tujuan yang ingin diukur atau dengan kisi-kisi yang kita buat. Uji validitas dalam penelitian ini yaitu uji validitas ahli dan validitas empiris.

#### a) Validitas ahli

Validitas ahli dilakukan dengan bantuan ahli pada perangkat pembelajaran seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, materi ajar, LKS, soal *pretest* dan *posttest*. Validator dalam uji validitas ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran Matematika.

#### b) Validitas Empiris

Validitas empiris pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes. Pengujian validitas instrumen

dilakukan dengan bantuan program komputer *IBM SPSS versi 25.0*. Sebelum instrumen penelitian digunakan, perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui soal tersebut layak digunakan atau tidak. Hal tersebut dapat dilakukan dengan uji validitas. Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid. Untuk mencari validitas soal tes kognitif (pilihan jamak) dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 50 soal.

**Tabel 5.**  
**Hasil Uji Validitas**

<b>Butir soal</b>	<b>r tabel</b>	<b>R hitung</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,514	0,563	Valid
2	0,514	0,568	Valid
3	0,514	0,125	Tidak Valid
4	0,514	0,569	Valid
5	0,514	0,182	Tidak Valid
6	0,514	-0,183	Tidak Valid
7	0,514	0,700	Valid
8	0,514	0,784	Valid
9	0,514	0,569	Valid
10	0,514	0,159	Tidak Valid
11	0,514	0,659	Valid
12	0,514	0,548	Valid
13	0,514	0,599	Valid
14	0,514	0,633	Valid
15	0,514	0,672	Valid
16	0,514	0,700	Valid
17	0,514	0,717	Valid
18	0,514	0,566	Valid
19	0,514	0,659	Valid
20	0,514	-0,085	Tidak Valid
21	0,514	-0,152	Tidak Valid
22	0,514	-0,086	Tidak Valid
23	0,514	-0,103	Tidak Valid

Butir soal	r tabel	R hitung	Keterangan
24	0,514	0,673	Valid
25	0,514	-,097	Tidak Valid
26	0,514	0,152	Tidak Valid
27	0,514	0,140	Tidak Valid
28	0,514	-0,042	Tidak Valid
29	0,514	0,490	Tidak Valid
30	0,514	0,112	Tidak Valid
31	0,514	-0,272	Tidak Valid
32	0,514	0,290	Tidak Valid
33	0,514	-0,197	Tidak Valid
34	0,514	-0,085	Tidak Valid
35	0,514	0,541	Valid
36	0,514	0,542	Valid
37	0,514	0,673	Valid
38	0,514	0,294	Tidak Valid
39	0,514	0,506	Tidak Valid
40	0,514	0,659	Valid
41	0,514	0,290	Tidak Valid
42	0,514	0,231	Tidak Valid
43	0,514	-0,272	Tidak Valid
44	0,514	-0,140	Tidak Valid
45	0,514	0,140	Tidak Valid
46	0,514	0,527	Valid
47	0,514	0,700	Valid
48	0,514	0,490	Tidak Valid
49	0,514	0,535	Valid
50	0,514	0,640	Valid

## 2. Reabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji menggunakan *IBM SPSS versi 25.0*. Uji reliabilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS versi 25.0*. Uji reabilitas menghasilkan nilai alpha sebesar 0,993. Nilai alpha berada di antara 0,80 sampai dengan 1,00.

Hal ini berarti bahwa instrumen memiliki nilai reabilitas yang tinggi dan dinyatakan reliabel.

**Tabel 6. Tingkat Reabilitas berdasarkan Nilai Alpha**

No	Alpha	Tingkat reliabilitas
1	Antara 0,80 sd 1,00	Sangat Tinggi
2	Antara 0,60 sd 0,80	Tinggi
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)

**Tabel 7.  
Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.933	24

### 3. Uji Tingkat Kesukaran

Taraf 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 satu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Mengetahui sukar atau mudahnya soal dapat diketahui dengan menggunakan *IBM SPSS versi 25.0*.

**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 9.**  
**Uji Tingkat Kesukaran**

Butir soal	Nilai Mean	Kategori Soal
1	0,866	Mudah
2	0,666	Sedang
4	0,733	Mudah
7	0,866	Mudah
8	0,466	Sedang
9	0,733	Mudah
11	0,8	Mudah
12	0,733	Mudah
13	0,6	Sedang
14	0,733	Mudah
15	0,466	Sedang
16	0,866	Mudah
17	0,733	Mudah
18	0,8	Mudah
19	0,8	Mudah
24	0,866	Mudah
35	0,466	Sedang
36	0,8	Mudah
37	0,866	Mudah
40	0,8	Mudah
46	0,733	Mudah
47	0,866	Mudah
49	0,866	Mudah
50	0,533	Sedang

#### 4. 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 menggunakan *IBM SPSS versi 25.0*.

**Tabel 10.**  
**Indeks Daya Beda**

<b>Daya Pembeda</b>	<b>Interpretasi</b>
0 - 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 -1,00	Baik Sekali

Sumber : Arikunto ( 2009:213)

**Tabel 11.**  
**Uji Daya Beda**

<b>Butir soal</b>	<b>R hitung</b>	<b>Kategori Soal</b>
1	0,018	Jelek
2	0,179	Jelek
4	0,036	Jelek
7	-0,250	Jelek
8	0,071	Jelek
9	0,036	Jelek
11	-0,107	Jelek
12	0,036	Jelek
13	-0,214	Jelek
14	-0,232	Jelek
15	0,339	Cukup
16	-0,250	Jelek
17	0,036	Jelek
18	-0,107	Jelek
19	-0,107	Jelek
24	-0,250	Jelek
35	0,339	Jelek
36	-0,107	Jelek
37	-0,250	Jelek
40	-0,107	Jelek
46	0,304	Cukup

Butir soal	R hitung	Kategori Soal
47	-0,250	Jelek
49	0,018	Jelek
50	0,464	Baik

## I. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap akhir. Berikut tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti:

### 1. Tahap Persiapan Penelitian

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu :

- a. Mengajukan judul penelitian
- b. Menyusun proposal penelitian
- c. Revisi proposal
- d. Menentukan dan menetapkan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian, kemudian membuat silabus penelitian dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- e. Membuat kisi-kisi instrumen dan revisi instrumen
- f. Melakukan ujicoba instrumen

## 2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan pelaksanaan penelitian ini yaitu:

- a. Memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas eksperimen
- b. Memberikan perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Lartabata pada kelas eksperimen.

## 3. Memberikan tes akhir (*posttest*) kepada kelas eksperimen Tahap Akhir

Kegiatan yang dilakukan peneliti di tahapan akhir sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data hasil penelitian, mengolah data, dan hasil penelitian
- b. Pembahasan hasil temuan penelitian
- c. Pembuatan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian
- d. Pembuatan laporan hasil penelitian.

## J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan bantuan program *IBM SPSS versi 25.0*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat ini meliputi:

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS versi 25.0*. 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.

### b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji *Paired Sample T-Test*. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

Taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 atau 5%
--

Kriteria yang digunakan dalam uji-t 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**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan di kelas III SD Negeri Purworejo, Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung tahun ajaran 2019/2020, maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media Lartabata (Ular Tangga Bangun Datar) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *Sig.* pada uji *Paired Sample T-Test* berada pada angka 0,001 dan lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Pemberian perlakuan dengan Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media Lartabata selama empat kali perlakuan dalam 4 hari yang berbeda mampu meningkatkan rata – rata yang awalnya mendapatkan hasil rata – rata nilai 49 menjadi rata – rata nilai 85.

#### **B. Saran**

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

##### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu mengajar menggunakan Langkah – Langkah pembelajaran *Snowball Throwing* disertai dengan penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. guru sebaiknya lebih kreatif dan bervariasi dalam menciptakan suasana belajar agar pembelajaran lebih berkualitas.

##### 2. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya dapat memberikan pelatihan guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan

pembelajaran. Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan hasil belajar.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Media Lartabata bukanlah satu – satunya pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih meningkatkan kecermatan dan ketepatan dalam mencari dan menemukan kembali pembelajaran dan media yang lebih variatif dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. d. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. UNISSULA PRESS : Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- AH Sanaky, H. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Fathani, M. M. (2007). *Mathematical Intelligensi Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdayama. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Hasratuddin. (2013). *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika*. Medan : PARADIKMA Jurnal Pendidikan Matematika.
- Huda, M (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hudojo, H. (2001). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Isjoni. (2014). *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Matondang, Z. (2009). *VALIDITAS DAN RELIABILITAS SUATU. JURNAL TABULARASA PPS UNIMED*.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. : Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Purwanto. (2009). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajaar.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA.
- Sukardi. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

- Sukmadinata, N. S. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Cet: XIV, Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Surya, H. W. (2007). *Adventures In Math Tes IQ Matematika*. Yogyakarta:Tugu Publisher.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Prenadamedia Group.