

PENGARUH MODEL SNOWBALL THROWING BERBANTU MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPAS

Fika Nur Chanifah¹⁾, Henry Januar Saputra²⁾, dan Duwi Nuvitalia³⁾

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, Jl Sidodadi Timur
Jalan Dokter Cipto No.24, Kota Semarang, 50232

E-mail: chanifahfikanur@gmail.com¹

henryjanuar@upgris.ac.id²

duwinuvitalia@upgris.ac.id³

Abstract

This research is motivated by the lack of use of learning models and media. Lack of variety in models and media results in students being bored and inactive in learning, because teachers and students need interesting, creative and innovative media, one of which is the development of the Snowball Throwing model with the help of Interactive Video media in the science and science learning subject. The formulation of this research problem is based on the background, problem identification and problem limitations that have been described, so the problem that will be discussed can be formulated as "Is there an influence in the use of the Snowball Throwing Model assisted by Interactive Video Media on Student Learning Outcomes in Science and Science Subjects Class IV SDN 1 Penyangkringan?". The research design applied was pre-experimental design which aimed to determine the effect of the independent variable, namely the Snowball Throwing model assisted by interactive video, on the dependent variable which in this research was the science learning outcomes. The results of the research from the discussion and learning results show that Snowball Throwing is assisted by interactive videos, there are learning outcomes that have differences and have an influence on student learning outcomes. The discussion shows and proves that the Snowball Throwing model assisted by interactive videos can influence students' character values. The suggestion put forward is that it is important for schools and teachers to use it as a reference to apply it to learning activities, to improve learning outcomes, so that students are able to participate in learning well and with maximum results.

Keywords: *Effect of using models, learning outcomes, IPAS*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran. Model dan media kurang bervariasi mengakibatkan siswa bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran, sebab guru dan siswa membutuhkan media yang menarik, kreatif dan inovatif salah satunya dengan pengembangan model *Snowball Throwing* berbantu media Video Interaktif pada mata pembelajaran IPAS. Rumusan masalah penelitian ini berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas adalah "Apakah Terdapat Pengaruh dalam Penggunaan Model *Snowball Throwing* Berbantu Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 1 Penyangkringan?". Rancangan penelitian yang diterapkan pre-experimental design yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu model *Snowball Throwing* berbantu Video interaktif terhadap variabel terikat yang dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS. Hasil penelitian dari pembahasan dan hasil belajar bahwa *Snowball*

Throwing berbantu Video interaktif terdapat hasil belajar memiliki perbedaan dan memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembahasan menunjukkan sekaligus membuktikan bahwa model *Snowball Throwing* berbantu Video interaktif dapat mempengaruhi nilai karakter siswa. Saran yang dikemukakan adalah pentingnya sekolah maupun guru dapat dijadikan referensi untuk menerapkannya pada kegiatan pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan hasil maksimal.

Kata Kunci: Pengaruh penggunaan model, Hasil belajar, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal utama yang dibutuhkan oleh setiap warga negara Indonesia. Melalui pendidikan, warga negara Indonesia dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang didapat selama proses pembelajaran. Pendidikan merupakan keperluan utama untuk setiap manusia, memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan diri yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari untuk mempersiapkan generasi muda memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, demi perkembangan dan keberlangsungan pembangunan (Wijayanti dkk., 2020 : 287). Pendidikan adalah kebutuhan yang mendasar untuk pembentukan warga negara yang cerdas, cakap, kreatif, bertanggung jawab dan berkualitas pada masa sekarang ini (Nikmah dkk., 2019 : 265).

Pendidikan di Indonesia saat ini dibutuhkan suatu paradigma baru dalam proses pembelajarannya, dari yang sebelumnya pembelajaran berpusat pada pendidik menuju pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dan pembaruan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan pembaruan dalam bidang pendidikan, meliputi berbagai aspek yang ada di dalamnya baik penerapan pendidikan di lapangan, komponen kurikulum, sarana dan prasarana, dan kualitas manajemen pendidikan termasuk penggunaan model serta strategi pembelajaran yang lebih variatif.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa dan memperbiki kualitas belajarnya. Menurut undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Nomor 20 Tahun 2001) menjelaskan bahwa Sekolah dasar (SD) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun,

mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Setiap jenjang pendidikan, khususnya jenjang Sekolah Dasar untuk mencapai maksud pendidikan itu sendiri didalamnya pasti terdapat suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut memiliki tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Selama ini masyarakat menilai bahwa suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar para peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Perubahan yang diinginkan meliputi tiga ranah yang harus tercapai yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar yang kemudian menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajarannya. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran perlu dilakukan beberapa inovasi agar hasil belajar para peserta didik dapat dikatakan baik, dan untuk mengukur hasil belajar tersebut baik atau tidak dapat dilihat melalui nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), dengan nilai kurang dari 75 pada pembelajaran IPAS.

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat mendorong motivasi siswa pada pembelajaran untuk dapat terlibat aktif, menumbuhkan minat belajar dan rasa senang terhadap pelajaran, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik karena adanya proses pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran tanpa model tidak akan mencapai tujuan yang diinginkan, oleh karena itu model merupakan upaya untuk melaksanakan rencana dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah dibuat tercapai secara maksimal (Nikmah dkk., 2019: 266). Akan tetapi pada kenyataan di lapangan, masih ditemui bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar mengalami beberapa permasalahan dan kendala yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin 26 Agustus 2024 dengan guru kelas IV di SDN 1 Penyangkringan, menyatakan bahwa kendala yang dialami yaitu kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan model dan media yang kurang bervariasi tersebut mengakibatkan siswa kelas IV bosan dan tidak ikut serta aktif dalam pembelajaran. Siswa harus diberikan stimulus terlebih dahulu untuk mau terlibat aktif, dengan cara menunjuk siswa untuk menyampaikan pendapatnya atau menunjuk siswa mengerjakan soal di depan

kelas. Media yang digunakan hanya seperti buku teks bacaan yang membuat siswa terkadang tidak mau membaca, sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik karena pemahaman siswa kurang. Kurangnya pemahaman terhadap materi tersebut membuat hasil belajar tidak cukup memuaskan terutama pada mata pelajaran IPAS.

Kendala dalam proses pembelajaran adalah sebuah kondisi bahwa siswa kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran karena faktor kebosanan, sumber belajar yang digunakan monoton, tanpa adanya tidak mau membaca, sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik karena pemahaman siswa kurang. Kurangnya pemahaman terhadap materi tersebut membuat hasil belajar tidak cukup memuaskan terutama pada mata pelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Rancangan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan pre-experimental design yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu model *Snowball Throwing* berbantu Video interaktif terhadap variabel terikat yang dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS. Bentuk pre-experimental design yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen one group pretest posttest design yaitu eksperimen yang dilakukan pretest sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Berikut model eksperimen one group pretest posttest design.

Sesuai dengan judul penelitian ini “Pengaruh Penggunaan Model *Snowball Throwing* Berbantu Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 1 Penyangkrikan” maka yang menjadi variabel penelitian adalah:

1. Variabel bebas (X) adalah model *Snowball Throwing* berbantu video interaktif yang merupakan variabel yang mempengaruhi.
2. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar IPAS yang merupakan variabel yang dipengaruhi.

Teknik pengumpulan data adalah langkah utama pada penelitian, oleh sebab itu mendapatkan data ialah tujuan utama dari penelitian. Data dapat dikumpulkan menggunakan data primer dan data sekunder.

Analisis deskriptif dapat digunakan untuk menjabarkan data dimana data tersebut sudah terkumpul dan dirangkum. Meliputi gambaran atau menjabarkan karakteristik dari sebuah data tersebut (Wibowo, 2012 : 24). Cara yang digunakan untuk menjabarkan tiap variabel yaitu melihat kriteria tertentu yang mana mengacu kepada rata-rata skor kategori angket yang didapat dari responden.

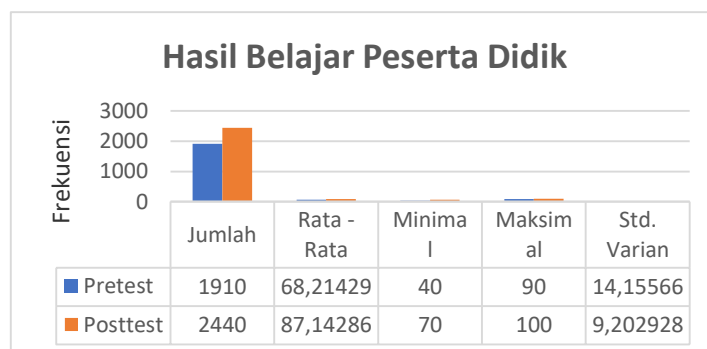
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang disusun untuk meneliti kemungkinan adanya hubungan sebab-akibat antar variabel, variabel bebas (independen variabel) dan variabel terikat (dependen variabel) antara variabel *Snowball Throwing* berbantu video interaktif terhadap hasil belajar IPAS. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Penyangkringan. Penelitian ini merupakan penelitian populasi dengan mengambil sampel peserta didik kelas IV SDN 1 Penyangkringan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Metode Sensus, dengan teknik sampling jenuh (sensus), dimana semua populasi digunakan sebagai obyek penelitian (untuk diteliti).

Sumber data penelitian ini peserta didik kelas IV SDN 1 Penyangkringan. Data dapat dikumpulkan menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer didapat dari Tes, angket, dan dokumentasi. Sedangkan data

sekunder berasal dari dokumentasi berupa catatan informasi dari guru. Untuk pengolahan dan analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif, validasi, reliabilitas, normalitas, dan homogenitas.

Data yang didapatkan saat penelitian dimana penelitian dilakukan dengan memberikan soal evaluasi untuk peserta didik. Soal evaluasi diberikan kepada peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan *Snowball Throwing* berbantu video interaktif. Hasil belajar oleh peserta didik tersebut dapat dilihat pada diagram 1 berikut:



Gambar 1 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwasannya sebelum penggunaan *Snowball Throwing* berbantu video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik didapatkan hasil rata – rata sebesar 68,21429 dengan nilai minimum yang didapat adalah 40 dan maksimum 90 serta nilai Std. Varian sebesar 14,15566. Berbeda dengan setelah penggunaan *Snowball Throwing* berbantu video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik, dimana hasilnya menunjukkan hasil rata – rata sebesar 87,14286 dengan nilai minimum yang didapat adalah 70 dan maksimum 100 serta nilai Std. Varian sebesar 9,202928. Dengan adanya hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwasannya adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada peserta didik dengan menggunakan *Snowball Throwing* berbantu video interaktif dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik terlihat dimana hasil belajar peserta didik yang didapatkan lebih besar daripada hasil rata – rata sebelum penggunaan *Snowball Throwing* berbantu video interaktif apapun.

Uji statistik t menunjukkan seberapa besaran pengaruh setiap variabel independen secara individu dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Pada uji statistik t, nilai t_{hitung} akan dibandingkan dengan nilai t_{tabel} , dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau profitabilitas < tingkat signifikansi ($Sig < 0,05$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.
- 2) Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau profitabilitas > tingkat signifikansi ($Sig > 0,05$), maka H_a ditolak dan H_0 diterima, variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Tabel 1 Hasil Uji T

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	40	90
Mean	69,2592593	87,03703704
Variance	184,045584	90,88319088
Observations	27	27
Pooled Variance	137,464387	
Hypothesize Mean Difference	0	
Df	52	
t Stat	-5,57120651	
P(T<=t) one-tail	4,5369E-07	
t Critical one-tail	1,67468915	
P(T<=t) two-tail	9,0738E-07	
t Critical two-tail	2,00664681	

Dari penelitian diperoleh bahwa T_{hitung} kelas *Snowball Throwing* berbantu video interaktif adalah = 1,675 dengan nilai T_{tabel} sebesar 1.29805. dimana hal tersebut menunjukkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $1,675 > 1.29805$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa variable independent atau media *Snowball Throwing* berbantu video interaktif memiliki pengaruh terhadap variable dependen atau hasil belajar.

Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini telah signifikan. Dengan demikian dapat ditunjukkan bahwa melalui penggunaan *Snowball Throwing* berbantu video interaktif dalam pembelajaran dengan penggunaan *Snowball Throwing* berbantu video interaktif terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Penyangkringan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan penggunaan *Snowball Throwing* berbantu video interaktif dalam pembelajaran terhadap hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik kelas IV SDN 1 Penyangkringan.

Selain melalui angket dan hasil belajar, hasil penelitian juga dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas. Terlihat pada jawaban wawancara kepada

guru dimana Pada pedoman wawancara dengan guru kelas IV mengetahui mengenai hasil belajar peserta didik karena peran seorang guru dalam meningkatkan hasil belajar seorang pendidik sangatlah penting guna membentuk pelajar sepanjang hayat sesuai dengan hakikatnya. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan penggunaan *Snowball Throwing* berbantu Video interaktif. Hambatan yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung dapat berjalan dengan baik, dan peserta didik dapat menerima pembelajaran yang diajarkan dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dari penelitian diperoleh bahwa T_{hitung} kelas *Snowball Throwing* berbantu video interaktif adalah = 1,675 dengan nilai T_{tabel} sebesar 1.29805. dimana hal tersebut menunjukkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $1,675 > 1.29805$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa variable independent atau media *Snowball Throwing* berbantu video interaktif memiliki pengaruh terhadap variable dependen atau hasil belajar. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini telah signifikan.

Berdasarkan penelitian tersebut saran yang dapat dikemukakan adalah penting bagi sekolah maupun guru dapat dijadikan sebagai referensi untuk menerapkannya pada kegiatan pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan sebaik-baiknya, agar hasilnya lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, Anindito. (2022). *Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 469-470.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish

- Farida Hariningrum. (2021). Model Snowball Throwing. Yogyakarta : Pustaka Egaliter.
- Hujaemah, Saefurrohman A., Juhji (2021). Pengaruh Penerapan Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar 5(2), 92–98. <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/10360%>.
- Igati Isyuari (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar 403 Siswa Sma Negeri 1 Plumpang (Vol. 6, Issue 3).
- Kusumawati, N. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo.
- Sudjana. (2018). Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif dan R.D. Bandung: Alfabeta.
- Suria Oktaviani, M. D., Suwatra, I. W., & Murda, N. (2019). Pengaruh Model