



Penerapan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS **Application Of The Snowball Throwing Model Assisted By Learning Video Media To Improve The Quality Of IPS Learning**

Kamalis

SDN I Sei Gohong, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia.

ARTIKEL INFO

Diterima
April 2021

Dipublikasi
Mei 2021

*e-mail :
Kamalislambung65@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar siswa dalam kehidupan sosial. Hasil refleksi menunjukkan rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, persentase ketuntasan 35%. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran pada siswa kelas IV SDN I Sei Gohong.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus setiap siklus 3 pertemuan dengan subjek penelitian berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Hasil penelitian dianalisis secara statistik kuantitatif dan deskriptif kualitatif menunjukkan: (1) Aktivitas siswa siklus I memperoleh rata-rata skor 25,54 kategori baik, siklus II memperoleh rata-rata skor 33,08 dengan kategori sangat baik; (2) Hasil kognitif siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 65% pada siklus II menjadi 92%, hasil belajar afektif siklus I 7,23 dengan kategori baik, siklus II menjadi 9,08 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar psikomotrik siklus I 82,75 dengan predikat B, pada siklus II naik menjadi 90,5 dengan predikat A. Model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN I Sei Gohong.

Kata Kunci : Pembelajaran IPS, Snowball Trowing, Video Pembelajaran.

ABSTRACT

Social studies learning in elementary schools aims to develop students' basic knowledge, attitudes, and skills in social life. The results of the reflection show the low activity of students in learning, the percentage of completeness is 35%. The purpose of the study was to improve the quality of social studies learning through the Snowball Throwing model assisted by video learning media for fourth grade students of SDN I Sei Gohong.

Classroom action research was carried out in 2 cycles, each cycle of 3 meetings with 13 students as research subjects. Data collection techniques using test and non-test techniques. The results of the study were analyzed quantitatively and descriptively qualitatively. It showed: (1) The activity of the first cycle students obtained an average score of 25.54 in the good category, the second cycle obtained an average score of 33.08 in the very good category; (2) Cognitive results in the first cycle obtained 65% classical completeness in the second cycle to 92%, the affective learning outcomes in the first cycle were 7.23 in the good category, the second cycle became 9.08 in the very good category. Psychometric learning outcomes in the first cycle were 82.75 with a B predicate, in the second cycle it rose to 90.5 with A predicates. The Snowball Throwing model assisted by instructional video media can improve the quality of social studies learning for fourth grade students of SDN I Sei Gohong.

Keywords: Social Studies Learning, Snowball Trowing, Learning Videos.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak setiap anak di tanah air untuk mewujudkan potensinya melalui proses pembelajaran. Pendidikan bukan hanya tentang memberikan pengetahuan, tetapi tentang menciptakan seseorang dengan sikap dan kepribadian yang positif. Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2006 menjelaskan bahwa penelitian sosial adalah ilmu yang mempelajari serangkaian fakta, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Di tingkat SD/MI, mata pelajaran IPS meliputi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa dibimbing menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang mencintai kehidupan. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (BSNP 2007: 575).

Tujuan pendidikan penelitian sosial di sekolah dasar adalah: (1) Untuk membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk kehidupan sosial mereka di masa depan; (2) Memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan alternatif pemecahan masalah sosial yang muncul dalam kehidupan bermasyarakat. ; (3) Menumbuhkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan berbagi bidang ilmiah dan profesional dengan rekan senegarannya; (4) Menjadikan siswa memiliki kesadaran untuk memanfaatkan lingkungan, sikap dan keterampilan yang positif, yang merupakan bagian dari kehidupan; (5) Membina peserta didik untuk beradaptasi dengan kehidupan dan masyarakat, pengetahuan ilmu sosial dan kemampuan pengembangan ilmu pengetahuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi. (Sardjiyo, 2009: 1.28). © Berdasarkan gerakan yang dilakukan saat pembelajaran IPS di kelas IV SDN I Sei Gohong ditemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran IPS KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Masalah tersebut antara lain berasal dari aktivitas dan hasil belajar siswa yang menunjukkan pembelajaran IPS masih belum memenuhi KKM.

Aktivitas siswa yang rendah menyebabkan interaksi timbal balik antara guru dengan siswa kurang. Siswa merasa jenuh dalam belajar sehingga menyebabkan beberapa diantaranya membuat gaduh dan mengganggu konsentrasi siswa lain. Siswa juga kurang percaya diri untuk mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat baik secara lisan maupun tertulis. Antusias belajar siswa kurang, sehingga menyebabkan siswa tidak dapat memahami materi yang diajarkan guru dengan maksimal. Tujuannya ialah, Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya di Kelas IV SDN I Sei Gohong Kota Palangka Raya melalui model Snowball Throwing berbantuan media Video Pembelajaran.

Beberapa ahli mendefinisikan istilah belajar dengan beberapa pengertian. Gagne (dalam Suprijono, 2012: 2) menyatakan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Sedangkan menurut Arsyad (2014: 1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara

seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

1) Setiap individu melakukan suatu usaha untuk memperoleh suatu perubahan yang sesuai dengan pengertian belajar, namun seseorang dapat dikatakan belajar jika sudah memenuhi beberapa ciri-ciri belajar. Beberapa ciri belajar menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011: 22) yaitu:

1. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolok ukur keberhasilan belajar.
2. Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi, belajar bersifat individual.
- 3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Hal berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.
- 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang
- 5) Belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan lainnya.

Proses dan hasil belajar sangat ditentukan oleh prinsip-prinsip belajar.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis

hakikat, dan jenis belajar serta hasil belajar (Winataputra, 2008: 1.18).

Daryanto (2013: 57) menyatakan bahwa efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Hamdani (2011: 194) menyatakan bahwa aspek-aspek efektifitas belajar yaitu: 1) peningkatan pengetahuan; 2) peningkatan keterampilan; 3) perubahan sikap; 4) perilaku; 5) kemampuan adaptasi; 6) peningkatan integrasi; 7) peningkatan partisipasi; 8) peningkatan interaksi kultural.

Menurut Susanto (2013: 137) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Hakikat IPS bertujuan untuk mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan pendidikan IPS dapat menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia.

Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas (Hidayati, 2008: 1-27).

Kegiatan pembelajaran IPS sebaiknya dilakukan dengan pendekatan yang memungkinkan seorang siswa memperoleh pengalaman langsung agar para siswa dapat menyimpan serta memaknai pengetahuan sebagai bekal dalam menghadapi hidup bermasyarakat. pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya.

Snowball Throwing diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru. Strategi ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut. Pada pembelajaran Snowball Throwing, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok diwakili seorang ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru. Kemudian, masing-masing siswa membuat pertanyaan di selembar kertas yang dibentuk seperti bola lalu dilempar ke siswa lain. Siswa yang mendapat lemparan kertas harus menjawab pertanyaan dalam kertas yang diperoleh. (Huda, 2014: 226)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Snowball Throwing merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menarik, mampu menggali kepemimpinan siswa dalam kelompok, melatih kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan serta mengandung unsur permainan imajinatif dengan cara siswa menuliskan pertanyaan di lembar kertas, kemudian membentuk kertas tersebut hingga menyerupai bola kemudian di lemparkan ke siswa lain.

Langkah-langkah model pembelajaran Snowball Throwing menurut

Suprijono (2012: 128) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Kemudian, masing-masing siswa diberi satu lembar kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian, kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama lebih kurang 15 menit
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas yang berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Guru memberikan kesimpulan
8. Evaluasi
9. Penutup

Model Snowball Throwing mampu melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman satu kelompoknya. Kelebihan strategi pembelajaran Snowball Throwing adalah untuk melatih kesiapan siswa dan saling memberikan pengetahuan (Huda, 2014: 226).

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung

maksudmaksud pengajaran (Hamdani, 2011: 243).

Media video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Hal itu disebabkan oleh kemampuan video untuk memanipulasi kondisi waktu dan ruang sehingga peserta didik atau siswa dapat diajak untuk melihat objek yang sangat kecil maupun objek yang sangat besar, objek yang berbahaya, objek yang lokasinya jauh maupun objek yang diluar angkasa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:16) secara garis besar untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke arah semula. Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS. Dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dengan menentukan rerata atau mean. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran pada siswa kelas IV SDN I Sei Gohong terlaksana dalam dua siklus. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa yang berasal dari evaluasi di akhir pembelajaran sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa, hasil belajar siswa ranah afektif dan psikomotor selama pembelajaran IPS di kelas IV SDN I Sei Gohong.

Siklus I

Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh dari analisis data hasil pengamatan guru terhadap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran IPS dengan menerapkan model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran. Pengamatan tersebut dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar catatan lapangan. hasil observasi aktivitas siswa siklus I tersebut menunjukkan aktivitas siswa dalam implementasi model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran diperoleh rata-rata aktivitas siswa sebesar 25,24 dengan jumlah skor 332 dan berada pada kategori baik.

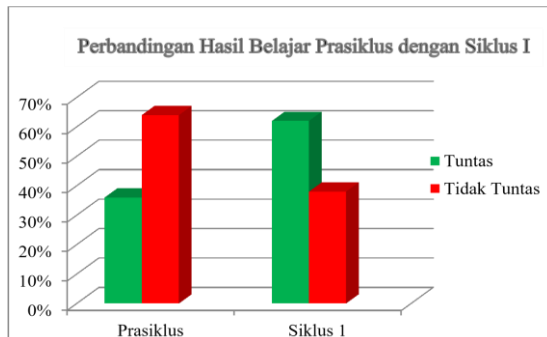
Data hasil belajar siswa aspek kognitif diperoleh berdasarkan data hasil evaluasi pada penelitian siklus I dalam pembelajaran IPS menggunakan model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran yang dilaksanakan di akhir kegiatan

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus dengan Siklus I

No	Pencapaian	Prasiklus	Data Siklus 1
1	Nilai terendah	40	50
2	Nilai tertinggi	80	95
3	Jumlah siswa tuntas	5	8
4	Jumlah siswa tidak tuntas	8	5
5	Persentase ketuntasan	35 %	65 %
6	Persentase ketidaktuntasan	65 %	35 %
7	Rata-rata Hasil Belajar siswa	63	75

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada data awal sebesar 63 dengan nilai terendah 40 sedangkan nilai tertinggi 80, persentase ketuntasan sebesar 35% dan 65% belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 70. Setelah dilaksanakan siklus I nilai rata-rata menjadi 75 dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 95. Persentase ketuntasan 65% dan 35% belum memperoleh nilai ketuntasan minimal. Untuk memperjelas perbandingan persentase ketuntasan belajar

siswa pada awal sebelum pelaksanaan siklus I dengan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus dengan Siklus I

Dari penjelasan diagram 4.2 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan perolehan nilai hasil belajar kognitif siswa dari prasiklus dibandingkan dengan nilai hasil belajar kognitif siswa pada siklus I. Peningkatan yang diperoleh adalah sebesar 26%. Namun, ketuntasan belajar kognitif yang telah dicapai belum memenuhi target yang diinginkan seperti tercantum pada indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya 80% dari ketuntasan belajar klasikal.

Siklus II

Dari penjelasan diagram 4.2 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan perolehan nilai hasil belajar kognitif siswa dari prasiklus dibandingkan dengan nilai hasil belajar kognitif siswa pada siklus I. Peningkatan yang diperoleh adalah sebesar 26%. Namun, ketuntasan belajar kognitif yang telah dicapai belum memenuhi target yang diinginkan seperti tercantum pada indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya 80% dari ketuntasan belajar klasikal. Data hasil belajar siswa aspek kognitif diperoleh berdasarkan data hasil evaluasi pada penelitian siklus II dalam pembelajaran IPS menggunakan model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran yang dilaksanakan di akhir kegiatan.

Tabel 2 Perbandingan Data Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Prasiklus	Data Siklus I	Data Siklus II
1	Nilai terendah	40	50	65
2	Nilai tertinggi	80	95	100
3	Jumlah siswa tuntas	5	8	12
4	Jumlah siswa tidak tuntas	8	5	1
5	Persentase ketuntasan	35 %	65 %	92%
6	Persentase ketidaktuntasan	65 %	35 %	8 %
7	Rata-rata Hasil Belajar siswa	63	75	89

Tabel 2. merupakan perbandingan nilai hasil belajar kognitif siswa pada prasiklus, siklus I dan. Nilai rata-rata hasil belajar siswa prasiklus sebesar 63 dengan nilai terendah 40 sedangkan nilai tertinggi 80, persentase ketuntasan sebesar 35% dan 65% siswa belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 70. Setelah dilaksanakan tindakan melalui penerapan model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan ditunjukkan nilai rata-rata menjadi 75 dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 95, Persentase ketuntasan 65%, Nilai rata-rata siklus II menjadi 89 dengan nilai terendah 65, nilai tertinggi 100 persentase ketuntasan 92% dan 8% belum tuntas. Ketuntasan belajar klasikal melalui model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran pada siswa kelas IV SDN I Sei Gohong telah sesuai dengan target yang direncanakan. Pada indikator keberhasilan pencapaian ketuntasan belajar klasikal minimal 80% dan pada siklus II diperoleh 92% sehingga penelitian telah berhasil pada siklus II. Pembahasan tentang pemaknaan temuan penelitian merupakan sebuah pengkajian atas hasil pelaksanaan penelitian yang didasarkan pada temuan hasil observasi sikaktivitas siswa dan hasil belajar

siswa setiap siklusnya pada pembelajaran IPS melalui model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran siswa kelas IV SDN I Sei Gohong. Pengkajian dilakukan untuk memperoleh makna dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran terus meningkat. Pada siklus I skor rata-rata yang diperoleh adalah 25,54 (kriteria baik), meningkat pada siklus II menjadi 33,08 (kriteria sangat baik). Terjadi peningkatan pada beberapa indikator aktivitas siswa karena adanya perbaikan dari hasil refleksi pada setiap siklus. Meskipun peningkatan yang terjadi hanya sedikit tetapi secara umum terjadi peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini membuktikan bahwa model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II pada mata pelajaran IPS melalui model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran menunjukkan peningkatan pada aktivitas siswa. Aspek minat belajar dikembangkan dari emosional activities menurut Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101) yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup. Indikator tersebut tercapai karena siswa menunjukkan ketenangan, bersemangat, menaruh minat, dan gembira dalam kegiatan awal pembelajaran. Siklus I dan II menunjukkan bahwa siswa memperhatikan media yang ditampilkan guru dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Memperhatikan tayangan video pembelajaran termasuk dalam visual activities yang meliputi membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan lain, emotional activities misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani,

tenang, dan gugup, writing activities misalnya, menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, serta oral activities antara lain menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. (Diedrich dalam Sardiman 2012: 101). Perubahan tingkah laku yang diharapkan dalam penelitian ini mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Pencapaian hasil belajar aspek kognitif diperoleh dari data hasil evaluasi, aspek afektif diperoleh dari lembar penilaian karakter siswa, dan aspek psikomotor diperoleh dari lembar penilaian produk.

Tabel 3. Hasil belajar kognitif Prasiklus, Siklus I dan II

No.	Nama	Hasil Belajar Kognitif		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Dewi Rahayu	40	50	65
2	Oktasiana	70	80	95
3	Azzhra Nur	75	85	90
4	Nur Fahmi	45	60	85
5	Nur Rifka	75	85	90
6	Abillin	50	55	95
7	Riko Saputra	65	75	85
8	Ni Wayan Anjani	60	70	85
9	Nita	80	95	100
10	Wiji Lestari	80	85	95
11	Albert Rafael	50	70	80
12	Ketut Agus Pranata	55	75	95
13	Silvia Rara	75	90	95

Berdasarkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada Prasiklus terdapat 8 siswa yang tidak tuntas yaitu: Dewi Rahayu, Nur Fahmi, Abillin, Riko Saputra, Ni Wayan Anjani, Albert Rafael dan Ketut Agus Pranata. Setelah Siklus I terdapat peningkatan pada 8 siswa yang tidak tuntas namun masih terdapat 5 siswa yaitu Dewi Rahayu, Nur Fahmi, Abillin dan Ketut Agus Pranata yang belum mencapai KKM. Siklus II terdapat peningkatan pada nilai setiap siswa namun Dewi Rahayu masih belum mampu untuk mencapai KKM.

Ketidak tuntas Dewy dikarenakan saat observasi aktivitas siswa anak cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru dan tidak mau terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Saat evaluasi siswa menjadi banyak tidak memahami materi sehingga menyebabkan ketidak tuntas.

Hasil belajar ranah afektif juga menunjukkan adanya peningkatan pada tiap siklus. Siklus I menunjukkan hasil rata-rata sebesar 7,23 pada kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 9,08 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar ranah afektif menunjukkan bahwa karakter yang diharapkan dalam pembelajaran tercapai maksimal. Kategori tujuan dari ranah afektif adalah penerimaan, penanggapan, penelitian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup (Rifa'i dan Anni, 2011: 87). kreativitas (Rifa'i dan Anni, 2010: 89).

Berdasarkan data yang telah dipaparkan dalam pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa penerapan model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN I Sei Gohong. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Yetri Murni (2013) dalam jurnal Universitas Bung Hatta dengan judul "Improved Student Learning Activities Learning IV Class IPS Through The Cooperative Model Type Of Snowball Throwing In SDN 01 Kinali". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan dan membuat rangkuman. Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus I persentasenya adalah 40%, sedangkan pada siklus II adalah 76%. Aktivitas siswa dalam membuat rangkuman pada siklus I

persentasenya adalah 48%, sedangkan pada siklus II adalah 80%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS melalui model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran pada siswa kelas IV SDN I Sei Gohong, I. Model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa. Aktivitas siswa pada siklus I mendapat skor 25,54 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II dengan skor 33,08 dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian tersebut telah mencapai indikator keberhasilan dengan kategori sekurang-kurangnya $24 \leq \text{skor} < 32$.

Model Snowball Throwing berbantuan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh pada siklus I sebesar 65%, meningkat pada siklus II menjadi 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Mohd Salleh. 2013. *Improving the Levels of Geometric Thinking of Secondary School Students Using Geometry Learning Video based on Van Hiele Theory*. International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE). 2 (1): 16-22.
- Adiputra, Taufiq Hidayat. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui model TPS dengan media video*. Joyful Learning Journal Universitas Negeri Semarang. 2 (1): 1-5.
- Almenoar, Lubna. 2014. *Snowballing Using Quranic Verses In English*. International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE). 1 (7): 52-65
- Anindyawati, Linaksita. 2012. *Pemanfaatan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya. 6 (6): 1-2.

- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Yrama Widya.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, dkk. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Kelulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gillies, Robyn M. 2003. *Structuring cooperative group work in classrooms*. International Journal of Educational Research. 39 (1-2): 35-49.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusumastuti, Anisa. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Think Pair Share berbantuan Video Pembelajaran pada Siswa Kelas VA SDN Bojong Salaman02 Kota Semarang*. Joyful Learning Journal Universitas Negeri Semarang. 2 (3): 1-7
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Murni, Yetri. 2013. *Improved Student Learning Activities Learning IV Class IPS Through The Cooperative Model Type of Snowball Throwing In SDN 01 Kinali*. Jurnal Universitas Bung Hatta. 2 (2): 1-8.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Putra, Chandra Anugrah, M Andi Setiawan, M Jailan dan Ade S Permadi. 2019. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Model Explicit Instruction Berbasis Teknologi Multimedia*. Seminar Internasional Riksa Bahasa.
- Putri, Nizmi. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing di Kelas V SD*. Jurnal Universitas Negeri Medan. 1 (1): 1-6
- Riadin, Agung dan Ade Salahuddin Permadi. 2019. *Implementasi Pembelajaran PKn untuk Membentuk Pribadi yang Berkarakter di SD Muhammadiyah Sampit*. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*. 14:1(18-28).
- Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardjiyo dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Prenada Media.
- Taneo, Sivester Petrus, dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka. Universitas Terbuka.
- Widihastrini, Florentina. 2011. *Penelitian Pendidikan SD*. Semarang: PGSD UNNES.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Kencana.
- Winataputra, Udin S, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta.