

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam pembangunan Nasional, Pendidikan diartikan sebagai upaya meningkatkan harkat dan martabat manusia serta dituntut untuk menghasilkan kualitas manusia yang lebih tinggi guna menjamin pelaksanaan dan kelangsungan pembangunan.<sup>1</sup>

Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan sedini mungkin agar tujuan pendidikan dapat tercapai dan hal ini menjadi tanggung jawab keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Selain itu, melalui pendidikan akan terbentuk manusia yang berbudi pekerti luhur, kepribadian mantap, dan mandiri serta punya rasa tanggung jawab.

Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional di atas, maka pendidikan nasional harus senantiasa menumbuh kembangkan dan membina pelaku pendidikan terutama siswa yang merupakan harapan bangsa untuk memacu prestasi dalam segala bidang agar menjadi generasi-generasi yang siap menghadapi kemajuan zaman. Tuntutan tersebut dapat diperoleh melalui

---

<sup>1</sup>Rudi Susilana, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2006), h. 109

pendidikan yang dimulai pada tingkatan terendah atau Sekolah Dasar untuk mengembangkan dan menggali potensi yang ada pada diri siswa itu sendiri.

Maka dari itu seorang pendidik terutama guru Sekolah Dasar (SD) harus dapat mengembangkan dan menggali potensi siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak SD yang diperkirakan umur 6–12 tahun yang masih dalam tahap usia bermain, karena pada tahap ini anak cenderung ingin berada pada dunianya sendiri, melakukan hal–hal sesuai dengan keinginan bersama kelompoknya. Kegiatan bermain dapat mempermudah perkembangan kognitif, membangkitkan kreativitas, meningkatkan kedisiplinan, dan melatih pengendalian emosi anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran yang menggunakan permainan pada tahap operasional konkret, akan membuat siswa lebih senang, tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Namun kenyataan di lapangan belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, masih sering ditemui adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa terlihat pasif ketika belajar, selain itu siswa kurang berpikir kritis dan tidak mampu menuangkan ide-ide serta daya nalarnya. Sistem pembelajaran duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah melekat sejak dulu, hal ini menyebabkan sulitnya

mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar dikarenakan tidak efektifnya kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang baik dalam pelaksanaannya bersifat menyeluruh dan mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas. Sedangkan pembelajaran yang aktif ditandai dengan adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa secara langsung, komprehensif, baik fisik, mental, maupun emosi.

Berdasarkan pengamatan awal pada bulan September 2010 terhadap proses pembelajaran IPA di kelas III SDN Singajaya 06 dengan jumlah siswa 20 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, penulis menemukan fakta dalam proses pembelajaran kurang adanya penggunaan pendekatan dengan model-model pembelajaran yang tepat, sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengetahui pelajaran lanjutan, beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman, siswa baru mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkan secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*, kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPA merupakan mata pelajaran syarat materi, sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru.

Adapun upaya untuk meningkatkan hasil belajar kelas III SDN Singajaya 06 dalam pembelajaran IPA belum optimal, proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu dengan metode ceramah sehingga hasil belajar IPA yang diperoleh dalam pembelajaran belum begitu memuaskan. Hal tersebut dilihat dari nilai KKM siswa yang hanya 6,0, sedangkan KKM yang ditentukan sekolah adalah 7,0.

Terkait belum optimalnya hasil belajar IPA siswa kelas III SDN Singajaya 06, maka penulis berupaya menerapkan model pembelajaran dengan *Snowball Throwing* sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan model ini diharapkan semangat belajar siswa tumbuh, dengan kata lain tercipta interaksi edukatif, dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik apabila siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga terjadi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Setelah melakukan diskusi dengan guru kelas dan pihak sekolah, penulis memilih materi tentang “Benda dan Kegunaannya” karena selama ini pada proses pembelajaran tersebut siswa hanya mencatat dan mendengarkan informasi dari guru, sehingga siswa terlihat pasif dan jenuh ketika belajar. Hal ini menyebabkan sebagian siswa belum dapat menerapkan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari dan mendapat hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan kondisi tersebut maka penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Model *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Benda dan Kegunaannya di kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor.”

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka identifikasi area dan fokus penelitian yang di temukan adalah:

1. Mengapa pembelajaran IPA di kelas III SDN Singajaya 06 masih berjalan monoton?
2. Mengapa sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengetahui pelajaran lanjutan?
3. Mengapa sebagian siswa belum dapat menerapkan materi tentang Benda dan Kegunaannya secara kontekstual?

4. Mengapa hasil belajar IPA kelas III SDN Singajaya 06 masih rendah?

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka masalah yang akan diteliti dibatasi pada penggunaan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang Benda dan Kegunaannya di kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah penggunaan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang Benda dan Kegunaannya di kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor?”

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

## 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai penggunaan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang benda dan kegunaannya di kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor.

## 2. Secara Praktis

- a. Untuk siswa, lebih memahami materi pembelajaran dan lebih aktif di dalam proses pembelajaran.
- b. Untuk guru, dapat dijadikan pertimbangan dengan menggunakan model *Snowball Throwing* sebagai usaha untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran, sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal.
- c. Bagi sekolah, memperoleh bahan acuan bagi kepala sekolah dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di sekolah melalui peningkatan kinerja mengajar.

## **BAB II**

### **ACUAN TEORETIK**

#### **A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti**

##### **1. Hakikat Belajar**

Menurut Skinner dalam M. Sobry Sutikno mengartikan bahwa belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.<sup>2</sup> Adapun proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja, berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada perubahan pada diri pembelajar, perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan baru yang diperoleh individu.

Piaget dalam Dimiyati mengemukakan bahwa belajar adalah pengetahuan yang dibentuk individu sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan, lingkungan tersebut mengalami perubahan dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.<sup>3</sup> Belajar adalah suatu hal yang kompleks dan pokok karena dalam aktivitas kehidupan sehari-hari hampir tidak terlepas dari kegiatan belajar. Individu selalu berinteraksi dengan lingkungan, karena lingkungan merupakan tempat belajar bagi individu.

---

<sup>2</sup>M. Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Prospect, 2009), h. 3

<sup>3</sup>Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 13

Sedangkan menurut M. Sobry Sutikno belajar adalah sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>4</sup> Belajar yang dimaksud adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Adapun yang diungkapkan Brunner dalam Trianto belajar adalah suatu proses aktif di mana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya.<sup>5</sup> Definisi tersebut menunjukkan bahwa hasil dari belajar adalah ditandai dengan adanya “Perubahan” yaitu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas tertentu (belajar).

Menurut Gagne dalam Agus Suprijono belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.<sup>6</sup> Maksudnya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu itu sendiri. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, maka semakin baik pula perubahan yang diperoleh.

---

<sup>4</sup>M. Sobry Sutikno, *op.cit.*

<sup>5</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2009), h. 16

<sup>6</sup>Agus Suprijono. *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 8

Perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya tujuan ingin dicapai. Jadi, perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang sudah ditetapkan sebelumnya. Perubahan yang terjadi sebagai hasil dari proses belajar yang meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku dari yang belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku tetap yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

## **2. Hakikat Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Dengan demikian, hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa baik hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir, memecahkan masalah dan perubahan tingkah laku atau kedewasaannya.

Menurut Dimiyati dan Mujiono hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu siswa dan guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan

psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terseleksinya bahan pelajaran.<sup>7</sup>

Keberhasilan siswa dalam belajar tidak dapat terlepas dari peran guru sebagai pendidik. Guru harus dapat menyeleksi bahan pelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Horward Kysley dalam Nana Sujana membagi tiga macam hasil belajar, yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.<sup>8</sup> Dalam kurikulum telah ditetapkan hal-hal yang perlu dipelajari oleh peserta didik, setelah proses pembelajaran peserta didik diharapkan mengalami perubahan menjadi lebih baik dari segi keterampilan, kebiasaan, pengetahuan, pengertian, sikap, dan cita-cita.

Sedangkan Gagne dalam M. Sobry Sutikno membagi lima kategori hasil belajar, yakni: (1) keterampilan intelektual atau keterampilan prosedur yang mencakup belajar diskriminasi, konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang semuanya di peroleh melalui materi yang disajikan oleh guru di sekolah, (2) strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, mengingat dan berpikir, (3) informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan, (4) keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot, (5) sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang didasari oleh emosi, kepercayaan, serta faktor intelektual.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup>Dimiyati dan Mujiono, *op.cit.*, h. 15

<sup>8</sup>Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 125

<sup>9</sup> M. Sobry Sutikno, *op.cit.*, h. 7

Jhon M. Keller mengemukakan bahwa hasil belajar adalah keluaran dari pemrosesan sebagai masukan yang berupa informasi-informasi yang berasal dari lingkungan.<sup>10</sup> Hasil belajar yang dimaksud adalah tingkat kemampuan siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar (pembelajaran) serta perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Sedangkan Bloom dalam Agus Suprijono berpendapat bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>11</sup> Kemampuan kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan mencipta. Kemampuan afektif dapat dilihat dari karakterisasi yang ada dalam diri individu, misalnya perilaku siswa saat berinteraksi dengan temannya. Sedangkan kemampuan psikomotorik lebih mengarah pada aktivitas fisik yang dilakukan siswa.

Dari berbagai pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan disimpan dalam jangka waktu lama bahkan tidak akan hilang selama-lamanya, karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi. Hal ini dapat dilihat dari perubahan tingkah laku secara

---

<sup>10</sup> Nana Sujana, *op.cit.*, h. 21

<sup>11</sup> Agus Suprijono, *op.cit.*, h. 6

keseluruhan baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.

### 3. Hakikat Pembelajaran IPA

Kata IPA merupakan singkatan kata “Ilmu Pengetahuan Alam” kata-kata “Ilmu Pengetahuan Alam” merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris “*Natural Science*” secara singkat sering di sebut “*Science*”. Natural artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam.

*Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *Science* secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam, yaitu ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam alam sekitar yang rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal yang dapat di terima oleh akal sehat sedangkan objektif artinya sesuai dengan kenyataan. Purnell’s dalam Sрни mendefinisikan, IPA adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan–aturan, hukum-hukum, prinsip–prinsip, teori–teori dan hipotesa–hipotesa.<sup>12</sup> Jadi, IPA merupakan ilmu pengetahuan yang sudah terbukti kebenarannya.

---

<sup>12</sup>Sрни M. Iskandar, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: Dekdikbud, 1997), h. 2

Menurut Dwiki dan Yuniati menjelaskan, bahwa dapat disetujui IPA itu ialah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas, yakni dengan melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, dan seterusnya, berkaitan antara cara yang satu dengan cara yang lain.<sup>13</sup> Definisi IPA disini adalah sebagai pengetahuan yang sistematis tersusun secara teratur berlaku umum (*Universal*) dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen yang rasional dan objektif.

Winaputra dalam Usman Samatoa mengemukakan bahwa IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup tetapi merupakan cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah.<sup>14</sup> Pembelajaran IPA di SD adalah pengembangan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, memahami jawaban, menyempurnakan jawaban tentang “apa”, “mengapa” dan “bagaimana” tentang gejala alam maupun karakteristik alam sekitar melalui cara-cara sistematis yang akan diterapkan pada lingkungan dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut pengertian IPA menurut Fisher dalam M. Amin mengatakan bahwa IPA adalah salah satu kumpulan pengetahuan secara

---

<sup>13</sup>Dwiki S, dan Yuniati S, *Ilmu Alamiah Dasar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h. 31

<sup>14</sup>Usman Samatoa, *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 18

sistematik yang di dalamnya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.<sup>15</sup> Dalam hal ini, semua gejala alam yang nampak dapat dipelajari dan diteliti oleh IPA.

Sedangkan menurut Power dalam Usman Samatoa IPA merupakan Ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.<sup>16</sup>

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan salah satu kumpulan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta yang bernyawa ataupun tidak bernyawa dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah yang bermanfaat bagi siswa itu sendiri untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar.

Tujuan Pembelajaran IPA menurut Sumaji adalah agar siswa mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa juga mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan

---

<sup>15</sup>M. Amin, *Penyelenggaraan Pendidikan IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 3.

<sup>16</sup>Usman Samatoa, *op.cit.*, h. 20

mencintai kebesaran serta kekuasaan penciptanya.<sup>17</sup> Tujuan pembelajaran yang dimaksud ialah siswa harus dapat menerapkan konsep-konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan menyadari bahwa semua yang ada di alam semesta merupakan ciptaan Tuhan YME dan sebagai makhluk berakal manusia wajib menjaga serta memeliharanya.

Sedangkan menurut Hendro Darmodjo Tujuan Pembelajaran IPA adalah siswa diharapkan dapat: (1) memahami alam sekitarnya, meliputi benda-benda alam dan buatan manusia serta konsep-konsep IPA yang terkandung didalamnya, (2) memiliki Keterampilan untuk mendapatkan ilmu, khususnya IPA berupa “keterampilan proses” atau metode ilmiah yang sederhana, (3) memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitarnya dan memecahkan masalah yang dihadapinya, serta menyadari kebesaran penciptanya, (4) memiliki bekal pengetahuan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikannya kejenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>18</sup>

Setiap kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai, oleh karena itu proses pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan. Pokok bahasan yang diambil dalam penelitian ini adalah “Benda dan Kegunaannya” dengan: Standar Kompetensi (SK): memahami sifat-sifat, perubahan sifat benda dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi Dasar (KD): menjelaskan kegunaan benda plastik, kayu, kaca, dan kertas.<sup>26</sup> Tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran IPA dengan materi “Benda dan Kegunaannya” adalah memperoleh pengetahuan yang nantinya berguna

---

<sup>17</sup>Sumaji, *Pendidikan Sains dan Humanistik* (Yogyakarta: Kanisius, 2008), h. 42

<sup>18</sup>H. Darmodjo, *Ilmu Alam Dasar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), h. 5

<sup>26</sup>KTSP SD *Model Silabus Tematik Kelas III*, (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 56 & 57

dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sebagai bekal dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran IPA tentang Benda dan Kegunaannya untuk mempelajari, mencari tahu, menguasai fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah. Dengan demikian hasil belajar IPA dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Alam.

## **B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif Intervensi Tindakan yang dipilih**

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

Agus Suprijono mengemukakan model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagaimana pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.<sup>19</sup> Model Pembelajaran adalah sebagai suatu perangkat rencana atau pola pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru yang bermuara pada terjadinya proses belajar siswa.

---

<sup>19</sup>Agus Suprijono, *op.cit.*, h. 46

Sedangkan menurut Brady dalam Aunurrahman bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blue print* yang dapat di pergunakan untuk membimbing guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.<sup>20</sup> Model pembelajaran dapat dijadikan pedoman bagi guru untuk mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik.

Adapun menurut Soekamto dalam Trianto mengemukakan maksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.<sup>21</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola atau kerangka dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran di dalam kelas dengan penuh makna serta dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Model pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan guru hendaknya dapat mendorong siswa untuk belajar dengan mendayagunakan potensi yang mereka miliki secara optimal dan disesuaikan dengan tingkatan karakteristik siswa agar mereka tidak jenuh dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

---

<sup>20</sup>Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Alfabeta, 2009), h. 146

<sup>21</sup>Trianto, *op.cit.*, h. 22

## 2. Pengertian Model *Snowball Throwing*

*Snowball* artinya bola salju sedangkan *Throwing* artinya melempar, *Snowball Throwing* secara keseluruhan dalam terjemahan bahasa Inggris dapat diartikan melempar bola salju. Menurut Ahmad Jamaludin Sayuti *Snowball Throwing* adalah merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan kontekstual.<sup>22</sup>

Dari pernyataan di atas dapat dijelaskan model *Snowball Throwing* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar serta melatih kesiapan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini menggunakan permainan yaitu dengan cara membuat bola pertanyaan yang ditulis oleh siswa dan dilempar seperti bola salju, kemudian masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang didapat. Menurut Heterogen dan Park dalam Patmono Demo, bermain bagi anak-anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Selain itu juga bermain dapat membangkitkan kreativitas, disiplin dan emosi anak.<sup>23</sup>

Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini adalah model pembelajaran yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Hal ini melibatkan siswa sepenuhnya secara aktif, baik segi fisik,

---

<sup>22</sup>Ahmad Jamaludin Sayuti, [http://www.pembelajaranaktif.co.id/Nusantara\\_Ling.xml](http://www.pembelajaranaktif.co.id/Nusantara_Ling.xml)

<sup>17</sup>Patmono Demo, *Kapita Selekta Pembelajaran* (Jakarta: Depdiknas 2007), h. 160

mental dan emosionalnya. Guru hanya sebagai fasilitator dan moderator. Model *Snowball Throwing* ini tidak hanya diterapkan atau digunakan dalam mata pelajaran IPA saja, tetapi bisa diterapkan di semua pelajaran dan dapat digunakan oleh siswa kelas tinggi, hanya dibedakan dari teknik penyampaian dan disesuaikan dengan materi pembelajaran serta tingkatan peserta didik.

Model *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang kreatif dalam pembelajaran IPA, karena siswa akan tertantang untuk terlibat secara aktif dan semua siswa harus siap menjawab pertanyaan yang didapat ketika pembelajaran berlangsung, sebagaimana dijelaskan oleh Ahmad Jamaludin *Snowball Throwing* sebagai model pembelajaran yang menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang di gulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergantian di antara sesama anggota kelompok.<sup>24</sup>

Model pembelajaran ini tidak memerlukan biaya yang besar, sebab guru dan siswa dapat memanfaatkan kertas-kertas yang sudah tidak terpakai yang bisa digunakan untuk membuat bola dari kertas yang di dalamnya berisi pertanyaan dari masing-masing siswa sesuai dengan materi yang nantinya harus dijawab oleh masing-masing siswa dari anggota kelompok.

---

<sup>24</sup>Ahmad Jamaludin, *op.cit.*

### 3. Langkah-langkah Model *Snowball Throwing*

Pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* dimulai dengan dibentuk kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh, dengan langkah-langkah 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 masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya, (4) kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan 1 pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok, (5) kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari siswa satu ke siswa yang lain selama  $\pm$  5 menit atau waktu yang ditentukan guru, (6) setelah siswa mendapat satu bola atau satu pertanyaan diberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian, (7) evaluasi, (8) penutup.<sup>25</sup>

Langkah-langkah pembelajaran di atas dapat divariasikan dengan berbagai kegiatan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Misalnya, siswa menyanyikan sebuah lagu ketika melempar bola pertanyaan dari satu teman ke teman lainnya.

Menurut Agus Suprijono model *Snowball Throwing* memiliki beberapa kelebihan antara lain: (a) melatih kesiapan siswa, (b) saling memberikan

---

<sup>25</sup>Agus Suprijono, *op.cit.*, h. 128

pengetahuan antar siswa, (c) sangat menarik sehingga kelas menjadi lebih hidup dan menjadi lebih aktif sebab siswa tidak hanya mendengarkan guru.<sup>26</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Snowball Throwing* siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi siswa bisa belajar sambil bermain. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, yaitu masa usia bermain, usia berkelompok dan usia kreatif.

### **C. Karakteristik Siswa Kelas III SD**

Karakteristik atau ciri-ciri periode masa anak akhir (6-12 Tahun) sama halnya dengan ciri-ciri periode masa anak awal dengan memperhatikan sebutan atau label yang digunakan orang tua, pendidik maupun psikolog perkembangan anak.

Menurut Elizabeth B. Hurlock, mengemukakan bahwa label yang digunakan orang tua pada usia ini adalah usia yang menyulitkan, label yang digunakan oleh para pendidik pada usia ini adalah usia Sekolah Dasar dan periode kritis. Sedangkan label yang digunakan psikolog adalah termasuk pada label usia berkelompok dan usia penyesuaian diri.<sup>27</sup> Pada masa ini anak-anak senang bermain membentuk kelompok dan belajar beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

---

<sup>26</sup>*Ibid.*, h. 129

<sup>27</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 1997), h. 146-148

Sedangkan menurut Sunarto dan Hartono karakteristik peserta didik usia Sekolah Dasar (SD) mencakup empat aspek yaitu: (1) anak SD senang bermain, (2) anak SD senang bergerak, (3) anak SD senang bekerja dalam kelompok, (4) anak SD senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.<sup>28</sup> Anak SD senang bermain karena pada usia ini mereka hanya ingin berada pada dunianya yaitu melakukan hal-hal sesuai dengan keinginannya sendiri bersama teman sebayanya (berkelompok) dengan bergerak bebas mengekspresikan dirinya melalui hal-hal yang baru dan ingin selalu mencoba sesuatu secara langsung dan nyata.

Berdasarkan pernyataan di atas, seorang guru SD harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, seyogyanya seorang guru dapat merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan secara berkelompok, sehingga siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan guru tetapi siswa dapat terlibat langsung di dalam proses pembelajaran.

#### **D. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian tindakan yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ari Daryani dengan judul:

---

<sup>28</sup>Sunarto dan Hartono, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 1-2

“Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran *Snowball Throwing* di Kelas VII SMP Negeri 1 Godong”.<sup>29</sup>

Hasil penelitian yang dilakukan Ari Daryani menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep pada sub pokok Persegi Panjang dan Persegi. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan: (1) dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan pemahaman konsep Matematika, hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa mengerjakan soal ke depan kelas sebelum putaran mencapai 15% dan diakhir putaran mencapai 72,5%, mengajukan ide/gagasan sebelum putaran mencapai 12,5% dan diakhir putaran mencapai 65%, keaktifan bertanya sebelum putaran mencapai 7,5% dan diakhir putaran mencapai 67,5%, (2) hasil belajar Matematika meningkat dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*, disini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan nilai  $\geq 60$  sebelum putaran mencapai 10% dan diakhir putaran mencapai 70%, hasil belajar dengan nilai  $< 60$  sebelum putaran mencapai 90% dan diakhir putaran mencapai 30%. Berdasarkan kondisi tersebut dapat dikatakan hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 60% dari kondisi sebelumnya.

---

<sup>29</sup>Ari Daryani, <http://etd.eprint.ums.ac.id/4921/>

### **E. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Model *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang dirancang menggunakan permainan dengan cara membuat pertanyaan yang ditulis pada selembar kertas, kemudian kertas tersebut digulung seperti bola salju dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama  $\pm 5$  menit, setelah mendapatkan bola kertas masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalamnya.

Hakikat IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam sekitar yang rasional dan objektif serta bersifat kontekstual. Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat digunakan dalam mata pelajaran IPA dengan pokok bahasan Benda dan Kegunaannya karena sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD) kelas rendah yang berada pada tahap operasional konkret, dimana pada usia tersebut siswa senang bermain, berkelompok, dan berkreasi sesuai dengan dunianya.

Dengan demikian model *Snowball Throwing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik ketika proses pembelajaran berlangsung maupun pada hasil akhir pembelajaran.

## **F. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan pengembangan konseptual perencanaan tindakan di atas, maka penulis mengajukan hipotesis tindakan sebagai berikut “Dengan model *Snowball Throwing* diharapkan hasil belajar IPA tentang Benda dan Kegunaannya di kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor akan meningkat”.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data empirik tentang penggunaan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang Benda dan Kegunaannya di kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor, pada bulan September-November 2010. Dipilihnya SD tersebut karena tempat peneliti mengajar, sehingga memungkinkan penelitian ini dapat dilaksanakan sebagai perbaikan pembelajaran atau hasil belajar siswa.

#### **C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas selanjutnya disingkat PTK (*Classroom Action Research*) yang

memiliki peranan sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran, apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

Seperti yang di kemukakan Ebbut dalam Kunandar bahwa penelitian Tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.<sup>30</sup> PTK dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh pendidik dalam pembelajaran, namun dalam pelaksanaannya dapat melibatkan kolaborator sebagai rekan sejawat untuk mengobservasi dan merefleksi hasil tindakan di setiap siklus sehingga dapat mengadakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Menurut Mc. Niff dalam Suharsimi memandang bahwa PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya.<sup>31</sup>

Rancangan penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik PTK menggunakan proses daur yang disebut siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi untuk memperoleh sejauh mana pencapaian hasil yang

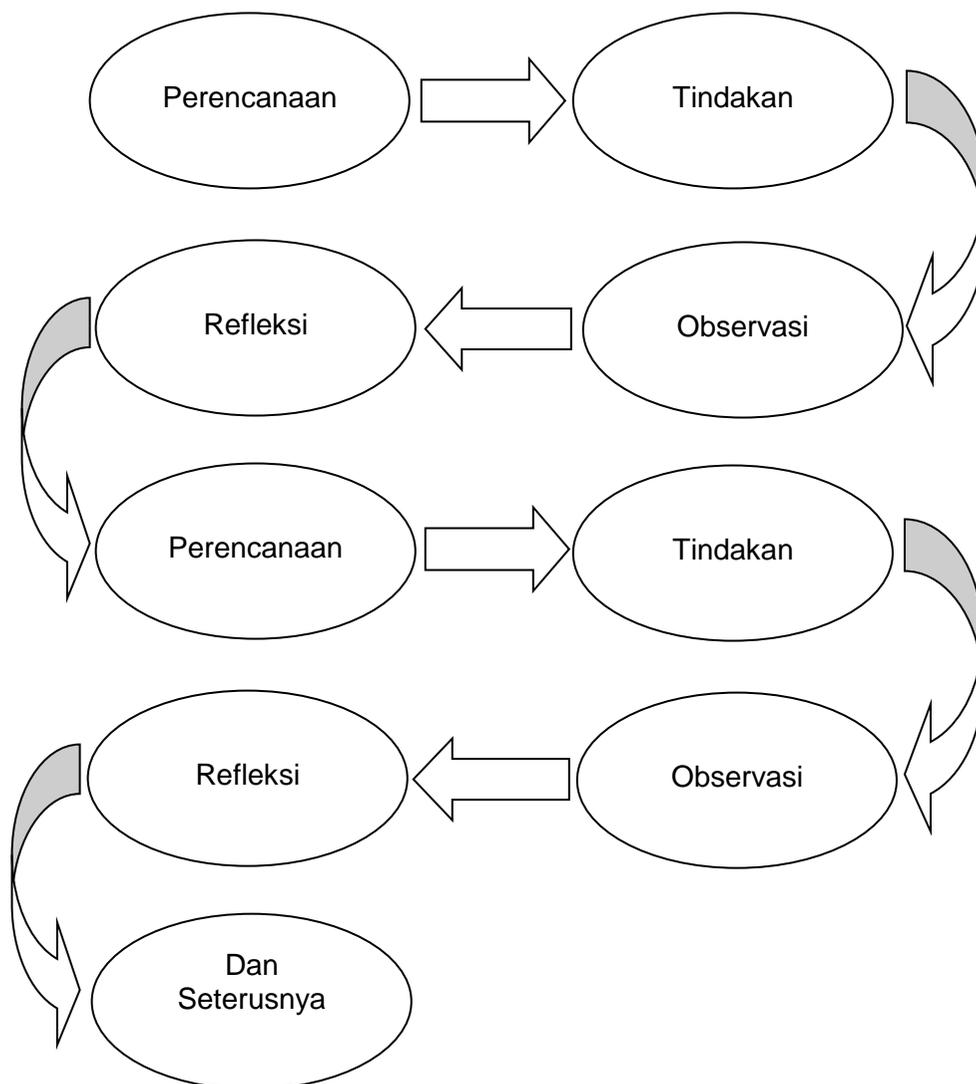
---

<sup>30</sup> Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 43

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 2

diharapkan kemudian direvisi untuk melaksanakan tindakan siklus berikutnya.

Model siklus penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 1. Model Siklus PTK Menurut Kemmis dan Mc. Taggart<sup>32</sup>**

<sup>32</sup>*Ibid.*, h. 16

#### **D. Subyek/Partisipan dalam Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor yang berjumlah 20 orang siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Kegiatan PTK ini dilakukan langsung oleh peneliti dan berkolaborasi dengan rekan sejawat. Rekan sejawat berperan sebagai pengamat dalam pelaksanaan tindakan.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Peran dan posisi peneliti adalah sebagai pelaksana utama dalam merencanakan, melaksanakan tindakan, mengobservasi kemudian merefleksi hasil tindakan bersama kolabolator untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

#### **F. Tahapan Intervensi Tindakan**

##### **1. Siklus I**

##### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan peralatan yang mendukung proses pembelajaran. Dalam persiapan ini, peneliti menentukan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran IPA sebagai bahan penelitian selanjutnya, guru memilih materi berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan disampaikan kepada siswa,

menentukan indikator dan tujuan pembelajaran, merancang media dan alat peraga, pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa dan merumuskan alat evaluasi kemudian dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

**b. Tahap Pelaksanaan**

- 1) Guru melakukan apersepsi terlebih dahulu diawal pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan materi tentang Benda dan Kegunaannya dengan Standar Kompetensi (SK) memahami sifat-sifat, perubahan sifat benda dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi Dasar (KD) menjelaskan kegunaan benda plastik, kayu, kaca, dan kertas.
- 3) Guru melakukan proses pembelajaran melalui model *Snowball Throwing* yaitu dimulai dengan guru menyampaikan materi pembelajaran, setelah itu guru membagi kelompok dan memanggil ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi kemudian masing-masing siswa diberi satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi, kertas yang berisi pertanyaan dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain kemudian masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang didapat.

Tahap pelaksanaan tindakan diharapkan berjalan/berlangsung secara terperinci sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Siklus I Rencana Tindakan Pembelajaran Menggunakan**  
**Model *Snowball Throwing***

Mata Pelajaran : IPA  
 Kelas/Semester : III/I  
 Waktu : 5 x 35 menit (2 x pertemuan)  
 Materi : Benda dan Kegunaannya

Hari/ Tanggal	Per temuan	Waktu	Kegiatan	Metode
	I	2 x 35 menit	A. Tahap Awal (10 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apersepsi</li> <li>• Memotivasi siswa</li> </ul> B. Tahap Inti (50 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi kelompok</li> <li>• Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru</li> <li>• Melakukan permainan model <i>Snowball Throwing</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi dan tugas kepada ketua kelompok. Kelompok 1: ciri-ciri dan kegunaan benda plastik, kelompok 2: ciri-ciri dan kegunaan benda kayu, kelompok 3: ciri-</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Snowball Throwing</i></li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Kerja kelompok</li> </ul>

			<p>ciri dan kegunaan benda kaca, kelompok 4: ciri-ciri dan kegunaan benda kertas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketua kelompok menyampaikan materi kepada temannya</li> <li>- Masing-masing siswa menulis satu pertanyaan tentang materi yang dijelaskan oleh ketua kelompok pada selembar kertas</li> <li>- Kertas pertanyaan digulung seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan dalam bola kertas yang didapat dari temannya</li> <li>• Masing-masing kelompok menyimpulkan materi dari pertanyaan dan jawaban yang didapat</li> </ul> <p>C. Tahap akhir (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi</li> </ul> <p>Guru memberi saran dan motivasi agar siswa lebih aktif dalam belajar</p>	
	II	3 x 35 menit	<p>A. Tahap Awal (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apersepsi</li> <li>• Memotivasi siswa</li> </ul> <p>B. Tahap Inti (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Snowball Throwing</i></li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Pengamatan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi kelompok</li> <li>• Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru</li> <li>• Siswa mengamati benda-benda yang ada di kelas</li> <li>• Melakukan permainan model <i>Snowball Throwing</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi dan tugas kepada ketua kelompok. Kelompok 1: kegunaan benda-benda yang ada di kelas, kelompok 2: ciri-ciri dan bahan pembuat benda-benda yang ada di kelas, kelompok 3: ciri-ciri benda plastik, kayu, kaca, dan kertas, kelompok 4: kegunaan benda plastik, kayu, kaca, dan kertas</li> <li>- Ketua kelompok menyampaikan materi kepada temannya</li> <li>- Masing-masing siswa menulis satu pertanyaan tentang materi yang dijelaskan oleh ketua kelompok pada selembar kertas</li> <li>- Kertas pertanyaan</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerja kelompok</li> </ul>
--	--	--	--

			<p>digulung seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab pertanyaan dalam bola kertas yang didapat dari temannya</li> <li>• Masing-masing kelompok menyimpulkan materi dari pertanyaan dan jawaban yang didapat</li> </ul> <p>C. Tahap akhir (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi</li> <li>- Siswa mengerjakan soal pilihan ganda</li> <li>- Siswa diberi saran dan motivasi agar lebih semangat dalam belajar</li> </ul>	
--	--	--	--	--

### c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan oleh kolaborator pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung di kelas dengan menggunakan instrumen pemantau tindakan sebanyak 16 aspek pengamatan. Adapun hal-hal yang diamati dalam kegiatan tersebut adalah mengenai aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Snowball Throwing* yang dilaksanakan oleh peneliti.

Dengan demikian, pelaksanaan observasi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengenali, merekam, mencatat, dan mendokumentasikan

setiap tindakan dari proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti tersebut.

#### **d. Refleksi**

Peneliti melakukan refleksi melalui data-data yang diperoleh dari lembar pengamatan, bukti dokumen dan hasil belajar siswa yang diamati dan dianalisis oleh kolaborator dan peneliti. Berdasarkan data-data tersebut apakah pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran sudah mampu mencapai semua indikator yang sudah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran, ataukah belum mampu mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Jika dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus satu ditemukan beberapa kekurangan-kekurangan seperti siswa kurang aktif, hasil belajar siswa tidak meningkat pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Snowball Throwing* tersebut, maka perlu adanya komunikasi antara peneliti dan kolaborator untuk memecahkan permasalahan jika nilai KKM yang diperoleh siswa belum mencapai target yang diharapkan.

Salah satu langkah yang bisa dilakukan adalah mengadakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus selanjutnya dan disetiap akhir putaran siklus dilakukan uji kompetensi (tes) yang telah disiapkan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Snowball Throwing*. Hal ini digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

## **2. Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I, peneliti mempersiapkan peralatan yang mendukung proses pembelajaran. Perencanaan tindakan hampir sama dengan siklus I, namun terdapat perbedaan antara lain divariasikan dengan kegiatan yang berbeda agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dengan materi dan indikator yang diperluas pada benda-benda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus sebelumnya, pada siklus ini diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

- 1) Guru melakukan apersepsi terlebih dahulu diawal pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan materi tentang Benda dan Kegunaannya dengan Standar Kompetensi (SK) memahami sifat-sifat, perubahan sifat benda dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi Dasar (KD) menjelaskan kegunaan benda plastik, kayu, kaca, dan kertas.
- 3) Guru melakukan proses pembelajaran melalui model *Snowball Throwing* yaitu dimulai dengan guru menyampaikan materi pembelajaran, setelah itu guru membagi kelompok dan memanggil ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi kemudian masing-masing siswa diberi satu lembar kertas kerja untuk menuliskan

satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi, kertas yang berisi pertanyaan dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain kemudian masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang didapat.

- 4) Guru memanfaatkan media pembelajaran yang dekat dengan siswa seperti lingkungan sekitar dan benda-benda konkret yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Tahap pelaksanaan tindakan diharapkan berjalan/berlangsung secara terperinci sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Siklus II Rencana Tindakan Pembelajaran Menggunakan**  
**Model *Snowball Throwing***

Mata Pelajaran : IPA  
 Kelas/Semester : III/I  
 Waktu : 5 x 35 menit (2 x pertemuan)  
 Materi : Benda dan Kegunaannya

Hari/ Tanggal	Per temuan	Waktu	Kegiatan	Metode
	I	2 x 35 menit	A. Tahap Awal (10 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apersepsi</li> <li>• Memotivasi siswa</li> </ul> B. Tahap Inti (50 menit) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi kelompok kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Snowball Throwing</i></li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Pengamatan</li> <li>• Kerja kelompok</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru</li> <li>• Siswa mengamati lingkungan yang ada di sekitar sekolah</li> <li>• Melakukan permainan model <i>Snowball Throwing</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi dan tugas kepada ketua kelompok. Kel 1: ciri-ciri dan kegunaan benda dari karet, kelompok 2: ciri-ciri dan kegunaan benda dari benang, kelompok 3: kegunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sekolah, kelompok 4: bahan-bahan pembuat benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sekolah</li> <li>- Ketua kelompok kembali ke kelompoknya lalu menyampaikan materi kepada temannya</li> <li>- Masing-masing siswa menulis satu pertanyaan tentang materi yang dijelaskan ketua kelompok pada</li> </ul> </li> </ul>	
--	--	--	---	--

			<p>selembar kertas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kertas pertanyaan digulung seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan dalam bola kertas yang didapat dari temannya</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing kelompok menyimpulkan materi dari pertanyaan dan jawaban yang didapat</li> </ul> <p>C. Tahap akhir (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa diberi saran dan motivasi agar lebih aktif dalam belajar</li> <li>- Siswa diberi tugas membawa benda yang terbuat dari plastik, kayu, kaca, dan kertas pada pertemuan berikutnya</li> </ul> </li> </ul>	
	II	3 x 35 menit	<p>A. Tahap Awal (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apersepsi</li> <li>• Memotivasi siswa</li> </ul> <p>B. Tahap Inti (60 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi kelompok</li> <li>• Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru</li> <li>• Siswa menyiapkan benda-benda yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Snowball Throwing</i></li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Pengamatan</li> <li>• Kerja kelompok</li> </ul>

			<p>dibawa dari rumah dan disimpan di atas meja</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mengamati benda-benda tersebut</li><li>• Melakukan permainan model <i>Snowball Throwing</i><ul style="list-style-type: none"><li>- Guru menjelaskan materi dan tugas kepada ketua kelompok. Kelompok 1: kesesuaian bahan pembuat benda dengan fungsinya, kelompok 2: ciri-ciri dan kegunaan benda-benda yang sudah diamati, kelompok 3: ciri-ciri dan kegunaan benda yang dipakai manusia, kelompok 4: akibat yang terjadi bila benda digunakan tidak sesuai fungsinya</li><li>- Ketua kelompok menyampaikan materi kepada temannya</li><li>- Masing-masing siswa menulis satu pertanyaan tentang materi yang dijelaskan ketua kelompok pada selembar kertas</li><li>- Kertas pertanyaan digulung seperti bola dan dilempar dari satu</li></ul></li></ul>	
--	--	--	--	--

			siswa ke siswa lain - Siswa menjawab pertanyaan dalam bola kertas yang didapat dari temannya • Masing-masing kelompok menyimpulkan materi dari pertanyaan dan jawaban yang didapat C. Tahap akhir (30 menit) • Evaluasi - Siswa mengerjakan soal pilihan ganda - Siswa diberi saran dan motivasi agar lebih semangat dalam belajar	
--	--	--	--	--

### c. Tahap Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan secara langsung oleh kolaborator selama kegiatan dengan menggunakan instrumen pemantau tindakan sebanyak 16 aspek pengamatan. Pada siklus kedua ini diharapkan ada peningkatan baik dari hasil belajar siswa, maupun aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing*.

### d. Refleksi

Pada siklus II ini peneliti sudah melakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang muncul pada saat siklus I, sehingga hasil yang

diperoleh pada siklus II diharapkan dapat meningkat sesuai dengan target yang telah ditentukan.

### **G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan**

Adapun intervensi tindakan yang diharapkan adalah dengan menggunakan model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang Benda dan Kegunaannya di kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor, penelitian ini dianggap berhasil apabila siklus menunjukkan hasil belajar IPA siswa kelas III mencapai target pencapaian berkisar 75% dari kondisi sebelumnya dan memperoleh nilai 7,0 sesuai dengan KKM yang ditentukan oleh guru kelas dan pihak sekolah.

### **H. Data dan Sumber Data**

#### **1. Data**

Dalam penelitian ini data yang dihimpun terdiri dari:

- a) Post test digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing*. Bentuk tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda.
- b) Lembar pengamatan sangat diperlukan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Bentuk pengamatan berupa lembar pengamatan yang meliputi aspek-aspek yang akan diamati.

- c) Dokumen yang dimaksud di sini adalah berupa foto-foto siswa dan guru yang sedang melakukan proses pembelajaran.
- d) Catatan lapangan berbentuk kegiatan penelitian baik berupa kekurangan atau yang perlu ditambahkan untuk menyempurnakan penelitian yang sedang dilakukan.

## **2. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah peneliti langsung dan siswa kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor sebanyak 20 siswa.

### **I. Instrumen Penelitian**

#### **1. Hasil Belajar IPA**

##### **a. Definisi Konseptual Hasil Belajar IPA**

Piaget dalam Dimiyati mengemukakan bahwa belajar adalah pengetahuan yang dibentuk individu sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan, lingkungan tersebut mengalami perubahan dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.<sup>33</sup> Belajar adalah suatu hal yang kompleks dan pokok karena dalam aktivitas kehidupan sehari-hari hampir tidak terlepas dari

---

<sup>33</sup>Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 13

kegiatan belajar. Individu selalu berinteraksi dengan lingkungan, karena lingkungan merupakan tempat belajar bagi individu.

Sedangkan Bloom dalam Agus Suprijono berpendapat bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>34</sup> Kemampuan kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan mencipta. Kemampuan afektif dapat dilihat dari karakterisasi yang ada dalam diri individu, misalnya perilaku siswa saat berinteraksi dengan temannya. Sedangkan kemampuan psikomotorik lebih mengarah pada aktivitas fisik yang dilakukan siswa.

Fisher dalam M. Amin mengatakan bahwa IPA adalah salah satu kumpulan pengetahuan secara sistematis yang di dalamnya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.<sup>35</sup> Dalam hal ini, semua gejala alam yang nampak dapat dipelajari dan diteliti oleh IPA.

Tujuan Pembelajaran IPA menurut Sumaji adalah agar siswa mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa juga mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran serta kekuasaan penciptanya.<sup>36</sup> Tujuan pembelajaran yang dimaksud ialah siswa harus dapat menerapkan konsep-konsep IPA

---

<sup>34</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 6

<sup>35</sup>M. Amin, *Penyelenggaraan Pendidikan IPA di Sekolah Dasar* (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 3.

<sup>36</sup>Sumaji, *Pendidikan Sains dan Humanistik* (Yogyakarta: Kanisius, 2008), h. 42

dalam kehidupan sehari-hari, dan menyadari bahwa semua yang ada di alam semesta merupakan ciptaan Tuhan YME dan sebagai makhluk berakal manusia wajib menjaga serta memeliharanya

Setiap kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai, oleh karena itu proses pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan. Pokok bahasan yang diambil dalam penelitian ini adalah “Benda dan Kegunaannya” dengan: Standar Kompetensi (SK): memahami sifat-sifat, perubahan sifat benda dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi Dasar (KD): menjelaskan kegunaan benda plastik, kayu, kaca, dan kertas.<sup>26</sup> Tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran IPA dengan materi “Benda dan Kegunaannya” adalah memperoleh pengetahuan yang nantinya berguna dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sebagai bekal dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar IPA adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran IPA tentang Benda dan Kegunaannya untuk mempelajari, mencari tahu, menguasai fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah. Dengan demikian hasil belajar IPA dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir dan

dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Alam.

#### **b. Definisi Operasional Hasil Belajar IPA**

Definisi hasil belajar IPA adalah skor yang diperoleh siswa dari hasil tes setelah melakukan pembelajaran tentang Benda dan Kegunaannya sebanyak 15 soal pilihan ganda dengan SK: memahami sifat-sifat, perubahan sifat benda dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari, KD: menjelaskan kegunaan benda plastik, kayu, kaca, dan kertas.

#### **c. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar IPA**

Menurut Bloom tingkat taksonomi hasil belajar kognitif dibagi menjadi enam tingkat yaitu: (C1) hafalan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis, (C5) evaluasi, dan (C6) mencipta.<sup>37</sup>

Untuk siswa kelas rendah khususnya kelas III, hasil belajar kognitif hanya mencakup pada tingkat C1, C2, dan C3.

---

<sup>37</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 50

**Tabel 3**  
**Kisi-kisi Soal Siklus I**

Kisi-kisi Indikator	Butir Soal			Jumlah Soal
	C1	C2	C3	
1. Mengidentifikasi ciri-ciri benda plastik, kayu, kaca, dan kertas	4,7	11		3
2. Mengidentifikasi kegunaan benda plastik, kayu, kaca, dan kertas dalam kehidupan sehari-hari	5,6,14	12		4
3. Menjelaskan kesesuaian benda dengan kegunaannya		10	1,2,3, 9,15	6
4. Menjelaskan hal yang terjadi bila benda tidak digunakan sesuai dengan kegunaannya		8,13		2

**Tabel 4**  
**Kisi-kisi Soal Siklus II**

Kisi-kisi Indikator	Butir Soal			Jumlah Soal
	C1	C2	C3	
1. Mengidentifikasi ciri-ciri benda plastik, kayu, kaca, dan kertas	7,9,14			3
2. Mengidentifikasi kegunaan benda plastik, kayu, kaca, dan kertas dalam kehidupan sehari-hari	2,4,6, 13			4

3. Menjelaskan kesesuaian benda dengan kegunaannya		11	1,3,5,1 0,15	6
4. Menjelaskan hal yang terjadi bila benda tidak digunakan sesuai dengan kegunaannya		8,12		2

## 2. Model *Snowball Throwing*

### a. Definisi Konseptual Model *Snowball Throwing*

Agus Suprijono mengemukakan model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagaimana pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.<sup>38</sup> Model Pembelajaran adalah sebagai suatu perangkat rencana atau pola pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru yang bermuara pada terjadinya proses belajar siswa.

*Snowball* artinya bola salju sedangkan *Throwing* artinya melempar, *Snowball Throwing* secara keseluruhan dalam terjemahan bahasa Inggris dapat diartikan melempar bola salju. Menurut Ahmad Jamaludin Sayuti *Snowball Throwing* adalah merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan kontekstual.<sup>39</sup>

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* sebagai berikut:

<sup>38</sup>Agus Suprijono, *op.cit.*, h. 46

<sup>39</sup>Ahmad Jamaludin Sayuti, [http://www.pembelajaranaktif.co.id/Nusantara\\_Ling.xml](http://www.pembelajaranaktif.co.id/Nusantara_Ling.xml)

(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 masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya, (4) kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan 1 pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok, (5) kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari siswa satu ke siswa yang lain selama  $\pm$  5 menit atau waktu yang ditentukan guru, (6) setelah siswa mendapat satu bola atau satu pertanyaan diberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian, (7) evaluasi, (8) penutup.<sup>40</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan model *Snowball Throwing* adalah pembelajaran menggunakan permainan dengan cara membuat bola pertanyaan yang ditulis oleh siswa dan dilempar seperti bola salju, kemudian masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang didapat.

#### **b. Definisi Operasional Model *Snowball Throwing***

Definisi operasional model *Snowball Throwing* adalah skor yang diperoleh guru dan siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* yang disusun dengan 4 alternatif jawaban.

Aspek yang dinilai adalah aktivitas pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* dengan indikator sebagai berikut: (1) aktifitas guru menerapkan langkah-langkah model *Snowball Throwing* dalam

---

<sup>40</sup>Agus Suprijono, *op.cit.*, h. 128

pembelajaran, (2) aktifitas siswa saat melakukan pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing*.

**c. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Model *Snowball Throwing***

Instrumen pemantau tindakan disusun dalam bentuk pengamatan dengan 4 alternatif jawaban.

**Tabel 5**

**Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan Penggunaan Model  
*Snowball Throwing***

<b>Aspek Pengamatan</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Jumlah</b>
Aktifitas pembelajaran menggunakan model <i>Snowball Throwing</i>	Aktifitas guru menerapkan langkah-langkah model <i>Snowball Throwing</i> dalam pembelajaran	1-8	8
	Aktifitas siswa saat melakukan pembelajaran menggunakan model <i>Snowball Throwing</i>	9-16	16

Skor jawaban dari 4 alternatif jawaban bergerak dari skor tertinggi ke skor terendah, dengan ketentuan sebagai berikut: Diberi skor 4 jika sesuai dengan indikator. Diberi skor 3 jika mendekati indikator. Diberi skor 2 jika kurang sesuai dengan indikator. Diberi skor 1 jika tidak sesuai dengan indikator.

#### **J. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes, pengamatan, dokumentasi (foto), dan catatan lapangan. Adapun sumber data penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Singajaya 06 tahun ajaran 2010/2011, guru dan kolaborator.

#### **K. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan**

Pengujian instrumen tes dilakukan dengan validitas isi dan permukaan. Validitas isi dilakukan dengan menyesuaikan semua aspek berpikir kritis yang akan dinilai berdasarkan landasan teori dan kompetensi dasar yang dibutuhkan. Adapun validitas permukaan dilakukan dengan cara mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing.

Seperti halnya validitas permukaan, uji instrumen non tes dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah selesai

dikonsultasikan dan dianggap layak, maka instrumen ini dapat digunakan untuk mengambil data.

#### **L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis**

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Hasil belajar dianalisis dengan membuat nilai rata-rata ulangan harian kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang dan rendah. Peneliti menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa dikelas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

2. Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan melalui tes formatif yang kemudian hasilnya dikategorikan dalam menggunakan perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah butir Soal}} \times 100\%$$

#### **M. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan**

Pada bagian ini akan diungkapkan tindak lanjut/pengembangan tindakan penggunaan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang Benda dan Kegunaannya di kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor. Pada pelaksanaannya, diharapkan selama melakukan pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan materi

---

<sup>41</sup>IGK Wardani dan Wihardit Kuswaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 56

pelajaran di depan kelas, tetapi peneliti mengupayakan menciptakan kondisi belajar yang kondusif sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan bimbingan guru siswa melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan waktu dan skenario yang sudah direncanakan. Pada setiap siklus diadakan perbaikan hasil kerja siswa dengan cara memberikan arahan saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti dan kolaborator mendiskusikan tindakan pada setiap siklus untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yang digunakan sebagai acuan menentukan cara memperbaiki pada siklus berikutnya. Namun, apabila sudah baik atau sesuai dengan indikator pencapaian keberhasilan, maka sedapat mungkin mempertahankan pada pelaksanaan untuk siklus–siklus berikutnya. Dengan adanya pengamatan bersama diharapkan kekurangan–kekurangan pembelajaran dapat diperbaiki pada siklus berikutnya, sehingga tujuan ini dapat tercapai sesuai dengan target yang diharapkan.

## BAB IV

### DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/Hasil Intervensi Tindakan

Penyajian pelaksanaan penelitian akan dibagi dalam beberapa bagian yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, observasi dan refleksi hasil tindakan.

##### 1. Implementasi Tindakan Putaran I/Siklus I

###### a. Tahap Perencanaan Penelitian

Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus I peneliti menentukan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan merancang persiapan mengajar yang di tuangkan dalam RPP (terlampir) dengan alokasi waktu 5 x 35 menit yang dilakukan 2 kali pertemuan.

#### Rencana Tindakan

Mata Pelajaran	: IPA
Kelas/Semester	: III/I
Waktu	: 5 x 35 menit (2 x pertemuan)
Materi	: Benda dan Kegunaannya
Hari/Tanggal	: Rabu, 27 Oktober 2010

Waktu Pelaksanaan	Jenis Kegiatan	Media	Metode
Pertemuan I	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi kelompok</li> <li>• Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru</li> <li>• Melakukan permainan model <i>Snowball Throwing</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi dan tugas kepada ketua kelompok. Kelompok 1: ciri-ciri dan kegunaan benda plastik, kelompok 2: ciri-ciri dan kegunaan benda kayu, kelompok 3: ciri-ciri dan kegunaan benda kaca, kelompok 4: ciri-ciri dan kegunaan benda kertas</li> <li>- Ketua kelompok menyampaikan materi kepada temannya</li> <li>- Masing-masing siswa menulis satu pertanyaan tentang materi yang dijelaskan oleh ketua kelompok pada selembar kertas</li> <li>- Kertas pertanyaan</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar benda plastik, kayu, kaca, dan kertas</li> <li>• Lembar pengamatan</li> <li>• Kertas pertanyaan berbentuk bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Snowball Throwing</i></li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Kerja kelompok</li> </ul>

	<p>digulung seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menjawab pertanyaan dalam bola kertas yang didapat dari temannya</li> <li>• Masing-masing kelompok menyimpulkan materi dari pertanyaan dan jawaban yang didapat</li> </ul>		
Pertemuan II	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi kelompok</li> <li>• Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru</li> <li>• Siswa mengamati benda-benda yang ada di kelas</li> <li>• Melakukan permainan model <i>Snowball Throwing</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi dan tugas kepada ketua kelompok. Kelompok 1: kegunaan benda-benda yang ada di kelas, kelompok 2: ciri-ciri dan bahan pembuat benda-benda yang ada di kelas, kelompok 3: ciri-ciri benda plastik, kayu, kaca, dan kertas, kelompok 4: kegunaan</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang belajar</li> <li>• Lembar pengamatan</li> <li>• Kertas pertanyaan berbentuk bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Snowball Throwing</i></li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Pengamatan</li> <li>• Kerja kelompok</li> </ul>

	<p>benda plastik, kayu, kaca, dan kertas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketua kelompok menyampaikan materi kepada temannya</li> <li>- Masing-masing siswa menulis satu pertanyaan tentang materi yang dijelaskan oleh ketua kelompok pada selembar kertas</li> <li>- Kertas pertanyaan digulung seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan dalam bola kertas yang didapat dari temannya</li> <li>• Masing-masing kelompok menyimpulkan materi dari pertanyaan dan jawaban yang didapat</li> </ul>		
--	---	--	--

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Kegiatan pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Oktober 2010. Waktu pelaksanaan dari pukul 08.20-09.30 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

**Kegiatan Awal (10 menit)**

Siswa merapikan meja dan kursi yang belum rapi, setelah siswa siap untuk belajar guru menyampaikan langkah-langkah serta tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, dilanjutkan dengan tanya jawab yang berhubungan dengan materi untuk membangkitkan motivasi siswa.

**Kegiatan Inti (50 menit)**

Guru membentuk 4 regu kerja (kelompok) masing-masing berjumlah 5 orang. Tiap kelompok mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Setelah semua siswa tertib, guru menyampaikan materi pembelajaran tentang benda dan kegunaannya kepada semua siswa dengan menggunakan media gambar. Selanjutnya guru memanggil ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi dan tugas yang akan diberikan. Kelompok 1 mendapat tugas memperdalam materi dan membuat pertanyaan tentang ciri-ciri dan kegunaan benda dari plastik, kelompok 2 tentang ciri-ciri dan kegunaan benda dari kayu, kelompok 3 tentang ciri-ciri dan kegunaan benda dari kaca, dan kelompok 4 tentang ciri-ciri dan kegunaan benda dari kertas.



**Gambar 2. Guru memanggil ketua kelompok untuk menjelaskan materi**

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan materi kepada teman kelompoknya. Secara berkelompok dengan bimbingan guru siswa membuat pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disampaikan.



**Gambar 3. Guru membimbing siswa membuat pertanyaan**



**Gambar 4. Siswa melempar bola pertanyaan**

Kemudian kertas yang berisi pertanyaan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama  $\pm$  5 menit dengan menyanyikan lagu Potong Bebek yang sudah disepakati oleh siswa dan masing-masing siswa yang mendapat bola pertanyaan (kertas) diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang didapat dengan bimbingan guru.



**Gambar 5. Siswa sedang menjawab pertanyaan**

Setelah siswa menjawab pertanyaan, masing-masing kelompok menyimpulkan materi yang sudah ditugaskan oleh guru kepada ketua kelompoknya masing.

**Kegiatan Akhir (10 menit)**

Setelah semua kelompok selesai menyimpulkan materi, guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan saran dan motivasi agar siswa lebih aktif, tertib dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

**Pertemuan II**

Siklus I pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis tanggal 28 Oktober 2010, pelaksanaan mulai pukul 07.45-09.30 pagi.

**Kegiatan Awal (15 menit)**

Guru mengkondisikan kelas dengan memeriksa kerapian pakaian dan tempat duduk, selanjutnya guru membuka pelajaran dengan melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan kemarin, terdapat banyak kesalahan dan ketidaklancaran dalam melakukan permainan *Snowball Throwing*. Maka, pada hari ini akan dilakukan permainan yang sama namun divariasikan dengan kegiatan yang berbeda. Selanjutnya guru mengajak siswa bernyanyi agar siswa menjadi semangat dan gembira, lagu yang dinyanyikan adalah “Burung Kutilang”.

**Kegiatan Inti (60 menit)**

Guru membentuk 4 regu kerja (kelompok) masing-masing berjumlah 5 orang, tetapi anggota kelompok berbeda dari pertemuan kemarin. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa berupa mengamati benda-benda yang ada di dalam kelas. Setelah melakukan pengamatan guru memanggil ketua kelompok untuk menjelaskan materi dan tugas yang akan diberikan. Kelompok 1 mendapat tugas memperdalam materi dan membuat pertanyaan tentang kegunaan benda-benda yang ada di kelas, kelompok 2 tentang ciri-ciri bahan pembuat benda-benda yang ada di kelas, kelompok 3 tentang ciri-ciri benda plastik, kayu, kaca, dan kertas, dan kelompok 4 tentang kegunaan benda plastik, kayu, kaca, dan kertas. Lalu ketua kelompok kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan materi kepada temannya.



**Gambar 6. Ketua kelompok menjelaskan materi dan tugas kepada temannya**

Masing-masing siswa membuat pertanyaan apa saja yang sesuai dengan materi yang di dapat melalui pengamatan pada kertas kerja yang telah disediakan, kemudian kertas kerja yang berisi pertanyaan seperti biasa dibuat seperti bola dan di lempar dari satu kelompok ke kelompok lain selama  $\pm$  5 menit sambil menyanyikan lagu Balonku yang sudah disepakati bersama.



**Gambar 7. Siswa melempar bola pertanyaan**

Setelah siswa mendapat satu bola pertanyaan masing-masing diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang didapat dengan bimbingan guru, kemudian masing-masing kelompok menyimpulkan materi pelajaran yang sudah ditugaskan kepada ketua kelompok secara bergantian.

### **Kegiatan Akhir (30 menit)**

Setelah masing-masing kelompok menyimpulkan materi, siswa mengerjakan tes berupa 15 soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai setelah menggunakan permainan model *Snowball Throwing*. Selanjutnya guru mengakhiri kegiatan dengan memberi motivasi dan saran-saran kepada siswa agar mendapatkan hasil yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran.

### **c. Observasi**

Selama proses pembelajaran berlangsung, pengamat mengobservasi kegiatan yang dilakukan peneliti (guru) dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 16 butir aspek pengamatan tentang aktivitas guru aktivitas siswa (terlampir). Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada pertemuan I dan II dalam siklus I belum berlangsung sesuai harapan atau tujuan yang diharapkan.

Hal ini terlihat dari siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang memahami dan terkesan bingung tentang model pembelajaran *Snowball Throwing*, masih banyak siswa yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan serta kurang adanya interaksi dengan siswa yang lain. Sedangkan hasil pengamatan yang ditemukan pada guru yaitu, kurang menjelaskan keterhubungan media gambar yang digunakan

dengan materi yang sedang dipelajari, kurang memberikan penjelasan kepada siswa tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, kegiatan tidak sesuai waktu yang direncanakan serta guru kurang menguasai anak pada saat kegiatan belajar dengan menggunakan model *Snowball Throwing*.

#### **d. Refleksi**

Setelah peneliti melakukan proses pembelajaran yang diamati oleh pengamat, peneliti beserta pengamat berdiskusi untuk melakukan refleksi, membahas kembali hasil proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dari siklus I hasil belajar IPA siswa kelas III memperoleh nilai 66,65%, sedangkan hasil pengamatan yang dilakukan observer memperoleh hasil 66%, maka hasilnya belum mencapai target yang diharapkan. Pengamat masih menemukan sebagian siswa yang tidak berani membuat dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung, terutama saat pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* banyak siswa terkesan bingung dan kurang paham terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Selain itu interaksi antara siswa masih kurang dan ragu-ragu dalam membuat dan menjawab pertanyaan serta tidak dapat menyimpulkan materi sendiri. Sedangkan pada guru, pengamat menemukan guru kurang

menguasai anak ketika kegiatan pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing*, sehingga masih ada anak yang tidak aktif dan cenderung bermain saat pembelajaran berlangsung. Guru kurang memberikan penjelasan terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan, proses pembelajaran tidak sesuai dengan waktu yang direncanakan serta kurang menjelaskan keterhubungan antara media gambar yang digunakan dengan materi yang dipelajari. Berdasarkan fakta yang didapat maka peneliti dan pengamat memutuskan untuk melanjutkan pada siklus berikutnya, kemudian pengamat dan peneliti menyusun perencanaan untuk melaksanakan tindakan pada siklus II. Tindakan pada siklus II ini merupakan tindak lanjut dari siklus I. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model *Snowball Throwing*.

## **2. Implementasi Tindakan Putaran II/Siklus II**

### **a. Perencanaan Tindakan**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ditemukan permasalahan-permasalahan serta hasil belajar siswa yang belum mencapai target yang di harapkan. Maka peneliti dan pengamat merencanakan kembali untuk melaksanakan tindakan pada siklus II, hal ini dilakukan agar tercapainya hasil belajar yang di inginkan.

Skenario pembelajaran yang dirancang pada siklus II hampir sama seperti pada siklus I karena merupakan tindak lanjutnya, tetapi ada perbedaan tindakan yang akan dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yaitu divariasikan dengan kegiatan yang berbeda agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, serta dengan materi dan indikator yang diperluas pada benda-benda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa diarahkan untuk melakukan pengamatan di lingkungan sekitar dan lebih difokuskan pada media yang lebih konkret.

### Rencana Tindakan

Mata Pelajaran : IPA  
 Kelas/Semester : III/I  
 Waktu : 5 x 35 menit (2 x pertemuan)  
 Materi : Benda dan Kegunaannya  
 Hari/Tanggal : Rabu, 10 November 2010

Waktu Pelaksanaan	Jenis Kegiatan	Media	Metode
Pertemuan I	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi kelompok</li> <li>• Siswa mendengarkan materi</li> <li>• Siswa mengamati lingkungan sekitar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sekitar sekolah</li> <li>• Lembar pengamatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Snowball Throwing</i></li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Kerja kelompok</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan permainan model <i>Snowball Throwing</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi dan tugas kepada ketua kelompok. Kel 1: ciri-ciri dan kegunaan benda dari karet, kelompok 2: ciri-ciri dan kegunaan benda dari benang, kelompok 3: kegunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sekolah, kelompok 4: bahan-bahan pembuat benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sekolah</li> <li>- Ketua kelompok menyampaikan materi kepada temannya</li> <li>- Masing-masing siswa menulis satu pertanyaan tentang materi yang dijelaskan ketua kelompok pada selembar kertas</li> <li>- Kertas pertanyaan digulung seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan dalam bola kertas yang didapat</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kertas pertanyaan berbentuk bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> </ul>
--	--	--	--

	<p>dari temannya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing kelompok menyimpulkan materi dari pertanyaan dan jawaban yang didapat</li> <li>• Siswa diberi tugas membawa benda yang terbuat dari plastik, kayu, kaca, dan kertas dari rumah</li> </ul>		
Pertemuan II	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi kelompok kerja</li> <li>• Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru</li> <li>• Siswa menyiapkan benda-benda yang dibawa dari rumah dan disimpan di atas meja</li> <li>• Siswa mengamati benda-benda tersebut</li> <li>• Melakukan permainan model <i>Snowball Throwing</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan materi dan tugas kepada ketua kelompok. Kelompok 1: kesesuaian bahan pembuat benda dengan fungsinya, kelompok 2: ciri-ciri dan kegunaan benda-benda yang sudah diamati, kelompok 3:</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar pengamatan</li> <li>• Kertas pertanyaan berbentuk bola</li> <li>• Benda yang terbuat dari plastik, kayu, kaca, dan kertas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Snowball Throwing</i></li> <li>• Tanya jawab</li> <li>• Pengamatan</li> <li>• Kerja kelompok</li> </ul>

	<p>ciri-ciri dan kegunaan benda yang dipakai manusia, kelompok 4: akibat yang terjadi bila benda digunakan tidak sesuai fungsinya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketua kelompok menyampaikan materi kepada temannya</li> <li>- Masing-masing siswa menulis satu pertanyaan tentang materi yang dijelaskan ketua kelompok pada selembar kertas</li> <li>- Kertas pertanyaan digulung seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain</li> <li>- Siswa menjawab pertanyaan dalam bola kertas yang didapat dari temannya</li> <li>• Masing-masing kelompok menyimpulkan materi dari pertanyaan dan jawaban yang didapat</li> </ul>		
--	---	--	--

#### **b. Implementasi Pelaksanaan Tindakan**

Siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan, pertemuan I dilaksanakan pada Rabu tanggal 10 November 2010 dan pertemuan ke II pada hari Kamis tanggal 11 November 2010.

## **Pertemuan I**

Kegiatan pada siklus II dimulai pada hari Rabu tanggal 10 November 2010. Waktu kegiatan berlangsung mulai pukul 08.20 sampai pukul 09.30.

### **Kegiatan Awal (10 menit)**

Sebelum memulai pelajaran, dengan bimbingan guru siswa merapikan pakaian dan tempat duduk masing-masing, setelah itu siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran, kemudian guru membuka pelajaran dengan melakukan apersepsi yaitu tanya jawab yang berhubungan dengan materi dan pembelajaran yang telah dipelajari pada siklus I.

### **Kegiatan Inti (50 menit)**

Guru membentuk 4 regu kerja (kelompok) dan membimbing siswa mengatur tempat duduk untuk kelompok. Selanjutnya guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa berupa pengamatan di luar kelas dengan mengamati benda-benda yang ada disana.



**Gambar 8. Siswa mengamati benda-benda yang ada di sekitar sekolah**

Dalam kegiatan pengamatan di luar kelas, guru lebih rinci menjelaskan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan, dan hal-hal apa saja yang harus diamati oleh siswa serta siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal penting yang ada sesuai dengan materi pembelajaran.

Setelah melakukan pengamatan semua siswa kembali ke kelas, lalu guru menjelaskan materi dengan memanggil masing-masing ketua kelompok. Kelompok 1 mendapat tugas memperdalam materi dan membuat pertanyaan tentang ciri-ciri dan kegunaan benda-benda dari karet, kelompok 2 tentang ciri-ciri dan kegunaan benda-benda dari benang, kelompok 3 tentang kegunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sekolah, dan kelompok 4 tentang bahan pembuat benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sekolah.

Kemudian ketua kelompok kembali ke kelompoknya dan menjelaskan materi kepada temannya. Selanjutnya masing-masing siswa membuat pertanyaan apa saja yang sesuai dengan materi yang di dapat dari ketua kelompok pada kertas kerja yang telah disediakan.



**Gambar 9. Siswa sedang melempar bola pertanyaan**

Kertas kerja yang berisi pertanyaan dibuat seperti bola dan di lempar dari satu kelompok ke kelompok lain selama  $\pm$  5 menit sambil menyanyikan lagu yang disukai siswa yaitu Naik-Naik ke Puncak Gunung. Setelah siswa mendapat satu bola pertanyaan diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang didapat dengan bimbingan guru, kemudian masing-masing kelompok menyimpulkan materi.

**Kegiatan Akhir (10 menit)**

Setelah semua kelompok selesai menyimpulkan materi, guru memberi tugas kepada siswa untuk membawa benda yang terbuat dari plastik, kayu, kaca, dan kertas yang ada di rumah masing-masing pada pertemuan berikutnya. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan saran dan motivasi agar siswa lebih aktif, tertib dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

**Pertemuan II**

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 11 November 2010, waktu pelaksanaan dimulai dari pukul 07.45 sampai dengan 09.30.

**Kegiatan Awal (15 menit)**

Guru mengkondisikan kelas dengan memeriksa kerapian pakaian dan tempat duduk, kemudian siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, selanjutnya guru dan siswa melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan materi pelajaran dan kegiatan yang dilakukan kemarin. Setelah itu, guru mengajak siswa bernyanyi agar siswa lebih semangat dalam belajar. Lagu yang dinyanyikan adalah "Bintang Kecil".

**Kegiatan Inti (60 menit)**

Guru membentuk 4 regu kerja (kelompok) yang berbeda dari pertemuan kemarin dan membimbing siswa mengatur tempat duduk untuk kelompok. Selanjutnya guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan, siswa menyiapkan benda-benda yang dibawa dari rumah dan disimpan di atas meja. Lalu guru membimbing siswa untuk mengamati benda-benda yang di bawa dari rumah.



**Gambar 10. Siswa mengamati benda-benda yang dibawa dari rumah**

Dalam kegiatan pengamatan, guru lebih rinci menjelaskan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan, dan hal-hal apa saja yang harus diamati oleh siswa serta siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal penting yang ada sesuai dengan materi pembelajaran.

Setelah melakukan pengamatan guru menjelaskan materi dengan memanggil masing-masing ketua kelompok. Kelompok 1 mendapat tugas

memperdalam materi dan membuat pertanyaan tentang kesesuaian bahan pembuat benda dan fungsinya, kelompok 2 tentang ciri-ciri dan kegunaan benda yang sudah diamati, kelompok 3 tentang ciri-ciri dan kegunaan benda yang dipakai oleh manusia, dan kelompok 4 tentang akibat yang terjadi bila benda tidak digunakan sesuai dengan fungsinya.

Kemudian ketua kelompok kembali ke kelompoknya dan menjelaskan materi kepada temannya. Selanjutnya masing-masing siswa membuat pertanyaan apa saja yang sesuai dengan materi yang di dapat dari ketua kelompok pada kertas kerja yang telah disediakan.



**Gambar 11. Siswa sedang melempar bola pertanyaan**

Kertas kerja yang berisi pertanyaan dibuat seperti bola dan di lempar dari satu kelompok ke kelompok lain selama  $\pm$  5 menit sambil menyanyikan lagu yang siswa sukai yaitu Tik-tik Bunyi Hujan dan setelah siswa mendapat

satu bola pertanyaan, dengan bimbingan guru siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang didapat.



**Gambar 12. Siswa menjawab pertanyaan yang didapat dari teman**

Setelah itu masing-masing kelompok menyimpulkan materi yang sudah ditugaskan guru kepada ketua kelompoknya. Guru memberikan reward berupa cendera mata kepada kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan.

### **Kegiatan akhir (30 menit)**

Siswa mengerjakan tes berupa 15 soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai setelah menggunakan permainan model *Snowball Throwing* pada siklus II. Selanjutnya guru mengakhiri kegiatan dengan memberi motivasi dan saran-saran kepada siswa agar mendapatkan hasil yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran.

**c. Observasi**

Observasi yang dilakukan oleh pengamat pada Siklus II ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat memuaskan baik dari aktivitas guru dan siswa maupun hasil belajar siswa. Siswa sudah dapat membuat dan menjawab pertanyaan dengan benar, siswa sudah lebih memahami kegiatan pembelajaran, siswa lebih aktif dan terarah di dalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model *Snowball Throwing* (melempar bola salju). Sedangkan yang terlihat dari pengajar sudah sangat baik menjelaskan, membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* sehingga terjadi interaksi positif yang diharapkan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

**d. Refleksi**

Setelah peneliti melakukan proses pembelajaran yang diamati oleh pengamat, maka peneliti bersama pengamat melakukan refleksi dan setelah pengamat mengamati proses pembelajaran pada siklus II sebagian besar siswa aktif mengikuti pelajaran dan dapat mengungkapkan pikiran dengan membuat dan menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini dapat terlihat dari perolehan hasil belajar siswa yang meningkat menjadi 85,2% pada siklus II. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa memperoleh nilai

87%. Penelitian tindakan kelas ini sudah dianggap berhasil karena hasil yang didapatkan sudah mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas yang dilakukan cukup sampai siklus II.

## **B. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Setelah sejumlah data yang diperlukan diperoleh dan dianalisis, proses selanjutnya adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data. Teknik pemeriksaan data siklus I dan siklus II dengan melakukan pembahasan hasil tindakan siklus antara peneliti dan pengamat melalui diskusi dari hasil tes belajar IPA di kelas III, hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa, catatan lapangan dan dokumentasi. Pembahasan dapat berupa pencocokan hasil yang didapat atau diamati dengan kriteria yang telah ditentukan.

## **C. Analisis Data**

### **1. Data Hasil belajar IPA**

Data hasil penelitian diperoleh dari 20 responden siswa kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor. Dari data hasil penilaian yang terkumpul dianalisis kemudian dilakukan penafsiran menurut Depdiknas dengan menggunakan kategori:

- a. Kategori sangat kurang bila nilai yang diperoleh <40

- b. Kategori kurang bila nilai yang diperoleh 40-55
- c. Kategori cukup bila nilai yang diperoleh 56-69
- d. Kategori baik bila nilai yang diperoleh 70-85
- e. Kategori sangat baik bila nilai yang diperoleh 86-100

Data dibandingkan dengan standar keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Setelah mengetahui nilai yang diperoleh siswa, maka dilakukan pengelompokan sehingga dapat diketahui kategori siswa dengan hasil belajar sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik melalui perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Kategori hasil belajar IPA} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100\%$$

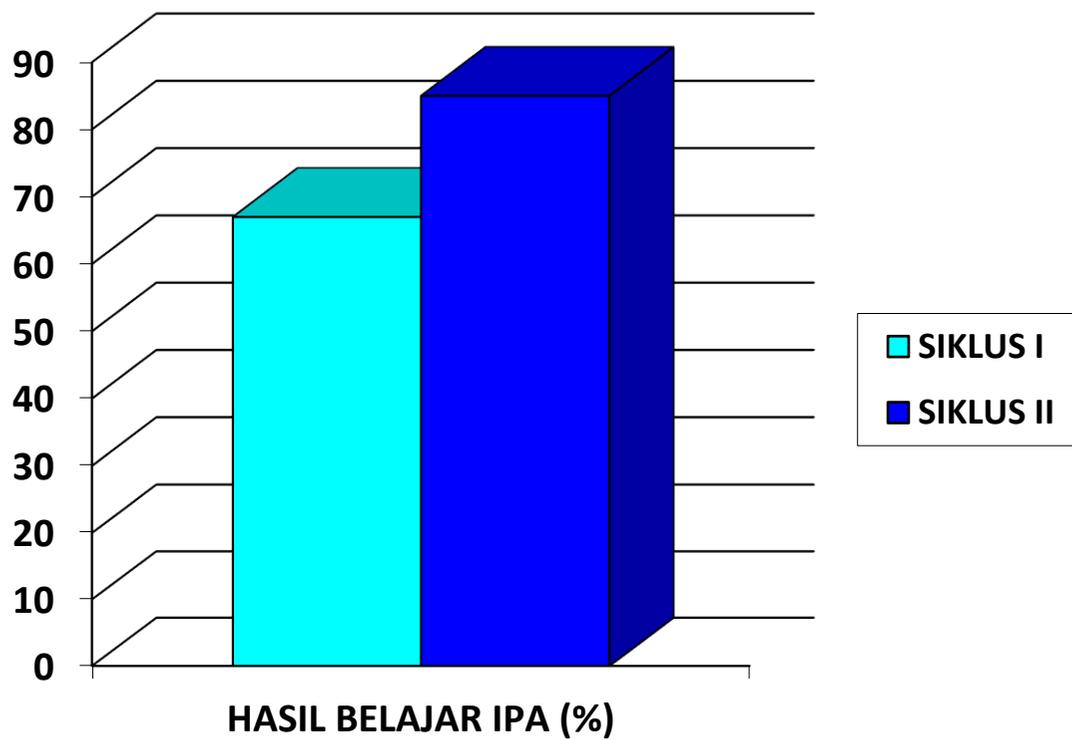
Untuk mengetahui lebih jelas data hasil belajar IPA siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini:

**Tabel 6. Data Hasil Belajar IPA Siklus I**

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Nilai yang diperoleh	Prosentase
1	Sangat Kurang	-	-	-
2	Kurang	2 siswa	5,3	5,3%
3	Cukup	13 siswa	6,0-6,7	34,4%
4	Baik	6 siswa	7,3-8,0	22,6%
5	Sangat Baik	1 siswa	8,7	4,35%
JUMLAH				66,65%

**Tabel 7. Data Hasil Belajar IPA Siklus II**

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Nilai yang diperoleh	Prosentase
1	Sangat Kurang	-	-	-
2	Kurang	-	-	-
3	Cukup	-	-	-
4	Baik	10 siswa	7,3-8,0	38,25%
5	Sangat Baik	10 siswa	8,7-10	46,95%
JUMLAH				85,2%

**Grafik 1. Hasil Belajar IPA Siklus I dan Siklus II**

Hasil analisis diatas pada siklus I dapat dikategorikan sebagai berikut: siswa yang mendapat nilai sangat kurang 0%, siswa yang mendapat nilai kurang sebanyak 5,3%, siswa yang memiliki kategori nilai cukup 34,4%, siswa yang memiliki kategori nilai baik 22,6%, dan siswa yang memiliki kategori nilai yang sangat baik 4,35%. Jumlah prosentasenya adalah 66,65%.

Selanjutnya pada siklus II hasil analisis data adalah sebagai berikut: siswa yang mendapat nilai sangat kurang 0%, siswa yang mendapat nilai kurang 0%, siswa yang mendapat nilai cukup 0%, siswa yang mendapat nilai baik 38,25%, dan siswa yang mendapat nilai sangat baik 46,95%. Jadi, jumlah prosentase siklus II adalah 85,2%.

Dari hasil perolehan hasil belajar IPA selama dua siklus tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPA dengan penggunaan model *Snowball Throwing* sudah berhasil karena telah mencapai target yang diharapkan.

## **2. Data Pemantau Tindakan Aktivitas Guru dan Siswa**

Data pemantau tindakan diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan observer dengan lembar pengamatan yang digunakan untuk menilai aktivitas guru dan siswa ketika melakukan pembelajaran

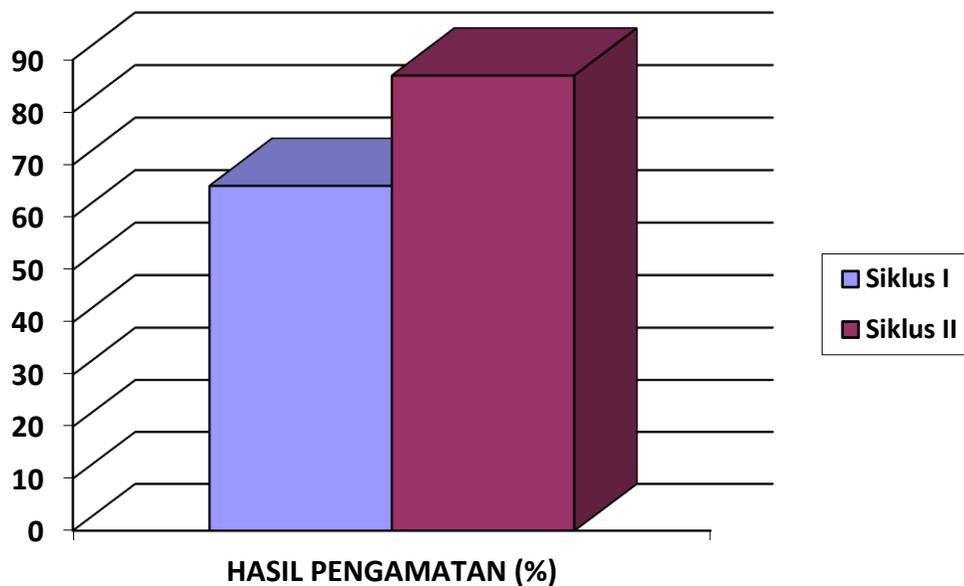
menggunakan model *Snowball Throwing* dengan 16 butir aspek pengamatan.

Hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini:

**Tabel 8. Data Hasil Pengamatan**

SIKLUS	Hasil Pengamatan (%)
Siklus I	66
Siklus II	87

**Grafik 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa Menggunakan Model *Snowball Throwing* Siklus I dan Siklus II**



Berdasarkan tabel dan grafik hasil pengamatan di atas dapat dilihat peningkatan aktivitas guru dan siswa menggunakan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPA dari siklus I ke siklus II.

Aktivitas guru dan siswa pada siklus I memperoleh nilai 66%, terdapat kekurangan dan masih banyak hal-hal yang harus diperbaiki antara lain guru kurang menjelaskan hubungan media gambar dengan materi, guru kurang jelas saat menyampaikan tugas kepada ketua kelompok, guru kurang efektif memberikan bimbingan ketika siswa membuat pertanyaan, dan kurang memberikan evaluasi serta motivasi. Sedangkan untuk aktivitas siswa yang masih kurang adalah interaksi antar siswa saat melakukan permainan *Snowball Throwing*, ketua kelompok kurang jelas saat menyampaikan materi kepada temannya, siswa kurang aktif dan ragu-ragu saat melempar bola pertanyaan, serta sebagian siswa belum dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Pada siklus II peneliti berupaya melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran yang masih kurang saat siklus I. Aktivitas guru dan siswa memperoleh nilai 87%, peningkatan ini terjadi karena guru sudah mampu mengkondisikan kelas dengan baik sehingga siswa dapat diarahkan sesuai dengan skenario yang terdapat dalam rencana pembelajaran.

#### **D. Interpretasi Hasil Analisis dan Pembahasan**

Dari penelitian yang dilakukan ditemukan kesimpulan bahwa penggunaan model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang Benda dan Kegunaannya di kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor. Meskipun dari siklus I belum mencapai hasil yang maksimal dalam arti target peneliti belum tercapai yaitu 75%, dimana hasil belajar IPA pada siklus I adalah 66,65% dengan rincian 2 siswa memperoleh nilai 5,3 dengan kategori kurang, 13 siswa memperoleh nilai 6,0-6,7 dengan kategori cukup, 6 siswa memperoleh nilai 7,3-8,0 dengan kategori baik, dan 1 siswa memperoleh nilai 8,7 dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa hanya memperoleh hasil 66%.

Beberapa hal yang kurang dalam siklus I antara lain siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang memahami dan terkesan bingung tentang model pembelajaran *Snowball Throwing*, masih banyak siswa yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Serta kurang adanya interaksi dengan siswa yang lain. Sedangkan hasil pengamatan yang ditemukan pada guru yaitu, kurang menjelaskan keterhubungan media gambar yang digunakan dengan materi yang sedang dipelajari, kurang memberikan penjelasan kepada siswa tentang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, kegiatan tidak sesuai waktu yang direncanakan serta guru kurang menguasai anak pada saat kegiatan belajar dengan

menggunakan model *Snowball Throwing*. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi, maka diperlukan tindakan siklus II untuk memperbaiki proses pembelajaran siklus I, untuk mencapai hasil yang maksimal.

Hasil tindakan siklus II sudah menunjukkan hasil yang maksimal, hasilnya adalah 85,2% siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan dengan rincian 10 siswa memperoleh nilai 7,3-8,0, dan 10 siswa lagi memperoleh nilai 8,7-10. Sedangkan aktivitas guru dan siswa memperoleh hasil 87%. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan adanya keefektifan penggunaan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang berjudul: “Penggunaan Model *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Benda dan Kegunaannya di Kelas III SDN Singajaya 06 Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor” memiliki kekurangan dan keterbatasan antara lain:

1. Keterbatasan waktu dan biaya yang mengharuskan peneliti melakukan penelitian dengan efektif dan efisien.
2. Masih banyak teori yang belum digunakan untuk melengkapi penelitian ini.

3. Situasi dan kondisi tempat penelitian yang masih belum lengkap sarana dan prasarananya.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini jauh dari kesempurnaan, namun diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya guru Sekolah Dasar.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Singajaya 06 tentang penggunaan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas III tahun pelajaran 2010/2011 dengan materi Benda dan Kegunaannya dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPA menggunakan model *Snowball Throwing* membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan karena siswa terlibat langsung dengan materi pembelajaran dan siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi optimal, lebih bermakna, pemahaman siswa meningkat serta dapat melatih kesiapan siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dilaksanakan. Proses belajar dengan model *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut: (a) guru menyampaikan materi yang akan disajikan, (b) guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi, (c) masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya, (d)

kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan 1 pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok, (e) kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari siswa satu ke siswa yang lain selama  $\pm$  5 menit atau waktu yang ditentukan guru, (f) setelah siswa mendapat satu bola atau satu pertanyaan diberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian, (g) evaluasi, (h) penutup.

2. Hasil pembelajaran IPA di Kelas III SDN Singajaya 06, pada materi Benda dan Kegunaannya setelah digunakan model *Snowball Throwing* mengalami peningkatan yang signifikan. Data hasil belajar IPA siklus I nilainya adalah 66,65% naik menjadi 85,2% pada siklus II. Selain itu aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran saat siklus I memperoleh hasil 66% pada siklus II meningkat menjadi 87%. Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan siswa merasa senang dengan proses pembelajaran IPA menggunakan model *Snowball Throwing* dan pada proses pembelajaran siswa dapat dengan mudah menyerap dan memahami materi yang dipelajari. Hasil belajar yang diperoleh dikatakan memuaskan, hal ini dapat terlihat dari peningkatan hasil siklus I ke siklus II telah mencapai target yang diharapkan.

## **B. IMPLIKASI**

Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPA sangat tepat dilakukan, karena siswa merasa senang dapat belajar sambil bermain sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Proses pembelajaran yang dilalui siswa memanfaatkan pengalaman keseharian dan konteks-konteks yang dekat dengan siswa ataupun pengetahuan yang dimiliki siswa. Materi yang disajikan dalam pembelajaran yang menyenangkan akan lebih mudah diserap oleh siswa, sehingga kemampuan berpikir dan pengetahuan siswa semakin berkembang. Kegiatan belajar dengan model *Snowball Throwing* dapat mendorong aktivitas siswa dari yang tidak bisa membuat dan menjawab pertanyaan menjadi bisa, siswa lebih memperhatikan penjelasan guru, siswa dapat berinteraksi dengan teman dan sangat berantusias selama mengikuti proses pembelajaran.

Bagi guru model *Snowball Throwing* menjadi salah satu alternatif dalam melaksanakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran ini, guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mengawasi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan implikasi bagi sekolah, penggunaan model *Snowball Throwing* dalam kegiatan pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan dan pertimbangan dalam perbaikan kinerja mengajar.

## **C. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian ini, maka peneliti menyampaikan saran-saran kepada:

### **1. Siswa**

- a. Hendaknya siswa ikut serta aktif dalam pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing*, sehingga kegiatan belajar berjalan lancar dan dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.
- b. Berinteraksi dengan baik antar teman, serta mengikuti proses pembelajaran dengan penuh semangat dan tanggung jawab.
- c. Jangan takut dan ragu-ragu ketika mengemukakan pikiran membuat dan menjawab pertanyaan, karena sikap yang harus dimiliki oleh siswa dalam belajar adalah menunjukkan sikap berani dan memiliki rasa ingin tahu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan.

### **2. Guru**

- a. Untuk mempermudah penggunaan model *Snowball Throwing* dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang konkret khususnya di kelas rendah, agar siswa lebih mudah memahami pelajaran terutama IPA.

- b. Untuk mempermudah penerapan model *Snowball Throwing*, peneliti menyarankan membawa siswa keluar kelas sebagai bahan pembelajaran
- c. Untuk mengatasi supaya anak tidak bosan terus–menerus menggunakan model *Snowball Throwing*, maka guru hendaknya mengadakan game (kuis) di sela–sela pembelajaran.

### **3. Sekolah**

Bagi pihak sekolah dan yang terkait, hendaknya mendukung pelaksanaan model *Snowball Throwing* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA agar memperoleh hasil belajar yang memuaskan dengan mengusahakan berbagai sarana dan prasarana serta fasilitas yang diperlukan.