

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SNOWBALL
THROWING BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS
VII DI MTSN 1 KOTA PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Sebagai
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh
Tegar Muhammad Iqbal
NIM. 2014090041

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1446 H/ 2025 M**

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tegar Muhammad Iqbal

NIM : 2014090041

Tempat, Tanggal Lahir : Alahan Panjang, 30 April 2001

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman" adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia bahwa keabsahan skripsi dan gelar kesarjanaan saya dibatalkan

Padang, 26 Februari 2025

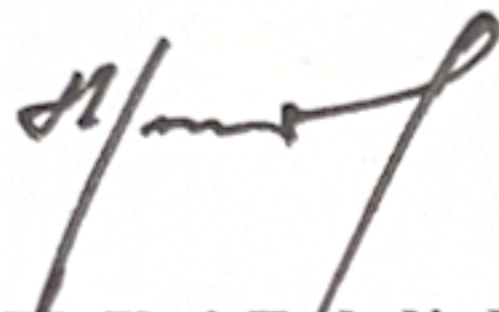


Tegar Muhammad Iqbal
NIM. 2014090041

PERSETUJUAN PEMBIMBING

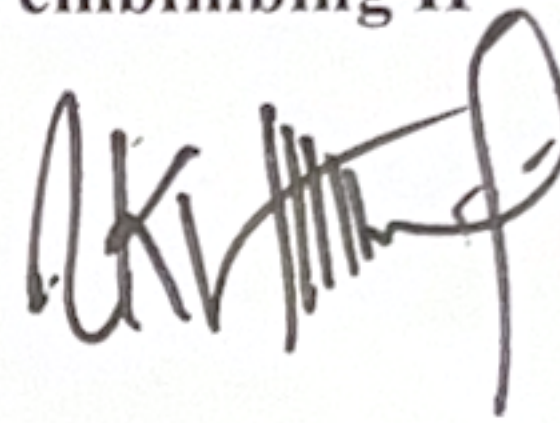
Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman**" yang disusun oleh **Tegar Muhammad Iqbal**, NIM **2014090041**, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke Sidang Munaqasyah.

Pembimbing I



Dr. H. Ilpi Zulkadi, M.Pd
NIP. 196411101989031003

Pembimbing II



Rilci Kurnia Illahi, M.Pd
NIP. 199008252019031008

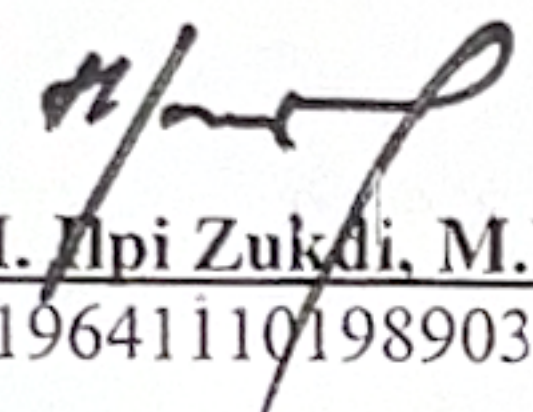
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQSAH

Skripsi dengan Judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman" yang disusun oleh Tegar Muhammad Iqbal, NIM 2014090041, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Rabu, 19 Februari 2024 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Padang, 26 Februari 2025

Tim Penguji

Ketua

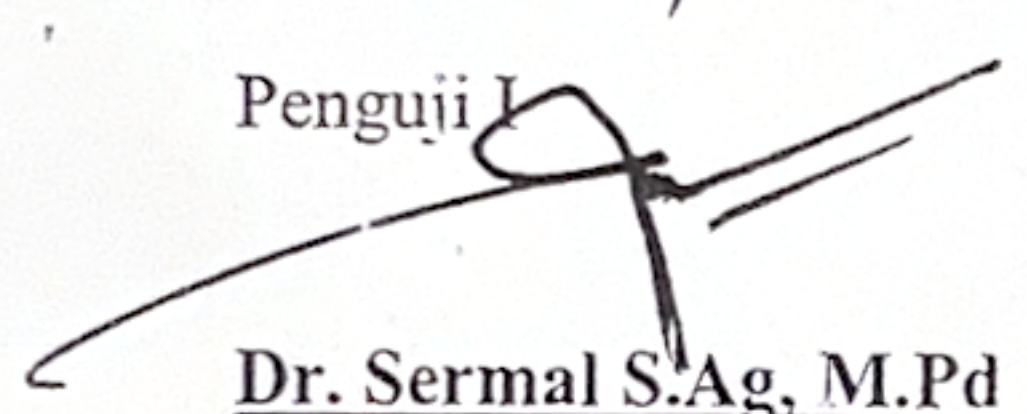

Dr. H. Ilpi Zukdi, M.Pd
NIP. 196411101989031003

Sekretaris


Rilci Kurnia Illahi, M.Pd
NIP. 199008252019031008

Anggota:

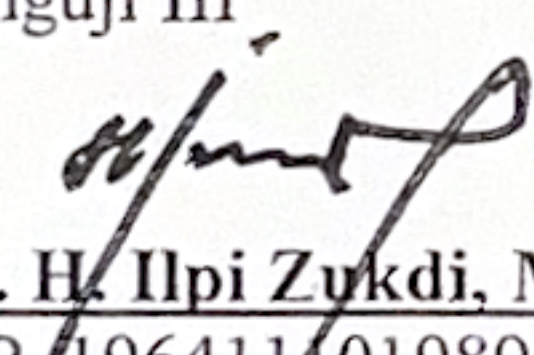
Penguji I


Dr. Sermal S.Ag, M.Pd
NIP. 196909091993031003

Penguji II


Silvia Anggreni, BP., M.Pd
NIP. 198611172022032002

Penguji III


Dr. H. Ilpi Zukdi, M.Pd
NIP. 196411101989031003

Penguji IV


Rilci Kurnia Illahi, M.Pd
NIP. 199008252019031008

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



ABSTRAK

Skripsi ini disusun oleh Tegar Muhammad Iqbal, NIM 2014090041, dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman**" Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Imam Bonjol Padang, Tahun 1446 H/2025 M.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif oleh pendidik sehingga peserta didik kesulitan menerima pesan pembelajaran, Kurang memperhatikan faktor pendekatan belajar saat mengajar, Kurang mengkaitkan fenomena saat mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial dan tidak interaktif saat mengajar yang berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang rendah. Salah satu yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 1 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2024/2025, 2). Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar pada peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, 3) Untuk mengetahui interaksi antara model *Snowball Throwing* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* dengan rancangan yang digunakan adalah *one group pretes-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh Peserta Didik kelas VIII MTsN 1 Kota Pariaman tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*, dengan sampel yaitu kelas VIII.4 Dengan menggunakan Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* hasil belajar IPS kelas eksperimen adalah 55,22 dan rata-rata nilai *post-test* hasil belajar IPS kelas eksperimen adalah 81,67. Berdasarkan uji hipotesis dengan SPSS versi 20 atau hasil analisis dipeoleh α sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000, maka diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu dapat dikatakan Ha diterima, artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji dan rasa syukur atas kehadiran Allah subhanahu wata'ala yang tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman”**. Shalawat beriring salam semoga selalu disampaikan kepada Rasul Muhammad shalallahu'alaihi wassalam, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu AlQur'an dan Sunnah, Rasul shalallahu'alaihi wassalam.

Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir dalam menyelesaikan Pendidikan di UIN Iman Bonjol Padang untuk mencapai Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Tadris IPS. Skripsi ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar berkat bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak yang membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

Teristimewa dan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Aliasman dan Ibunda Nuryasmi Wati yang telah memberikan kepercayaan hingga saat ini. Terimakasih banyak atas curahan kasih sayang yang tulus dan do'a tiada hentinya kepada penulis serta memberikan motivasi, dorongan, semangat, baik dalam segi moril maupun materil dan ucapan

terimakasih kepada seluruh keluarga, penulis yang telah memberikan doa terbaik dan dukungan sepenuhnya agar penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada Bapak Dr. H. Ilpi Zukdi, M. Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Rilci Kurnia Illahi, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya dalam mengarahkan, membimbing dan memberikan dukungan sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Kemudian ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Yasmadi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Bapak Dr. Muhammad Kosim. M.Ag, selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Rahmawati. M.Ag, selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Sermal, S.Ag. M.Pd selaku wakil Dekan III.
2. Bapak Dr. Syahril, S.Ag, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris IPS dan Bapak Suryadi Fajri, S.Pd.I, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Tadris IPS.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Prodi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
4. Bapak Tarmizi, S.Pd selaku Kepala Sekolah MTsN 1 Kota Pariaman, yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian di MTsN 1 Kota Pariaman dan memotivasi penulis dalam penyelesaian Skripsi ini.
5. Ibu Zelmi, S.Pd, selaku pendidik mata pelajaran IPS di kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman, serta pendidik-pendidik MTsN 1 Kota Pariaman, yang

telah memberikan bantuan selama penulis melaksanakan penelitian di MTsN 1 Kota Pariaman.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, penulis berharap adanya masukan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya dalam rangka pengembangan pengetahuan dan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

Padang, Februari 2025



Tegar Muhammad Iqbal
NIM. 2014090041

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQSAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
G. Definisi Operasional	12

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori	14
1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> berbantuan media <i>Flash Card</i>	14
2. Hasil Belajar	23
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	31
B. Kajian Relevan	40
C. Kerangka Berfikir	43
D. Hipotesis Penelitian	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Tempat dan Waktu Penelitian	47
D. Populasi dan Sampel.....	49
E. Variabel Penelitian	49
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51

G. Validitas dan Reliabilitas Data	54
H. Tingkat Kesukaran dan Daya Beda	57
I. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan	68
C. Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Parwanti, (2020) pendidikan merupakan hak setiap warga negara, oleh karena itu negara wajib menyelenggarakan pendidikan dengan pengajaran. Dengan begitu, setiap warga negara dapat memperoleh pendidikan yang mereka butuhkan. Tingkat pendidikan yang tinggi atau rendah dapat mencerminkan kemajuan dan kemakmuran suatu bangsa. Suatu negara dapat menjadi negara maju atau negara berkembang dan bermartabat di mata dunia Internasional, dapat dilihat dari tingkat pendidikan warga negaranya. Setiap negara memiliki sistem pendidikan mereka sendiri yang disesuaikan dengan kepribadian dan tujuan nasional negara yang bersangkutan. Demikian juga Indonesia yang membentuk sistem pendidikan nasional dengan menetapkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Menurut Budyarti, (2014) pendidikan dan pengajaran merupakan persoalan yang cukup kompleks, sebab banyak hal yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor itu di antaranya adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama. Karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan cara atau metode dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Keberhasilan guru menyampaikan materi kepada peserta didik sangat tergantung pada model atau metode yang digunakan. Dalam konteks ini peserta didik diharapkan memiliki semangat dan mampu mengembangkan

potensinya secara optimal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPS.

Darmadi, (2017) model pembelajaran merupakan cara atau jalan yang ditempuh oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. model pembelajaran disebut juga sebagai strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan hal ini mendorong seorang pendidik untuk mencari metode yang tepat dalam menyampaikan materinya agar dapat diserap dengan baik oleh peserta didik. Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode mengajar.

Secara teoritis, salah satu peranan pendidik dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah sebagai penentu hasil pendidikan dengan mencetak peserta didik yang benar-benar menjadi manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman, bertaqwa, percaya diri, disiplin dan bertanggung jawab. Pendidik adalah faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Sehingga berhasil tidaknya pendidikan mencapai tujuan selalu dihubungkan dengan kiprah para pendidik. Oleh karena itu, usaha-usaha yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan hendaknya dimulai dari peningkatan kualitas pendidik. Pendidik yang berkualitas diantaranya adalah mengetahui dan mengerti peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran. Pendidik memiliki peran penting di dalam kelas untuk membantu peserta didik di dalam membangun sikap yang positif, membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong peserta didik agar mandiri dan ketepatan logika intelektual, serta menciptakan kondisi-kondisi agar pembelajaran berjalan dengan baik. Berdasarkan

hal tersebut, dapat dipahami bahwa peranan seorang pendidik penting dalam membantu peserta didik berperilaku positif, membantu peserta didik meningkatkan potensi yang dimiliki dan memotivasi peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Al-Qur'an surat Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Budyartati, (2014) hasil belajar merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi tersebut dapat dikenali melalui pengukuran dan penilaian sejumlah hasil belajar serta indikator hasil belajar yang diukur dan diamati. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik selama periode tertentu. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila peserta didik memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar dapat diketahui setelah pendidik melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik.

Menurut Hamalik, (2019) hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang

telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik. Keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya ketuntasan hasil belajar peserta didik yang nampak pada perubahan sebagai aspek yang diharapkan. Proses pembelajaran di madrasah merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik maupun lingkungan, dengan harapan akan terjadi perubahan pada diri peserta didik. Perubahan pada peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar yang semestinya dalam proses diupayakan pendidik dengan pendekatan dan model yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Huda, (2015) salah satu model pembelajaran adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang permainannya terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar, *Snowball Throwing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk peserta didik yang diharuskan menjawab soal, setelah itu peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok, dan anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke peserta didik yang lain selama durasi waktu yang ditentukan, selanjutnya masing-masing peserta didik menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya. Strategi ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada peserta didik serta dapat juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam materi tersebut.

Menurut Yuliati, (2015) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran dengan menggunakan model *snowball throwing* telah memperlihatkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada tahap siklus. Disimpulkan bahwa seluruh kegiatan perbaikan pengajaran ini semuanya telah menunjukkan keberhasilan dalam memberi pemahaman kepada para peserta didik secara tepat dan akurat. Manfaat yang secara langsung terlihat adalah sedikit jumlah para peserta didik yang belajarnya tidak tuntas. Ini disebabkan karena penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan model *snowball throwing* telah memperlihatkan peningkatan persentase peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran pada setiap siklus.

Menurut Ramlah, (2017) yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan ini disebabkan dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* peserta didik menjadi lebih aktif yang berarti peserta didik cenderung positif dalam mengikuti proses belajar mengajar yang diberikan oleh pendidik maupun dalam melakukan diskusi di dalam dan antar kelompoknya.

Parwanti, (2020) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Politik, Hukum, dan Budaya. Ciri khas Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*Integrate*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini bermakna bagi peserta didik sehingga penggolongan materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Melalui observasi awal pada tanggal 10 Agustus sampai 7 September 2023 di kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman. Selanjutnya ditemukan rata-rata hasil belajar berupa nilai penilaian harian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik MTsN 1 Kota Pariaman dengan kriteria tuntas (≥ 70) dan kriteria tidak tuntas (≤ 70) sedangkan rata-rata nilai peserta didik kelas VII.4 yaitu 60 dan kelas VII.5 yaitu 61, kriteria ketuntasan belajar peserta didik secara keseluruhan sebanyak 15 peserta didik dan kriteria tidak tuntas peserta didik sebanyak 17 peserta didik. Dari data nilai hasil belajar tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik masih rendah dan sebagian besar masih banyak yang belum tuntas. Berikut data rekapitulasi nilai harian kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman.



Tabel 1.1
Rekapitulasi Harian Kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai KKTP	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	Presentase %	Jumlah	Presentase %
VII.1	32	75	10	31%	22	68%
VII.2	32		15	46%	17	53%
VII.3	25		8	32%	17	68%
VII.4	31		15	48%	16	55%
VII.5	32		22	68%	10	31%
VII.6	32		16	50%	16	50%
VII.7	31		9	29%	22	70%
VII.8	32		15	46%	17	53%
VII.9	31		8	25%	21	67%
VII.10	31		12	38%	19	61%

Berdasarkan hasil wawancara pada 15 Januari, 2024 dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial Ibu Zelmi, S.Pd. di MTsN 1 Kota Pariaman konteks permasalahannya terdapat pada model pembelajaran yang dipakai oleh guru Ilmu Pengetahuan Sosial yang cenderung memakai model pembelajaran ceramah, yang berpusat pada penyampaian materi oleh pendidik dan peserta didik mendengarkan materi. Model tersebut menyebabkan peserta didik menjadi jenuh saat pembelajaran berlangsung sebagai akibatnya menciptakan peserta didik mengantuk dan tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik dan juga lebih sering menghafal terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 Februari, 2024 dengan salah satu peserta didik Muhammad Nazmi. Ilmu Pengetahuan Sosial dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan, hanya mendengarkan ceramah dari pendidik, kemudian mencatatnya sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan mengantuk. Ilmu Pengetahuan Sosial juga dianggap sebagai mata pelajaran yang banyak sekali

materinya, hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam penerimaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 Januari, 2024 dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial Ibu Zelmi, S.Pd. di MTsN 1 Kota Pariaman dan 22 Februari, 2024 dengan salah satu peserta didik Muhammad Nazmi dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Soisal di MTsN 1 Kota Pariaman belum terlaksana dengan baik, Dilihat dari segi pendidik, model pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran belum bervariasi. Apabila hal ini terus dibiarkan terjadi, maka dapat kita ketahui bahwa pembelajaran tersebut menjadi pasif, sehingga tujuan pembelajaran tersebut tidak akan tercapai secara optimal.

Oleh karena itu, perlu diuji cobakan juga Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card*, selama proses pembelajaran di MTsN 1 Kota Pariaman untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* ini belum pernah digunakan di MTsN 1 Kota Pariaman. Untuk itu, penulis ingin mengetahui sejauh mana Pengaruh Media *wordwall* terhadap hasil belajar Peserta Didik, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dari peneliti dan dapat diidentifikasi sebagai

berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif sehingga peserta didik kesulitan menerima pesan pembelajaran.
2. Kurang memperhatikan faktor pendekatan belajar saat mengajar.
3. Kurang mengkaitkan fenomena saat mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial dan tidak interaktif saat mengajar.
4. Rendahnya hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang bersifat konvensional
5. Kurangnya dorongan pendidik terhadap perkembangan berpikir peserta didik.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu dicantumkan batasan masalah dengan harapan hasil yang diperoleh nanti sesuai dengan apa yang dikehendaki. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan peneliti: yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: **Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman?** Agar lebih jelas dikelompokkan menjadi beberapa poin yaitu:

1. Bagaimanakah hasil belajar sebelum menggunakan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 1 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2024/2025 ?
2. Bagaimanakah hasil belajar setelah menggunakan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 1 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Apakah ada pengaruh Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 1 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2024/2025.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 1 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar pada peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

F. Manfaat Penelitian

Observasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat, baik bagi peneliti, sekolah, dan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa.

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dibuat dengan harapan dapat mentransformasikan pengetahuan kepada peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 1 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2024/2025, sehingga dapat menjadi acuan bagi peneliti ketika sudah terjun secara langsung dalam dunia pendidikan.

2. Bagi madrasah

Bagi sekolah penelitian ini diharapkan untuk digunakan sebagai bahan evaluasi atau petunjuk terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* di lembaga yang sudah diterapkan oleh Bapak/Ibu guru agar tercipta suatu proses pembelajaran yang efektif.

3. Bagi penelitian lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti lainnya yang sedang menjalankan penelitian serupa, sehingga memudahkan peneliti lain dalam melakukan proses penelitian.

G. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dimaksudkan untuk mendapatkan suatu gambaran yang jelas terhadap objek pembahasan, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami maksud dari pembahasan.

Huda, (2015) model kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang permainannya terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar, *Snowball Throwing* diterapkan dengan melempar segumpulan kertas untuk menunjuk peserta didik yang diharuskan menjawab soal, setelah itu peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok, dan anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke peserta didik yang lain selama durasi waktu yang ditentukan, selanjutnya masing-masing peserta didik menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya.

Flash Card merupakan salah satu media permainan yang diharapkan dapat menimbulkan kegembiraan dan dapat memberikan pengalaman menarik bagi peserta didik, sehingga dapat mengurangi atau menghilangkan kejenuhan peserta didik. Kartu juga merupakan media visual, karena kartu berisi materi ajar berupa gambar atau tulisan yang dapat dilihat.

Suhono (2022) Hasil berarti prestasi yang telah dicapai, sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Jadi dapat disimpulkan Hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh sesudah kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil belajar ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata kata amat baik, sedang, kurang dan amat kurang.

Parwanti, (2020) pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi,

Politik, Hukum, dan Budaya. Ciri khas Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*Integrate*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini bermakna bagi peserta didik sehingga penggolongan materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan peserta didik.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Menurut Amalia, (2023) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Pembelajaran adalah proses yang kompleks dan dinamis yang melibatkan berbagai faktor, termasuk siswa, guru, materi pelajaran, dan lingkungan belajar. Dalam konteks ini, model pembelajaran yang efektif harus dapat memenuhi kebutuhan dan minat siswa, serta memfasilitasi proses belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. model pembelajaran yang ideal harus memiliki beberapa karakteristik berikut:

- a) Student-Centered: Pembelajaran harus berfokus pada kebutuhan dan minat siswa, bukan hanya pada materi pelajaran. Aktif dan Interaktif: Pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, baik melalui diskusi, kerja kelompok, maupun kegiatan praktis.
- b) Kolaboratif: Pembelajaran harus memfasilitasi kerja sama antara siswa, guru, dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Inovatif dan Kreatif: Pembelajaran harus memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam proses belajar.

- d) Flexibel dan Adaptif: Pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, serta dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan belajar.

Menurut Amalia, (2023) Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Pembelajaran kooperatif adalah cara belajar yang melibatkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam cara belajar ini, siswa saling membantu dan berbagi informasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan, seperti:

- 1) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama
- 2) Membantu siswa memahami materi dengan lebih baik
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif
- 4) Membantu siswa mengembangkan kemampuan beradaptasi dan bekerja sama dalam tim

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dapat belajar dari satu sama lain dan mengembangkan kemampuan yang lebih luas. Guru dapat membantu memfasilitasi proses belajar dengan memberikan arahan dan dukungan yang tepat.

Menurut Suprijono, (2016) mengatakan model *snowball throwing* merupakan salah satu model kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk

bentuk yang lebih dipimpin oleh pendidik atau diarahkan oleh pendidik. Model pembelajaran Snowball adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar yang aktif dan interaktif. Model pembelajaran Snowball bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama. Model pembelajaran Snowball bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama.

Berikut adalah langkah-langkah dalam model pembelajaran Snowball:

- a) Pembentukan Kelompok: Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang.
- b) Pemberian Tugas: Guru memberikan tugas atau pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok.
- c) Diskusi Kelompok: Kelompok-kelompok melakukan diskusi untuk menjawab tugas atau pertanyaan yang diberikan.
- d) Presentasi: Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.
- e) Diskusi Kelas: Seluruh kelas melakukan diskusi untuk membahas hasil presentasi dari setiap kelompok.
- f) Pengembangan Ide: Siswa dapat mengembangkan ide-ide baru berdasarkan diskusi yang dilakukan.

Model pembelajaran Snowball memiliki beberapa kelebihan, seperti:

- 1) kemampuan berkomunikasi dan kerja sama
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif
- 3) Membantu siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih baik
- 4) Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar

Model pembelajaran Snowball juga memiliki beberapa kekurangan, seperti: Memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas. Memerlukan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama yang baik dari siswa. Dapat menimbulkan konflik dalam kelompok jika tidak ada kesepakatan.

Dalam keseluruhan, model pembelajaran Snowball dapat menjadi suatu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama.

Menurut Aris Shoimin, (2014) mengatakan *snowball throwing* adalah model pembelajaran kooperatif dimana diskusi kelompok dan interaksi antar peserta didik dari kelompok yang berbeda memungkinkan terjadinya saling *sharing* pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul dalam diskusi yang berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Aris Shoimin, (2014) memaparkan Langkah-Langkah Snowball :

- a) Pembentukan Kelompok: Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang. Kelompok ini dibentuk dengan

mempertimbangkan kemampuan dan kebutuhan siswa.

- b) Pemberian Tugas: Guru memberikan tugas atau pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok. Tugas ini harus relevan dengan materi pelajaran dan dapat memicu diskusi dan pemikiran kritis.
- c) Diskusi Kelompok: Kelompok-kelompok melakukan diskusi untuk menjawab tugas atau pertanyaan yang diberikan. Diskusi ini harus dipimpin oleh salah satu anggota kelompok dan diikuti oleh semua anggota kelompok.
- d) Penggabungan Kelompok: Setiap kelompok bergabung dengan kelompok lain untuk membahas dan menggabungkan hasil diskusi. Penggabungan ini dapat dilakukan dengan cara membagikan hasil diskusi kelompok ke kelompok lain.
- e) Presentasi: Hasil diskusi dan penggabungan kelompok dipresentasikan di depan kelas. Presentasi ini dapat dilakukan oleh salah satu anggota kelompok atau oleh semua anggota kelompok.

Komalasari, (2014) model *snowball throwing* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini menggali potensi kepemimpinan peserta didik dalam kelompok dan keterampilan membuat menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Pembelajaran dengan model *snowball throwing* merupakan salah satu modifikasi dari teknik bertanya yang menitikberatkan pada kemampuan merumuskan pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan yang menarik yaitu saling melemparkan bola salju

(snowball throwing) yang berisi pertanyaan kepada sesama teman. Dalam pembelajaran metode Snowball Throwing merupakan sebuah metode yang dimodifikasi dengan cara siswa menulis sebuah pertanyaan di dalam kertas, kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar ke siswa yang lainnya.

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

b. Pengertian Media *Flash Card*

Menurut Fitriyani, (2017) *flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Sedangkan menurut Budi Febriyanto, (2019) dilihat dari bentuknya *flashcard* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran Flash Card merupakan salah satu media permainan yang diharapkan dapat menimbulkan kegembiraan dan dapat memberikan pengalaman menarik bagi peserta didik, sehingga dapat mengurangi atau menghilangkan kejenuhan peserta didik. Kartu juga merupakan media visual, karena kartu berisi materi ajar berupa gambar atau tulisan yang dapat dilihat.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Snowball Throwing*

Menurut Suprijono, (2014) langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *Snowball Throwing* 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 peserta didik diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu 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 satu peserta didik ke peserta didik yang lain selama ± 15 menit.
- 6) Setelah peserta didik dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tertulis

dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian

7) Evaluasi

8) Penutup

Pembelajaran *Snowball Throwing* adalah metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis siswa. Dengan langkah-langkah yang sistematis, siswa dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih baik dan meningkatkan partisipasi dalam proses belajar.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Menurut Shoimin, (2014) kelebihan yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Shoimin sebagai berikut:

- 1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena peserta didik seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada peserta didik lain.
- 2) Peserta didik mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada peserta didik lain.
- 3) Membuat peserta didik siap dengan berbagai kemungkinan karena peserta didik tidak tahu soal yang dibuat temannya
- 4) Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 5) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena peserta didik terjun langsung dalam praktik.

Menurut Shoimin, (2014) kekurangan yang ditemukan dalam

pelaksanaan pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai berikut:

- 1) Sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai peserta didik hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat peserta didik biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
- 2) Ketua Kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk peserta didik mendiskusikan materi pelajaran.
- 3) Memerlukan waktu yang panjang.
- 4) Peserta didik yang nakal cenderung untuk berbuat onar.
- 5) Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh peserta didik.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis siswa. Namun, juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan, seperti memerlukan waktu yang lebih lama dan memerlukan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama yang baik dari siswa. Dengan memahami kelebihan dan kekurangan ini, guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan lebih efektif.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik, (2019) hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan

pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pulungan, (2017) hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Endang Sri Wahyuni, (2020) hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

Menurut Nurmala, (2014) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pengertian tersebut sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh Jihad, ia mengatakan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.

Definisi lain dikemukakan Sugiyono, (2016) hasil belajar ialah sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan

(*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar, yang dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dalam konteks model pembelajaran Snowball Throwing, hasil belajar dapat berupa:

- 1) Peningkatan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama
- 2) Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif
- 3) Peningkatan pemahaman konsep-konsep yang dipelajari
- 4) Peningkatan partisipasi siswa dalam proses belajar

Dengan demikian, hasil belajar dapat diukur dan dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Dari berbagai definisi yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar yang berupa perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Hasil belajar peserta didik tersebut merupakan gambaran keberhasilan peserta didik dalam proses belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik merupakan alat untuk mengetahui seorang peserta didik mengalami perubahan atau tidak dalam belajar.

b. Ciri-ciri Hasil Belajar

Menurut Suhono (2022), perubahan tingkah laku dalam diri seseorang dalam pengertian merupakan hasil belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- 6) Perubahan mencakup semua aspek tingkah laku.

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang disadari
- 2) Perubahan yang (berkesinambungan), bersifat kontinyu
- 3) Perubahan yang bersifat positif dan aktif
- 4) Perubahan yang bersifat fungsional
- 5) Perubahan yang bersifat permanen
- 6) Perubahan yang bertujuan dan terarah

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wahyuningsih (2020) Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, karena manusia dalam mencapai hasil belajar tidak hanya menyangkut aktivitas fisik saja, tetapi terutama sekali menyangkut kegiatan otak, yaitu berfikir, yang mempengaruhi hasil belajar menyangkut faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yang meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor non sosial dan faktor sosial.

- 1) Faktor intern, yaitu faktor dari dalam diri manusia itu sendiri

Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri Peserta Didik (intern) yang berpengaruh dalam meraih hasil belajar.

Adapun faktor intern tersebut adalah:

a) Faktor *Inteligensi* (Kecakapan)

Inteligensi atau kecakapan seseorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa juga diupayakan dengan latihan-latihan tertentu. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif *psikologis kognitif* adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah *afektif* (rasa) dan ranah *psikomotor* (karsa). Dua hal yang berkaitan dengan kecakapan kognitif yaitu menghafal prinsip-prinsip yang terkandung dalam materi, dan mengaplikasikan prinsip-prinsip materi. Dengan kecakapan ini Peserta Didik dapat memecahkan masalah belajar, dan permasalahan-permasalahan lain yang terjadi dalam kehidupan.

b) Faktor Minat dan Motivasi

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan terkait dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Peserta Didik mempunyai minat pada pelajaran tertentu akan senang mempelajarinya, sehingga akan memudahkan proses pembelajaran dan akan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sedangkan motivasi merupakan dorongan untuk berbuat sesuatu. Peserta Didik yang mempunyai motivasi kuat dalam belajar tentu

akan semangat belajar. Dan hal ini akan berpengaruh juga terhadap hasil yang akan dicapai.

c) Faktor Cara Belajar

Cara belajar adalah bagaimana seseorang melaksanakan belajar. Hal ini mencakup konsentrasi dalam belajar, usaha mempelajari kembali materi yang telah dipelajari, membaca dengan teliti dan berusaha menguasai dengan baik, selalu mencoba menyelesaikan dan berlatih mengerjakan soal.

2) Faktor Ekstern, yaitu faktor dari luar manusia

Selain dipengaruhi faktor dalam diri Peserta Didik, hasil belajar juga dipengaruhi faktor ekstern. Yang termasuk faktor ekstern ini yaitu :

- a) Faktor Lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.
- b) Faktor Instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, pendidik

Faktor di atas dapat menimbulkan hasil belajar peserta didik yang berbeda- beda. Interaksi antara motivasi belajar dan kesiapan belajar dapat meningkatkan hasil belajar jika dimanfaatkan secara optimal. Misalnya ketika peserta didik memiliki kecerdasan dalam pembelajaran tetapi tidak didukung dengan kesiapan belajar serta motivasi yang timbul baik dari dalam individu atau dari luar individu maka hasil yang akan dicapai tidak akan maksimal. Dapat disimpulkan bahwa variabel hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua macam faktor yaitu motivasi belajar dan kesiapan belajar.

d. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Menurut Effendi, (2016) bentuk-bentuk hasil belajar dan penjabarannya :

a) Aspek kognitif

Aspek yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.

b) Aspek Afektif

Aspek yang berisi perilaku- perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Ranah ini terdiri dari tujuh jenis perilaku, yaitu:

- (1) Penerimaan; yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- (2) Partisipasi; yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- (3) Penilaian dan penentuan sikap; yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- (4) Organisasi; yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- (5) Pembentukan pola hidup; yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis,

mensintesis, dan mengevaluasi informasi. Domain afektif meliputi kemampuan memiliki sikap, minat, motivasi, dan perilaku yang sesuai dengan norma dan nilai. Domain psikomotor meliputi kemampuan melakukan sesuatu dengan baik dan benar, tepat, cepat, dan seimbang. Dengan demikian, hasil belajar dapat diukur dan dievaluasi dalam tiga domain tersebut untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

e. Indikator Hasil Belajar

Menurut Ricardo, (2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental, *movement*, *generic movement*, *ardivative movement*, *crative*, *movement*.

Menurut Graham, (2017) indikator hasil belajar adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

Menurut (Muhibbin, 2011) indikator hasil belajar siswa diantaranya:

- 1) Ranah Kognitif.

Terdapat beberapa indikator dalam ranah ini yaitu ingatan, pemahaman,

penerapan, dan menganalisa. Setiap indikator memiliki kata kerja operasional yang berbedabeda di antaranya:

a) Ingatan

1. Dapat mengulang kembali
2. Dapat menyebutkan kembali
3. Pemahaman
4. Dapat menjelaskan kembali
5. Dapat menyimpulkan dengan bahasa sendiri
6. Dapat membandingkan contoh yang diberikan guru dengan contoh yang dirasakan siswa

b) Menerapkan

1. Dapat mensimulasikan hasil pembelajaran di kehidupan
2. Dapat memodifikasi materi
3. Dapat mengklasifikasi materi ataupun contoh di kehidupan sehari-hari

c) Menganalisa

1. Dapat memecahkan masalah yang ada
2. Dapat menemukan masalah atau contoh nyata
3. Dapat mengkorelasikan materi dengan contoh nyata di kehidupan siswa

- 2) Ranah afektif mencakup beberapa indikator yaitu, penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. Berikut kata kerja operasional yang terdapat dalam setiap indikator:

- a) Siswa dapat menunjukkan menerima dan menolak masukan
 - b) Bagaimana siswa dapat menghargai sebuah perbedaan dengan mengagumi, dan menganggap sebuah pendapat itu berharga
Bagaimana siswa dapat meyakini
 - c) Bagaimana siswa dapat menerapkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
- 3) Ranah psikomotorik, mencakup beberapa indikator yaitu, keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

Indikator hasil belajar adalah ukuran atau kriteria yang digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, pemahaman, dan aplikasi. Indikator ini digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan untuk memantau kemajuan belajar siswa, sehingga dapat diidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Musyarifa, (2021) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah perpaduan/itegrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, geografi, ekonomi, ejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi) dan humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah.

Pedoman IPS-IKIP Surabaya mengemukakan bahwa IPS adalah bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah human relationship hingga benar-benar

dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Penyajiannya harus merupakan bentuk terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, dan disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah-sekolah.

A. Lubis, (2018) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *social studies*. Bahwa *social studies* merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam perakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah dan perguruan tinggi. Bila dianalisis dengan cermat bahwa pengertian *social studies* mengandung hal-hal sebagai berikut :

- a. *Social studies* merupakan turunan dari ilmu-ilmu sosial
- b. Disiplin ini dikembangkan untuk memenuhi tujuan pendidikan pada tingkat persekolahan maupun tingkat perguruan tinggi.
- c. Aspek-aspek dari masing-masing disiplin ilmu sosial itu perlu diseleksi sesuai dengan tujuan tersebut .

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa IPS adalah mata pelajaran atau bidang studi yang merupakan paduan dan integrasi ilmu-ilmu sosial yang dikemas dengan materi yang sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari untuk tujuan instruksional di sekolah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. IPS memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang pentingnya memahami gejala dan masalah sosial, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan

menyelesaikan masalah sosial. Dalam proses pembelajarannya, IPS menggunakan pendekatan yang berorientasi pada pemecahan masalah dan pengembangan kemampuan berpikir kritis, sehingga siswa dapat menjadi warga negara yang aktif dan berpartisipasi dalam memecahkan masalah sosial di masyarakat.

Pembelajaran IPS SMP merupakan keterpaduan materi geografi, sosiologi, ekonomi, sejarah. Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang memungkinkan Peserta Didik bersama-sama menggali, menemukan konsep dan prinsip secara *holistik* dan *otentik*, tujuan pembelajaran IPS meliputi pengembangan kemampuan intelektual yang meliputi pemahaman disiplin ilmu, berpikir disiplin ilmu dan kemampuan prosedural

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Musyarofa, (2021) menyatakan bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum yaitu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi dalam Masyarakat yang demokratis.

Menurut Widodo dkk., (2023) Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, menurut. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata

pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial. Menurut Eliana dan Mardawani (2021), secara garis besar tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terbagi dalam dua hal penting, yaitu:

- 1) Pembinaan warga Negara Indonesia atas dasar moral Pancasila/UUD 1945, nilai-nilai dan sikap hidup yang dikandung oleh Pancasila/UUD 1945 secara sadar dan intensif ditanamkan kepada Peserta Didik sehingga terpupuk kemauan dan tekad untuk hidup bertanggungjawab demi keselamatan diri, bangsa, negara dan tanah air.
- 2) Sikap sosial yang rasional dalam kehidupan. Untuk dapat memahami dan selanjutnya mampu memecahkan masalah-masalah sosial yang memerlukan pandangan terbuka dan rasional. Dengan berani dan sanggup melihat kenyataan yang ada, akan terlihat segala persoalan dan akan dapat ditemukan jalan memecahkannya. Termasuk pula kenyataan menurut sejarah perjuangan bangsa bahwa Pancasila adalah falsafah hidup yang menyelamatkan bangsa dan menjamin kesejahteraan hidup kita bersama.

Pendidikan IPS sangat ditentukan oleh usaha mengorganisasikan dan mengembangkan substansi ilmu-ilmu sosial secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan dari pendidikan. Pendidikan IPS bukan hanya mengaitkan konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, namun juga menghubungkan dengan masalah-masalah kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan bagaimana cara menghadapi permasalahan tersebut

c. Fungsi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Riska Aulia, (2023) fungsi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk memberikan kepada peserta didik informasi tentang segala sesuatu yang menyangkut peri-kehidupan manusia dalam lingkungannya. Fungsi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

d. Nilai-Nilai dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1) Nilai Edukatif

Menurut Eliana dan Mardawani (2021), Nilai edukatif diartikan sebagai batasan segala sesuatu yang mendidik ke arah kedewasaan, bersifat pemahaman akan segala yang baik maupun buruk yang diperoleh oleh seseorang setelah melalui proses pendidikan.

Peningkatan pemahaman akan teori dan kajian Pembelajaran IPS, maka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penalaran sosial dan kemampuan pemecahan masalah sosial. Hal ini sesuai dengan bahan kajian IPS yang menyajikan fakta, konsep, dan generalisasi sesuai dengan permasalahan sosial dalam relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPS perlu mengangkat persoalan sosial baik di sekitar lingkungan pendidik maupun peserta didik, dan hal ini akan membentuk adanya kemampuan penalaran sosial dalam diri peserta didik. Setelah peserta didik mengalami peningkatan penalaran sosial maka akan terbangun juga kemampuan pemecahan masalah sosial dan inilah yang menjadi tujuan utama pembelajaran IPS. Melalui pendidikan IPS maka perasaan, pengetahuan,

penghayatan, sikap, kepedulian, tanggungjawab sosial terus ditingkatkan. IPS perlu menggiring peserta didik pada kemampuan analisis pada beberapa pokok persoalan di antaranya ketimpangan sosial, penderitaan orang lain, perilaku yang menyimpang dari nilai dan norma.

Pembelajaran IPS merupakan perwujudan tingkah laku dalam perbuatan sehari-hari. Pemecahan persoalan sosial perlu menjadi tugas dan tanggungjawab semua pihak karena seiring berjalannya waktu, pergeseran cara pandang masyarakat seringkali kita temukan memudahkan nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong dalam masyarakat Indonesia.

Melalui pembelajaran IPS yang didapatkan di bangku sekolah perlu menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman sosial Peserta Didik di kehidupan sehari-hari. Nilai peduli sosial, kepekaan sosial perlu dibangun di ruang kelas sehingga ini akan menjadi IPS syarat akan nilai-nilai hidup sebagai bekal Peserta Didik berinteraksi sosial di lingkungannya.

Nilai edukatif yang didapatkan Peserta Didik di kelas perlu diwujudkan dalam tindakan kerja sama, gotong royong, dan saling tolong menolong akan mendapatkan keberhasilan pembelajaran IPS dalam pencapaian tujuannya. Pelaksanaan nilai kehidupan praktis sehari-hari akan membentuk Peserta Didik mampu melaksanakan kerja sosial.

2) Nilai Praktis

Nilai praktis adalah nilai yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari nilai instrumental dalam kehidupan yang lebih nyata. Dengan demikian, Nilai Praktis merupakan pelaksanaan secaranyata dari nilai-nilai dar dan nilai

instrumental. Nilai praktis dalam pembelajaran IPS diartikan sebagai nilai praktis dalam relevansinya dengan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran IPS yang disajikan di ruang kelas, jangan hanya menekankan pada teori hafalan dan konseptual teoretis saja, tetapi perlu menekankan pada nilai praktis bagi pelaksanaan dalam kebermaknaan kehidupan sosial sehari-hari.

Secara praktis nilai-nilai Pembelajaran IPS dalam kehidupan sosial Peserta Didik sehari-hari dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Peserta Didik dapat diajak mencermati lingkungan sekitar dan memunculkan ide dan gagasan terkait dengan masalah tersebut.

Penyajian dalam pembelajaran IPS yang menarik terkait dengan kehidupan sehari-hari memiliki nilai praktis yang mudah diaplikasikan, maka akan menggiring pada kemampuan memprediksi masa depan. Dalam proses pembelajaran IPS dewasa ini tentu sangat di sarankan adanya penggunaan persoalan-persoalan kontekstual sehari-hari dengan pendekatan pembelajaran yang relevan.

3) Nilai Teoritis

Menurut Eliana dan Mardawani (2021) Nilai teoritis dalam IPS diartikan sebagai upaya pembinaan Peserta Didik untuk mengembangkan kemampuan nalar dan analitis sesuai dengan kerangka teori, fakta, dan data.

Peserta Didik dibina dikembangkan daya nalarnya ke arah dorongan mengetahui sendiri kenyataan (*sense of reality*) dan dorongan menggali

sendiri di lapangan (*sense of discovery*) serta kemampuan menyelidiki dan meneliti dengan mengajukan berbagai pernyataan (*sense of inquiry*) mereka dibina serta dikembangkan

4) Nilai Filsafat

Menurut Eliana dan Mardawani (2021) Nilai filsafat diartikan sebagai kemampuan untuk melakukan refleksi dan terhadap eksistensinya dalam melaksanakan peranannya di masyarakat dengan harapan dapat menumbuhkan kesadaran Peserta Didik selaku anggota masyarakat dan sebagai anggota negara. Pembahasan ruang lingkup IPS secara bertahap dan keseluruhan sesuai dengan perkembangan kemampuan peserta didik, dapat mengembangkan kesadaran Peserta Didik selaku anggota masyarakat atau selaku makhluk sosial. Melalui proses yang demikian, Peserta Didik dikembangkan kesadaran dan penghayatannya terhadap keberadaannya di tengah-tengah masyarakat, bahkan juga di tengah-tengah alam semesta ini.

e. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi dalam kajian Pembelajaran IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila materi Pembelajaran IPS didesain secara terpadu. Materi Pembelajaran IPS adalah materi-materi yang otentik, seperti masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta tuntutan dunia global. Ciri utama pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) IPS berusaha menautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.

- 2) Penelaahan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif.
- 3) Mengutamakan peran aktif Peserta Didik melalui proses belajar *inquiri* agar Peserta Didik mampu berpikir kritis, rasional, dan *analitis*.
- 4) IPS menghayati hal-hal, arti, dan penghayatan hubungan antarmanusia
- 5) Berusaha untuk memuaskan Peserta Didik yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat Peserta Didik dan masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.

Karakteristik pembelajaran IPS mengutamakan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sosial yang fakta atau *real* untuk menelaah suatu masalah-masalah dalam kehidupan bermasyarakat sesuai pengalaman permasalahan di kehidupan sehari-hari peserta didik, baik berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya, dan lain-lain. Karakter pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari mata pelajaran lainnya. Pembelajaran IPS memiliki karakter yang berorientasi pada pemecahan masalah dan pengembangan kemampuan berpikir kritis, sehingga siswa dapat menganalisis dan menyelesaikan masalah sosial yang kompleks. Selain itu, pembelajaran IPS juga memiliki karakter yang berfokus pada pengembangan kemampuan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan berempati, sehingga siswa dapat menjadi warga negara yang aktif dan berpartisipasi dalam memecahkan masalah sosial di masyarakat.

Menurut Widodo dkk (2023). Karakteristik dalam pembelajaran IPS merupakan teori bagaimana membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir

kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapi oleh peserta didik.

Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu merangsang dan merencanakan pembelajaran IPS sedemikian rupa melalui pemahaman konsep dengan memperhatikan prinsip dan karakteristik dalam pembelajaran IPS itu sendiri sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai.

B. Kajian Relevan

Kajian relevan adalah kajian penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan pedoman bagi penulis dalam penulisan skripsi. Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

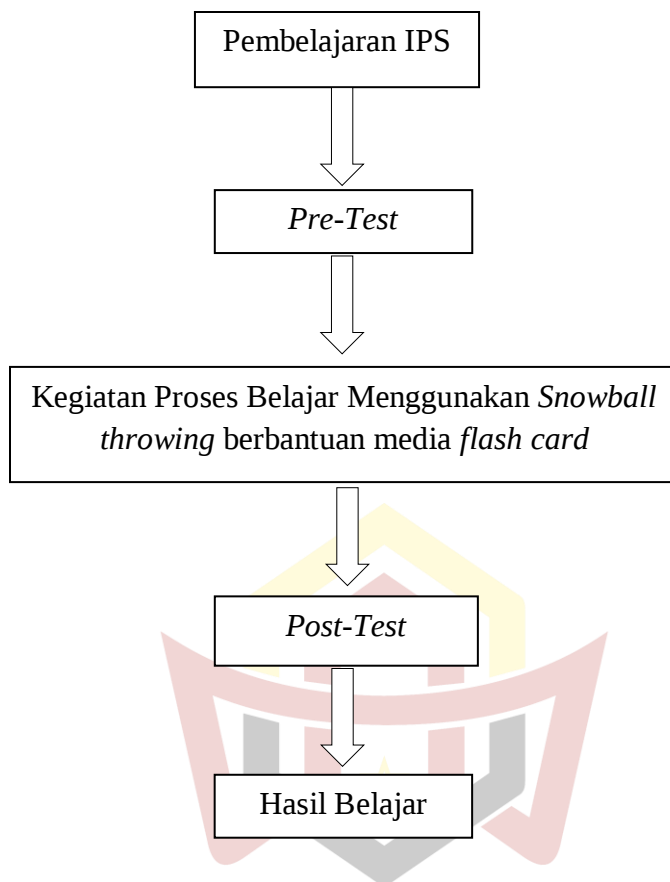
- a. Leny Marlina, (2015) “Peningkatan sikap sosial dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar melalui model pembelajaran *Snowball Throwing*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sikap sosial dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS melalui model *Snowball Throwing*. Persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *Snowball Throwing* dan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi-experiment*. Sedangkan perbedaanya dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat yang digunakan, dimana penelitian tersebut menggunakan variabel terikat peningkatan sosial, sedangkan penulis menggunakan variabel terikat hasil belajar peserta didik.

- b. Safriansyah, (2018) telah melakukan penelitian tentang “pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar PKn peserta didik kelas IV SD Inpres Perumnas 3 Kota Makassar”, dijelaskan bahwa metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik jenuh di dalam kelas. Pendidik menggunakan model konvensional, sehingga hasil belajar masih tergolong rendah pada mata pelajaran PKn, peserta didik lebih memilih membuka buku pelajaran yang lain saat belajar. Setelah peneliti melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* memperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 76,5 dan kelas kontrol yaitu 67,13. Persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *Snowball Throwing* dan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi-experiment*. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang digunakan, dimana penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran PKN, sedangkan penulis menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- c. Febriyanto & Yanto, (2019) telah melakukan penelitian tentang “Penggunaan *media Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, dijelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *media Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN I Pesanggrahan. Persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *media Flash Card*. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan yang digunakan,

dimana penelitian yang digunakan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif sedangkan penulis melakukan penelitian dengan metode kuantitatif

- d. Supriyandi dkk, (2019) telah melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V”, dijelaskan bahwa Kepraktisan media *flash card* mencapai 93% (sangat praktis). Hasil belajar kognitif siswa menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 91%. Pada aspek afektif, 24% siswa berada dalam kategori "Baik Sekali", 64% dalam kategori "Baik", dan 9% dalam kategori "Cukup Baik". Pada aspek psikomotor, 67% siswa berada dalam kategori "Baik" dan 36% dalam kategori "Cukup Baik". Persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *Flash Card*. Sedangkan perbedaanya dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan yang digunakan, dimana penelitian yang digunakan menggunakan metode pengembangan sedangkan penulis melakukan penelitian dengan metode kuantitatif

C. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiono, (2018) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban yang empirik.

Pada penelitian diatas ditemukan dua hipotesis, yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nol, yakni sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di kemukakan sebelumnya, penelitian ini mengarah kepada penelitian kuantitatif. Ismail, (2018) menyatakan Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menghubungkan atau membandingkan satu variabel dengan variabel lain, data yang dihasilkan bersifat numerik atau data melalui tes dan non tes, analisis data menggunakan statistika, dan hasil penelitian atau kesimpulan dapat mewakili populasi

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen atau Quasi Eksperimen. Siyoto, (2015) menyatakan Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang sistematis, terencana, terstruktur, jelas dari awal hingga akhir penelitian. “Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk memprediksi keadaan yang dapat di capai melalui eksperimen yang sebenarnya dan tidak ada manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan”

2. Desain Penelitian

Desain penelitian secara luas mengandung makna seluruh proses yang dibutuhkan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Secara sempit desain penelitian diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data, dengan adanya desain peneliti mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antara variabel yang ada

dalam konteks penelitian dan apa yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one grub pretest-posttest design*. Menurut Wada (2024) *one grub pretest-posttest design* merupakan sebuah desain penelitian dimana partisipan akan diberikan pretest sebelum diberikan *treatment*/perlakuan dan *posttest* sesudah menerima perlakuan/posttest. Dalam rancangan penelitian ini ada satu kelompok objek yaitu kelas eksperimen.

Untuk jelasnya, desain penelitian tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
One grub pretest-posttest design

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan:

X = *Treatment* yang diberikan

O_1 = Hasil *Pre-test*

O_2 = Hasil *Post-test*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTsN 1 Kota Pariaman, Kecamatan Pauh Barat bagian Tengah, Provinsi Sumatra barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, pada bulan Januari- Februari tahun 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono, (2017) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya manusia tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman dengan jumlah 315 orang peserta didik. Distribusi kelasnya sebagai berikut:

Tabel 3.2
Distribusi Populasi

No	Kelas	Peserta Didik
1.	VII.1	32
2.	VII.2	32
3.	VII.3	25
4.	VII.4	31
5.	VII.5	32

6.	VII.6	32
7.	VII.7	31
8.	VII.8	32
9.	VII.9	31
10.	VII.10	31
Total		309

Sumber : Tata Usaha MTsN 1 Kota Pariaman

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Sampel diambil dari bagian populasi. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu Teknik *Random Sampling*. Menurut Riyanto & Hatmawan, (2020) Teknik *Random Sampling* adalah pengambilan sampel secara random, dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Riyanto & Hatmawan, (2020) Cara yang digunakan yaitu dengan cara undian, cara ini dilakukan sebagaimana melakukan undian, yaitu dengan melakukan pendataan terhadap semua populasi kemudian populasi yang sudah didata ditulis dalam sebuah kertas kecil dan ditaruh dalam satu tempat, lalu untuk kebutuhan sampel diambil satu persatu secara acak. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu seluruh kelas VII.4 yang ada di MTS N 1 Kota Pariaman.

Tabel 3.3
Sampel Kelas Penelitian

Kelas	Total Peserta didik	Keterangan
VII 4	32	Kelas eksperimen

D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang dapat diamati, ditetapkan oleh peneliti

untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulan (Ismail, 2018). Penelitian ini memiliki memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

1. Variabel terikat menurut Sugiyono, adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar IPS.
2. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen terikat (Sugiyono, 2015). variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Flash Card*.

E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Teknik pengumpulan data adalah langkah utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data, jika peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar (Sriyanti, 2019). Untuk memperoleh data yang diperhatikan maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Pretest

Pretest dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar di mulai untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menerima pelajaran yang akan dipelajari pemberian tes dalam bentuk materi ajar.

b. Posttest

Posttest dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar di lakukan untuk

mengetahui kemampuan anak didik dalam menerima pelajaran yang telah diajarkan (Arikunto, 2014).

2. Instrumen Pengumpulan Data

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

Lembar tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik melalui media *Flash Card*, sehingga memudahkan peneliti dalam memperoleh informasi tentang proses dan pencapaian hasil belajar tersebut. Penelitian ini menggunakan lembar tes yang berfungsi sebagai alat tes yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik. Untuk mendapatkan hasil tes yang baik dilakukan langkah berikut:

a) Membuat Kisi-Kisi tes

Dalam pembuatan kisi-kisi soal tes harus disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS disesuaikan dengan Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti, dan Materi

b) Menyusun tes berdasarkan kisi-kisi tes

Setelah kisi-kisi soal selesai dibuat, maka selanjutnya adalah menyusun soal-soal tes hasil belajar

c) Melakukan Uji coba tes

Sebelum tes diberikan kepada kelas sampel, tes diuji cobakan dulu diluar kelas sampel yakni kelas VII. 3. Tujuan uji coba tes adalah untuk melakukan analisis butir soal agar didapat butir soal yang baik ditinjau dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda. Adapun tujuannya yaitu:

- 1) Memperbaiki pertanyaan-pertanyaan yang kurang jelas maksudnya.
 - 2) Memperbaiki pertanyaan-pertanyaan yang menimbulkan jawaban yang dangkal
 - 3) Memperbaiki kata-kata yang terlalu asing, atau yang menimbulkan kecurigaan.
 - 4) Menambahkan item yang sangat perlu atau meniadakan item yang ternyata tidak relevan dengan tujuan penelitian.
- d) Analisi soal tes uji coba
- Setelah uji coba tes dilakukan dan hasilnya sudah didapatkan maka langkah berikutnya melakukan analisis item untuk melihat apakah soal yang dibuat sudah baik atau tidak
- e) Menetapkan tes akhir

Setelah dilakukan uji coba tes dan analisis data (uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda), selanjutnya ditetapkanlah tes akhir untuk menguji hasil belajar. Tes ini digunakan di dalam *pre-test* dan *post-test*

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengukuran data yang reliabel salah satu syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam penelitian. Reliabilitas data penelituian sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Agar hasil penelelitian dapat dipercaya salah satu syaratnya adalah data

penelitian tersebut harus reliabel. Realibilitas menunjukkan sejauh mana pengukuran data dapat diukur secara tepat dan jelas. Pengukuran di bidang ilmu alam pada umumnya reliabilitas pengukurannya cukup baik karena alat ukurnya yang relatif baik.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih memiliki validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen itu mampu mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2013). Pengujian validitas pada instrument soal menggunakan rumus point biserial, yaitu:

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Angka Indeks korelasi point biserial

M_p = Mean skor yang dicapai oleh peserta tes yang menjawab betul, yang sedang dicari korelasinya dengan tes secara keseluruhan

M_t = Mean skor total, yang berhasil dicapai oleh seluruh peserta tes

SD_t = Deviasi standar total

P = Proporsi peserta tes yang menjawab betul terhadap butir soal yang sedang dicari korelasinya dengan tes secara keseluruhan

Q = Proporsi subjek yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Sebelum dilaksanakan *Pre-test* dan *Post-test* terlebih dahulu dilaksanakan uji coba tes kepada Peserta Didik diluar kelas yang akan diteliti yakni kelas VII.3, diperoleh hasil dari uji coba validitas sebagai berikut :

Tabel 3.4
Hasil Perhitungan Uji Validitas

Kategori Soal	Nomor	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,16,17,18,19,20,23,24,25,26,27,28,29,30	25
Tidak Valid	10,14,15,21,22	5

Berdasarkan hasil validitas soal pada tabel 3.4, soal yang valid berjumlah 30 soal dan soal yang tidak valid berjumlah 5 soal.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah Suatu test dikatakan dapat dipercaya apabila memberikan hasil yang sama saat digunakan berkali-kali dan pada situasi yang berbeda-beda. Untuk mencari reliabilitas instrumen tes bentuk objektif tes dapat digunakan rumus *Kuder Richardson* (K-R 20), sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) + \frac{S^2 - \sum pq}{S^2}$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

p = Proporsi Proporsi subjek yang menjawab butir soal dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab butir soal dengan salah ($q= 1-p$)

$\sum pq$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p dan q

N = Banyaknya peserta tes

St = Standar Deviasi dari skor tes

Kriteria yang digunakan untuk melihat reliabilitas tes adalah seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3.5
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefesien Korelasi	Interpretasi
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Cukup
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat tinggi

Sumber: Sugiyono, 2013

Setelah dilakukan uji realibilitas dengan menggunakan KR-20, hasil realibilitas tes yaitu 0,870. Berdasarkan kriteria reliabilitas tes tersebut, maka reabilitas tes sangat tinggi, dan dapat menunjukkan soal tes yang dapat dipercaya.

Tabel 3.6
Hasil Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,870	30

G. Tingkat Kesukaran dan Daya Beda

1. Tingkat Kesukaran

Menurut Bagiyono, (2017) tingkat kesukaran butir soal artinya mengkaji butir-butir soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh butir-butir soal yang termasuk kategori mudah, sedang, dan sukar. Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dari kesanggupan atau kemampuan peserta didik dalam menjawab butir soal, bukan dilihat dari segi pengajar dalam melakukan analisis pada saat penyusunan soal. Untuk menghitung tingkat kesukaran soal digunakan rumus:

$$P = \frac{B}{J^s}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya Peserta Didik yang menjawab soal dengan benar

Js = Jumlah seluruh peserta tes

Kriteria yang digunakan untuk melihat indeks kesungkar soal adalah seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3.7
Klasifikasi Koefisien Kesungkar Soal

Interval	Kriteria
0,00- 0,30	Terlalu Sungkar
0,30- 0,70	Sungkar
0,70 – 1,00	Terlalu Mudah

Sumber: Anas, 2016

Hasil analisis indeks kesungkar soal tes uji coba dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Tingkat Kesungkar

Kriteria Soal	Nomor Soal	Jumlah
Sungkar	2,4,5,6,7,11,12,13,16,17,18,19, 22,24,25,26,27,28,30	19
Terlalu Mudah	1,3,8,9,10,14,15,20,21,23,29	11

Berdasarkan hasil analisis 30 butir soal yang telah diuji cobakan, ditemukan indeks kesukaran soal tes yaitu 19 butir soal tergolong sungkar, 11 butir soal tergolong Terlalu Mudah.

2. Daya Beda

Menurut Nuryadi, (2017) daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Salah satu tujuan analisis daya pembeda butir soal adalah untuk menentukan mampu tidaknya suatu butir soal

membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menentukan daya pembeda adalah sebagai berikut :

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan :

D = Daya beda

J_A = Banyak peserta kelompok atas

J_B = Banyak peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

Untuk menginterpretasi hasil analisis dengan ketentuan menurut Anas Sudijono sebagai berikut:

Tabel 3.9
Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Interval	Kriteria
0,00 - 0,20	Lemah Sekali
0,20 - 0,40	Cukup
0,40 - 0,70	Baik
0,70 - 1,00	Baik sekali
Bertanda Negatif	Jelek Sekali

Sumber. Anas, 2016,

Hasil analisis daya pembeda soal pada uji coba soal dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.10
Kriteria Daya Pembeda Soal

Kategori Soal	Nomor Soal	Jumlah
Lemah Sekali	2,3,4,9,10,15,21,22,25	9

Cukup	1,8,11,12,13,20,29,	7
Baik	5,6,7,16,17,18,19,23,26,27,28,30	12
Baik Sekali	24	1
Jelek Sekali	14	1

Berdasarkan hasil analisis 30 butir soal yang telah diuji cobakan, ditemukan daya pembeda soal yaitu , 9 butir soal tergolong lemah sekali, 7 butir soal tergolong cukup, 12 soal tergolong baik, 1 butir soal tergolong baik sekali, dan 1 butir soal tergolong jelek sekali.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Untuk melakukan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan uji-t atau bisa juga menggunakan program SPSS versi 20. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Rumus *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut :

$$KD = 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD = jumlah *Kolmogorov-Smirnov*

n_1 = jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data dikatakan tidak normal

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians harus digunakan untuk menilai apakah sampel yang dikumpulkan dari populasi yang sama memiliki varians yang selaras atau tidak.

Adapun rumus yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S1^2}{S2^2}$$

Keterangan :

F = Homogenitas

S_1^2 = Varian terbesar

S_2^2 = Varian terkecil

Pengujian homogenitas membutuhkan hal-hal berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak bersifat homogen

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan distribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample t-test*. *Paired samples t-test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. *Paired*

sample t-test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. *Paired Sample t test* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{d}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

d = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N = Jumlah sampel

Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan tingkat signifikansi 0,05. kriteria pengambilan keputusannya adalah:

T tabel > T hitung = Ha diterima atau Ho ditolak

T tabel < T hitung = Ha ditolak atau Ho diterima

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman, yang mana hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol dikarenakan penelitian ini berfokus untuk mengungkapkan seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS di kelas eksperimen tersebut. Adapun kelas yang terpilih menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII 4. Data hasil IPS Peserta Didik diperoleh dari sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan dengan berupa soal pilihan ganda (*Post-test*). Jadi yang menjadi perbandingan untuk mengetahui pengaruh, Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* ini dilihat dari hasil *pre-test* dan hasil *post-test* dengan pokok pembahasan yang sama yaitu Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya

1. Gambaran Hasil *Pre-test*

Untuk mendapatkan gambaran hasil *pre-test* pada kelas Eksperimen yaitu VII.4 di MTsN 1 Kota Pariaman dengan Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* dilakukan dengan memberikan soal tes. Yang mana soal tes tersebut sebanyak 25 butir soal dengan jumlah responden sebanyak 31 Peserta Didik. Langkah awal untuk mengklasifikasikan nilai hasil

belajar *pre-test* tersebut dengan mencari nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh pada tes tersebut.

Selanjutnya dengan menetapkan skala interval dengan mengurangi nilai tertinggi dan nilai terendah, hasil pengurangan ditambah satu, selanjutnya hasil yang diperoleh dibagi empat yaitu sebagai jalur skala yang dibutuhkan.

Adapun rumus untuk mencari kelas interval tersebut yaitu sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Interval} &= \frac{(\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}) + 1}{4} \\ &= \frac{(72 - 44) + 1}{4} \\ &= 7,25 = 7\end{aligned}$$

Untuk mengetahui distribusi frekuensi hasil *pre-test* dilakukan dengan cara membagi frekuensi dengan banyaknya individu (n) dikali seratus.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pre-test*

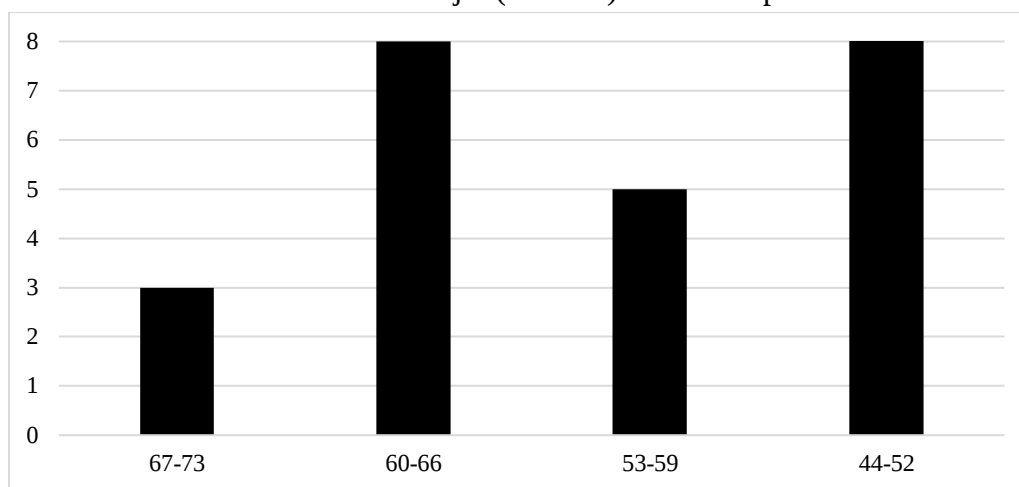
Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	67-73	3	9,67%
Tinggi	60-66	8	25,80%
Rendah	53-59	5	16,12%
Sangat Rendah	44-52	15	48,38%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas diperoleh subjek yang terdiri atas kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *pre-test* sangat tinggi yaitu 3 orang ditaraf 9,67%, di kategori tinggi berjumlah 8 orang ditaraf 25,80%, kategori rendah berjumlah 5 orang dengan taraf 16,12%, sedangkan dalam kategori sangat rendah berjumlah 15 orang di taraf 48,38% Bila dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat mean sebesar 55,22. Hasil ini jika di klasifikasikan dengan hasil *pre-test* kelas

eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas VII.3 di MTsN 1 Kota Pariaman, rata-rata tinggi yaitu berkisar pada interval 53-59.

Untuk lebih mudah membandingkan distribusi frekuensi tersebut dapat dilihat pada histogram di bawah ini

Grafik 4.1
Hasil Belajar (*Pre-test*) Kelas Sampel



2. Gambaran Hasil *Post-test*

Untuk mendapatkan gambaran hasil *post-test* pada kelas Eksperimen yaitu VII.4 di MTsN 1 Kota Pariaman dengan Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* dilakukan dengan memberikan soal tes. Yang mana soal tes tersebut sebanyak 25 butir soal dengan jumlah responden sebanyak 31 Peserta Didik. Langkah awal untuk mengklasifikasikan nilai hasil belajar *post-test* tersebut dengan mencari nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh pada tes tersebut.

Selanjutnya dengan menetapkan skala interval dengan mengurangi nilai tertinggi dan nilai terendah, hasil pengurangan ditambah satu, selanjutnya hasil yang diperoleh dibagi empat yaitu sebagai jalur skala yang dibutuhkan.

Adapun rumus untuk mencari kelas interval tersebut yaitu sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Interval} &= \frac{(\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}) + 1}{4} \\ &= \frac{(96 - 64) + 1}{4} \\ &= 8,25 = 8\end{aligned}$$

Untuk mengetahui distribusi frekuensi hasil *pre-test* dilakukan dengan cara membagi frekuensi dengan banyaknya individu (n) dikali seratus.

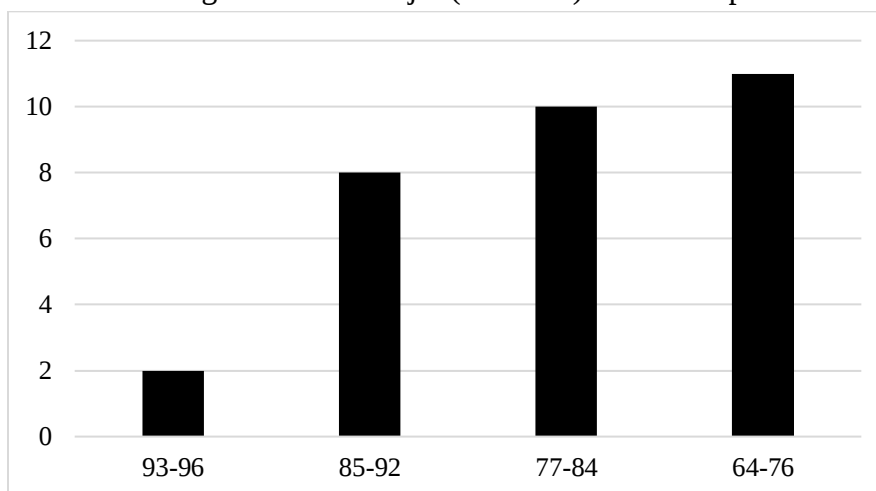
Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pre-test*

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	93-96	2	6,45%
Tinggi	85-92	8	25,80%
Rendah	77-84	10	32,25%
Sangat Rendah	64-76	11	35,48%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas diperoleh subjek yang terdiri atas kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *pre-test* sangat tinggi yaitu 2 orang ditaraf 6,45%, di kategori tinggi berjumlah 8 orang ditaraf 25,80%, kategori rendah berjumlah 10 orang dengan taraf 32,25%, sedangkan dalam kategori sangat rendah berjumlah 11 orang di taraf 35,48% Bila dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat mean sebesar 81,67. Hasil ini jika di klasifikasikan dengan hasil *post-test* kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas VII.4 di MTsN 3 Kota Pariaman, rata-rata rendah yaitu berkisar pada interval 77-84.

Untuk lebih mudah membandingkan distribusi frekuensi tersebut dapat dilihat pada histogram di bawah ini

Grafik 4.2

Histogram Hasil Belajar (*Post-test*) Kelas Sampel

3. Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta didik

Untuk melihat kesimpulan tentang data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yaitu VII.3 dilakukan analisis statistik. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat atau tidak terdapat pengaruh dari Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card*. Sebelum melakukan uji hipotesis dengan t-test terlebih dahulu dilakukan uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

a. Uji Asumsi

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Untuk melakukan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan uji-t atau bisa juga menggunakan program SPSS versi 20. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Rumus *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut :

$$KD = 1,36 \frac{\sqrt{n_1 - n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD = Jumlah *Kolmogorov-Smirnov*

n_1 = Jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = Jumlah sampel yang diharapkan

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data dikatakan tidak normal. Adapun hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.1
Hasil Analisis Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	<i>Pre-Test</i>	,144	31	,102	,948	31	,134
Belajar	<i>Post-Test</i>	,125	31	,200*	,952	31	,178

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Sumber: Hasil olahan SPSS versi 20

Dari hasil diatas, diperoleh bahwa kelas sampel berdistribusi normal karena signifikan lebih besar ($>$) dari 0,05. Berdasarkan hasil *pre-test* memiliki signifikan yaitu 0,102 dan hasil *post-test* memiliki signifikan yaitu 0,200. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji normalitas dari kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians harus digunakan untuk menilai apakah sampel yang dikumpulkan dari populasi yang sama memiliki varians yang selaras atau tidak. Adapun rumus yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

F = Homogenitas

S_1^2 = Varian terbesar

S_2^2 = Varian terkecil

SPSS 20 digunakan untuk melakukan uji homogenitas dalam penelitian ini. Pengujian homogenitas membutuhkan hal-hal berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak bersifat homogen.

Adapun hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Analisis Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	,549	1 60	,461
	<i>Based on Median</i>	,404	1 60	,527
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,404	1 58,124	,527
	<i>Based on trimmed mean</i>	,535	1 60	,467

Sumber: Hasil olahan SPSS versi 20

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* memiliki varian yang sama atau homogen yaitu dengan nilai signifikan yaitu 0,467. Dalam uji dua sisi berarti data homogen. Berdasarkan hasil di atas diperoleh kesimpulan yaitu data hasil *pre-test* dan hasil *post-test* memiliki data yang normal dan homogen.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan distribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample t-test*. *Paired sample t-test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. *Paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. *Paired Sample t-test* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{d}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

d = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N = Jumlah sampel

Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan tingkat signifikansi 0,05. kriteria pengambilan keputusannya adalah:

$T \text{ tabel} > T \text{ hitung}$ = H_a diterima atau H_o ditolak

$T \text{ tabel} < T \text{ hitung}$ = H_a ditolak atau H_o diterima

Tabel 4.3
Hasil Analisis Uji Hpotesis

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-26,452	5,334	,958	-28,408	-24,495	-27,609	30	,000

Sumber: Hasil olahan SPSS versi 20

Berdasarkan hasil analisis uji T yang didapat pada *software* SPSS versi 20 maka diperoleh $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di kelas VII 4 MTsN 1 Kota Pariaman, membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* lebih tinggi dengan melihat perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* mata pelajaran IPS pada materi

" Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya". Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data pengamatan selama penelitian perbedaan ini disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Penggunaan Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran pada aktivitas belajar dan mengajar adalah suatu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran yang kreatif serta inovatif akan mengakibatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena dapat menarik dan perhatian peserta didik pada saat pembelajaran, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan akan menaikkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik selama mempelajari materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memahami materi yang diajarkan, dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Hal ini dilihat dari pengaruh hasil belajar sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) cukup signifikan, dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *post-test*. Pada nilai *pre-test* diperoleh rata-rata 55,22, dengan nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 72. Sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh rata-rata 81,67 dengan nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 96. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS sesudah penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash*

Card lebih baik dari pada hasil belajar sebelum penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card*

Selanjutnya berdasarkan uji hipotesis atau uji t yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 20 diperoleh signifikan α dalam dua sisi (2-tailed) sebesar 0,000. Maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kelas yang menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik meningkat. Pembelajaran yang menyenangkan dan serta penggunaan Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran yang berbeda juga sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Relevansi penelitian ini sama-sama meneliti tentang hasil belajar pada ranah kognitif dengan menerapkan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card*

Penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* memiliki berbagai manfaat, manfaat bagi pendidik yaitu semakin baiknya kompetensi pendidik dalam pemakaian model pembelajaran yang menarik dan media pembelajaran yang praktis dan menarik dengan jangkauan yang cukup mudah untuk dipakai pendidik dalam kegiatan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sedangkan manfaat penggunaan Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat kerja sama, dan memperdalam pemahaman materi. Metode ini mendorong diskusi kelompok, membangun keterampilan komunikasi, serta meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbagi

informasi secara kreatif dan interaktif. Selain itu, Media *flash card* efektif untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Dengan gambar, kata, atau angka yang jelas, *flash card* membantu siswa mengingat informasi dengan cepat dan menyenangkan. Metode ini juga mendorong keterlibatan aktif, mempercepat proses pembelajaran, serta dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran secara fleksibel.

Dari pemaparan diatas diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tidak terlepas dari beberapa kesalahan dan keterbatasan terhadap faktor-faktor yang tidak dapat dilakukan pengontrolan dalam penelitian ini. Keterbatasan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mungkin bisa mempengaruhi hasil penelitian meskipun telah berusaha untuk memperkecil tingkat kesalahan dengan mengikuti prosedur dan langkah-langkah yang secara ilmiah dapat diterima. Keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain:

1. Keterbatasan Waktu Penelitian, penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibatasi oleh waktu, peneliti hanya memiliki waktu sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja. Walaupun waktu yang peneliti gunakan cukup singkat akan tetapi bisa memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ilmiah.
2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini hanya mencakup dimensi produk yaitu berupa hasil belajar dengan menggunakan tes. Sedangkan untuk dimensi proses dan sikap dalam pembelajaran belum diteliti secara khusus.

3. Penelitian ini dilakukan tidak lepas dari pengetahuan, dengan demikian peneliti menyadari keterbatasan kemampuan khususnya dalam pembuatan karya ilmiah. Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian ini sesuai dengan kemampuan dan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan batasan masalah pada penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman" terlihat bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* bisa memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* menjadi model pembelajaran dan media yang menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, menciptakan suasana belajar yang kondusif dan aktif sehingga membuat konsentrasi peserta didik terjaga dan suasana kelas fokus. Hal ini akan membuat peserta didik fokus dan bisa memahami materi pembelajaran dengan bagus dan akan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik, tentunya hal ini berdampak positif pada hasil belajar peserta didik yang akan meningkat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah dilakukan uji hipotesis atau uji t versi 20 terbukti bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan SPSS versi 20 atau hasil analisis diperoleh α sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000, maka dapat diambil kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_a diterima, bahwa terdapat "Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil

Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terdapat pengaruhnya dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian maka disarankan kepada:

1. Kepada kepala sekolah, agar memberi Pelatihan Model Pembelajaran dan media pembelajaran kepada pendidik, khususnya pembuatan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* agar dalam proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan efektif.
2. Kepada pendidik, khususnya pendidik pada mata pelajaran IPS agar menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, salah satunya yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card*
3. Bagi para pembaca, diharapkan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperkaya wawasan yang telah dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA.

- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Aminah, M. S. (2013). *Pengembangan Instrumen Tes Pilihan Ganda Baba Himpunan Dikelas VII SMP Negeri 9 Kota Cirebon* (Doctoral dissertation, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- Arikunto, S. (2014). *Pendekatan Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Aris, S. (68). model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. *Yogyakarta: Ar-ruzz media*.
- Astutik, Y., Hariani, L. S., & Muzammil, L. (2021). Hasil belajar: snowball throwing dan motivasi belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 15(2), 128-134.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034-4040.
- Bagiyono, B. (2017). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal ujian
- Budyartati, S. (2014). Problematika pembelajaran di sekolah dasar.
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa. *Yogyakarta: Deepublish*, 175.
- Effendi, R. (2017). Konsep revisi taksonomi Bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *JIPMat*, 2(1).
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108-116.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Gunawan, R. I. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Materi Bagian Tubuh Hewan Peserta Didik Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda Tahun Ajaran 2019-2020* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya).
- Hamalik, H. O. (2019). Dasar-dasar pengembangan kurikulum.
- Hamalik, O. (2019). Kurikulum serta pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- HR, H. S. C. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan dan pendidikan*. Penebar Media Pustaka.

- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis.
- Ismail, H. F. (2018). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Kencana.
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran kontekstual. Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Marlina, L. (2015). *Peningkatan Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Melalui Model Snowball Throwing* (Doctoral dissertation, Universitas Lampung).
- Muhammad Nazmi, Peserta Didik Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman. Wawancara Langsung, 22 Februari 2024
- Musyarofah, A. A., & Suma, N. N. (2021). Konsep Dasar IPS.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Samudra Biru.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1-10.
- Nuryadi, N., Astuti, D., Utami, S., & M Budiantara, M. B. (2017). Dasar-dasar statistik penelitian.
- Parwanti. (2020) *Pembelajaran Kooperatif Model Permainan dalam Pembelajaran IPS SMP*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata
- Puspaningtyas, N., Prasetyo, K. H., & Farahsanti, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing dengan Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi. *Absis: Mathematics Education Journal*, 2(1), 24.
- Ramlah, R. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas XII Sman 9 Pekanbaru. *Jurnal Pajar*, 1(1), 66-72.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Sadiman. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sriyanti, I. (2019). *Evaluasi pembelajaran matematika*. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhartono, S., & Indramawan, A. (2021). *Group Investigation; Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran* (Vol. 1). Academia Publication.
- Supardi. (2017). *Statistic Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprijono. (2016). *Cooperative Learning. Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal pendidikan vokasi*, 6(1), 111-120.
- Syatra, N. Y. (2013). *Desain Relasi Efektif Guru dan Murid*. Yogyakarta: Buku Biru, 180.
- Zahra, R., & Rina, N. (2018). Pengaruh celebrity endorser Hamidah Rachmayanti terhadap keputusan pembelian produk online shop mayoutfit di Kota Bandung. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 43-55.
- Zelmi, S.Pd, Diwawancarai Oleh Penulis, 15 januari, 2024