



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar IPA

Putri Anadia¹⁾, Sylvia Lara Syaflin²⁾, Bambang Hermansah³⁾

¹⁾*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*
Email: putrianadia48@gmail.com

²⁾*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*
Email: sylvialaras@gmail.com

³⁾*Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*
Email: bambang.hermansah@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 1 Negeri Pakuan. Desain penelitian ini adalah penelitian *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SD Negeri 1 Negeri Pakuan dengan jumlah 296 orang, dengan menggunakan *sample teknik random sampling*, sampel kelas 5A sebagai kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *power point* dan kelas 5B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional, pengumpulan data menggunakan metode tes dalam bentuk tes essay. Data yang diperoleh menggunakan uji *t independent samples test*, hasil analisis data diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima, berarti ada pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Negeri Pakuan.

Kata kunci: Model pembelajaran *Snowball Throwing*, Hasil Belajar IPA

Abstrac. This study aims to determine the effect of the *Snowball Throwing* cooperative learning model assisted by *power point* media on the learning outcomes of class V SDN 1 Negeri Pakuan. The research design was a *pretest-posttest control group design*. The population in this study were 296 students of SD Negeri 1 Negeri Pakuan, using a random sampling technique as a sample, class 5A as an experimental class by providing treatment using the *snowball throwing* learning model assisted by *power point* media and class 5B as the control class. using conventional learning, collecting data using the test method in the form of an essay test. Data obtained using the *t independent samples test*, the results of data analysis obtained a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ so it was concluded that H_a was accepted, meaning that there was an influence of the *snowball throwing* learning model assisted by *power point* media on science learning outcomes for fifth grade students SDN 1 Pakuan State.

Keywords: *Snowball Throwing* learning model, Science Learning Outcomes

I. INTRODUCTION

Pendidikan Merupakan Salah Satu Sarana Yang Menentukan Untuk Mecapai Tujuan Pembangunan Nasional Yaitu Mewujudkan Suatu Masyarakat Adil Dan Makmur Dalam Wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Merupaka Salah Satu Faktor Terpenting Dalam Menjalani Hidup Bermasyarakat. Sebab Tanpa Pendidikan, Manusia Tidak Akan Pernah Mengubah Strata Sosialnya Untuk Menjadi Lebih Baik (Bambang, 2022, p. 600)

Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa kali penyempurnaan hingga sekarang menjadi kurikulum 2013.

Menurt Kurniasih (Dewi, Wiyasa, & Ardana, 2018, p. 2) terdapat ciri dari kurikulum 2013 yang paling mendasar yaitu menuntut kemampuan guru dalam berpengetahuan dan mencari tahu pengetahuan sebanyak-banyaknya. Sedangkan untuk siswa lebih di dorong untuk memiliki tanggung jawab kepada lingkungan, kemampuan interpersonal, antarpersonal, maupun memiliki kemampuan berpikir kritis. Sehingga menghasilkan generasi produktif, kreatif, dan inovatif. Untuk itu maka guru perlu meningkatkan suasana pembelajaran di dalam kelas agar nantinya hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan ilmu pengetahuan alam (IPA), dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan alam (IPA) sebagai produk, proses dan sikap. Sikap dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) yang dimaksud ialah sikap ilmiah. Jadi, dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah seperti seorang ilmuwan. Adapun jenis-jenis sikap yang dimaksud, yaitu: sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, dan objektif terhadap fakta (Susanto, 2019, p. 177).

Pertama, ilmu pengetahuan alam (IPA) sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Bentuk ilmu pengetahuan alam (IPA) sebagai produk, antara lain: fakta-fakta, prinsip, hukum dan teori-teori IPA.

Kedua, ilmu pengetahuan alam (IPA) sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam, karena ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka ilmu pengetahuan alam (IPA) membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan (Susanto, 2019, p. 178)

Ketiga, ilmu pengetahuan alam (IPA) sebagai sikap. Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang ilmuwan dalam melakukan penelitian dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya (Susanto, 2019, p. 178)

Sikap ilmiah itu dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) pada saat melakukan diskusi, percobaan, stimulus, dan kegiatan proyek di lapangan. Pengembangan sikap ilmiah di sekolah dasar memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitifnya (Susanto, 2019, p. 179)

Pada saat saya melakukan Micro teaching di SDN 1 Negeri Pakuan saya mengamati cara guru melakukan proses pembelajaran berlangsung dan saya melihat banyak siswa yang kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga saya melakukan wawancara dengan salah satu guru di SDN 1 Negeri Pakuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri 1 Negeri Pakuan yang bernama ibu Dahlina S.Pd wali kelas V.A yang di dapat ada pun permasalahan terkait dengan proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) yaitu siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), hal ini terlihat dari jumlah siswa 21 orang yang mana 11 siswa hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) kurang dari KKM, dan 10 siswa sudah mencapai nilai KKM sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SD Negeri 1 Negeri Pakuan adalah 75, indikator permasalahannya adalah siswa kurang aktif dan kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran, model pembelajaran yang diterapkan hanya menggunakan model konvensional dan minimnya

penggunaan media pembelajaran yang hanya terfokus pada buku pembelajaran, sehingga dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Kurangnya model pembelajaran yang menarik, dapat menjadikan siswa kurang berminat mengikuti proses pembelajaran, menjadikan siswa kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, pembelajaran masih terpusat pada guru, guru juga hanya menggunakan model pembelajaran konvensional terus menerus sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru. sehingga membuat keaktifan siswa saat proses pembelajaran masih rendah dan dapat menyebabkan hasil belajar kurang maksimal (Nofia, 2017, p. 5)

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, perlunya suatu solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan adanya inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) sehingga dengan adanya inovasi pembelajaran tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak cara yang dapat ditempuh agar siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya dengan merubah pola pembelajaran yang dilakukan. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan juga motivator (Kusumawati, 2017, p. 3)

Dimana selama proses pembelajaran siswa dituntut untuk lebih aktif. Dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar yang aktif perlunya suatu solusi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode yang menarik bagi siswa, yaitu menggunakan model pembelajar Snowball Throwing berbantuan media Power Point Sehingga, dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) (Kusumawati, 2017, p. 3)

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Hanya saja, pada model ini, kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan (Shoimin, 2018, p. 174)

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Kusumawati, 2017) "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo" penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan sampling jenuh, sedangkan dalam rangka pengumpulan data peneliti menggunakan metode tes dan dokumentasi teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing berbantuan media Power Point terhadap hasil belajar IPA”.

Masalah dalam penelitian ini adalah Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing berbantuan media power point terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing berbantuan media power point terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 1 Negeri Pakuan.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas menurut Joyce dan Weil (Rusman, 2018, p. 133)

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, pengaturan materi dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Menurut Suryaman (Kusumawati, 2017, p. 6) merumuskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran sebagai suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan guru dan peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik. di dalam pola pembelajaran yang dimaksud terdapat karakteristik berupa rentetan atau tahapan perbuatan/kegiatan guru-peserta didik yang dikenal dengan istilah sintaks. Menurut Indrawati (Tibahary & Muliana, 2018, p. 54) secara implisit di balik tahapan pembelajaran tersebut terdapat karakteristik lainnya dari sebuah model dan rasional yang membedakan antara model pembelajaran yang satu dengan model pembelajaran yang lainnya.

Dari pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa melalui pembelajaran terpadu dengan menggunakan proses yang saling berkaitan dalam situasi dan konteks komunikasi alamiah baik sosial, sains, hitungan dan lingkungan pergaulan. Dibentuk kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapatkan tugas dari guru kemudian masing masing kelompok membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing masing ketua kelompok mewakili untuk menjawab pertanyaan dari yang diperoleh.

Suatu model pembelajaran adalah deskripsi dari lingkungan belajar, yang menggambarkan perencanaan kurikulum, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, rancangan pembelajaran, program multi media dan bantuan belajar melalui multimedia (Tibahary & Muliana, 2018, p. 55)

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, pengaturan materi, dan memberi petunjuk kepada guru di dalam kelas Supriyono (Nafi'ah, 2018, p. 4)

Dari beberapa pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran ini adalah sebagai petunjuk atau pedoman bagi seorang guru dalam menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas yang berisikan tahapan-tahapan tertentu sesuai dengan jenis model pembelajaran yang akan digunakan, yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan dilakukan, termasuk didalamnya ialah tujuan pembelajaran membantu siswa memperoleh keterampilan, nilai, cara berfikir dan mengekspresikan diri mereka sendiri, juga mengajari cara mereka belajar.

Dari proses pembelajaran terdapat jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, Menurut Komalasari (Rusman, 2018, p. 187) antara lain: Model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), model pembelajaran pelayanan (*service learning*), model pembelajaran berbasis kerja, model pembelajaran konsep (*concept learning*), model pembelajaran nilai (*value learning*).

Jenis-jenis model pembelajaran berdasarkan teorinya, diantaranya model interaksi sosial (*learning to life together*), model pemrosesan informasi, model personal (*personal models*), dan model modifikasi tingkah laku (*behavioral*). (Rusman, 2018, p. 136)

Menurut Slavin (Astuti & Utami, 2022, p. 215) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran. Belajar dengan kelompok-kelompok kecil dapat melatih siswa untuk berbagi ilmu, pengetahuan, tugas, dan pengalaman lainnya. Ada banyak macam-macam dari model pembelajaran kooperatif diantaranya, *Student Teams Achievement Divisions, Team-Assisted Individualized, Cooperative Integrated Reading and Composition, Group Investigation, Jigsaw, Think Pair Share, Make A Match, Number Head Together*.

Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis model pembelajar. Berdasarkan teorinya, model pembelajaran terbagi menjadi model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal (*personal models*), dan model modifikasi tingkah laku (*behavioral*). terdapat 5 jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran saat ini, yaitu diantaranya : Model pembelajaran langsung, model pembelajaran berbasis masalah (PBM), model pembelajaran matematika realistik Indonesia (PMRI), model pembelajaran kontekstual, dan model pembelajaran kooperatif. Jenis model pembelajaran yang akan dibahas peneliti adalah jenis pemebelajaran kooperatif (kerja kelompok) yaitu pada model pembelajaran *Snowball Throwing* atau biasa dikatakan dengan model pembelajaran bola salju.

Snowball Throwing adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana terdapat kerjasama antara kelompok dan saling ketergantungan antar siswa. *Snowball* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran, model *Snowball Throwing* merupakan model dengan cara belajar melalui permainan yaitu saling melempar bola kertas yang berisi pertanyaan, hal ini bertujuan untuk mengajak siswa agar selalu siap dan tanggap menerima pesan dari orang lain. Model ini juga memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menyimpulkan isi berita atau informasi yang mereka peroleh dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks (Putra, Sundana, & Tastra, 2017, p. 5)

Snowball secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *Throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Didalam model pembelajaran *Snowball Throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. Menurut Huda model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diawali ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke murid yang lain masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Pembelajaran *Snowball Throwing* melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok (Rosidah, 2017, p. 31)

Sejalan dengan itu (Handayani, Mujasam, Widyaningsih, & Yusuf, 2017, p. 3) berpendapat bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* ini menggabungkan antara diskusi dan permainan, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk aktif berperan serta dalam pembelajaran dan tidak merasa jenuh dan bosan. Pembelajaran tipe ini mengharuskan peserta didik untuk membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan di depan kelas. *Snowball Throwing* merupakan pengembangan dari metode diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Hanya saja, pada metode ini, kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajar yang membentuk sebuah kelompok yang dimana setiap anggota kelompok belajar melalui permainan yaitu saling melempar bola kertas yang berisi pertanyaan, menjadikan peserta didik sebagai pusat belajar, peserta didik aktif berdiskusi dan memecahkan masalah dari pertanyaan-pertanyaan yang diungkapkan selama proses pembelajaran serta mengerjakan tugas bersama.

Sintak atau langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* menurut Aqib (Kusumawati, 2017, p. 7) antara lain:

Tabel 1
Langkah-Langkah Snowball Throwing

FASE	TINGKAH LAKU GURU
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan seluruh tujuan materi dalam pembelajaran dan motivasi siswa
Fase 2 Menyajikan informasi	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran <i>snowball throwing</i> Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang siswa Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas kelompok Meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok Memberikan selembur kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menulis pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain. Meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut. Guru meminta setiap kelompok untuk membaca jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> Memberi penilaian terhadap hasil kerja kelompok
Fase 5 Evaluasi	
Fase 6 Memberi penilaian	

Aqib (Kusumawati, 2017, p. 7)

Dari pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *snowball throwing* adalah sebagai berikut

1. Guru penyampaian tujuan pembelajaran
2. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
3. Guru membentuk kelompok siswa
4. Guru Membimbing kelompok kerja dan belajar,
5. Evaluasi
6. Guru memberi penilaian.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Hamid, Ramadhani, & Simarmata, 2020, p. 3)

Secara umum media pembelajaran adalah semua saluran pesan dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses

belajar mengajar dapat menghindari dari verbalisme (Pakpahan, Ardiana & Wagiu, 2020, p. 53)

Peran media dalam proses belajar mengajar antara lain :

1. Sebagai alat bantu belajar, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswa. Media dapat memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar karena mengikutsertakan seluruh indra dan akal pikirannya.
2. Sebagai alat komunikasi, dengan adanya media, penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (anak didik) akan lebih mudah dipahami.
3. Sebagai alat untuk membutuhkan ciptaan baru, agar siswa dapat terangsang untuk mengikuti pelajaran, maka guru perlu, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Areif Sardiman mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, Kemudian *telah* banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media (Rohani, 2019, p. 5)

1. National Education Association (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
2. Briggs berpendapat bahwa bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.

Dari uraian pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran ialah sebagai suatu alat yang dapat digunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan kaca objek bergantian) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain. *Power Point* banyak digunakan karena pengoperasiannya yang mudah, dan semua orang mampu untuk membuat *Power Point*. Pada *Power Point* banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunaannya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada *Power Point*. (Misbahudin, Rochman & Solihat, 2018, p. 44)

Power Point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran (Muthoharoh, 2019, p. 24)

Power Point merupakan suatu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam

penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Sesuai dengan yang dikatakan di atas media *Power Point* sebagai salah satu software program berbasis multimedia yang ada di dalam komputer yang dimana komputer merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang akan mendukung keberhasilan dalam pembelajaran Rusman (Cahyani, 2018, p. 36)

Program *Microsoft Power Point* adalah suatu program yang digunakan untuk membuat slide atau presentasi. Program *Microsoft Power Point* merupakan penyempurnaan dari program *Microsoft Power Point* versi sebelumnya. Banyak perintah yang telah diubah, dimana perintah-perintah yang tidak terlalu penting telah dihilangkan dan diganti dengan perintah-perintah baru yang sangat menarik. Melalui *Microsoft Power Point* memudahkan kita dalam menyampaikan materi melalui presentasi yang didukung adanya slide yang dapat disisipi komponen-komponen berupa teks, grafik dan gambar, foto dapat ditampilkan melalui desain tampilan yang menarik perhatian siswa, sehingga membantu proses keberhasilan tersampainya materi kepada siswa (Madcoms, 2007, p 12)

Dari beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa *Power point* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk menjelaskan ide atau gagasan, informasi, laporan kepada peserta didik secara audio visual sehingga peserta didik dapat menyerap informasi yang diberikan pendidik melalui penglihatan dan pendengarannya serta dapat merespon siswa agar lebih aktif didalam kelas.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah suatu usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Menurut (Susanto, 2019, p. 177) dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar (SD), diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), sehingga guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran. Siswa yang melakukan pembelajaran juga tidak mendapat kesulitan dalam memahami konsep ilmu pengetahuan alam (IPA).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa inggris yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Menurut Samatowa (Kusumawati, 2017, p. 5) IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) ialah disiplin ilmu yang disebut juga sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan. ilmu pengetahuan alam (IPA) sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan alam karena ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan kumpulan fakta dan konsep, ilmu pengetahuan alam (IPA) sebagai sikap, sikap

ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Hasil Belajar Adalah Kemampuan Tertentu Baik Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Yang Dicapai Atau dikuasai Siswa Setelah Mengikuti Proses Pembelajaran. Belajar Tidak Senantiasa Berhasil, Tetapi Sering Kali Ada Hal-Hal Yang Bisa Mengakibatkan Kegagalan Atau Setidak-Tidaknya Menjadikan Gangguan Yang Bisa Menghambat Kemajuan Belajar (Sylvia, 2022, p. 14915)

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut (Cahyani, 2018, p. 14) Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

(Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019, p. 83) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Oleh karena itu, seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun kenyataan tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan perilaku siswa dalam bakat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya hasil dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor tergantung dari tujuan pengajaran.

II. METHODS

Metode penelitian ini adalah metode penelitian Eksperimen. Menurut Hadi (Payadnya & Jayantika, 2018, p. 1) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*). Dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest – posttest control grup* design.

Tabel 2

Desain penelitian pretest – posttest control grup design			
Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i> (perlakuan)	<i>posttest</i>
Eksperimen	T_1	X_1	O_1
Kontrol	T_2	X_2	O_2

(Arikunto, 2013, p. 135)

Keterangan:

T_1 : Tes Awal (*Pretest*)

T_2 : Tes Akhir (*Posttest*)

X_1 : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *power point* dalam materi manusia dan lingkungan

X_2 : Perlakuan Terhadap Kelompok Kontrol Dengan Pembelajaran Konvensional Dalam Materi Manusia Dan Lingkungannya

O_1 : Tes Akhir (*Posttest*) telah Diterapkannya Model Pembelajaran Ke Kelas Eksperimen

O_2 : Test Akhir (*Posttest* Setelah Proses Pembelajaran Diberikan Terhadap Kelompok Kontrol)

Dalam penelitian ini populasi yang diambil atau dipilih oleh peneliti adalah seluruh siswa SD Negeri 1 Negeri Pakuan tahun pelajaran 2021/2022.. Lebih jelasnya sebagai berikut:

Tabel 3
Populasi Penelitian

Kelas	Populasi Penelitian		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	A	11	20
	B	10	23
II	A	13	21
	B	13	24
III	A	16	30
	B	20	28
IV	A	22	31
	B	10	22
V	A	14	21
	B	15	21
VI	A	14	25
	B	17	30
Jumlah		175	296

Menurut (Sugiyono, 2019, p. 127) Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu kelas V.A dan V.B Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik simple random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak.

Tabel 4
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah	Perlakuan
1	V. A	21	Eksperimen
2	V. B	21	Kontrol
Jumlah		42	

Tahap-tahap yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu: Tahap pemberian tes awal (*pretest*), Tahap pemberian perlakuan (*treatment*), Tahap pemberian tes akhir (*posttest*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisa data yang digunakan dalam riset ini mencakup: uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

III. RESULT AND DISCUSSION

Uji Normalitas dilakukan untuk memenuhi persyaratan bahwa data harus berkontribusi normal. Pada pengujian normalitas ini menggunakan aplikasi berbantuan SPSS 22. Menguji normalitas data yaitu menggunakan uji kolmogorov-smirnov. Kriteria pengujian berbantuan uji kolmogorov-smirnov data dikatakan berdistribusi normal apabila.

1. Nilai signifikan $> (a = 0,05)$ maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal.
2. Nilai signifikan $< (a = 0.05)$ maka data dapat dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas data ini menggunakan aplikasi SPSS 22 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Perhitungan Normalitas
Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	KELAS	Statistic	Df	Sig.
HASIL BELAJAR	POSTTEST EKSPERIMEN	,184	21	,160
	POSTTEST KONTROL	,209	21	,117

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogenitas dari data tersebut, yang nantinya data dapat dikatakan variansnya homogen apabila:

1. Jika probabilitas atau nilai signifikan $\geq 0,05$ maka varians sampel dinyatakan homogen.
2. Jika probabilitas atau nilai signifikan $< 0,05$ maka varians sampel dinyatakan tidak homogen.

Hasil uji homogenitas data soal manusia dan lingkungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Perhitungan Homogenitas Posttest
Test of Homogeneity of Variances

HASIL BELAJAR			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,274	1	40	,603

Untuk melakukan Uji Hipotesis Hasil *Pretest* kelas kontrol hasil *Posttest* kelas kontrol menggunakan uji *independent t-test* dari hasil perhitungan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil perhitungan independent t-test

Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

		of Variance		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean	Std. Error Difference
F	Sig.							
hasil belajar	Equal variances assumed	2,05	,16	3,713	40	,000	9,20635	2,47944
	Equal variances not assumed							

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis pada nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen menggunakan uji-t (*Independent samples test*) dengan bantuan SPSS versi 22 di atas, maka diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima. Berarti ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *power point* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Negeri Pakuan.

Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas sampel dimana dalam menentukan sampel penelitian dengan teknik random sampling dimana kelas 5a menjadi kelas eksperimen dan kelas 5b menjadi kelas kontrol. Hasil penelitian ini diperoleh dari siswa/i kelas 5 SD Negeri 1 Negeri Pakuan dengan sampel penelitian 42 siswa dengan kelas 5a (eksperimen) sebanyak 21 siswa dan kelas 5b (kontrol) sebanyak 21 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar instrumen soal essay untuk mengetahui bahwa rata-rata *posttest* kemampuan sosial anak antara kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kontrol. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran lebih baik dari pada pembelajaran yang hanya diberikan secara konvensional.

Jika dilihat dari filosofinya model pembelajaran *Snowball Throwing* ini merupakan salah satu jenis model pembelajaran Kooperatif Learning dimana dalam model pembelajaran ini terdapat kerjasama antar kelompok, saling ketergantungan antar siswa lainnya di dalam satu kelas. Model pembelajaran *Snowball Throwing* melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok (Farhan, 2011, p. 18). Model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media konkret akan mempermudah guru dalam menyampaikan suatu informasi kepada siswa di dalam proses pembelajaran. Berbeda halnya dengan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan bersifat otoriter yang mencakup pemberian informasi oleh guru tanya jawab pemberian tugas oleh guru pelaksanaan tugas oleh siswa sampai pada akhirnya guru merasa bahwa apa yang telah diajarkan dapat dimengerti oleh

siswa (Rasana, 2009, p. 30). Pembelajaran konvensional jarang melibatkan pengaktifan pengetahuan awal dan jarang memotivasi siswa untuk proses pengetahuannya. Pembelajaran konvensional masih didasarkan atas asumsi bahwa pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa sehingga siswa tidak bisa mengembangkan proses belajarnya secara optimal.

Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* secara optimal memberikan kontribusi yang baik kepada siswa untuk mengaitkan pengetahuan awalnya dengan informasi yang diterimanya selama proses belajar baik itu dari buku, pengalaman belajar maupun hasil diskusi kelas, sehingga siswa sudah mulai mampu mengkonstruksikan pemahamannya, dan merefleksi materi yang dipelajari. Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* secara optimal memberikan kontribusi yang baik kepada siswa untuk mengaitkan pengetahuan awalnya dengan informasi yang diterimanya selama proses belajar baik itu dari buku, pengalaman belajar maupun hasil diskusi kelas, sehingga siswa sudah mulai mampu mengkonstruksikan pemahamannya, dan merefleksi materi yang dipelajari. Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih mudah memahami suatu konsep sehingga hasil belajar siswa lebih baik.

Berdasarkan langkah-langkah dalam model pembelajaran *Snowball Throwing*, dapat digambarkan bahwa siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Sudjana (2006: 22) menekankan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah proses belajar. Dilihat dari komparasi antara model pembelajaran *Snowball Throwing* dan model pembelajaran konvensional tersebut maka hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yakni pencapaian hasil belajar model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan uraian komparasi secara teoritik terlihat bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* lebih unggul dibandingkan model pembelajaran konvensional. Walaupun demikian, pada hakikatnya semua model pembelajaran sangat bagus diterapkan, oleh karena itu guru dalam hal ini harus pintar-pintar memilih model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas jadi *snowball throwin* berbantuan power point mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dilihat dari perhitungan uji normalitas data yang diperoleh dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai Signifikan $> (0,05)$ sesuai dengan kriteria pengujian normalitas apabila nilai signifikan lebih besar dari pada 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Kemudian hasil uji homogenitas data yang diperoleh maka data tersebut dapat dikatakan bervariasi homogen karena nilai Signifikan $> (0,05)$ karena sesuai dengan kriteria pengujian uji homogenitas apabila nilai signifikan lebih besar dari pada 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bervariasi homogen.

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan dan dinyatakan data tersebut berdistribusi normal

dan varians dalam penelitian ini homogen, maka tahapan berikutnya dilakukan pengujian hipotesis dari hasil perhitungan *uji independent t-test* pada hipotesis yaitu : diperoleh nilai signifikan = 0,00 jika dibandingkan dengan 0,05 maka nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dalam hal ini berarti, ditolak H_0 dan diterima H_a maka dari itu hipotesis penelitian ini adalah “Ada pengaruh hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *power point*”

Model Pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran. Tingkat perkembangan kognitif siswa dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Joyce & well, 2017, p 23)

Model pembelajaran digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain. ada beberapa kegunaan dari model Pembelajaran antara lain: memperjelas hubungan fungsional diantara berbagai komponen, unsur atau elemen system tertentu, prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat, dengan adanya model pembelajaran maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan. Model pembelajaran akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika pendapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun dalam Darmadi, (2017: 41) Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru dalam penerapan pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perencanaan bahan-bahan pembelajaran termasuk program-program multimedia. (Hermansah, 2022,p 600)

Kemp dan Dayton (Yamin, 2007, p. 200) yaitu penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan proses pembelajaran akan jadi lebih menarik proses pembelajaran menjadi lebih interaktif kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar dapat dilakukan dimana saja inilah yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Fryer dkk. (Laine, 2017, p.42) berpendapat bahwa minat dapat dilihat dari keaktifan siswa pada pembelajaran dikelas setiap siswa memiliki keinginan dan ketertarikan pada mata pelajaran yang berbeda-beda, seperti minat siswa dalam ilmu pengetahuan minat dalam pelajaran matematika dan lain sebagainya.

(Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019, p. 83) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang

didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Oleh karena itu, seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun kenyataan tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Hal ini juga sesuai dengan apa yang dikatakan (Ani Rosidah, 2017, p. 80) ia menjelaskan dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar, yang dianggap memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa di SD Negeri Kadu dampit Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing dapat diterapkan pada materi peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Kadudampit Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur dan pembelajaran pendidikan IPS materi peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia yang dilaksanakan model pembelajaran tipe Snowball Throwing dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dilihat dari siklus I jumlah siswa dari 21 orang ada 15 orang yang tuntas sebanyak 71,42% meningkat di siklus II menjadi 18 orang dari 21 siswa yang dikatakan tuntas yaitu 85,71%. Oleh karena itu hasil belajar siswa melalui model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dari hasil peningkatan siklus I ke siklus II.

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPA yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Dan dapat disimpulkan juga bahwa salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran berbagai cara dapat dilakukan untuk menarik perhatian siswa salah satu caranya dengan memberikan media pembelajaran sebagai pendukung guru dalam menjelaskan materi pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila ada pemusatan perhatian terhadap pelajaran dan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan terpusatnya perhatian adalah minat.

IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan model *Snowball Throwing* berbantuan media *power point* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Negeri Pakuan dapat dilihat dari hasil rata-rata tes belajar siswa, pada kelompok siswa yang

diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

REFERENCES

- Bambang, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran. *Indonesian Research Journal On Education*, 600.
- Bambang, H (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Ontextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Gelumbang, *Indonesian Research Journal On Education*, 600.
- Cahyani, P. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. *Pengantar Psikologi* , 36.
- Dewi, N. P., Wiyasa, K. N., & Ardana, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media lingkungan Terhadap Kompetensi pengetahuan IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* , 4.
- Kusumawati, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan snowball throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* , 7.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihat, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran Efektifkah . *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika* , 44.
- Muthoharoh. (2019). Media Power Pont Dalam Pembelajaran. *Tasyri* , 24.
- Naff'ah, S. A. (2018). Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nofia. (2017). pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Kemampuan Menjelaskan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Setempat Siswa Kelas IV SDN Bareng Tahun Ajaran 2016/2017. *The influence of to explain learning* , 5
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD . *Indonesian Journal of Primary Education* , 83.
- Putra, K. S., Sundana, D. N., & Tastra, D. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA. *e-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* , 5.
- Susanto. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar . Jakarta : Prenada Media Group
- Sylvia, S. I. (2022). Pengaruh Model Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 1. *Jurnal Pendidik Tambusai*, 14915.
- Tibahary, A. R., & Muliana. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif . *Journal of Pedagogy* , 54.