

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe*

Rusman (2017:244) menyatakan “Model Pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai, efektif, dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Imas dan Berlin (2016;18) menyatakan “Model pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu dapat diberikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dibuat oleh guru yang digunakan untuk mengatur dan menyusun materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap pembelajaran memiliki langkah-langkah atau tahapan saat melaksanakan pembelajaran. Terdapat enam langkah-langkah utama dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif Tipe berdasarkan pendapat Rusman (2017:303) adalah

1. Menyampaikn Tujuan dan memotivasi siswa.
2. Menyajikan informasi
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
5. Evaluasi
6. Memberikan penghargaan.

2.1.2 Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Jumanta Hamdayana (2014:158) Snowball secara etomologi berarti bola salju, sedangkan throwing artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball*

Throwing, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab.

Dibentuk kelompok yang diawali ketua kelompok untuk mendapatkan tugas dari guru, dan masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Penggunaan pendekatan *Snowball Throwing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa ini dirasakan cukup efektif karena mampu menumbuhkan kembangkan potensi intelektual, sosial, dan emosional yang ada dalam diri sendiri.

Siswa akan terlatih untuk menggunakan gagasan dan perasaan secara cerdas dan kreatif, serta mampu menemukan dan menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya untuk menghadapi berbagai persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Jumanta Hamdayana, 2014:158-159).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran yang membagi siswa dalam beberapa kelompok, yang nantinya masing-masing anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke siswa yang lain selama durasi waktu kurang lebih 5 menit, yang selanjutnya masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya.

Langkah-Langkah Pelaksanaan *Snowball Throwing*

Menurut Jumanta Hamdayani (2014:161) :

1. Guru menyampaikan yang akan disajikan dan yang ingin dicapai.
2. Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya
4. Kemudian, masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi, yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.

5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan di lempar dari satu siswa ke siswa lain selama lima menit.
6. Setelah siswa dapat satu bola salju atau satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Evaluasi
8. Penutup

Kelebihan dan Kekurangan Model *Snowball Throwing*

Kelebihan Model *Snowball Throwing*

Menurut Jumanta Hamdayani (2014:161) kelebihan *Snowball Throwing* adalah :

1. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
2. Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain.
3. Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.
4. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kekurangan Model *Snowball Throwing*

Menurut Jumanta Hamdayani (2014:161) kekurangan *snowball Throwing* adalah :

1. Sangat tergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit.
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 siswa mendiskusikan materi pembelajaran.
3. Tidak ada kuis individu maupun penghargaan kelompok sehingga siswa saat berkelompok kurang termotivasi untuk bekerja sama tapi tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk menambahkan pemberian kuis individu dan penghargaan kelompok.
4. Memerlukan waktu yang panjang.

2.1.3 Hasil Belajar

Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja.

Menurut Purwanto (2017:44) hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “Hasil” dan “Belajar”. Pengertian hasil (*pruduct*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang di dapat karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku mahasiswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sinaga, dkk (2020:346) hasil belajar merupakan suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Seperti yang kita ketahui bahwasanya pendidikan pada saat ini berorientasi pada proses dan hasil pembelajaran.

Menurut Susanto (2017:5) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Berdasarkan defenisi para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar menggambarkan

tingkat penguasaan tingkat penguasaan siswa tentang materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam belajar banyak siswa yang mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut ditemukan proses belajar sudah baik. Ada siswa yang pura pura belajar, bahkan ada siswa yang tidak belajar. Oleh sebab itu, terdapat beberapa faktor baik dari dalam siswa maupun dari luar siswa sehingga dapat menghambat dalam proses pembelajaran.

Rendahnya mutu pendidikan dapat dilihat dari sebagian siswa yang memperoleh nilai tinggi tetapi kurang mampu dalam menerapkan pengetahuan. Adapun rendahnya hasil belajar IPS siswa juga disebabkan oleh kesulitan memahami IPS dan siswa kurang termotivasi dalam belajar IPS karena disebabkan kebiasaan belajar yang kurang baik.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS siswa diantaranya adalah kurangnya keaktifan siswa didalam proses belajar mengajar dan kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab prestasi belajar IPS siswa rendah.

Munandi (Rusman,2015:6) menyebutkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain :

1. Faktor internal
 - a. Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologi, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima mata pelajaran.
 - b. Faktor psikologis, setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2. Faktor eksternal.

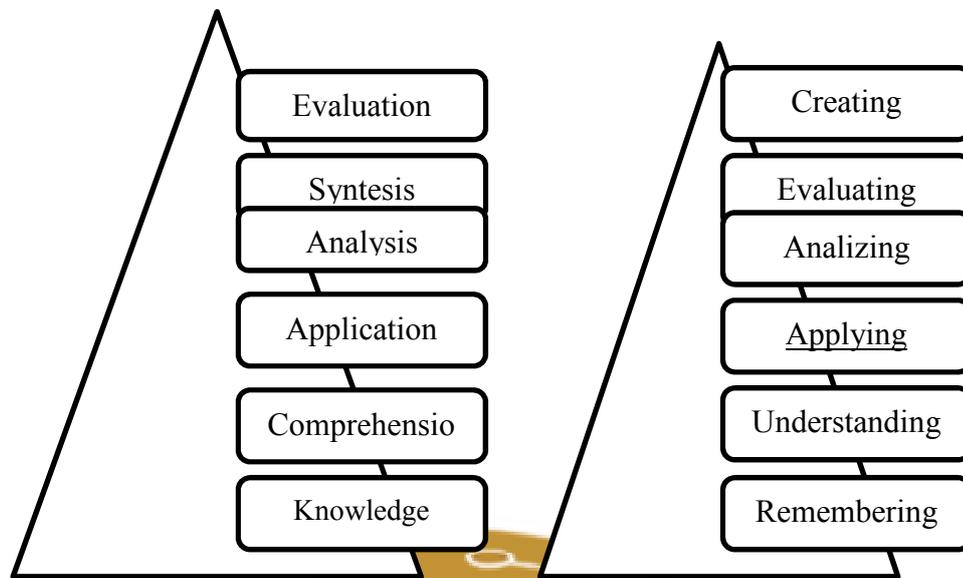
- a. Faktor Lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
- b. Faktor Instrumen adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumen ini merupakan kurikulum, sarana dan guru.

Sehubungan dengan Dimiyanto & Mudjiono (2013:239) faktor internal yang berpengaruh pada belajar adalah : 1) Sikap terhadap belajar. 2) Motivasi Belajar. 3) Konsentrasi belajar. 4) Mengelola bahan ajar. 5) Menggali hasil belajar yang tersimpan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor terbagi atas faktor eksternal dan faktor internal yang keduanya saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain.

2.1.5 Taksonomi Bloom

Kata taksonomi, diambil dari bahasa Yunani yaitu *tassein* yang berarti mengelompokkan dan *nomos* yang berarti aturan. Sehingga taksonomi dapat didefinisikan sebagai suatu pengelompokan hal berdasarkan hierarki tertentu. Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki yang mengklasifikasikan skill mulai dari tingkat rendah (sederhana) hingga tingkat yang lebih tinggi (kompleks). Bloom dalam kerangka konsep ini, membagi tujuan pendidikan menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam ranah kognitif terdapat enam kategori yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*) (Bloom, 1956: 18).

Pada tahun 1994, *Lorin Anderson Krathwohl* yang merupakan salah seorang murid *Bloom*, dan beberapa ahli psikologi aliran kognitivisme melakukan perbaikan dalam taksonomi *Bloom*. Domain/ranah yang direvisi hanya pada ranah kognitif. Perbaikan tersebut dilakukan agar sesuai dengan kemajuan jaman (Utari, 2011:7). Perubahan istilah tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1. Old version (kiri) dan New versions (kanan)

Berdasarkan gambar 2.1, *Taksonomi Bloom* baru versi *Kreathwohl* (2002: 214) dalam ranah kognitif meliputi *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (menilai) dan *creating* (mencipta). Hasil revisi keenam ranah kognitif ini dalam pembelajaran dikenal dengan istilah C1 sampai C6. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Taksonomi Bloom* yang telah direvisi. Berikut ini akan diuraikan penjelasan dari masing-masing ranah kognitif.

1. Mengingat (C1) Mengingat yaitu mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang. Dalam hal ini mengingat merupakan usaha untuk memperoleh kembali pengetahuan baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat meliputi kegiatan mengenali (*recognizing*) dan memanggil kembali (*recalling*).
2. Memahami (C2) Memahami yaitu mengkontruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambarkan oleh guru. Memahami berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami meliputi kegiatan menafsirkan (*interpreting*), mencontohkan (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), merangkum (*summarizing*),

menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

3. Mengaplikasikan (C3) Menerapkan yaitu menggunakan atau menerapkan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. Menerapkan menunjuk pada proses kognitif yang memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Mengaplikasikan meliputi kegiatan mengeksekusi (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).
4. Menganalisis (C4) Menganalisis berarti memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antara bagian itu serta menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan keseluruhan struktur atau tujuan.

Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Menganalisis meliputi kegiatan membedakan (*differentiating*), mengorganisasi (*organizing*), mengatribusikan (*attributing*).

5. Mengevaluasi (C5) Mengevaluasi yaitu mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar. Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif yang memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Mengevaluasi meliputi kegiatan memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).
6. Mencipta (C6) Mencipta yaitu memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. Perbedaan menciptakan dengan kategori berpikir kognitif lainnya adalah pada kategori yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis. Siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru. Kegiatan mencipta meliputi kegiatan Merumuskan (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).

Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi, menghafal dan mengingat kembali informasi diklasifikasikan sebagai berpikir tingkat rendah sedangkan menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi sebagai berpikir tingkat tinggi (Dori dan Zohar, 2013: 147). Hal serupa juga diungkapkan oleh Sani (2015:4), Taksonomi Bloom dianggap merupakan dasar bagi berpikir tingkat tinggi. Tiga aspek kognitif yang meliputi mengingat (C1), memahami (C2) dan aplikasi (C3) menjadi bagian dari keterampilan berpikir tingkat rendah atau lower-order thinking skill (LOTS). Sedangkan tiga aspek kognitif lainnya yang meliputi analisa (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6) merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi atau higher order thinking skill (HOTS). Dalam hal ini semakin tinggi kategori pada ranah kognitif yang dicapai siswa maka akan semakin sulit kemampuan berpikirnya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dibrikan mulai dari SD/MI/DLB mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS, memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan ekonomi. melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab.

Susanto (2013:147) ilmu pengetahuan sosial yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik.

Geografi dan sejarah merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan wawasan berkenan dengan peristiwa-peristiwa dengan wilayah. Sedangkan sejarah memberikan kebulatan wawasan berkenan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai priode.

Berdasarkan pendapat prah ahli diatas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dan berbagai cabang ilmu sosial yaitu: Sosioogi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Antropologi yang mempelajari masalah sosial.

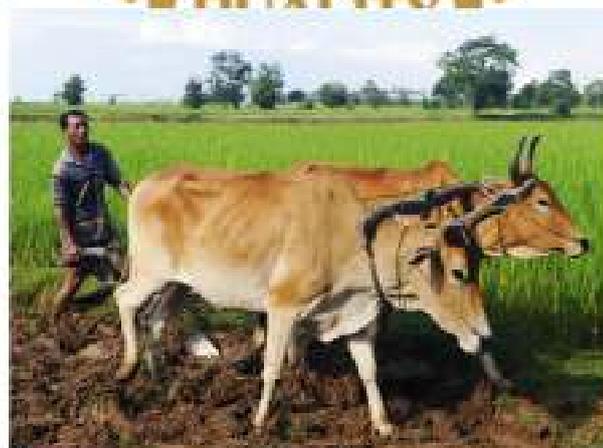
Materi Pembelajaran

Mengidentifikasi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam dan Pengaruhnya

Setiap manusia berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Masih ingatkah kamu mengenai Interaksi? Interaksi adalah suatu kegiatan yang terjadi antarada objek dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Interaksi manusia dengan lingkungan memiliki proses alam yang terdiri dari komponen Biotik dan Abiotik yang dimana komponen Biotik adalah semua makhluk hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan dan mikroorganisme. Sedangkan komponen Abiotik adalah unsur yang tidak hidup seperti udara, tanah dan angin.

Manusia melakukan interaksi dengan lingkungan alam. Interaksi manusia dengan lingkungan alam atau sebaliknya terbentuk secara alami. Contoh lingkungan alam memengaruhi aktivitas manusia adalah lingkungan yang subur dan curah hujan tinggi memengaruhi aktivitas manusia adalah lingkungan yang subur dan curah hujan tinggi memengaruhi aktivitas masyarakat untuk bercocok tanam. Contoh aktivitas manusia yang memengaruhi lingkungan alam adalah mengalihfungsikan lahan pertanian menjadi daerah permukiman. Pengaruh interaksi dengan lingkungan tercermin dari bagaimana cara hidup dan aktivitas masyarakat. Interaksi manusia dengan lingkungan setiap daerah berbeda-beda. Bagaimana pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan di daerah sekitarmu?



Gambar 2.2 Petani berinteraksi dengan sapi untuk membajak sawah

Sumber: buku kelas v

Pengaruh Negatif Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alamnya

Manusia tidak dapat hidup tanpa mengandalkan lingkungan alamnya. Dari alam manusia memperoleh banyak manfaat untuk memenuhi kebutuhannya. Pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, merupakan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alamnya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia memelihara alam sedemikian rupa, agar dapat dimanfaatkan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan manusia dan makhluk hidup lainnya.

Tetapi, tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam. Perilaku masyarakat yang suka membuang sampah sembarangan misalnya, dapat merusak lingkungan alam di sekitarnya. Membuang sampah di sungai dan di laut, dapat merusak makhluk hidup lain yang ada di dalamnya. Tidak hanya itu, kerusakan lingkungan yang ditimbulkannya dapat membahayakan manusia sendiri.

Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia dan lingkungannya. Contohnya, terjadi banjir karena saluran air yang terganggu oleh sampah dari kegiatan manusia merupakan salah satu contohnya. Demikian juga dengan bencana tanah longsor, disebabkan karena manusia sering menebang pohon di tanah yang landai. Kebakaran hutan karena kecerobohan manusia pun, menyebabkan kerusakan dan kerugian yang sangat besar.

Pengaruh Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Terhadap Manusia Dengan Lingkungan Pembangunannya.

Lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Manusia juga memiliki pengaruh terhadap lingkungan. Dari aktivitas-aktivitas tersebut tentu ada pengaruh positif dan pengaruh negatif. Perhatikan interaksi manusia dengan lingkungan dalam perkebunan kelapa sawit di bawah.

Dampak interaksi manusia dengan lingkungan pada perkebunan kelapa sawit.

Dampak positif

1. Meningkatkan lapangan pekerjaan penduduk sekitar.

2. Meningkatkan pembangunan daerah, seperti dibangunnya akses jalan raya.
3. Pendapatan penduduk semakin meningkat.
4. Dibangunnya sarana dan prasarana.

Dampak Negatif

1. Berkurangnya keanekaragaman hayati karena hanya dididdayakan tanaman kelapa sawit.
2. Berkurangnya habitat dan hewan asli penghuni hutan yang dibuka untuk perkebunan.
3. Berkurangnya sumber daya air.



Gambar 2.3 Interaksi petani dengan kelapa sawitnya.

Sumber buku kelas V

Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia. IPS juga berkaitan dengan bagaimana usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan materi, budaya, jiwa, pemanfaatan sumber daya yang ada di permukaan bumi, kebutuhan manusia dalam konteks sosial sangat luas. Dalam pembelajaran IPS di SD adalah pelajaran yang cukup mendasar dan memiliki berbagai ruang lingkup yang berbeda-beda, pembahasan dapat dijadikan pembatas dalam penyapaian konteks sosial untuk bermasyarakat.

Dengan konteks sosial tersebut menjadikan pertimbangan untuk pengajaran ruang lingkup pembelajaran IPS di jenjang pendidikan yang mana tentunya harus sesuai dengan kemampuan para siswa.

2.2 Kerangka Berpikir

Siswa kurang aktif dalam bertanya, Siswa merasa bosan dan jenuh selama proses kegiatan belajar mengajar, siswa tidak akan paham akan materi Pelajaran, guru tidak menguasai model pembelajaran, guru kurang kreatif dalam melakukan proses mengajar, Dalam Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran IPS. Guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPS penerapan model pembelajaran yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan untuk mata pelajaran IPS adalah model *Snowball Throwing*.

Pembelajaran menggunakan model *snowball Throwing* dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Memberikan keaktifan, perhatian, belajar untuk dapat bekerja sama dengan kelompoknya, dan belajar mengasah kemampuan kognitif yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

Penerapan model pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai. Kemudian memberikan tes awal atau pretes tanpa menggunakan *Snowball Throwing* selanjutnya memberikan materi dan tes akhir (*post-tes*) dengan menggunakan model *snowball Throwing*. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Snowball Throwing* akan dilihat dari perbandingan nilai *posttest* hasil belajar

kemampuan kognitif murid yang diberikan perlakuan model *Snowball Throwing* dengan yang tidak diberikan perlakuan *Snowball Throwing*. Pelaksanaan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS jika berjalan baik maka kemungkinan hasil belajar kemampuan kognitif murid juga baik namun jika pelaksanaannya dalam pembelajaran IPS tidak baik maka kemungkinan besar hasil belajar kemampuan kognitif murid juga tidak maksimal. Berdasarkan uraian

tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, Maka dapat dijadikan hipotesis bahwa ada pengaruh dalam menerapkan model pembelajaran Snowball Throwing terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDS Penuai Medan. Dalam penelitian ini hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh Penggunaan model Pembelajaran Snowball Throwing terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Snowball Throwing terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial IPS. Bertujuan untuk intruksional dengan menggunakan materi yang Sederhana, Menarik, Mudah dimengerti dan mudah dapat dipelajari.

2.4 Definisi Oprasional

Dari kajian teori yang telah dipaparkan beberapa diatas, Maka peneliti membuat beberapa definisi oprasional sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah merupakan doronga atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan efek. Pengaruh menurut kamus besar bahasa indonesia daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang,benda)
2. *Snowball Throwing* adalah secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat ole siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab.
3. Model pembelajaran *snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran sehingga semua siswa dapat lebih aktif dan mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi pembelajaran.
4. Hasil Belajar adalah dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara faktor *internal* individu, faktor *eksternal* yang ada disekitarnya, dan faktor

kontekstual yang mempengaruhi kondisi sosial da lingkungan tempat individu belajar. Olehkarena itu, untuk meningkatkan hasil belajar, penting untuk memperhatikan da mengelola semua faktor-faktor ini secara holistik

5. SDS Penuai medan beralamat di Jl.Setia budi No.379. Tj sari kota medan.



