

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Berpikir**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

###### **A. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sengaja untuk mengubah sikap dan perilaku individu, sehingga terjadi perbedaan antara keadaan sebelum dan sesudah terlibat dalam situasi belajar. Terdapat empat ciri utama dari proses belajar, yaitu adanya perubahan, sifatnya yang permanen, adanya usaha yang dilakukan, dan perubahan yang dihasilkan melalui proses belajar itu sendiri. Tujuan belajar dapat dibagi menjadi tiga domain, yaitu Domain Kognitif, Domain Afektif, dan Domain Psikomotor.

Muhibbin, (2010: 64) menyatakan bahwa Belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung secara bertahap dan menjadi elemen penting dalam pelaksanaan semua jenis serta tingkatan pendidikan. Dengan kata lain, keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses belajar yang dijalani oleh siswa, baik saat berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga.

Berdasarkan penjelasan di atas, belajar adalah proses sengaja dan bertahap untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, serta perubahan perilaku yang relatif permanen melalui interaksi dengan lingkungan. Proses ini melibatkan usaha aktif individu dan mencakup peningkatan keterampilan, sikap, dan kemampuan menyesuaikan diri. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar di sekolah maupun keluarga, yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotor melalui berbagai aktivitas seperti membaca, mengamati, dan praktik langsung.

## **B. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru. Dengan adanya sistem pembelajaran, guru dan siswa dapat saling bertukar informasi. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan lebih efektif.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru dalam suatu lingkungan belajar. Melalui sistem pembelajaran, guru dan siswa dapat saling bertukar informasi. Ihsana EL Khuluqo (2017:51) juga menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan mempertimbangkan berbagai kejadian. Sedangkan Moh Suardi (2019:4) menyatakan bahwa pembelajaran adalah perubahan perilaku hasil pengalaman, bukan hanya karena pertumbuhan atau kematangan.

Berdasarkan berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam suasana menyenangkan, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dengan baik saat proses pembelajaran dimulai.

## **C. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Setelah proses belajar selesai, siswa akan mendapatkan hasil belajar yang mencerminkan pencapaian mereka. Tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar tersebut, yang ditentukan melalui evaluasi. Evaluasi hasil belajar adalah proses yang digunakan untuk menilai dan mengukur pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan siswa dapat dinyatakan dalam bentuk huruf, kata, atau simbol. Untuk mengetahui sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan

pembelajaran, evaluasi hasil belajar difokuskan pada ranah yang terdapat dalam tujuan tersebut.

Mansur Harun Rasyid, (2008:18) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar. Belajar sendiri adalah suatu proses di mana individu berusaha untuk mencapai perubahan perilaku yang bersifat relatif tetap. Dalam konteks pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terarah sering disebut sebagai kegiatan instruksional tujuan pembelajaran telah ditentukan sebelumnya oleh pendidik. Seorang siswa dianggap berhasil dalam belajar apabila ia mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan dimana hasil belajar adalah pencapaian akhir dari proses yang dilalui individu dalam belajar dengan baik di lingkungan formal maupundi lingkungan formal. Hasil belajar sebagai pedoman untuk mengukur Tingkat pemahaman individu pada pencapaian tujuan yang diharapkan dari proses yang dialami.

#### **D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni kemampuan individu siswa itu sendiri dan kondisi lingkungan di sekitarnya. Slameto (2010:54) menyatakan bahwa secara umum faktor-faktor tersebut dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

##### **a. Faktor Internal**

1. Faktor Jasmani, Kesehatan berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selainitu juga ia akan cepat Lelah, kurang bersemangat.
2. Faktor Psikologis, cact tubuh yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tububuh atau badan. Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegnsi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesepian.

## b. Faktor Eksternal

1. Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari kondisinya masih segar dan dan dengan ruangan yang cukup untuk bernapas lega.
2. Faktor Keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: umah tangga cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
3. Faktor Sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin, sekolah pembelajaran dan waktu sekolah, standar pembelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
4. Faktor Masyarakat, masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

### 2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan tujuan membantu siswa mencapai sasaran tertentu. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah gambaran umum yang tetap terfokus pada tujuan khusus yang ingin dicapai M. S. Sarumaha, (2020:5). Selain itu, model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu perencanaan atau pola yang dijadikan pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas maupun dalam tutorial. Model ini mencakup pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan, termasuk tujuan pengajaran,

tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas Harefa & Sarumaha, (2020:5).

Model juga dapat diartikan sebagai suatu rancangan yang dibuat dengan langkah-langkah sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Selain itu, model sering disebut sebagai desain yang dirancang sedemikian rupa untuk kemudian dilaksanakan. Penulis menyimpulkan bahwa model adalah sesuatu yang menggambarkan pola berpikir. Sebuah model biasanya mencakup keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model pembelajaran, khususnya, adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran di kelas atau dalam konteks lainnya. Model pembelajaran dapat dipilih oleh guru, artinya mereka memiliki kebebasan untuk memilih model yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan panduan bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, hingga alat evaluasi yang bertujuan untuk mencapai tujuan pelajaran.

#### **A. Pengertian Model *Snowball Throwing***

Slamet Widodo (2002: 37) menyatakan bahwa model *Snowball Throwing* merupakan salah satu modifikasi teknik bertanya yang menitikberatkan pada kemampuan membuat pertanyaan yang dikemas dalam permainan menarik, yaitu saling melempar bola salju berisi pertanyaan. *Snowball Throwing* adalah cara penyajian bahan pelajaran di mana siswa dibentuk dalam beberapa kelompok heterogen, kemudian masing-masing kelompok memilih ketua untuk menerima tugas dari guru. Setiap siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola kertas, kemudian dilemparkan ke siswa lain yang akan menjawab pertanyaan dari bola tersebut.

Herdian dan Triana Dewi (2012: 16-17) juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran model Snowball Throwing, siswa diajak untuk mencari informasi materi secara umum dengan membentuk kelompok, memilih ketua, dan diberi tugas membahas materi tertentu. Mereka bekerja secara kelompok, menuliskan pertanyaan, lalu memberikan pertanyaan tersebut kepada kelompok lain. Kelompok penerima menjawab secara bergantian, kemudian bersama-sama mengambil kesimpulan dari hasil jawaban terhadap pertanyaan yang diterima.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran Snowball Throwing adalah pembelajaran yang mengedepankan partisipasi aktif peserta didik secara berkelompok guna mencapai tujuan bersama. Proses ini dilakukan menggunakan bahan kertas berisi pertanyaan yang dibentuk seperti bola dan dilemparkan secara bergiliran kepada peserta didik lain untuk dijawab. Model ini dapat melatih kesiapan siswa, membantu memahami konsep materi yang sulit, menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan motivasi belajar, menumbuhkan kerja sama, berpikir kritis, serta menciptakan proses pembelajaran yang aktif.

## **B. Langkah-Langkah Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Secara umum, suatu model pasti memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran. Menurut Neti Evandari (2013:78), menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran model Snowball Throwing adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk menjelaskan tentang materi.
3. Masing-masing ke ketua kelompok kembali kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Masing-masing siswa diberikan satu lembar kerja untuk menuliskan 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 siswa ke siswa yang lain selama kurang lebih 10 menit.
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Guru memberikan Kesimpulan.

### **C. Kelebihan dan Kelemahan Modal Pembelajaran *Snowball Throwing***

#### **1. Kelebihan Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

- a. Mampu meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik untuk menyampaikan pendapat ataupun hasil diskusi di depan teman-temannya.
- b. Peserta didik bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan yang telah di peroleh dari peserta didik yang lain melalui bola salju yang berisikan pertanyaan tersebut.
- c. Pembelajaran lebih efektif dan efisien.
- d. Pembelajaran antara peserta didik dan guru lebih menyenangkan karena peserta didik dapat bermain bola kertas kepada teman lainnya.
- e. Membuat peserta didik siap dengan berbagai kemungkinan karena peserta didik tidak tahu soal apa yang akan didapat yang telah dibuat oleh temannya.
- f. Ketiga aspek baik kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat tercapai.

#### **2. Kelemahan Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

- a. Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh yang telah diberikan.

Saran Peneliti: Guru beri bimbingan langkah demi langkah, seperti contoh soal yang bisa diubah-ubah siswa. Coba tes sebelum dan sesudah untuk lihat peningkatan pemahaman.

- b. 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 pelajaran.  
Saran Peneliti: Gantian jadi ketua di setiap kelompok dan ajari cara memandu obrolan singkat. Guru pantau langsung; amati waktu diskusi untuk buat lebih cepat.
- c. 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.  
Saran Peneliti: Tambah kuis pribadi di akhir dan beri hadiah poin untuk kelompok terbaik. Tanyai siswa lewat survei sebelum dan sesudah untuk lihat semangat kerja tim naik.
- d. Memerlukan waktu yang panjang  
Saran Peneliti: Bagi waktu jadi bagian: 10 menit rencana, 20 menit obrolan, 10 menit ringkasan pakai jam. Pakai aplikasi sederhana; bandingkan waktu dan hasil belajar.
- e. Murid yang nakal cenderung untuk berbuat onar.  
Saran Peneliti: Guru buat kelompok campur ada yang pintar dan nakal, sepakati aturan bersama, dan awasi dekat. Amati tingkah laku untuk lihat onar berkurang.
- f. Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh murid.  
Saran Peneliti: Guru pilih anggota kelompok secara campur, pakai tanda tangan atau bunyi untuk suruh diam. Amati keriuhan untuk buat kelas lebih tenang.

### 2.1.3 Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran dalam konteks proses belajar mengajar melibatkan komunikasi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, guru berfungsi sebagai pengirim informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Keberhasilan proses ini sangat bergantung pada kelancaran komunikasi antara

keduanya, di mana guru dapat menyampaikan informasi dengan baik dan siswa mampu menerima informasi tersebut secara efektif. Untuk meningkatkan komunikasi antara pengirim dan penerima informasi, diperlukan alat komunikasi atau media.

azikiwe (2007: 46) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Pengertian media pembelajaran dalam konteks proses belajar mengajar melibatkan komunikasi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, guru berfungsi sebagai pengirim informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Keberhasilan proses ini sangat bergantung pada kelancaran komunikasi antara keduanya, di mana guru dapat menyampaikan informasi dengan baik dan siswa mampu menerima informasi tersebut secara efektif. Untuk meningkatkan komunikasi antara pengirim dan penerima informasi, diperlukan alat komunikasi atau media.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang berperan penting dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan informasi secara efektif, tetapi juga memudahkan siswa dalam memahami materi, termasuk konsep yang abstrak. Media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menangkap dan menyimpan informasi kemampuan fiksatif, memanipulasi penyajian materi sesuai kebutuhan kemampuan manipulatif, serta menjangkau banyak siswa secara bersamaan kemampuan distributif. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung komunikasi yang efektif antara guru sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi, sehingga mendukung kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar.

## **A. Media Kartu Pertanyaan**

Kartu pertanyaan adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Lisna, Padawan, & Suranata, (2019.63) menyatakan bahwa yang terdapat dalam kartu tersebut adalah pertanyaan yang berkaitan dengan makna pelajaran yang sudah dibahas pada saat proses pembelajaran. Penggunaan kartu pertanyaan dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan. Pertama, kartu ini dapat meningkatkan partisipasi siswa, karena mereka didorong untuk berpikir kritis dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang ada. Kedua, kartu pertanyaan dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran, seperti permainan, kuis, atau diskusi kelompok, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Selain itu, kartu pertanyaan juga dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung. Dengan melihat jawaban yang diberikan siswa, guru dapat mengidentifikasi area di mana siswa mungkin mengalami kesulitan dan memberikan bantuan yang diperlukan. Kartu pertanyaan juga dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan, sehingga dapat digunakan untuk berbagai kelompok usia dan tingkat kemampuan. Dengan demikian, kartu pertanyaan tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai alat yang mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, kartu pertanyaan adalah alat bantu yang efisien dalam proses pembelajaran, yang dirancang untuk mendorong interaksi dan keterlibatan siswa. Kartu ini umumnya memuat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk menguji pemahaman mereka atau sebagai sarana diskusi dalam kelompok.

## **B. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Pertanyaan**

### **1. Kelebihan Media Kartu Pertanyaan**

1. Media kartu mudah dibawa, karena ukurannya yang relatif kecil memungkinkan untuk disimpan di mana saja tanpa memerlukan ruang besar, seperti di dalam

tas atau bahkan saku. Oleh karena itu, media kartu dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan.

2. Media kartu bersifat praktis, baik dalam proses pembuatan maupun penggunaannya, sehingga guru tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya.
3. Media kartu mudah diingat, karena memiliki karakteristik penyajian pesan atau pertanyaan yang singkat, yang memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi tersebut. Kombinasi antara gambar dan pertanyaan yang ada juga membantu peserta didik dalam memahami konsep yang terdapat pada setiap kartu.
4. Media kartu memberikan pengalaman yang menyenangkan, karena penggunaan media kartu dengan metode permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran.

## **2. Kekurangan Media Kartu Pertanyann**

Selain kelebihan yang dimiliki, kartu pertanyaan atau media berbentuk kartu bergambar juga memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan, yaitu:

1. Media kartu cenderung mudah rusak, karena terbuat dari kertas dan memiliki ukuran kecil, serta sering dipindahkan dari tangan ke tangan dalam penggunaannya, yang membuatnya rentan terhadap kerusakan.
2. Media kartu hanya tersedia dalam bentuk visual, sehingga peserta didik hanya dapat memahami dan mengenali teks serta gambar yang terdapat pada kartu, tanpa adanya elemen tambahan.
3. Media kartu tidak cocok digunakan untuk pembelajaran dengan jumlah siswa yang banyak atau dalam kelompok besar, karena media ini lebih efektif digunakan untuk pembelajaran dengan peserta didik yang jumlahnya kurang dari 30 orang.

### **2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

#### **A. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Kurikulum Merdeka, yang dicanangkan oleh Mendikbud Ristek Nadhiem Makarim, bertujuan agar siswa mengembangkan keterampilan untuk

mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah. Salah satu inovasinya adalah pelajaran IPAS, yaitu gabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS membahas makhluk hidup serta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta, seperti bagaimana manusia tidak dapat hidup sendiri.

Penggabungan IPA dan IPS ini mendorong siswa mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. IPAS menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena sekitar, membantu memahami cara alam semesta berfungsi dan berinteraksi dengan kehidupan manusia, serta mendukung identifikasi masalah dan solusi untuk pembangunan berkelanjutan.

Pembelajaran IPAS juga menguntungkan guru karena lebih efisien; satu topik dapat menjelaskan dua materi sekaligus secara konkret. Bagi sekolah, IPAS meningkatkan kualitas berpikir kritis siswa dan guru dalam mengeksplorasi lingkungan alam dan sosial, sehingga pembelajaran dapat diaplikasikan secara langsung.

## **B. Materi IPAS Magnet Sebuah Benda yang Ajaib**

### **1. Gaya magnet**

Magnet merupakan benda yang dapat menarik benda-benda tertentu. Magnet disebut juga dengan nama besi sembrani. Kekuatan magnet menarik benda-benda tertentu disebut gaya magnet. Gaya magnet dapat menarik benda-benda tertentu, berarti tidak semua benda bisa ditarik oleh magnet.

Magnet memiliki sifat antara lain:

- a. Menarik benda dari bahan-bahan tertentu. Magnet memiliki kemampuan gaya tarik. Gaya yang diperlukan oleh magnet disebut juga gaya magnet.
- b. Memiliki kutub. Gaya magnet terbesar terletak di kedua ujung magnet. Kedua ujung magnet tersebut dinamakan kutub magnet. Ada 2 macam kutub magnet, yaitu kutub utara dan kutub selatan.
- c. Memiliki gaya magnet. Gaya magnet menyebabkan benda-benda yang memiliki sifat magnetis tertarik magnet. Gaya magnet dapat menembus gaya

magnet benda-benda tertentu. Besarnya daya tembus gaya magnet dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain jenis penghalang, ketebalan penghalang, kekuatan magnet, dan jarak magnet dengan benda.

## 2. Magnet Sebuah benda ajaib

Magnet adalah suatu benda yang mampu menarik benda sekitarnya. Magnet juga dapat diartikan sebagai suatu benda yang memiliki gejala dan sifat yang dapat mempengaruhi bahan-bahan tertentu yang di sekitarnya.

### a) Sifat-sifat magnet



Memiliki gaya tarik  
Gaya tarik magnet disebut juga gaya magnet.



Memiliki dua kutub.  
Kutub yang sama akan tolak-menolak jika di dekatkan dan kutub yang berbeda akan tarik-menarik.



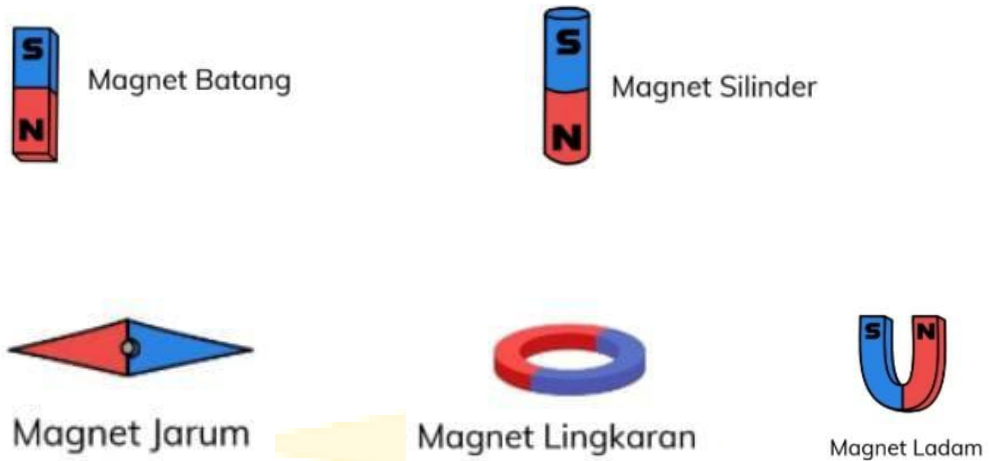
Dapat menarik logam tertentu  
Logam yang ditarik magnet adalah besi, baja, nikel, dan kobalt.



Dapat menembus benda  
Benda yang dapat ditembus magnet adalah kertas, kain, dan plastik

Gambar 2.1 Sifat-sifat Magnet

## b) Macam-macam Magnet



Gambar 2.2 Macam-macam Magnet



Gambar 2.3 Dua orang anak membicarakan keunikan magnet

Magnet banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Taukah kalian bahwa tutup lemari es juga menggunakan magnet?



Gambar 2.4 Tutup lemari es dan kompas memiliki magnet

Sumber: [freepik.com/mayakruchankova](https://www.freepik.com/mayakruchankova); [freepik.com/freepik](https://www.freepik.com/freepik)

Kompas terbuat dari magnet berbentuk jarum.ujung magnet ini akan selalu mengarah keselatan dan utara. Makanya alat ini dipakai untuk petunjuk arah.



Selain itu ada model tas atau dompet yang menggunakan magnet sebagai kancing loh.

Bahkan ada magnet yang kekuatannya sangat besar dan dipakai untuk besi-besi besar. Alat ini bisa dipakai untuk memilah rongsokan besi dari sampah

Gambar 2.5 Magnet besar

Untuk mengangkut besi

Sumber:[freepik.com/fineimages](https://www.freepik.com/fineimages)



Gambar 2.6 Kereta cepat

Sumber:[freepik.com/jcomp](https://www.freepik.com/jcomp)

Magnet juga dipakai untuk menggerakkan kereta super cepat bernama kereta maglev.Kereta ini banyak dipakai di jepang dan eropa. Semoga suatu saat indonesia juga bisa memiliki kereta seperti ini ya.

Bumi kita juga memiliki magnet loh. Wah. bayangkan, berarti magnet yang sangat besar sekali ya. Kekuatan magnet paling besar ada di kutub utara dan kutub selatn nya bumi. Oleh karena itu jarum magnet pada kompas akan selalu tertarik ke arah kutub Bumi kita.



Gambar 2.7 bumi

Demagnetisasi adalah sebuah proses yang mengurangi atau menghilangkan sisa medan magnet. Ada beberapa faktor yang dapat mengakibatkan demagnetisasi, diantaranya.

1. Perubahan suhu yang ekstrem
2. Kerusakan yang menyebabkan berkurangnya volume
3. Cara penyimpanan yang salah

#### 4. Korosi atau pengikisan magnet

### 2.2 Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar menghasilkan hasil belajar siswa yang berbeda-beda. Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani, hasil belajar IPAS siswa belum maksimal dan belum mencapai KKTP. Siswa merasa pembelajaran IPAS kurang menarik karena materi yang monoton dan model pembelajaran yang belum inovatif, sehingga keterlibatan dan motivasi mereka rendah. Perlu model pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Model *Snowball Throwing* adalah teknik bertanya dalam bentuk permainan melempar bola kertas berisi pertanyaan antar siswa secara bergiliran. Model ini menekankan partisipasi aktif kelompok, melatih bertanya dan menjawab, serta menciptakan suasana belajar yang seru dan interaktif. Media kartu pertanyaan berisi soal materi pembelajaran bisa dipakai dalam berbagai model, termasuk *Snowball Throwing*, untuk mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan berpikir kritis, dan mempermudah guru mengevaluasi pemahaman. Kartu ini praktis, mudah dibawa, dan membuat belajar lebih menyenangkan. Model ini sangat cocok untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran IPAS.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang didukung media kartu pertanyaan, proses pembelajaran IPAS dapat menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Model ini membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama dalam konteks pembelajaran terpadu.

### 2.3 Defenisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi defenisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar adalah proses sengaja untuk mengubah perilaku secara permanen melalui interaksi dengan lingkungan.
- b. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan yang menyenangkan untuk memfasilitasi belajar efektif.
- c. Hasil belajar adalah pencapaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur dan diamati.
- d. Model pembelajaran adalah panduan sistematis yang digunakan guru untuk
- e. merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.
- f. Model pembelajaran Snowball Throwing adalah metode pembelajaran berkelompok yang menggunakan bola kertas berisi pertanyaan yang dilemparkan antar siswa untuk dijawab secara bergiliran guna mendorong partisipasi aktif dan kerja sama. siswa, dan mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.
- g. Media pembelajaran adalah Segala alat atau media yang digunakan sebagai
- h. perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan informasi, memotivasi siswa, dan mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.
- i. Kartu pertanyaan adalah media visual berisi pertanyaan yang digunakan untuk mendorong partisipasi, interaksi, dan evaluasi pemahaman siswa dalam pembelajaran.
- j. IPAS dalam kurikulum Merdeka adalah Pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk membantu siswa memahami dan mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan melalui pendekatan ilmiah, sehingga mendorong rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan penerapan solusi terhadap fenomena dan masalah di sekitar mereka.
- k. Materi magnet adalah benda yang memiliki gaya tarik terhadap bahan tertentu dan memiliki kutub utara dan selatan. Gaya magnet ini bisa mempengaruhi benda di sekitarnya dan digunakan dalam berbagai kehidupan sehari-hari.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dibantu dengan kartu pertanyaan akan meningkatkan hasil belajar siswa .

