

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KERANGKA TEORITIS

2.1.1 Pengertian Belajar

Dengan adanya belajar, setiap individu mengalami berbagai perubahan baik dalam tingkah laku, pengetahuan, pola pikir, keterampilan dan hal-hal lainnya yang berkaitan dengan kehidupannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya, karena itu sudah tentu setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan tingkah laku. Menurut Suprijono (2021:16-25) “Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran, yang menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam cara berpikir dan bertindak”. Asep Jihad dan Abdul Haris (2022:14) menyatakan bahwa “Belajar adalah kegiatan berproses yang sangat penting dalam pengembangan individu, yang mencakup perolehan ilmu pengetahuan dan pengalaman baru”.

Moh Suardi (2018:8) menyatakan “Belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”. Sudjana (2022:15) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, yang merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.

Beberapa pendapat di atas maka peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seorang dengan sengaja dalam keadaan yang sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman dan pengetahuan yang baru. Sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir dan merasa dalam bertindak.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas dalam masyarakat, terlebih setelah diungkapkannya Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, memberi pengertian pembelajaran. Dalam pasal 1 butir 20 pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan mendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Usman (2021:12)“Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, dengan guru sebagai pemegang peranan utama”.

Pembelajaran menurut KBBI adalah proses, cara, atau perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran adalah proses perubahan yang disadari dan disengaja, yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik, (Andi Setiawan (2022:21).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan benar, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

2.1.3 Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah kemampuan atau kekuatan seseorang atau sesuatu untuk memengaruhi, mengubah, atau membentuk perilaku, pendapat, atau keputusan orang lain. Dalam konteks sosial, pengaruh dapat berasal dari berbagai sumber, seperti individu, kelompok, media, atau budaya. Pengaruh dapat bersifat positif atau negatif, tergantung pada konteks dan tujuan yang ingin dicapai. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pengaruh adalah "kuasa atau daya yang dapat mengubah keadaan atau perilaku seseorang atau sesuatu." Pengaruh dapat merujuk pada dampak yang ditimbulkan oleh suatu hal terhadap hal lain, baik dalam konteks sosial, psikologis, maupun lingkungan. Pengaruh bisa bersifat positif maupun negatif, tergantung pada konteks dan cara penerapannya. Joko Subando (2021:164) menyatakan bahwa “Pengaruh adalah daya atau kekuatan yang ada dalam diri siswa/anak, yang dapat menumbuhkan motivasi dan mempengaruhi perilaku mereka. Konsep ini menekankan pentingnya faktor internal dalam proses pembelajaran.

Pengaruh adalah daya atau kekuatan yang muncul dalam diri siswa atau anak yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap belajar untuk mendapatkan prestasi Joko Subando (2021:164). Pengaruh diartikan sebagai dorongan atau bujukan yang bersifat membentuk atau merupakan suatu efek Hugiono dan Poerwantana (dalam Afdhal, 2021, hal. 5)

Jadi dari pendapat para ahli yang ada, dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan kearah yang lebih baik.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai setelah kegiatan belajar, dan dapat dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, atau kalimat yang mencerminkan kualitas individu dalam proses belajar Endang Sri Wahyuni (2020:65).

Hasil belajar adalah perubahan sikap yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pendidikan, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik Qiptiyyah (2020:62).

Dari pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar berakhir dalam pembelajaran maka oleh itu siswa akan mendapatkan hasil belajar tersebut ditentukan dengan evaluasi.

2.1.4.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suhartini (2022) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni :

1. Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari dalam peserta didik yaitu meliputi tiga aspek, yakni:
 - a. Kemampuan Kognitif: Tingkat kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa yang mempengaruhi cara mereka memahami dan mengolah informasi.

- b. Motivasi: Dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar dan mencapai tujuan akademik. Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar.
 - c. Minat: Ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang dapat mempengaruhi keterlibatan dan konsentrasi dalam belajar.
2. Faktor Eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar atau dari lingkungan. Faktor eksternal terdiri dari tiga macam, yakni:
- a. Lingkungan Keluarga: Dukungan dan perhatian dari orang tua serta suasana belajar di rumah dapat mempengaruhi semangat dan konsentrasi siswa.
 - b. Lingkungan Sekolah: Kualitas pengajaran, fasilitas, dan interaksi sosial di sekolah juga berperan penting dalam menentukan hasil belajar.
 - c. Sarana dan Prasarana: Ketersediaan alat dan sumber belajar yang memadai dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif.
3. Faktor Sosial merupakan faktor yang berasal dari hubungan dan lingkungan sosial disekitar peserta didik. Faktor sosial terdiri dari dua macam, yakni:
- a. Interaksi dengan Teman Sebaya: Hubungan sosial dan dukungan dari teman-teman dapat mempengaruhi motivasi dan semangat belajar siswa.
 - b. Budaya dan Nilai-nilai: Lingkungan sosial dan budaya di mana siswa berada dapat mempengaruhi pandangan mereka terhadap pendidikan dan hasil belajar.

2.1.5 Model Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola atau kerangka dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran di dalam kelas dengan penuh makna serta dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Model pembelajaran adalah suatu konsep yang dirangkai khusus untuk menunjang aktivitas belajar, disusun secara sistematis dengan keunikan dan ciri khas setiap konsep, sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan, kondusif, dan memudahkan mencapai tujuan (Hardi Tambunan, 2022:185). Model pembelajaran adalah pola desain pembelajaran yang menggambarkan langkah demi langkah

untuk membantu siswa membuat informasi, ide, membangun pola pikir guna mencapai tujuan pembelajaran Isrok'atun & Amelia Rosmala (2021: 27).

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 belajar mengajar, Menurut Nurrohmatul Amaliyah (2020:66). 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 pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar, Soekamto dalam Marjuki (2020:11). Model pembelajaran merupakan kerangka atau pola yang sistematis dan terencana untuk mengorganisasikan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Model diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran juga diartikan sebagai suatu perangkat rencana atau pola pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru yang bermuara pada terjadinya proses belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola atau kerangka dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran di dalam kelas dengan penuh makna serta dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

2.1.5.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka atau pola yang sistematis dan terencana untuk mengorganisasikan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, Arends (2021:40-45) Jenis-jenis model pembelajaran meliputi:

a. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penyampaian materi secara jelas dan terstruktur oleh guru kepada siswa. Dalam model ini, guru berperan aktif sebagai pemberi informasi dan pengarah proses belajar, sedangkan siswa lebih banyak menerima dan mengerjakan latihan yang diberikan.

b. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

c. Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*)

Model pembelajaran inkuiri (*Inquiry Learning*) adalah pendekatan belajar yang mendorong siswa untuk menjadi subjek aktif dalam proses belajar, dengan fokus pada penyelidikan dan penemuan jawaban sendiri melalui aktivitas seperti bertanya, mengamati dan menyimpulkan.

d. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning/PBL*) adalah metode pembelajaran dimana siswa secara aktif terlibat dalam penyelesaian masalah dunia nyata, yang memicu proses pembelajaran dan pengembangan pengetahuan, keterampilan dan kemandirian.

e. Model Pembelajaran Eksperimen (*Experimental Learning*)

Model Pembelajaran Eksperimen (*Experimental Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana pengetahuan diciptakan melalui pengalaman langsung dan refleksi dari pengalaman tersebut. Model Pembelajaran Eksperimen (*Experimental Learning*) ini melibatkan siklus 4 tahap yaitu:

1. Pengalaman Konkret (mengalami langsung)
2. Observasi reflektif (merefleksikan pengalaman)
3. Konseptualisasi abstrak (membentuk konsep dari refleksi)

4. Eksperimen aktif (mengaplikasikan konsep baru dalam situasi nyata)

2.1.5.3 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran ini memiliki ciri-ciri sebagaimana dikemukakan Joyce dan Weil (2022) sebagai berikut:

1. Dasar Teori yang Kuat: Setiap model pembelajaran harus didasarkan pada teori belajar yang relevan, membantu dalam memahami cara siswa belajar.
2. Struktur yang Jelas: Model pembelajaran harus memiliki struktur yang jelas, termasuk langkah-langkah yang harus diikuti selama proses pembelajaran.
3. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis: Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif melalui kegiatan yang menantang.
4. Fleksibilitas: Model pembelajaran harus fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran.

2.1.6 Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, memotivasi siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran serta sistematis dan sesuai kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran memudahkan guru dalam mengorganisasikan materi, metode, dan media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih terstruktur dan terarah, Arikunto (2021:78)

Model pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa sendiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan partisipatif, Trianto (2021:60). Model pembelajaran membantu guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif, Slameto (2022:45).

Manfaat model pembelajaran dapat memudahkan guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya model pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir siswa.

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *Snowball Throwing* ‘bola salju bergulir’ merupakan model pembelajaran yang menggali potensi berkepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat serta menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang menggunakan bola kertas yang berisi pertanyaan. Selain itu model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menerima dan menyampaikan informasi kepada siswa lainnya (Rustiarso & Wijaya, 2020). *Snowball Throwing* merupakan metode pembelajaran interaktif yang memanfaatkan aktivitas fisik melempar bola kertas sebagai media untuk bertukar informasi atau ide antar siswa, yang bertujuan meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, Rahmawati (2020:75).

Snowball Throwing adalah sebuah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses bertanya dan menjawab secara berkelompok dengan cara melemparkan kertas berisi pertanyaan atau jawaban antar siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan Sari (2020:88). Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan peserta didik dalam kelompok dan keterampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membuat dan melempar bola salju dan dengan berbantuan media Wordwall yang akan membangkitkan minat belajar siswa. Model dan media ini masih jarang digunakan dalam pembelajaran. Model ini cukup baik digunakan untuk saat pembelajaran IPAS.

Teknik *Snowball Throwing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menulis ide atau jawaban pada selembar kertas, kemudian kertas tersebut digulung menyerupai bola salju dan dilemparkan ke teman lain secara acak. Siswa yang menerima bola salju tersebut kemudian membaca, menanggapi, atau menambahkan ide pada kertas tersebut. Teknik ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkaya diskusi kelas, Arifin (2021:88).

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model *Snowball Throwing* mempunyai beberapa kelebihan yang semuanya melibatkan dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Kelebihan dari model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah:

- 1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa diajak 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 siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.
- 4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 5) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktek.
- 6) Pembelajaran menjadi lebih efektif
- 7) Ketiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dapat tercapai.

2. Kelemahan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model *Snowball Throwing* juga memiliki kekurangan. Kelemahandari model *Snowball Throwing* ini adalah:

- 1) Sangat beruntung 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 soal yang diberikan.
- 2) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pelajaran.
- 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 kuis individu dan penghargaan kelompok.
- 4) Memerlukan waktu yang panjang.

- 5) Murid yang nakal cenderung berbuat onar.
- 6) Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh murid.

3. Langkah - langkah *Snowball Throwing*

Menurut Suprijono (2009: 128) dan Saminto (2010: 37) langkah-langkah pembelajaran metode *Snowball Throwing* adalah:

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
- 2) Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- 4) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pernyataan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- 5) Kemudian kertas berisi pertanyaan tersebut diberikan kepada guru untuk dibuat di *Wordwall*. Guru sudah menyediakan bola salju. Bola tersebut yang akan dibuat untuk dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama 15 menit.
- 6) Setiap siswa yang mendapatkan bola, datang kedepan untuk memilih pertanyaan di aplikasi *Wordwall* yang sudah ditampilkan melalui infokus. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan di infokus tersebut secara bergantian.
- 7) Evaluasi
- 8) Penutup

2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *Wordwall* adalah sebuah platform atau alat pembelajaran interaktif berbasis digital yang digunakan untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti kuis, teka-teki, permainan kata, dan latihan interaktif lainnya. Media ini memungkinkan guru atau pengajar untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media

pembelajaran *Wordwall* adalah sarana digital yang digunakan untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif. Dengan berbantuan media *Wordwall* siswa diajak untuk menjadi lebih aktif bermain sambil belajar.

Media *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas belajar seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif secara mudah dan menarik. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, Prasetyo (2022:75). *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan berbagai template aktivitas yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Media ini membantu guru dalam menyajikan materi secara kreatif dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif, Lestari dan Nugroho (2022:88).

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwaall* digunakan pada pembelajaran IPAS dengan materi pokok Pengaruh Gaya Terhadap Benda di kelas IV SDN 106818 Lubang Ido Tahun Pelajaran 2025/2026. Adapun langkah-langkah penerapannya sebagai berikut:

1. **Persiapan Guru**
 - a. Guru menyiapkan dan menyampaikan materi yang akan disajikan.
 - b. Guru membentuk siswa dan menentukan ketua kelompok.
2. **Kegiatan Pendahuluan**
 - a. Guru memberi apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang pengaruh gaya terhadap benda.
 - b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan memahami jenis-jenis gaya.
3. **Kegiatan Inti**
 - a. **Pengenalan konsep**
 - a. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
 - b. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.

b. Diskusi dan Latihan

- a. Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pernyataan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- b. Kemudian kertas berisi pertanyaan tersebut diberikan kepada guru untuk dibuat di *Wordwall*. Guru sudah menyediakan bola salju. Bola tersebut yang akan dibuat untuk dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama 15 menit.

c. Permainan (Games)

- a. Setiap siswa yang mendapatkan bola, datang kedepan untuk memilih pertanyaan di aplikasi *Wordwall* yang sudah ditampilkan melalui infokus. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan di infokus tersebut secara bergantian.

4. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan bahwa gaya sangat berpengaruh terhadap benda.
- b. Guru memberikan refleksi dengan menanyakan manfaat mengetahui pengaruh gaya terhadap benda.

2.1.9 Jenis- jenis Media Pembelajaran

Santoso (2022:50) mengelompokkan media pembelajaran menjadi 4 jenis yaitu:

a. Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, seperti gambar, poster, diagram dan slide presentasi.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar, seperti rekaman suara, radio dan podcast

c. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar, seperti

d. Media Digital/ Interaktif

Media digital/interaktif adalah media berbasis teknologi seperti aplikasi pembelajaran, software edukasi, dan platform digital seperti *Wordwall*.

A. Kelebihan Media *Wordwall*

Kelebihan media *Wordwall* menurut Farhan Elbi Rosyid dan Nur Azmi Alwi (2020) yaitu:

1. *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi.
3. Mendukung pemahaman materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.
4. Memiliki berbagai template yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran.
5. Membantu guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang kreatif dan interaktif.
6. *Wordwall* juga berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa.
7. Keberhasilan penggunaan *Wordwall* bergantung pada kesiapan guru dalam mengelola kelas dan merancang aktivitas pembelajaran yang tepat.

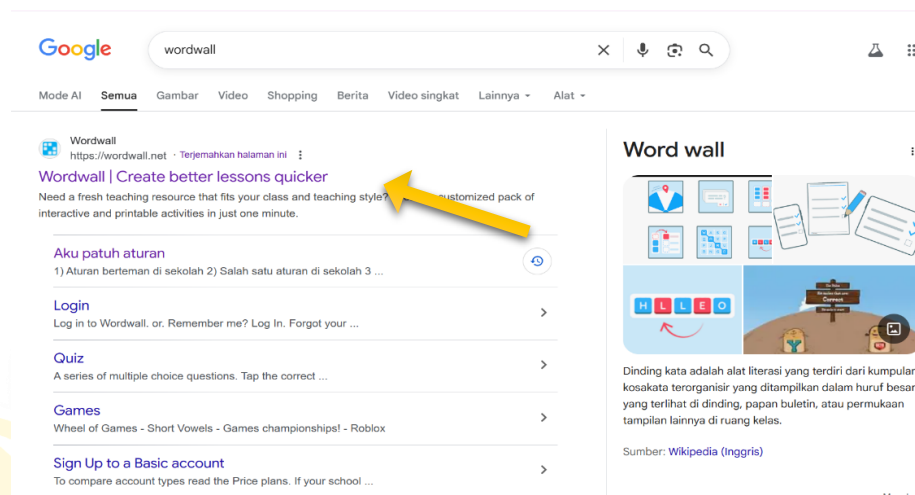
B. Kelemahan Media *Wordwall*

Kelemahan media *Wordwall* menurut Pradani (2022) menyebutkan beberapa kelemahan media *Wordwall*, antara lain:

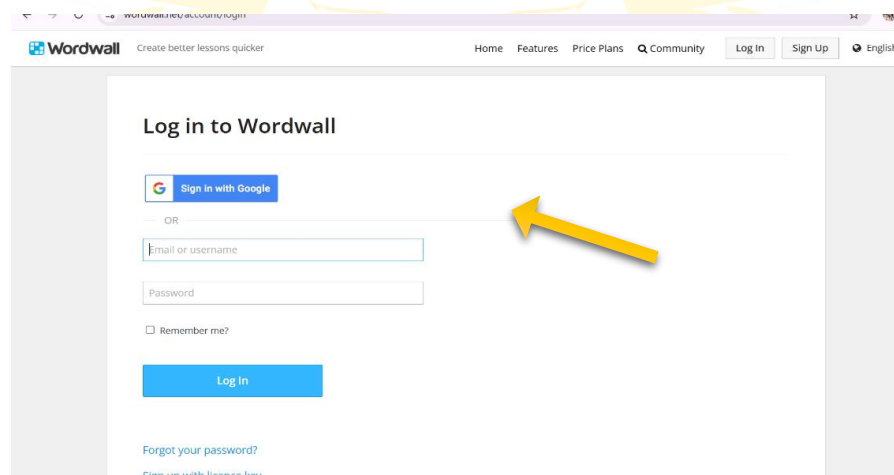
1. Keterbatasan konten yang tersedia, sehingga tidak semua materi pembelajaran dapat diakomodasi secara optimal.
2. Ketidakmampuan mengubah ukuran font, yang dapat mengurangi kenyamanan visual bagi siswa.
3. Beberapa template hanya bisa dipakai secara terbatas, sehingga fleksibilitas dalam penggunaan media ini menjadi kurang maksimal.
4. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil untuk mengakses media secara optimal.
5. Perlu keterampilan guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan *Wordwall* dengan metode pembelajaran lain agar efektif.

C. Langkah-Langkah menggunakan media *Wordwall*

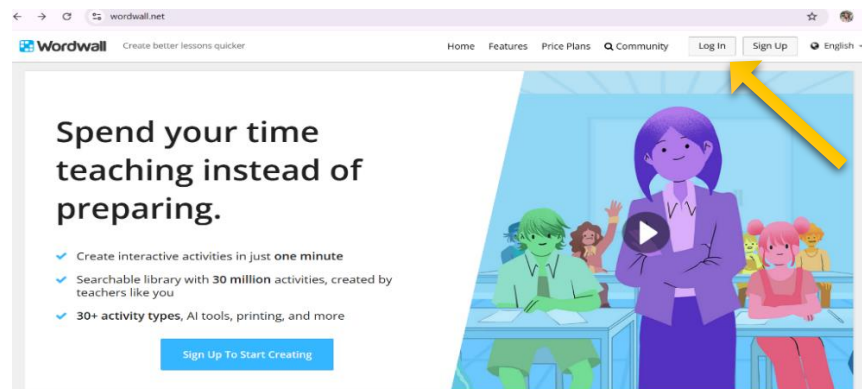
1. Untuk menggunakan *Wordwall*, langkah pertama kita membuka google Chrome di pencarian pc kita.
2. Langkah selanjutnya kita melakukan pencarian di Google Chrome “*Wordwall*” lalu Enter.
3. Setelah di Enter maka akan muncul tampilan seperti berikut!



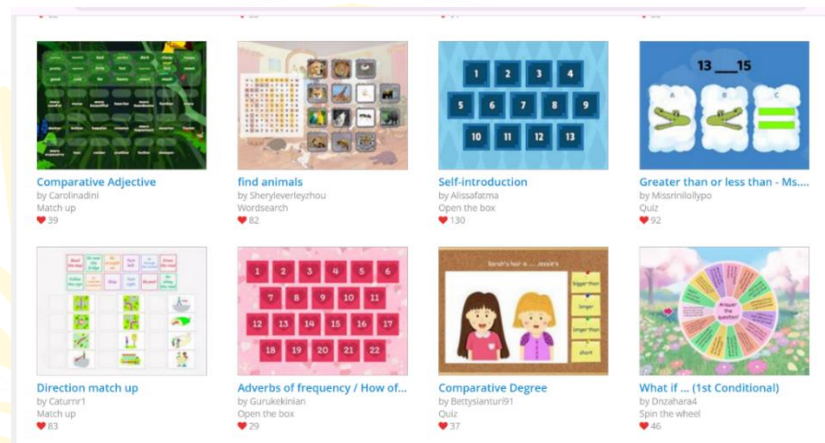
4. Setelah di Enter maka akan muncul tampilan seperti dibawah. Pilih sign in with google jika sudah memiliki akun. Masukkan email dan password jika belum memiliki akun.



5. Setelah di Enter maka akan muncul tampilan seperti berikut.



6. Setelah muncul tampilan seperti yang diatas maka kita klik “Login”.
7. Setelah melakukan “Login” akan muncul tampilan seperti berikut.



8. Tampilan diatas adalah beberapa tampilan yang cocok untuk kita, tinggal pilih saja yang mana kira-kira sesuai dengan mata pelajaran kita. Setelah kita pilih salah satu yang kita inginkan, lalu langkah selanjutnya adalah klik “Edit Content”.



9. Pada edit content tersebut, berarti kita melakukan atau membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan kita buat. Masukkan judul dan pertanyaan-pertanyaan tersebut seperti yang ada pada kolom tersebut.

Mengedit konten Terakhir diubah 6 Des 2021 PENYIMPANAN OTOMATIS... Membuka kotak

Judul Aktivitas
Gaya dan Gerak

Kotak sederhana Kotak dengan pertanyaan

- Jelaskan pengertian gaya
- Jelaskan pengertian gerak
- Ada berapa jumlah gaya dan gerak?

10. Pada edit tags kita bisa memilih sesuai kebutuhan kelas dan pelajaran yang kita bawakan. Dan jika sudah maka klik “Done”

TKK SD Pendidikan Tinggi Kelas 1 Kelas 2 Kelas 3 **Kelas 4** Kelas 5 Kelas 6 SMP Kelas 7 Kelas 8 Kelas 9 SMA SMK Kelas 10 Kelas 11 Kelas 12 Perguruan Tinggi Pendidikan Khusus Dewasa + Add Age Band

Agama Bahasa Arab Bahasa Daerah Bahasa Indonesia Bahasa Inggris Biologi Ekonomi English Fisika Geografi Informatika **IPA** IPS Kesehatan Kewarganegaraan Kimia Matematika Pancasila Peminatan Akademik Pendidikan Jasmani Prakarya Sejarah Seni Keterampilan Seni Musik Seni Rupa Seni Tari Sosiologi TIK

+ Add Subject
+ Add Topic

Done

11. Setelah selesai memasukkan kelas, pelajaran dan pertanyaan. Selanjutnya kita klik “Selesai”

- What grade are you in?
- What is your favorite animal?
- How many people are there in your family?

+ Menambahkan item
min 2 maksimal 100

Selesai

12. Selanjutnya, akan muncul tampilan seperti dibawah ini, lalu klik “Mulai”



13. Disini kita juga bisa mengubah tampilan media kita menjadi berbagai jenis yang kita inginkan dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan kita seperti pada gambar dibawah ini.



14. Langkah terakhir, sudah bisa kita gunakan sesuai dengan kebutuhan kita.



2.1.10 Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang fenomena alam dan sosial dalam kehidupan.

Menurut Sari dan Nugroho (2022) Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah suatu proses pembelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial secara terpadu untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara holistik serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

1) Tujuan Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Menurut Depdiknas (Departemen Pendidikan Nasional), mata pelajaran IPAS di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

a. Kemampuan Memahami Konsep Dasar

Siswa dapat memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka.

b. Kemampuan Mengamati dan Menjelaskan Fenomena

Siswa mampu mengamati, mengidentifikasi, dan menjelaskan fenomena alam dan sosial secara sederhana.

c. Kemampuan Berpikir Kritis dan Analitis

Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial.

d. Kemampuan Mengaplikasikan Pengetahuan

Siswa dapat menerapkan pengetahuan IPAS dalam kehidupan sehari-hari untuk menjaga lingkungan dan berinteraksi sosial dengan baik.

e. Kemampuan Berkomunikasi

Siswa mampu menyampaikan hasil pengamatan dan pemikirannya secara lisan maupun tertulis dengan jelas dan sistematis.

f. Kemampuan Bekerja sama

Siswa dapat bekerja sama dengan teman dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan aspek ilmu pengetahuan alam dan sosial.

g. Sikap Positif terhadap Lingkungan dan Masyarakat

Siswa memiliki sikap peduli, bertanggung jawab, dan menghargai lingkungan alam serta sosial di sekitarnya.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada siswa tentang fenomena alam dan sosial yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.11 Materi Gaya dan Gerak

a. Pengertian Gaya

Gaya merupakan energi yang mempengaruhi gerak, arah dan bentuk benda. Gaya dapat berupa tarikan atau dorongan. Besarnya gaya memiliki satuan newton (N). Alat untuk mengukur gaya disebut dinamomete (Buku ESENSI IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV)). Gaya adalah cara khas atau ciri khas seseorang dalam bertindak, berpikir, dan berperilaku yang mencerminkan kepribadian dan kebiasaan individu tersebut, Santoso (2022:33). Gaya sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Pengertian gaya dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berbeda dengan pengertian gaya yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kuliayatun (2020) mengatakan bahwa gaya adalah bentuk tarikan atau dorongan yang dapat menghasilkan perubahan pada benda.

Gaya adalah tarikan yang diberikan pada suatu benda dan dapat memengaruhi gerak suatu benda tersebut (Repositoey Universitas Quality,2020) Gaya dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk menggerakkan, menghentikan, atau mengubah suatu arah benda. Banyak yang dapat kita amati dari gaya di kehidupan sehari-hari yang pernah kita lakukan. Misalnya seperti, membuka dan menutup pintu, mengangkat buku dan memindahkannya dari satu tempat ke tempat yang lain.

Contoh-contoh di atas tampak bahwa tarikan atau dorongan pada suatu benda tidak selalu menyebabkan benda tersebut berpindah tempat ataupun bergerak.

b. Jenis-jenis Gaya

Adapun jenis-jenis gaya yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS adalah:

1. Gaya Otot

Gaya otot dihasilkan oleh kerja otot. Gaya ini dilakukan oleh manusia dan hewan. Otot merupakan bagian tubuh manusia dan hewan. Fungsinya sebagai alat gerak aktif. Untuk melakukan gerakan, otak akan memberikan perintah pada otot. Kemudian, otot akan menggerakkan tulang. Jadi, manusia dan hewan dapat bergerak. Gaya otot termasuk gaya sentuh. Artinya harus bersentuhan langsung dengan benda.

Contoh gaya otot, yaitu mengangkat tas, mengayuh sepeda, mendorong gerobak, menarik tambang, hewan mengejar mangsa, dan sebagainya.



Gambar 2.1 Tarik Tambang

<https://share.google/images/MsmOuexGFhG686rTu>

2. Gaya Pegas

Gaya pegas merupakan gaya yang dihasilkan oleh benda elastis. Contoh benda elastis lainnya, yaitu trampolin, pegas, dan busur panah. Pegas dikenal sebagai per. Pegas dapat ditemui pada bolpoin mekanik.



Gambar 2.2 Ketapel

<https://share.google/images/5y79OeRaoHxml2y4X>

4. Gaya Gesek

Gaya gesek merupakan gaya yang dihasilkan dari gesekandua permukaan benda. Gaya gesek selalu berlawanan dengan arah gerak benda. Jadi, gaya gesek sifatnya menghambat gerak benda. Gaya gesek juga dapat membuat benda cepat aus. Contoh gaya gesek, yaitu terjadi pada roda kendaraan dengan jalan.

Gaya gesek memiliki manfaat. Seperti mencegah benda tergelincir dan menghentikan gerak benda. Saat jalan licin, gaya gesek akan semakin kecil. Jadi, dapat membahayakan keselamatan pengendara. Oleh sebab itu, permukaan ban kendaraan dibuat beralur. Tujuannya untuk memperbesar gaya gesek.



Gambar 2.3 Gaya gesek ban mobil dengan jalan

Sumber: <https://share.google/images/hDd3GwI27LghHxTPt>

5. Gaya Magnet

Magnet dapat menarik benda-benda logam. Seperti besi dan baja. Gaya tarik magnet dengan logam disebut gaya magnet. Gaya magnet akan terjadi jika logam didekatkan pada magnet. Benda yang dapat ditarik magnet disebut benda magnetis. Benda yang tidak dapat ditarik magnet disebut benda nonmagnetis.

Magnet memiliki dua kutub. Ada kutub utara dan kutub selatan. Kutub magnet selalu berpasangan. Kutub magnet akan berinteraksi saat didekatkan. Interaksi seperti berikut.

- a. Jika dua kutub magnet sejenis didekatkan akan tolak-menolak. Misalnya kutub selatan magnet didekatkan dengan kutub selatan.
- b. Jika kutub magnet tidak sejenis didekatkan akan tarik-menarik. Misalnya kutub utara magnet didekatkan dengan kutub selatan.

Ada beberapa jenis magnet berdasarkan bentuknya. Seperti magnet batang, ladam (U), jarum, silinder, dan cincin.



Gambar 2.4 Magnet batang dan magnet UT

Sumber: <https://share.google/images/IrfXhE20G5GgodzQZ>

Gaya magnet dimanfaatkan untuk menunjukkan arah mata angin pada kompas. Jarum kompas akan menunjuk kutub utara dan selatan bumi. Magnet juga digunakan pada bel listrik, dinamo sepeda dan *crane* pengangkat logam.

6. Gaya Gravitasi

Bola jatuh ke permukaan tanah, karena adanya gaya gravitasi bumi. Gaya gravitasi ditimbulkan oleh gaya tarik bumi. Gaya ini menyebabkan benda jatuh ke permukaan bumi.

Gejala gaya gravitasi dapat diamat secara langsung. Contohnya buah jatuh dari pohon menuju tanah. Buah ini mendapat gaya gravitasi bumi. Benda yang jatuh ini memiliki percepatan tertentu. Percepatan ini disebut percepatan gravitasi bumi.

Jika tidak ada gaya gravitasi, maka semua benda akan melayang dan tidak menyentuh tanah. Oleh karena itu, gaya gravitasi sangat bermanfaat untuk menahan benda-benda tetap berada di permukaan Bumi.



Gambar 2.5 Bola basket yang dilempar akan jatuh bebas

Sumber: <https://share.google/images/fzy6yFuMEvPfcjYS>

7. Gaya Listrik

Gaya listrik merupakan gaya yang timbul karena gerak elektron. Gaya listrik dapat dibedakan menjadi dua(2), yaitu listrik statis dan dinamis.

Listrik statis terjadi akibat interaksi benda bermuatan listrik. Contoh gejala listrik statis, yaitu petir. Listrik dinamis terjadi akibat aliran elektron. Listrik dinamis digunakan untuk menyalakan alat-alat elektronik. Seperti kipas angin, televisi, kulkas dan lain sebagainya.



Gambar 2.6 Petir merupakan salah satu gejala listrik statis

Sumber: <https://share.google/images/3XxVSzQT4jniYrOMu>

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, Ne Putri (2022).

Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang yang diungkapkan oleh peneliti. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kesulitan yang dimiliki siswa dalam mengerjakan soal IPAS Pengaruh Gaya dan Gerak yang dipelajari oleh siswa kelas IV SD. Salah satu materi yang sulit dimengerti siswa yaitu tentang materi Gaya dan Gerak.

Tujuan pembelajaran IPAS di SD, yaitu untuk mengembangkan rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya pengetahuan alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari, ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini, memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPAS sebagai dasar untuk melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Media *Wordwall* diterapkan karena model dan media pembelajaran ini menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar dan membangkitkan motivasi siswa. Siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep dasar dan ide-ide lebih banyak dan lebih baik dengan adanya saling memberi informasi.

Maka dar itu, untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) maka model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media *Wordwall* yang akan digunakan saat penelitian digunakan untuk memberikan pengaruh dan semangat interaksinya belajar.

2.3 Hipotesis Penelitian

Setelah dirancang kerangka berpikir, maka peneliti membuat hipotesis penelitian. Menurut Sugiyono (2018:72) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan masalah penelitian. Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat. Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Berdasarkan landasan teori dan kerangka teoritis berpikir diatas maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas IV SDN 106818 Lubang Ido T.A. 2024/2025.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas IV SDN 106818 Lubang Ido T.A. 2025/2026.

2.4 Defenisi Operasional

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Snowball Throwing* yang akan dipelajari di SDN 106818 Lubang Ido.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Wordwall* yang akan dipelajari di SDN 106818 Lubang Ido.
3. Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall*.
4. Belajar merupakan kegiatan siswa yang diajarkan dengan menggunakan *Snowball Throwing* berbantuan *Wordwall*.
5. Pembelajaran adalah kegiatan guru dalam membelajarkan siswa ini berarti bahwa proses pembelajaran adalah membuat atau menjadikan siswa dalam kondisi belajar di SDN 106818 Lubang Ido.
6. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang diajarkan dengan model pembelajaran

Snowball Throwing berbantuan media *Wordwall* yang akan dipelajari di SDN 106818 Lubang Ido.

7. Model pembelajaran *Snowball Throwing* ‘bola salju bergulir’ merupakan model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.
8. Media *Wordwall* merupakan media yang dapat mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran tersebut dapat menjadi lebih menyenangkan serta mudah untuk dipahami oleh siswa.
9. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang mengkaji tentang alam dan sosial.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun ada sedikit persamaan tentang media pembelajaran yang diteliti oleh penulis yaitu media *Wordwall* dan model pembelajaran yaitu *Snowball Throwing*. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Tabel 2.4 Penelitian terdahulu

Nama Peneliti/ Jurnal	Judul Penelitian	Hasil penelitian
Kiki Barikah Mursid, Agus Suryana, Agus Sugiyanto/ <i>Journal of Basic Educational Studies</i> 2021	Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa	Berdasarkan hasil penelitian hipotesis yang diterima adalah model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> pada pembelajaran IPA berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Mursyid. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rata-rata

	Di MI AL-Mursyid Citeureup-Bogor	sebelum menerapkan model Snowball Throwing diperoleh rata-rata pretest 57,60 dan rata-rata nilai posttest 81,55.
Redho Ade Putra, Hadiyanto, Ahmad Zikri/ <i>Jurnal Basicedu 2</i> <i>April 2020</i>	Pengaruh Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwasanya model pembelajaran snowball thrawing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di Kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar yang diberikan dalam bentuk tes akhir pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dengan rata-rata kelas eksperimen 80,42 dan kelas kontrol 71,96.
Amril Amril, Yulia Darniyanti, Desi Rahmadani Sapitri/ <i>Journal Of</i> <i>Social Science</i> <i>Research (2023)</i>	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan Wordwall yang telah diujicobakan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran sangat efektif. Berdasarkan hasil uji efektifitas yang berasal dari efektifitas lembar lembar yang dilakukan oleh siswa terhadap media pembelajaran menggunakan Wordwall, memperoleh proporsi 98,8% dengan kategori sangat efektif.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu

Penelitian ini sudah dilaksanakan pada semester ganjil di SDN 106818 Lubang Ido T.A 2025/2026 Jl. Lubang Ido, Desa Rumah Mbacang, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang. Pada Tanggal 18 November sampai dengan 20 November 2025 T.P 2025/2026.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Wicaksono (2022:48), bahwa populasi adalah sekelompok individu dengan setidaknya satu karakteristik umum yang membedakan kelompok itu dari kelompok lain. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN 106818 Lubang Ido T.A 2025/2026 yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang.

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas IV SDN 106818 Lubang Ido

Kelas	IV	Laki-laki	Perempuan
Jumlah Siswa	24	14	10

Sumber: Guru Kelas IV SDN 106818 Lubang Ido

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu. nWicaksono (2022:53), menyatakan bahwa sampel adalah kelompok kecil yang dipilih dari populasi yang besar. Penulis mengacu pada pendapat Wicaksono, maka yang menjadi sampel penelitian ini yaitu 24 siswa seluruh anggota populasi atau sampel total. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada materi gaya dan gerak yang akan dibuktikan di nilai test.

Kelas yang akan di ajar yaitu menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media *Wordwall*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan sampel total dimana seluruh populasi dipilih sebagai sampel dan jumlah terseluruh populasi sebanyak 24 siswa.

3.3 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, mengumpulkan dan menganalisis data berupa angka(numerik) untuk menguji hipotesis serta mengukur variabel. Desain eksperimen yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian *one group pretest-posttest* ini diukur dengan menggunakan pre-test yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post-test yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Pengukuran pertama(pretest) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV sebelum diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media *Wordwall*. Pengukuran kedua yaitu Posttest setelah diterapkannya perlakuan yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media *Wordwall*. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skema One Group Pre test- Post Test Design

Pre test	Treatment	Post test
O ₁	X	O ₂

Sumber:(Arikunto 2024:124)

Keterangan:

Pada desain ini tidak terdapat grup kontrol

O₁ : Nilai *Pre-test* sebelum diberi perlakuan (treatment)

X : Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media *Wordwall*.

O₂ : nilai *Post-test* setelah mendapatkan perlakuan (treatment)

Maka dari itu , pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan instrumen yang sama yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas yang mengarah kepada pengaruh Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media *Wordwall* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 106818 Lubang Ido T.A 2025/2026.

3.4 Prosedur Penelitian

Untuk melaksanakan penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

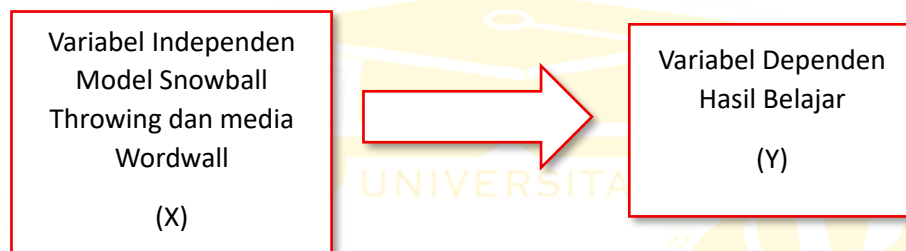
1. Tahap Persiapan
 - a. Konsultasi dengan kepala sekolah dan wali kelas SDN 106818 Lubang Ido.
 - b. Menyusun kisi-kisi instrumen test untuk hasil belajar siswa.
 - c. Menyusun rencana pembelajaran sebagai panduan penelitian dalam proses pencapaian tujuan yang diinginkan.
 - d. Menyusun soal tes untuk memperoleh data tentang pengetahuan siswa.
 - e. Menentukan kelas sampel dan populasi yang ada.
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Melakukan Pretest, memberikan soal pretest pada siswa sebelum pokok bahasan diajarkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
 - b. Melaksanakan posttest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen.
 - c. Analisis data
 1. Melakukan analisis data uji normalitas dan uji homogenitas varians.
 2. Melakukan uji hipotesis
 3. Membuat kesimpulan

3.4.1 Variabel Independen (bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Wordwall*.

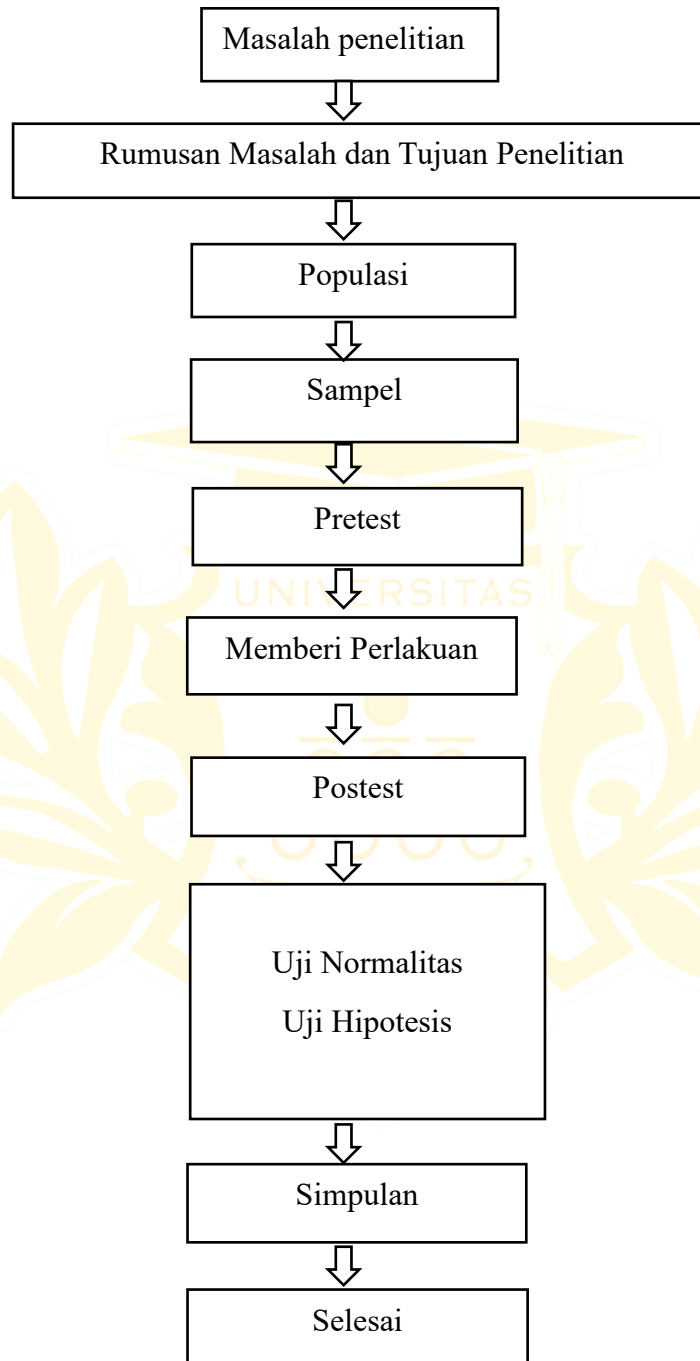
3.4.2 Variabel Dependen (terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.



3.5 Penerapan Prosedur Penelitian

Desain tahapan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu:



Bagan 3.5 Penerapan Prosedur Penelitian

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Tes Hasil Belajar

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir. Tes pada penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Peneliti menggunakan *pre-test* dan *pos-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Test yang dilakukan berbentuk Essay dengan jumlah 5 soal.

2. Kriteria penilaian soal Essay

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Soal Essay

Nomor Soal	Indikator yang diukur	Bentuk Soal	Skor Maksimal	Kriteria Penilaian
1.	Menjelaskan yang terjadi pada gerak bola dari saat dilempar hingga jatuh kembali ke tanah.	Essay	30	-Jawaban benar, lengkap, ada analisis & evaluasi = 30 -Jawaban benar tapi analisis kurang lengkap = 25 -Jawaban hanya sekedar menjelaskan tanpa evaluasi =20 -Jawaban kurang tepat = 10 -Tidak menjawab/ salah total = 0
2.	Menyimpulkan hubungan massa benda dan gerak benda.	Essay	15	-Jawaban benar, lengkap = 15 -Jawaban benar tapi kurang lengkap = 12 -Jawaban hanya sebagian benar =8 -Tidak menjawab/ salah total = 0
3.	Membandingkan gerak mobil mainan pada kedua permukaan.	Essay	15	-Jawaban benar, lengkap = 15 -Jawaban benar tapi kurang lengkap = 12 -Jawaban hanya sebagian benar =8

				-Tidak menjawab/ salah total = 0
4.	Menjelaskan perubahan gaya dan gerak pada sepeda.	Essay	20	-Jawaban benar, lengkap, ada analisis & evaluasi = 20 -Jawaban benar tapi analisis kurang lengkap = 15 -Jawaban hanya sekedar menjelaskan tanpa evaluasi =10 -Jawaban kurang tepat = 5 -Tidak menjawab/ salah total = 0
5.	Menjelaskan konsep gaya dan gerak.	Essay	20	-Jawaban benar, lengkap, ada analisis & evaluasi = 20 -Jawaban benar tapi analisis kurang lengkap = 15 -Jawaban hanya sekedar menjelaskan tanpa evaluasi =10 -Jawaban kurang tepat = 5 -Tidak menjawab/ salah total = 0

Pedoman Skor Akhir (Kemendikdasmen, 2020)

Jumlah soal = 5 soal

Skor maksimal = 100

Skor akhir siswa dihitung dengan rumus

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Kategori penelitian

Kriteria penilaian	Keterangan
90-100	Baik sekali
70-89	Baik
50-69	Cukup

30-49	Kurang
10-29	Sangat kurang

Tes yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan materi yang disampaikan selama proses pembelajaran Essay berlangsung. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang dibatasi dengan ranah kognitif C4 dan C5. Agar lebih jelas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Instrumen Hasil Belajar

Kompetensi dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Jenjang kognitif		Jumlah
			C4	C5	
3.6 Menganalisis dan mengevaluasi materi gaya dan gerak	3.6.1 dapat menganalisis materi gaya dan gerak.	Melalui penjelasan guru, siswa dapat menganalisis materi gaya dan gerak.	3		3
	3.6.2 dapat dievaluasi materi gaya dan gerak	Melalui penjelasan guru, siswa dapat mengevaluasi materi gaya dan gerak.		2	2
Jumlah			3	2	5

Keterangan:

C4 = Menganalisis

C5 = Mengevaluasi

3.7 Analisis Data

3.7.1 Uji Normalitas

Hipotesis yang dirumuskan akan diuji dengan statistika parametris, antara lain dengan menggunakan t-test untuk satu sampel (Sugiyono 2020: 171). Penggunaan stastic parametris bahwa data setiap variabel yang dianalisis harus

berdistribusi normal. Hasil perhitungan menunjukkan data berdistribusi normal jika nilai Asymp Sign lebih besar dari 0,005. Sebaiknya nilai Asymp ini menguji signifikan pada hasil perhitungan Kolmogow-Smitnov. Rumus yang digunakan adalah rumus Chi kuadrat (X^2) yaitu:

$$X^2 = \frac{(f_0 - f_h)}{f_h} \dots\dots\dots(Sugiyono 2020:133)$$

Keterangan:

x^2 = Chi Kuadrat

f_0 = Frekuensi yang diharapkan

f_h = Frekuensi yang diobservasi

3.7.2 Uji Hipotesis

Untuk mengetahui X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variable Y dilakukan dengan pengujian terhadap hipotesis dengan menggunakan uji-t seperti berikut:

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikanto 202:275})$$

Keterangan:

Md= Mean dari perbedaan *pre-test* dan *pos t-test*

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (Pre-test)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (Post-test)

D= Deviasi masing – masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat devasi

N= Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengajuan hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan Pre-test dengan Post-test

$\sum d$ = jumlah dari gain (pre-test post-test)

N = subjek pada sampel

b. Mencari harga $\sum x^2 d = \sum d \frac{\sum d^2}{N}$

