

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE
SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN
DAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
GLOBALISASI DI SEKOLAH DASAR**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

IIS WARTINI

NIM. 500581269

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2018

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul **Penerapan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Globalisasi di Sekolah Dasar** adalah hasil karya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Bandung, 16 Desember 2017
Yang Menyatakan

METERAI
TEMPEL

342BBAEF979408655

6000
ENAM RIBURUPIAH

(IIS WARTINI)

NIM. 500581269

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN DAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN GLOBALISASI DI SEKOLAH DASAR

Iis Wartini
iiswartinic@gmail.com

Program Pasca Sarjana
 Universitas Terbuka

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran dasar yang ada diseluruh jenjang pendidikan sekolah mulai dari SD, SMP, SMA, maupun perguruan tinggi. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap pelajaran IPS merupakan pelajaran yang memhosankan karena materinya sangat luas dan banyak hapalannya sehingga berdampak pada hasil belajar dan keaktifan siswa itu sendiri. Penerapan model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan pembelajaran pemahaman dan keaktifan siswa dalam materi globalisasi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi. Sampel penelitian ini adalah siswa SDN Dayeuhkolot 04 kelas VIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIB sebagai kelas control. Penelitian ini dilaksanakan selama lima pertemuan. Pada setiap pertemuan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, serta pengelolaan dan analisis data. Penelitian ini menggunakan dua variabel yang terdiri atas metode *snowball throwing* berbantuan media visual sebagai variabel bebas dengan pemahaman dan keaktifan siswa sebagai variabel terikat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes, observasi, angket siswa dan wawancara dengan guru. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni soal tes dan pedoman observasi. Analisis datanya menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian keaktifan siswa melalui observasi siswa dengan menerapkan model *snowball throwing berbantuan media visual*, pada pertemuan I sampai dengan V terdapat peningkatan keaktifan siswa dari 32,67% (kategori tidak aktif) menjadi sebesar 87,33% (kategori aktif). Sedangkan kemampuan pemahaman materi globalisasi dengan melihat hasil skor rata-rata pretes sebesar 25,00 dan skor rata-rata postes sebesar 88,33. Berdasarkan hasil observasi tersebut terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa dari setiap pertemuan, sedangkan perbedaan signifikan kemampuan pemahaman sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* terlihat dari hasil uji t berpasangan (*paired t-tes*) sebesar 31,06 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,042 atau nilai p value (*asym.sig*) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Respon siswa terhadap model kooperatif *Snowball Throwing* berbantuan media visual baik, karena 93,33% respon siswa positif artinya hampir seluruh siswa menyatakan respon baik terhadap model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual. Simpulan pada penelitian ini yakni Penerapan Kooperatif Tipe *snowball throwing berbantuan media visual* dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran globalisasi.

Kata kunci: pemahaman, keaktifan, media *visual*, model *Snowball Throwing*.

ABSTRACT

THE APPLICATION OF THE SNOWBALL THROWING CO-OPERATIVE MODEL FOR VISUAL MEDIA TO IMPROVE STUDENT'S UNDERSTANDING AND ACTIVITY IN LEARNING OF GLOBALIZATION IN ELEMENTARY SCHOOL

Iis Wartini
iiswartinie@gmail.com

Post Graduate Program
University of Terbuka

Social Sciences is the basic subjects that exist throughout the school level ranging from elementary, junior high, high school, and college. In fact there are still many students who consider the lesson IPS is a boring lesson because the material is very broad and many memorized so that the impact on the learning outcomes and student activeness itself. The application of the Snowball Throwing Co-operative Model with visual media is one of the alternatives to improve the learning of students' understanding and activeness in the material of globalization. This research uses quasi experiment method. The sample of this research is students of SDN Dayeuhkolot 04 class VIA as experimental class and VIB class as control class. The study was conducted for five meetings. Each meeting consists of planning, implementing, and managing and analyzing data. This study used two variables consisting of snowball throwing method of visual media as independent variable with students' understanding and activeness as dependent variable. Data collection techniques used were tests, observations, student questionnaires and interviews with teachers. The instrument used in this research is a matter of tests and guidelines of observation. Data analysis uses quantitative data analysis and qualitative data analysis. Result of research of student activeness through student observation by applying model of snowball throwing with visual media aid, at meeting I to V there is improvement of student activity from 32,67% (inactive category) to 87,33% (active category). While the ability of understanding the material globalisasi by looking at the average pretest score of 25.00 and the average score of postes of 88.33. Based on the observation result, it can be seen the improvement of students' activity from each meeting, while the significant difference of understanding ability before and after application of cooperative model of snowball throwing type is seen from the result of paired t-test of 31,06 bigger than t-table equal to 2.042 or the value of p value (asymp.sig) of 0.000 is smaller than the value of $\alpha = 0.05$. Student responses to the cooperative model of Snowball Throwing aided visual media well, because 93.33% positive student response means that almost all students expressed good response to cooperative model of snowball throwing type visual media. The conclusion of this research is Cooperative Application of snowball throwing type assisted visual media can improve students' understanding and activeness in globalization learning.

Keywords: understanding, liveliness, visual media, Snowball Throwing model.

**LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER
(TAPM)**

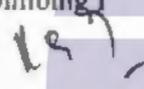
Judul TAPM : Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing
Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan
Pemahaman dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran
Globalisasi Di Sekolah Dasar

Nama : Iis Wartini

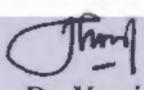
NIM : 500581269

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Pembimbing I

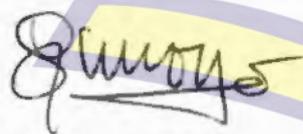

Dr. Isah Cahyani, M.Pd
NIP: 19640707 198901 2 001

Pembimbing II


Dr. Yumiati, M.Si
NIP: 19650731 199103 2 001

Mengetahui.

Ketua Bidang Ilmu/
Program Magister Pendidikan Dasar


Dr. Suroyo, M.Sc.
NIP: 19560414 198609 1 001

Direktur Program Pascasarjana,


Dr. Liestyodono B. Irianto, M.Si
NIP: 19581215 198601 1 009

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCA SARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN

Nama : Iis Wartini

NIM : 500581269

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul TAPM : Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing
Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan
Pemahaman dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran
Globalisasi Di Sekolah Dasar

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister
(TAPM) *Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/Tanggal : Sabtu / 16 Desember 2017

Waktu : 11.00 – 12.30 WIB

Dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji

Nama : Dra.Dina Thaib,M.Ed

Penguji Ahli

Nama : Prof.Dr.St.Budi Waluya,Msi

Pembimbing I

Nama : Dr.Isah Cahyani, M.Pd

Pembimbing II

Nama : Dr. Yumiati, M.Si

Tandatangan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah swt karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan TAPM yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Globalisasi di Sekolah Dasar”.

Penyusunan penelitian ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar pada Program Pascasarjana di Universitas Terbuka.

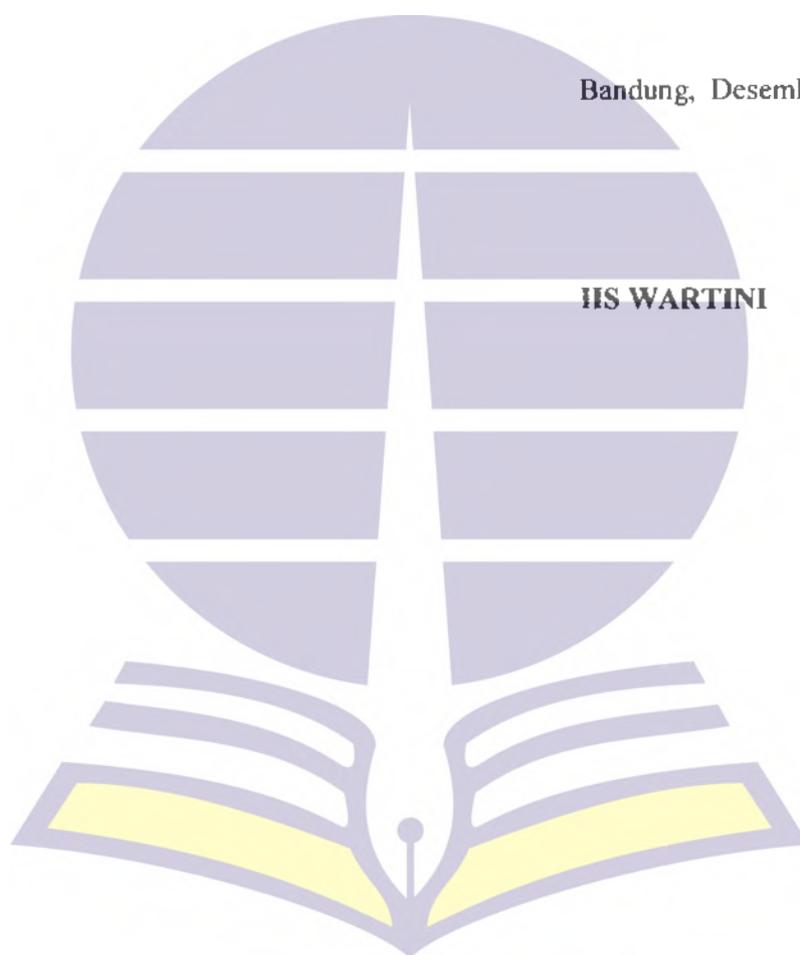
Penyusunan TAPM ini, penulis banyak mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Isah Cahyani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan sumbangan pemikiran kepada penulis.
2. Ibu Dr. Yumiati, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan bimbingan kepada penulis.
3. Drs. Ruganda, M.Pd., selaku penanggung jawab Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar UPBJJ-UT Bandung beserta stafnya, atas fasilitas dan bantuan diberikan kepada penulis selama mengikuti Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ) Bandung Universitas Terbuka.

4. Ibu Dina Thaib, M.Ed., selaku kepala Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ) Bandung Universitas Terbuka.
5. Ibu Suciati, M.Sc., Ph.D., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Terbuka.
6. Ibu Hj. Aan Suniarti, S.Pd., MM., selaku Kepala Sekolah SDN Dayeuhkolot 04 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Ibu Sri Suryani, S.Pd.SD., selaku guru kelas VI SDN Dayeuhkolot 04 yang membantu penulis dalam penelitian di sekolah.
8. Ibu Tita Rosita Dewi, S.Pd.SD., selaku guru kelas V SDN Dayeuhkolot 04 yang juga membantu penulis untuk melakukan penelitian di kelas VI.
9. Ibu Hj. Toto Fatonah, S.Pd.I., yang telah bersedia membantu menjadi observer dalam penelitian penulis.
10. Guru-guru dan staf SDN Dayeuhkolot 04 yang telah mendukung dalam penelitian penulis.
11. Siswa-siswi kelas VI SDN Dayeuhkolot 04 yang telah membantu penulis selama pelaksanaan penelitian.
12. Rekan-rekan angkatan pertama Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar UPBJJ-UT Bandung yang saling bahu membahu berupaya untuk menyelesaikan pendidikan ini.
13. Teristimewa kepada suami saya tercinta, Anwar Syaprudin, S.Pd serta kedua anak kami, Naufan Mahrhan Malik dan Elfreda Hamizan yang telah banyak mendukung penulis dalam doa dan daya dalam penyelesaian tesis ini

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, Maka dengan kerendahan hati dan keterbukaan, penulis mohon saran, masukan atau bahkan kritikan yang sifatnya positif dan membangun bagi penelitian ini. Dengan segala kerendahan akhir kata penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca serta pihak-pihak yang membutuhkan pada umumnya. Aamiin.

Bandung, Desember 2017



RIWAYAT HIDUP

Nama : Iis Wartini
NIM : 500581269
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Tempat/Tanggal lahir : Bandung, 20 Oktober 1973

Riwayat Pendidikan : Lulus SD di SDN Kebon Gedang pada tahun 1986
Lulus SMP di SMP Karya Nusantara pada tahun 1989
Lulus SMA di SMAN Ujung Berung pada tahun 1992
Lulus D2 PGSD di IKIP Bandung pada tahun 1995
Lulus S1 PGSD di UPI Bandung pada tahun 2003
Riwayat Pekerjaan : Tahun 1997 s/d sekarang sebagai Guru di SDN Dayeuhkolot
04 Kabupaten Bandung

Bandung, Desember 2017

IIS WARTINI
NIM. 500581269

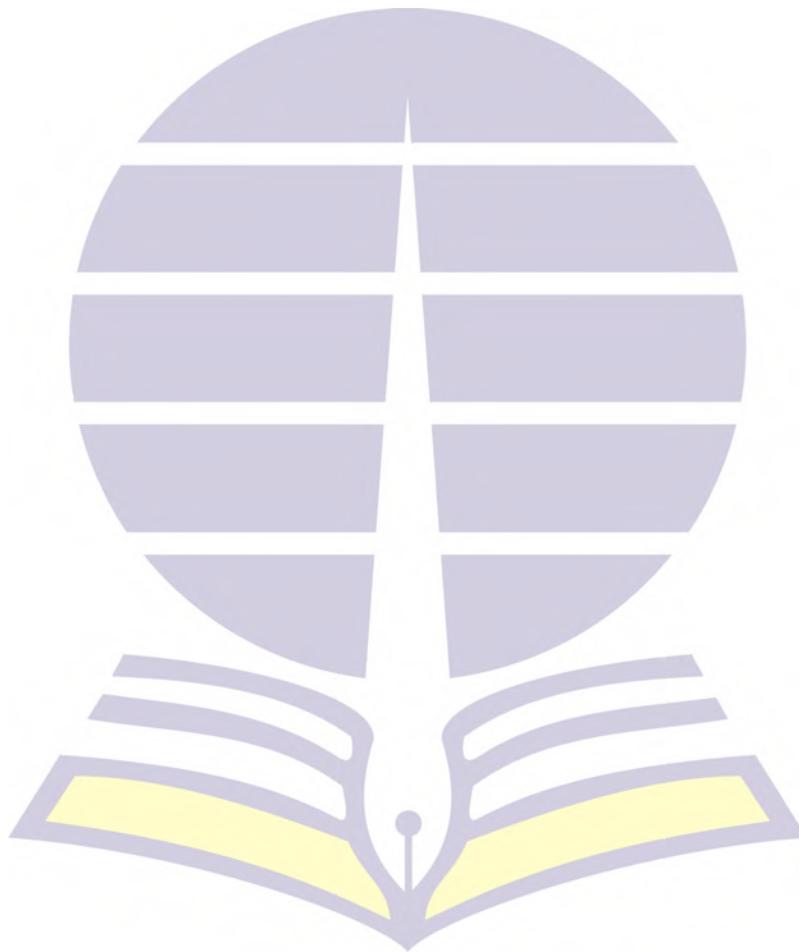
DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
RIWAYAT HIDUP	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	10
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing.....	13

3. Media Visual	24
4. Pemahaman Globalisasi	31
5. Keaktifan Siswa	42
6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar	45
7. Teori Belajar yang Mendukung	57
B. Penelitian Terdahulu	61
C. Kerangka Berpikir.....	63
D. Operasional Variabel	65
E. Hipotesis.....	73
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	74
B. Populasi dan Sampel	76
C. Instrumen Penelitian	77
D. Prosedur Pengumpulan Data	83
E. Metode Analisis Data	86
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Objek Penelitian	96
B. Hasil	97
C. Pembahasan	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	138
B. Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berpikir	65
-----------------------------	----



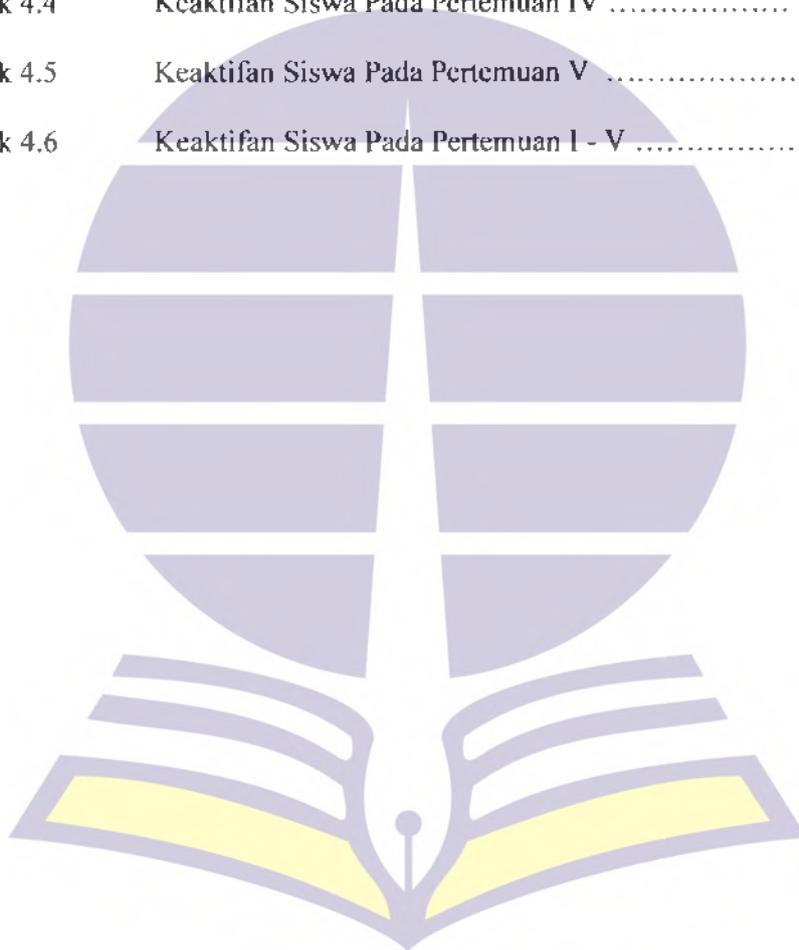
DAFTAR TABEL

		Hal
Tabel 2.1	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas VI SD/MI	56
Tabel 2.2	Definisi Operasional Variabel	70
Tabel 3.1	Desain Penelitian	75
Tabel 3.2	Interpretasi Koefisien Korelasi	79
Tabel 3.3	Klasifikasi Realibilitas Tes	79
Tabel 3.4	Kriteria Daya Pembeda Butir Soal	80
Tabel 3.5	Analisis Tingkat Kesukaran	81
Tabel 3.6	Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	82
Tabel. 3.7	Kriteria Keterampilan Guru	94
Tabel 3.8	Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru	94
Tabel 3.9	Klasifikasi Kategori Keaktifan Siswa	95
Tabel 4.1	Uji Normalitas Pretes Pemahaman Materi IPS.....	98
Tabel 4.2	Uji Homogenitas Skor Pretes Siswa	99
Tabel 4.3	Uji Beda Rata-rata Skor Pretes	100
Tabel 4.4	Uji Normalitas Postes Hasil Belajar Siswa	102
Tabel 4.5	Uji Homogenitas Skor Postes Siswa	103
Tabel 4.6	Uji Beda Rata-rata Skor Postes Hasil Belajar Siswa.....	104
Tabel 4.7	Uji Perbedaan Kemampuan Pemahaman Materi IPS Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing	105

Tabel 4.8	Uji Perbedaan Kemampuan Pemahaman Materi IPS Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Konvensional	106
Tabel 4.9	Uji Normalitas N-Gain Pemahaman Materi IPS	107
Tabel 4.10	Uji Homogenitas N-Gain Pemahaman Materi IPS.....	107
Tabel 4.11	Uji Beda Rata-Rata N-Gain Pemahaman Materi IPS	108
Tabel 4.12	Keaktifan Siswa Pada Pertemuan I	117
Tabel 4.13	Keaktifan Siswa Pada Pertemuan II	118
Tabel 4.14	Keaktifan Siswa Pada Pertemuan III	118
Tabel 4.15	Keaktifan Siswa Pada Pertemuan IV	119
Tabel 4.16	Keaktifan Siswa Pada Pertemuan V	120
Tabel 4.17	Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	122
Tabel 4.18	Tanggapan Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Visual	122
Tabel 4.19	Petikan Wawancara dengan Guru yang Menerapkan Model Kooperatif Snowball Throwing Berbantuan Media Visual dalam Pembelajaran IPS	126
Tabel 4.20	Keaktifan Siswa Pada Pertemuan I – V	133

DAFTAR GRAFIK

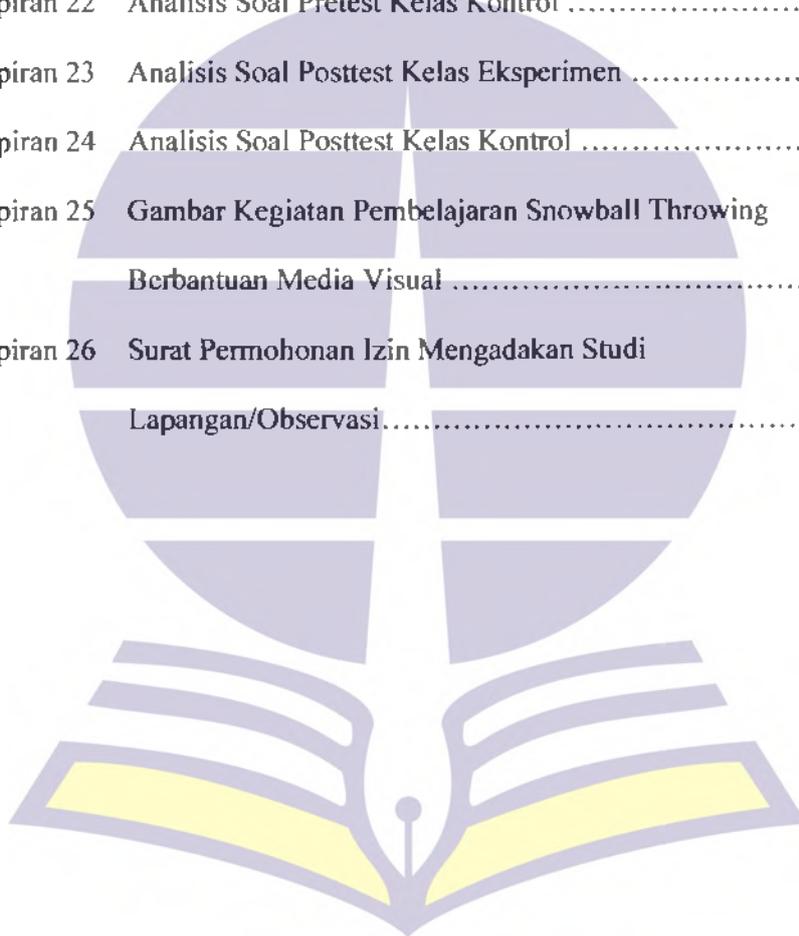
	Hal
Grafik 4.1 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan I	117
Grafik 4.2 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan II	118
Grafik 4.3 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan III	119
Grafik 4.4 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan IV	120
Grafik 4.5 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan V	121
Grafik 4.6 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan I - V	134



DAFTAR LAMPIRAN

		Hal
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	144
Lampiran 2	Kisi-Kisi Soal Uji Validitas dan Reabilitas	157
Lampiran 3	Lembar Soal Uji Validitas dan Reabilitas	158
Lampiran 4	Kisi-kisi Soal Penelitian	160
Lampiran 5	Lembar Soal Evaluasi	161
Lampiran 6	Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	163
Lampiran 7	Penilaian Aktivitas Siswa	165
Lampiran 8	Angket Respon Siswa	166
Lampiran 9	Pedoman Wawancara dengan Guru	167
Lampiran 10	Uji Validitas dan Reabilitas Butir Soal	169
Lampiran 11	Skor Pretest Kelas Eksperimen	170
Lampiran 12	Skor Pretest Kelas Kontrol	171
Lampiran 13	Skor Posttest Kelas Eksperimen	172
Lampiran 14	Skor Posttest Kelas Kontrol	173
Lampiran 15	Rekapitulasi Skor Pretest, Posttest dan N-Gain Kelas Eksperimen	174
Lampiran 16	Rekapitulasi Skor Pretest, Posttest dan N-Gain Kelas Kontrol	175
Lampiran 17	Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T Beda Rata-rata Pretest	176
Lampiran 18	Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T Beda Rata-rata	

	Posttest.....	177
Lampiran 19	Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T Beda Rata-rata N-Gain	180
Lampiran 20	Perbedaan Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Kelas Eksperimen.....	182
Lampiran 21	Analisis Soal Pretest Kelas Eksperimen	183
Lampiran 22	Analisis Soal Pretest Kelas Kontrol	190
Lampiran 23	Analisis Soal Posttest Kelas Eksperimen	201
Lampiran 24	Analisis Soal Posttest Kelas Kontrol	210
Lampiran 25	Gambar Kegiatan Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Visual	214
Lampiran 26	Surat Permohonan Izin Mengadakan Studi Lapangan/Observasi.....	217



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari pengaruh perkembangan globalisasi, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Era pasar bebas juga merupakan tantangan bagi dunia pendidikan Indonesia, karena terbuka peluang lembaga pendidikan dan tenaga pendidik dari mancanegara masuk ke Indonesia. Untuk menghadapi pasar global maka kebijakan pendidikan nasional harus dapat meningkatkan mutu pendidikan, baik akademik maupun non-akademik, dan memperbaiki manajemen pendidikan agar lebih produktif dan efisien serta memberikan akses seluas-luasnya bagi masyarakat untuk mendapatkan pendidikan.

Pendidikan menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Sejalan dengan pengertian pendidikan di atas, maka pendidikan nasional harus senantiasa menumbuhkembangkan dan membina pelaku pendidikan terutama para siswa yang merupakan harapan bangsa untuk memacu prestasi dalam segala bidang agar menjadi generasi-generasi yang siap menghadapi

kemajuan zaman, dimana tuntutan tersebut dapat diperoleh melalui pendidikan yang dimulai pada tingkatan sekolah dasar.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat dasar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, IPS adalah ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dengan kompetensi tersebut peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis, untuk memahami kondisi sosial masyarakat dalam mewujudkan kehidupan masyarakat yang dinamis. Salah satu materi yang diajarkan diantaranya tentang Globalisasi yang dapat menjawab tantangan tersebut, hal ini sesuai dengan tujuan dari pelajaran IPS yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan sosial dan nilai yang memungkinkan mereka atau peserta didik dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global (Sapriya, 2016:195)

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS diatas khususnya tentang pemahaman globalisasi diperlukan suatu iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan agar mampu menciptakan pembelajaran yang bermutu dan bermakna (*meaningfull*), dimana guru dan siswa hersama-sama menciptakan

lingkungan yang baik sehingga tercipta kegiatan belajar mengajar yang berdaya guna serta ditandai dengan adanya interaksi antara guru dan siswa yang harmonis dan berkesinamungan.

Pembelajaran yang berhasil dan berdaya guna dapat juga ditandai dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang aktif membuat siswa menjadi pemeran utama dalam proses belajar mengajar. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengerjakan soal didepan kelas. Apabila hal ini diterapkan dalam proses pembelajaran maka karakter dan potensi siswa akan muncul seiring berjalannya proses pembelajaran.

Keaktifan siswa terhadap pelajaran akan berdampak pada pemahaman konsep khususnya tentang globalisasi dan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari dalam diri siswa maupun faktor-faktor lain diluar peserta didik, antara lain kegiatan pembelajaran di kelas sangat berpengaruh dalam tercapainya pemahaman tentang globalisasi. Perwujudan pembelajaran yang baik dapat dilihat aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dapat disimpulkan semakin tinggi aktifitas belajar siswa akan semakin tinggi pula prestasi belajar, maka perlu dikembangkan pembelajaran yang dapat membangun keaktifan dan meningkatkan pemahaman globalisasi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang berhasil dan berdaya guna dapat juga ditandai dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif, yakni model yang dapat menumbuhkembangkan dan meningkatkan aktivitas dan kreatifitas kegiatan belajar siswa secara signifikan. Hal ini didasari oleh asumsi, bahwa ketepatan

guru dalam memilih model pembelajaran yang digunakan akan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukannya (Huda,2015:73).

Proses pembelajaran IPS di sekolah dasar selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan materi pelajaran sebanyak mungkin sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif . Budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berfikir, akibatnya siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan (Isjoni, 2007:72).

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti sebagai pendidik di SDN Dayeuhkolot 04 Kecamatan Dayeuhkolot ditemukan beberapa fakta yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih mengalami kelemahan dalam pelaksanaannya, diantaranya : (1) IPS di dianggap oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang tidak penting dan mata pelajaran yang membosankan karena materinya sangat luas, (2) kondisi PBM masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan/partisipasi siswa dalam proses pembelajaran itu sendiri, (3) guru masih lebih mendominasi siswa (teacher centered), (4) metode/model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional yang lebih menckankan pada lingkungan belajar individual dan kompetisi sehingga tidak menumbuhkan nilai-nilai kemasyarakatan, (5) belum melibatkan siswa dan seluruh komunitas sekolah dalam berbagai aktivitas kelas sehingga belum nampak keterampilan sosial dalam hal berpartisipasi dan bekerjasama.

Proses pembelajaran siswa merupakan proses menerima pembelajaran dari guru agar dapat memiliki kemampuan sebagai bukti berhasilnya pembelajaran

melalui tujuan pembelajaran yang tercapai. masih terjadi tujuan pembelajaran belum tercapai sesuai dengan yang diharapkan, begitu juga dengan mata pelajaran IPS tentang globalisasi terdapat di semester dua, dimana siswa masih belum memahami globalisasi berdasarkan kontekstual yang ada dilingkungan siswa itu sendiri dan materi yang luas mencakup era globalisasi di dunia membuat siswa harus banyak belajar.

Melihat kenyataan ini, maka perlunya mengoptimalkan komponen pendukung pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran IPS khususnya tentang globalisasi dan keaktifan siswa. Salah satu cara mewujudkan tujuan pembelajaran adalah guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat dengan berbantuan media Visual. Selain mengaktifkan dan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, model pembelajaran dengan berbantuan media visual juga dapat lebih menarik minat siswa belajar dalam rangka membuat lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang digunakan agar kegiatan belajar mengajar menjadi aktif, dan menciptakan suasana saling bekerja sama antar kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa variasi model yang diterapkan diantaranya : *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Group Investigation (GI)*, *Snowball Throwing*, *Rotating Trio Exchange* dan *Group Resume* (Isjoni, 2009).

Kooperatipe learning memberi kontribusi kepada pencapaian prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional karena kooperatipe learning : (1) menumbuhkan tanggung jawab individu

terhadap diri sendiri dan orang lain, (2) learning retention, (3) melibatkan siswa secara aktif dalam interaksi sosial yang positif, (4) mengembangkan sikap teliti dan cermat. (Suprijono,2016:53).

Model pembelajaran yang dianggap relevan berkaitan dengan permasalahan pada siswa yang cenderung kurang aktif pada pembelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing (Huda, 2015: 226.) Model *Snowball Throwing* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang digunakan oleh guru yang kreatif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar serta melatih kesiapan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari khususnya pelajaran IPS tentang globalisasi.

Disamping menggunakan model tersebut supaya siswa lebih paham lagi dengan menggunakan bantuan media visual (gambar). Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang sangat menyukai gambar. Bahan pengajaran gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Dalam gambar dapat digunakan untuk mendorong dan menstimulasi pengungkapan gagasan peserta didik, baik secara lisan maupun tertulis. Media akan sangat membantu sehingga akan terhindar dari kesalahan penerimaan pembelajaran akibat kesalahan secara verbal yang bisa berakibat salah memahami pengertian atau permasalahan.(Arsyad, 2016:19).

Alasan pemilihan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini diantaranya berdasarkan kepada beberapa temuan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ismiati (2012) dalam jurnalnya meneliti tentang Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Kooperatif

Model *Snowball Throwing*, Talking stick dan Inside-Outside-Circle, menyatakan bahwa pendekatan kooperatif learning merupakan salah satu cara untuk belajar IPS secara berkelompok membuat para siswa belajar dan bekerja sama sehingga akan memperbaiki hasil pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Harry Ramdhani tahun 2015, meneliti tentang Penerapan Cooperative tipe *Snowball Throwing* dalam meningkatkan keaktifan Belajar siswa SD, menyatakan bahwa Penerapan Metode Cooperative tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan siswa SD.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mencapai keberhasilan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran globalisasi. Pada pelajaran IPS sangatlah berpengaruh oleh model pembelajaran yang digunakan. Yang menjadi permasalahan apakah pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual dapat dilakukan oleh guru dan apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan keaktifan dalam pembelajaran globalisasi. Untuk menjawab permasalahan tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan judul : “ *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing berbantuan Media Visual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran globalisasi di Sekolah Dasar* ”.

B. Perumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman globalisasi sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*

berbantuan media visual pada siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran model kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman globalisasi sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di Sekolah Dasar
2. Menjelaskan peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan pembelajaran IPS. Secara rinci manfaat penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk pengembangan keilmuan dibidang pembelajaran IPS
- b. Untuk menambah khasanah kajian ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai masukan dan umpan balik bagaimana penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran IPS selama ini, dan sebagai sarana penyampaian saran guna memberikan masukan, pedoman mengajar dan memberikan gambaran mengenai peran dari model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual.
- b. Bagi Siswa, dapat memberikan pengalaman dan kemudahan dalam mengikuti pembelajaran dalam rangka meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi dalam pengembangan pembelajaran dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual yang merupakan salah satu alternatif model pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut R. Gagne (Susanto, 2016:1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh suatu motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, juga Gagne menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi.

Belajar menurut teori behavioristik diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut disebabkan oleh seringnya interaksi antara stimulus dan respons. Menurut teori Behavioristi, inti belajar adalah kemampuan seseorang melakukan respon terhadap stimulus yang datang kepada dirinya. (Aqib,2015:56).

Ada beberapa definisi yang lainnya tentang belajar, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Cronbach memberikan definisi : *learning is shown by a change in behavior as a result of experience* (belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).

- 2) Harold Spears mengatakan bahwa *learning is to observe, to read, to try something themselves, to listen, to follow direction* (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu).
- 3) Geoch, mengatakan : *learning is a change in performance as a result of practice* (belajar adalah suatu perubahan performance sebagai hasil latihan). (Suprijono, 2016:2).

Berdasarkan pada beberapa pendapat di atas, maka pengertian belajar adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik melalui suatu kegiatan, latihan, dan pengalaman.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23 tahun 2003, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Gagne dan Brigs (Husamah, 2013:99), mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian even (kejadian, peristiwa, dan kondisi) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik sehingga proses

belajarnya berlangsung dengan mudah. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM). (Susanto,2016:18)

Peristiwa belajar yang disertai dengan proses pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis daripada belajar yang hanya semata-mata dari pengalaman dalam kehidupan sosial di masyarakat. Belajar dengan proses pembelajaran ada peran guru, bahan ajar, dan lingkungan kondusif yang sengaja diciptakan.

Menurut konsep sosiologi, belajar adalah jantungnya dari proses sosialisasi. Adapun pembelajaran adalah rekayasa sosio-psikologis untuk memelihara kegiatan belajar tersebut sehingga tiap individu yang belajar akan belajar secara optimal dalam mencapai tingkat kedewasaan dan dapat hidup sebagai anggota masyarakat yang baik.

Dalam arti sempit, proses pembelajaran adalah proses pendidikan dalam lingkup persekolahan, sehingga arti dari proses pembelajaran adalah proses

sosialisasi individu siswa dengan lingkungan sekolah, seperti guru, sumber/fasilitas dan teman sesama siswa.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Joyce & Weil (Rusman, 2016:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends (Suprijono:2016:65), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Arens (Trianto, 2010:51) menyatakan bahwa, "*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*". Istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya,

sintaknya, lingkungannya, dan sistem pengelolannya. walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya.

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Model Pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan pada beberapa pendapat ahli di atas dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu,

dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

b. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. (Isjoni : 2007:11) . Landasan yuridis tentang system pembelajaran adalah Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam materi pembelajaran, guru harus memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif meliputi banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran tradisional.

Slavin dalam Masnur Muslich (2008:229) mengatakan :

Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara ekstensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan konsep-konsep tersebut dengan teman-temannya. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama

kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.

Pembelajaran kooperatif (Suprijono;2016:73) adalah Konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Sedangkan menurut Johnson & Johnson (dalam Isjoni, 2016:17) cooperative learning adalah pengelompokan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Anita lie dalam Taniredja,dkk (2014:56) menyebutkan cooperative Learning dengan istilah gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Rusman (2016:202) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama

dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam tugas-tugas, struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari empat orang atau lebih.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dimana setiap anggota kelompok harus saling berkeja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif diaplikasikan ke dalam proses belajar mengajar untuk :

- 1) Mendorong siswa berpikir kritis
- 2) Mendorong siswa mengekspresikan pendapatnya secara bebas
- 3) Mendorong siswa menyumbangkan buah pikirannya untuk memecahkan masalah bersama
- 4) Mengambil satu alternatif atau beberapa alternatif jawaban untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang seksama.

Roger dan David Johson (Taniredja, dkk., 2014:58, dalam Lie, A., 2008:31) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap cooperative learning. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif harus diterapkan, yang meliputi:

- 1) Saling ketergantungan positif (positive interdependence), artinya bahwa keberhasilan suatu karya sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya.
- 2) Tanggung jawab perseorangan, artinya setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.

- 3) Interaksi promotif (tatap muka), artinya bahwa setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi.
- 4) Komunikasi antar anggota, artinya para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi.
- 5) Evaluasi proses kelompok, pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya dapat berkerja sama lebih efektif.

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, dalam Taniredja, 2014: 60)

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting. Menurut Depdiknas tujuan pertama pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Sedangkan tujuan yang kedua, pembelajaran kooperatif memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Tujuan ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau

pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya (<http://ipotes.wordpress.com>).

Sementara itu menurut Ibrahim, dkk (2002:167), unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah : (1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka hidup sepenanggungan bersama, (2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu dalam kelompoknya, (3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, (4) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya, (5) siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok, (6) siswa akan berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama, (7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Suprijono (2016:84), sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase. Fase pertama, guru mengklarifikasi maksud pembelajaran kooperatif. Fase kedua, guru menyampaikan informasi. Fase ketiga, mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar. Fase empat, guru membantu kerja tim dan belajar. Fase lima, guru melakukan evaluasi . fase enam, guru memberikan pengakuan dan penghargaan (reward).

Dukungan teori Vygostsky terhadap model pembelajaran kooperatif adalah penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif. Pembelajaran

kooperatif adalah pembelajaran berbasis sosial. Dukungan lain dari teori model pembelajaran kooperatif adalah arti penting belajar kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan :

- 1) Memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat seperti : fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama.
- 2) Pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompoten menilai.

c. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Snowball Throwing berasal dari dua kata yaitu “snowball” dan “throwing”. Kata snowball berarti bola salju, sedangkan throwing berarti melempar. Jadi *Snowball Throwing* adalah melempar bola salju.

Strategi pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) atau yang sering dikenal *Snowball Fight* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari game fisik dimana segumpalan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran, *Snowball Throwing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru. Strategi ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut. (Huda, 2015:226)

Pada pembelajaran *ST* siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok diwakili seorang ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru. Kemudian, masing-masing siswa membuat pertanyaan di lembar kertas yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain. Siswa yang mendapat lemparan kertas harus menjawab pertanyaan dalam kertas yang diperoleh.

Strategi pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman satu kelompoknya. Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat sebagaimana pada strategi *talking stick*, tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada siswa lain.

Menurut Suprijono (2016:147) Langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan melalui tayangan media visual.
- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya kemudian menjelaskan materi yang disampaikan guru kepada teman-teman sekelompoknya.

- 4) Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- 5) Siswa membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain.
- 6) Setelah siswa mendapat satu bola, ia diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut secara bergantian.
- 7) Guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran.

Kelebihan dan kekurangan model *Snowball Throwing*

Adapun kelebihan model pembelajaran *snowball throwing* adalah :

- 1) Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan.
- 2) Siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena siswa mendapat penjelasan dari teman sebaya yang secara khusus disiapkan oleh guru serta mengarahkan penglihatan, pendengaran, menulis dan berbicara mengenai materi yang didiskusikan dalam kelompok.
- 3) Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik.
- 4) Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topic yang sedang dalam pelajaran tersebut.

- 5) Siswa didorong menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan masalah.
- 6) Siswa didorong untuk berani dalam mengemukakan pendapatnya tanpa bergantung pada pendapat orang lain.
- 7) Siswa akan lebih mengerti akan makna kerja sama dalam menemukan pemecahan suatu masalah.
- 8) Siswa akan memahami makna tanggung jawab.
- 9) Siswa akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya.

Sedangkan kekurangan model *snowball throwing* ini adalah :

- 1) Sangat tergantung 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 telah diberikan.
- 2) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi hambatan bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pelajaran.
- 3) Pengetahuan yang diberikan tidak terlalu luas dan hanya berkisar pada apa yang telah diketahui siswa.
- 4) Model ini berpotensi suasana kelas menjadi gaduh.

Dengan kelebihan yang dipaparkan di atas diharapkan dengan menerapkan model kooperatif *Snowball Throwing* berbantuan media visual

dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar dengan baik sesuai aturan yang ditentukan sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

3. Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media apabila dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran dan pendidikan.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya “tengah” atau “pengantar” . Media menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2016;3) mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sementara itu, Gagne’ dan Briggs (Arsyad, 2016;4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara buku, tape recorder, kaset, video camera, video reeorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang

mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Yang dimaksud media dalam pengajaran IPS, ialah suatu alat/benda yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS sehingga materi pelajaran dapat sampai dan diterima oleh siswa secara utuh dan mendalam (tidak verbalis) (Supriatna, 2009)

Ada beberapa unsur yang berperan dalam pembelajaran menggunakan media, yaitu :

- 1) Guru yang akan menyampaikan pesan
- 2) Media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan
- 3) Pesan, yaitu materi yang diberikan
- 4) Siswa yang akan menerima pesan
- 5) Dan di dalam proses pembelajaran menggunakan media ini ada metode/ model yang dipilih agar tujuan pembelajaran tercapai.

Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2016: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan utaian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi, struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Bentuk visual dapat berupa: (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materia;(c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi ;(d) grafik seperti tabel, grafik, dan chart /bagan yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seel & Glasgow dalam (Arsyad:2016:35) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Salah satu media pembelajaran yang termasuk kedalam pilihan media tradisional yaitu media visual. Menurut Sudjana dan Rivai (2003, hlm.68) media gambar adalah media yang mengkombinasikan pengungkapan kata-

kata dengan gambar-gambar. Sedangkan dalam pendapat lain disebutkan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak (Rusman, Kurniawan dan Ryana, 2013:63). Alat peraga dalam hal ini gambar tidak berfungsi sebagai alat bantu pengajaran saja, tetapi memiliki fungsi-fungsi tertentu yang terkandung dalam gambar ini.

b. Fungsi Media visual

Levie & Lentz dalam(Arsyad, 2016:20), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu :

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang tergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Media visual atau gambar merupakan media yang dapat menyalurkan imajinasi peserta didik untuk menuangkan gagasan-gagasan dalam bentuk bahasa lisan maupun tulisan. Menurut Hastuti bahwa gambar memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan peserta didik
- 2) Bersahaja dalam arti tidak kompleks, sehingga anak mendapatkan gambaran yang cocok.
- 3) Realistis, maksudnya seperti benda sesungguhnya dengan apa yang digambar.
- 4) Gambar dapat diperlakukan dengan tangan, artinya sebagai media pengajaran gambar harus dapat dipegang atau diraba oleh anak.

c. Jenis-jenis Media Gambar

Jenis media gambar banyak sekali, akan tetapi dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada penggunaan media gambar tunggal dan gambar seri untuk memancing agar dapat diekspresikan dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis.

1) Gambar Tunggal

Gambar tunggal merupakan salah satu bentuk media gambar yang menggambarkan suatu peristiwa atau cerita.

2) Gambar Seri

Gambar seri merupakan salah satu media gambar yang memiliki suatu urutan tertentu yang menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian dan dapat pula berbentuk suatu cerita tersusun.

d. **Kriteria dan langkah-langkah menentukan media gambar**

Sumber belajar berupa media gambar sesungguhnya tidak harus mahal, mewah atau berupa barang yang sulit didapat, tetapi lebih kepada sejauhmana kreativitas dan kemauan para guru untuk berinovasi dan memanfaatkan sumber belajar berupa media gambar yang ada, bisa hasil karya orang lain maupun sendiri walaupun sederhana.

Menurut Sumarni (2006:45) kriteria memilih gambar yang baik adalah sebagai berikut :

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 2) Dapat memberikan penjelasan terhadap pembelajaran.
- 3) Mudah didapat
- 4) Guru harus mampu dan mahir dalam menggunakannya
- 5) Sesuaikan dengan waktu yang tersedia
- 6) Sesuai dengan tingkat pemikiran peserta didik.

e. Kelebihan Media Gambar dalam Pembelajaran

Media gambar paling umum digunakan dalam pembelajaran, karena merupakan merupakan bahasa yang umum dan dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. Kemudahan menerima media gambar karena sifatnya visual kongret menampilkan objek sesuai dngan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak verbalistik.

Kelebihan media gambar ialah sebagai berikut :

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistik dibandingkan dengan verbal simbol
- 2) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua.
- 3) Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaian.

f. Prinsip untuk Penggunaan Efektif Media Berbasis Visual

Penggunaan media berbasis visual agar efektif sebagai berikut :

- 1) Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram.
- 2) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- 3) Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
- 4) Ulangi saja visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.

- 5) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- 6) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- 7) Visual yang diproyeksikan harus dapat dibaca dan mudah dibaca.
- 8) Warna harus digunakan secara realistik.
- 9) Caption (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk : (1) menambahkan informasi yang sulit dilukiskan secara visual, (2) memberi nama orang, tempat atau objek, (3) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, (4) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.

4. Pemahaman Globalisasi

a. Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata dasar “pahan”, dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti mengerti benar, tahu benar. (Depdikbud, 2002). Seseorang dikatakan paham apabila ia mengerti benar akan sesuatu konsep sehingga dapat menjelaskan kembali dan menarik kesimpulan.

Pemahaman konsep adalah aspek dari pembelajaran. Salah satu tujuan pengajaran yang penting adalah membantu siswa memahami konsep utama dalam suatu subjek bukan hanya sekedar mengingat fakta yang terpisah-pisah. Dalam banyak kasus pemahaman konsep akan berkembang apabila

guru dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi topik secara mendalam dan member contoh yang tepat dan menarik dari suatu konsep.

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2016:6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Adapun menurut Carin dan Sund (dalam Susanto, 2016:6), pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari tujuh tahapan kemampuan, yaitu :

- 1) *Translate major ideas into own word*
- 2) *Interpret the relationship among major ideas.*
- 3) *Extrapolate or go beyond data to implication of major idea.*
- 4) *Apply their knowledge and understanding to the solution of new problems in new situation.*
- 5) *Analyze of break an idea into its part and show that they understand their relationship.*
- 6) *Synthesize or put elements together to form a new pattern and produce a unique communication, plan, or set of abstract relation.*
- 7) *Evalute or make judgments based upon evidence.*

Dari definisi yang diberikan oleh Carin dan Sund diatas dapat dipahami bahwa pemahaman dapat dikategorikan kepada beberapa aspek, dengan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1) **Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu; ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima. Selain itu, bagi mereka yang telah memahami tersebut, maka ia mampu memberikan interpretasi atau menafsirkan secara luas sesuai dengan keadaan yang ada di sekitarnya, ia mampu menghubungkan dengan kondisi yang ada saat ini dan yang akan datang.**
- 2) **Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari. Bagi orang yang benar-benar telah paham ia akan mampu memberi gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai.**
- 3) **Pemahaman lebih sekedar dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis; dengan memahami ia akan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi saat ini.**

- 4) Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan tersendiri, seperti, menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Sedangkan pemahaman menurut Bloom (dalam Syaodi, 2005) meliputi tiga aspek yaitu :

- 1) Translasi, meliputi dua kemampuan : a) menerjemahkan sesuatu dari bentuk abstrak ke bentuk konkret, b) menerjemahkan suatu symbol ke dalam bentuk lain, seperti menerjemahkan table, grafik, peta, persamaan matematis, dll.
- 2) Interpretasi, meliputi tiga kemampuan : a) membedakan kesimpulan yang diperlukan dan kesimpulan yang tidak diperlukan, b) memahami rangka sesuatu pekerjaan secara keseluruhan, c) memahami dan menafsirkan isi dari berbagai bacaan.
- 3) Eksplorasi, meliputi tiga kemampuan : a) menyimpulkan dan menyatakan lebih eksplisit, b) memprediksi konsekuensi-konsekuensi dari tindakan yang digambarkan dari sebuah komunikasi, c) sensitive atau peka terhadap factor yang mungkin membuat prediksi menjadi akurat.

Wina Sanjaya mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.

- 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- 3) Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
- 4) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- 5) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 59), adalah:

- 1) menyatakan ulang suatu konsep;
- 2) mengklarifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu;
- 3) memberi contoh dan non-contoh dari konsep;
- 4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi;
- 5) mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep;
- 6) menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, dan
- 7) mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah.

Pemahaman konsep IPS dapat ditunjukkan dengan berbagai cara. Siswa yang menguasai konsep IPS dapat memiliki pemahaman yang baik mengerti konsep tersebut dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pengertian Globalisasi

Globalisasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu, "globe". Globe berarti bulat. Dapat diartikan juga menyeluruh. Globalisasi berarti keadaan dimana seluruh manusia dimuka bumi dapat saling berhubungan (berinteraksi)

dengan cepat. Keadaan ini seolah-olah dunia adalah satu kesatuan yang “tidak berjarak”. Jarak tidak lagi menjadi persoalan karena adanya alat transportasi dan komunikasi yang modern. Melalui siaran radio dan televisi, apa yang terjadi di tempat lain bisa didengar dan disaksikan oleh penduduk dunia pada waktu yang sama.

Kata “Globalisasi belum memiliki definisi yang mapan, kecuali sekadar definisi kerja (working definition), sehingga tergantung dari sisi mana orang melihatnya. Ada yang memandangnya sebagai suatu proses sosial, atau proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain, mewujudkan satu tatanan kehidupan baru atau kesatuan ko-eksistensi dengan menyingkirkan batas-batas geografis, ekonomi dan budaya masyarakat.

c. Sebab-sebab terjadinya Globalisasi

Globalisasi atau bersatunya seluruh tempat di dunia disebabkan oleh beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

1) Kemajuan teknologi transportasi

Kemajuan teknologi transportasi membuat orang dapat bepergian ke tempat yang jauh dengan cepat. Dengan pesawat terbang, jarak yang jauh dapat ditempuh dalam waktu singkat. Jarak yang jauh seolah-olah menjadi dekat.

2) Kemajuan teknologi komunikasi

3) Keinginan untuk melakukan perdagangan internasional

4) Keinginan untuk melakukan kegiatan ekonomi di luar negeri

5) Keinginan berwisata

d. Makna Globalisasi Bagi Indonesia

Era globalisasi adalah zaman dimana semua orang /Negara di semua tempat di muka bumi, dapat saling berhubungan dengan cepat tanpa terhalang oleh jarak. Karena berhubungan dengan Negara lain, maka penduduk yang berbeda kebudayaan saling mempengaruhi. Yang pengaruhnya kuat adalah yang memiliki kebudayaan yang unggul/ tinggi. Dalam era globalisasi, setiap Negara dapat mempengaruhi Negara lain secara langsung. Globalisasi bermakna ekonomi, social, budaya, politik, dan keamanan. Dewasa ini, globalisasi diikuti dengan perdagangan bebas, yaitu perdagangan tanpa dikenai bea masuk.

e. Peranan Indonesia di Era Globalisasi

Globalisasi berarti adanya hubungan antarnegara yang makin erat. Dalam era global semua Negara di dunia dapat saling berhubungan atau berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Hubungan tersebut merupakan hubungan ekonomi, politik, social budaya, dan pertahanan keamanan.

Untuk mewujudkan kerja sama antarnegara dibentuklah organisasi-organisasi internasional. Indonesia menjadi anggota organisasi internasional, dalam rangka ikut berperan dalam hubungan internasional. Badan kerja sama yang diikuti Indonesia adalah :

- 1) organisasi / kerjasama ekonomi : ASEAN, OPEC, ILO, WTO, APEC, AFTA.

- 2) Organisasi kerjasama Politik : PBB, Konprensi Asia Afrika, Gerakan Non Blok.
- 3) organisasi/kerjasama olahraga : Olimpiade, Asean Games.

Pada era globalisasi hubungan antarnegara semakin erat. ini diwujudkan dalam organisasi atau badan kerjasama internasional. Organisasi atau badan kerjasama tersebut merupakan upaya untuk lebih meningkatkan kerjasama antarnegara.

f. Dampak Globalisasi

Globalisasi memberikan peluang dan juga tantangan bagi suatu Negara. Dalam era globalisasi, persaingan ekonomi antarnegara semakin ketat. Keadaan ini menimbulkan peluang bagi sumber daya manusianya yang bagus. Sebaliknya menjadi tantangan atau “kekalahan” bagi Negara yang sumber manusianya sedikit. Dampaknya ada diberbagai bidang kehidupan, yaitu di bidang ekonomi, social dan budaya dan juga keamanan.

1) Dampak positif

Globalisasi yang kini melanda dunia ternyata memberi pengaruh positif pada kehidupan masyarakat. Pengaruh positif tersebut sebagai berikut:

- a) Masyarakat semakin maju
- b) Semangat kerja meningkat
- c) Ruang sosial semakin terbuka
- d) Pertukaran budaya
- e) Pasar semakin luas

2) Dampak negatif

Globalisasi memang sudah dan akan terus terjadi. Akan tetapi, tidak semua orang setuju dengan globalisasi. Mereka yang tidak setuju umumnya menganggap globalisasi sebagai bentuk ketidakadilan, berikut dampaknya yaitu:

- a) Membanjirinya produk luar negeri
- b) Ketergantungan terhadap Negara Maju
- c) Lapangan Kerja Semakin Sempit
- d) Kerusakan Lingkungan Hidup
- e) Nilai-Nilai Sosial Semakin Hilang

Adapun Dampak positif dan negatif dari pengaruh globalisasi dalam pendidikan sebagai berikut :

a. Dampak Positif Globalisasi Terhadap Dunia Pendidikan Indonesia

1) Pengajaran Interaktif Multimedia

Kemajuan teknologi akibat pesatnya arus globalisasi, merubah pola pengajaran pada dunia pendidikan. Pengajaran yang bersifat klasikal berubah menjadi pengajaran yang berbasis teknologi baru seperti internet dan computer. Apabila dulu, guru menulis dengan sebatang kapur, sesekali membuat gambar sederhana atau menggunakan suara-suara dan sarana sederhana lainnya untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi. Sekarang sudah ada computer. Sehingga tulisan, film, suara, music, gambar hidup, dapat digabungkan menjadi suatu proses komunikasi.

2) Perubahan Corak Pendidikan

Mulai longgarnya kekuatan kontrol pendidikan oleh negara. Tuntutan untuk berkompetisi dan tekanan institusi global, seperti IMF dan World Bank, mau atau tidak, membuat dunia politik dan pembuat kebijakan harus berkompromi untuk melakukan perubahan. Lahirnya UUD 1945 yang telah diamandemen, UU Sisdiknas, dan PP 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) setidaknya telah membawa perubahan paradigma pendidikan dari corak sentralistis menjadi desentralistis. Sekolah-sekolah atau satuan pendidikan berhak mengatur kurikulumnya sendiri yang dianggap sesuai dengan karakteristik sekolahnya. Kemudahan Dalam Mengakses Informasi Dalam dunia pendidikan, teknologi hasil dari melambungnya globalisasi seperti internet dapat membantu siswa untuk mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan serta sharing riset antarsiswa terutama dengan mereka yang berjauhan tempat tinggalnya.

b. Dampak Negatif Globalisasi Terhadap Dunia Pendidikan Indonesia

1) Komersialisasi Pendidikan

Era globalisasi mengancam kemurnian dalam pendidikan. Banyak didirikan sekolah-sekolah dengan tujuan utama sebagai media bisnis. John Micklethwait menggambarkan sebuah kisah tentang persaingan bisnis yang mulai merambah dunia pendidikan dalam bukunya "Masa Depan Sempurna" bahwa tibanya perusahaan pendidikan menandai pendekatan kembali ke masa depan. Salah satu ciri utamanya ialah

semangat menguji murid ala Victoria yang bisa menyenangkan Mr. Gradgrind dalam karya Dickens. Perusahaan-perusahaan ini harus membuktikan bahwa mereka memberikan hasil, bukan hanya bagi murid, tapi juga pemegang saham.

2) Bahaya Dunia Maya

Dunia maya selain sebagai sarana untuk mengakses informasi dengan mudah juga dapat memberikan dampak negative bagi siswa. Terdapat pula, Aneka macam materi yang berpengaruh negative bertebaran di internet. Misalnya: kebencian, rasisme, kejahatan, kekerasan, dan sejenisnya. Berita yang bersifat pelecehan seperti pedafolia, dan pelecehan sek-sual pun mudah diakses oleh siapa pun, termasuk siswa. Barang-barang seperti viagra, alkohol, narkoba banyak ditawarkan melalui internet. Contohnya, 6 Oktober 2009 lalu diberitakan salah seorang siswi SMA di Jawa Timur pergi meninggalkan sekolah demi menemui seorang lelaki yang dia kenal melalui situs pertemanan "facebook". Hal ini sangat berbahaya pada proses belajar mengajar.

3) Ketergantungan

Mesin-mesin penggerak globalisasi seperti komputer dan internet dapat menyebabkan kecanduan pada diri siswa ataupun guru. Sehingga guru ataupun siswa terkesan tak bersemangat dalam proses belajar mengajar tanpa bantuan alat-alat tersebut.

5. Keaktifan Siswa

Menurut Partanto dan Al Barry (1994:71), keaktifan berasal dari kata “aktif”, yang artinya giat atau selalu bergerak (bekerja dan berusaha), sehingga keaktifan merupakan suatu keadaan dan aktivitas siswa yang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dalam proses belajar akan melalui berbagai macam aktivitas, baik aktifitas fisik maupun psikis.

Adapun yang dimaksud aktivitas fisik adalah peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya diam (pasif), sedangkan arti dari pada aktivitas psikis adalah peserta didik mengerahkan seluruh daya untuk mengikuti proses pengajaran secara optimal yang meliputi: mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan dan lain sebagainya. (Rohani dan Ahmadi, 1991:7).

Aktivitas fisik dan psikis merupakan satu kesatuan, dimana anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tentunya, agar peserta didik berfikir aktif haruslah diberi kesempatan untuk berbuat sendiri, karena belajar adalah berbuat memperoleh pengalaman tertentu sesuai tujuan, oleh karena itu strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas peserta didik (motivasi). Dalam membangkitkan keaktifan peserta didik baik fisik maupun psikis, maka guru perlu untuk merangsang dengan melakukan:

- a. Mengajukan pertanyaan dan membimbing diskusi peserta didik.
- b. Memberikan tugas untuk memecahkan masalah, menganalisis, mengambil keputusan dan lain sebagainya.

- c. Menyelenggarakan berbagai percobaan dengan menyimpulkan keterangan, memberikan pendapat.
- d. Menyelenggarakan berbagai bentuk pekerjaan dan lain sebagainya.
- e. Membuat suasana kompetisi antar siswa.
- f. Menyampaikan tujuan pencapaian yang diharapkan.
- g. Mengadakan penilaian dan tes.(Uzer, 2004:29)

Menurut Paul B. Diedrich (Rohani dan Ahmadi, 1991:8-9) aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar meliputi :

- a. *Visual activities* (membaca dan memperhatikan)
- b. *Oral activities* (menyatakan, bertanya, mengeluarkan pendapat dan lain-lain)
- c. *Listening activities* (mendengarkan arahan, uraian, diskusi dan sebagainya)
- d. *Writing activities* (menulis, mengerjakan tes, menyalin dan lain sebagainya)
- e. *Drawing activities* (menggambar, membuat pola dan sebagainya)
- f. *Motor activities* (bermain, melakukan percobaan dan sebagainya)
- g. *Mental activities* (mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya).
- h. *Emotional activities* (menaruh minat, aktif, merasa bosan, gembira, berani, tenang dan sebagainya)

Dengan demikian tujuan keaktifan siswa dalam penelitian ini dan berhubungan dengan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan

media visual adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang beraneka ragam meliputi: *pertama*; kedisiplinan siswa yaitu siswa mengikuti pelajaran dengan baik dan menyelesaikan tugasnya. *Kedua*; keaktifan siswa dalam memperhatikan tayangan dari media visual, mengikuti proses belajar mengajar dengan sungguh-sungguh, dan melontarkan pertanyaan terhadap guru mengenai apa-apa yang belum dimengerti. *Ketiga*; kerjasama antar siswa yang meliputi interaksi dan saling membantu sesama. *Keempat*; keberanian siswa untuk mencoba, tidak takut salah, tidak takut ditertawakan, dan keberanian mengungkapkan pendapat.

Menurut Yulhanas (2015: 16) mengklasifikasikan jenis indikator keaktifan siswa sebagai berikut :

a. Bertanya

Dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung guru harus memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya mengenai apa yang belum dipahaminya.

b. Menjawab pertanyaan

Guru merangsang dengan beberapa pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa melalui jawaban-jawaban yang diberikan siswa.

c. Mengemukakan pendapat

Setiap siswa memiliki pandangannya masing-masing tentang suatu materi yang diajarkan oleh guru, dalam pembelajaran aktif siswa mengemukakan pendapatnya dengan bahasa sendiri.

d. Bekerjasama

Dalam pembelajaran kooperatif, setiap siswa dituntut untuk bekerjasama dengan kelompoknya demi mencapai satu tujuan yang sama.

e. **Menyelesaikan tugas**

Tujuan siswa belajar aktif adalah agar siswa mendapatkan hasil belajar yang bagus dengan cara siswa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menentukan indikator keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

- a. Bertanya
- b. Menjawab pertanyaan
- c. Mengemukakan pendapat
- d. Bekerjasama dengan kelompok
- e. Menyelesaikan tugas

6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. IPS dalam kepustakaan asing lebih dikenal dengan istilah *Social Studies*, *Social*

Education, Social Studies Education, Social Sciences Education, Citizenship Education, dan Studies of Society and Environment (Sapriya, 2016:8).

Pada pasal 37 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23 tahun 2003 dikemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Lebih lanjut dikemukakan pada bagian penjelasan Undang-Undang Sisdiknas pasal 37 bahwa bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

IPS (*Social Studies*) sebagai kajian terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial secara beragam oleh para ahli. Saxe (Sapriya, 2016:9) menegaskan bahwa *Social Studies* sebagai *delimiting the social sciences for pedagogical use* (upaya membatasi ilmu-ilmu sosial untuk penggunaan secara pedagogik). Selanjutnya pengertian ini menjadi dasar dalam dokumen "*Statement of the chairman of committee on social studies* yang dikeluarkan oleh *Committee on Social Studies (CSS)* tahun 1913. Dalam dokumen tersebut dinyatakan bahwa *Social Studies adalah a specific field to utilization of social sciences data as a force in improvement of human welfare* (bidang khusus dalam pemanfaatan ilmu-ilmu pengetahuan sosial sebagai tenaga dalam memperbaiki kesejahteraan umat manusia). Definisi ini memiliki kesamaan dengan definisi *Social studies* dari Heber Newton, bahwa *Social Studies* adalah *pecially selected from the social sciences for purpose of improving the lot of poor and*

suffering urban worker (konsep pilihan ilmu-ilmu social dengan tujuan untuk memperbaiki nasib orang miskin dan kaum buruh perkotaan yang kurang beruntung). Namun walaupun banyak ahli yang memberikan definisi terhadap IPS atau *Social Studies* dalam istilah asingnya, definisi IPS paling lengkap adalah definisi yang dirumuskan oleh *The Nation Council for the Social Studies (NCSS)* (dalam Susanto, 2016:143) yang menyatakan bahwa :

Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provide coordinated systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion and sociology, as well as appropriate content from humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decision for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Definisi pendidikan IPS yang diberikan oleh NCSS di atas pada prinsipnya menjelaskan bahwa pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*) di dalam program sekolah pendidikan, IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil atau meramu dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi. Juga isi yang sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan, seperti matematika dan ilmu-ilmu alam. Dengan demikian jelaslah bahwa pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu (interdisipliner).

Menurut Zuraik (Susanto, 2016:137), hakikat IPS adalah harapan mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga Negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat. Jadi, hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan baik di masyarakat, negara maupun dunia.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan

Negara dalam berbagai karakteristik. Lebih jauh lagi dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan model pembelajaran.

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah social yang terjadi di masyarakat memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat, tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Pada dasarnya tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan menjadi empat kategori sebagai berikut :

- 1) *Knowledge*, yang merupakan tujuan utama pendidikan IPS, yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya. Hal-hal yang dipelajari sehubungan dengan ini adalah geografi, sejarah, politik, ekonomi, antropologi dan sosiologi.
- 2) *Skill*, yang berhubungan dengan tujuan IPS dalam hal ini mencakup keterampilan berpikir (*thinking skill*).
- 3) *Attitudes*, dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berpikir (*intelektual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*).

- 4) *Value*, dalam hubungan ini adalah nilai yang terkandung masyarakat sekitar didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintah. Termasuk didalamnya adalah nilai-nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antar manusia, ketaatan pada pemerintah, hukum dan lain-lain.

Secara perinci, Mutakin (Trianto, 2010:176) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut :

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Masalah perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah social serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun dirinya sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar berdasarkan kurikulum sekolah dasar 1994, juga berorientasi kepada kepentingan siswa, ilmu, dan social (masyarakat). Tujuan pembelajaran IPS tercantum dalam kurikulum, adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti tujuan pendidikan IPS bukan hanya sekedar membekali siswa dengan berbagai informasi yang bersifat hafalan (kognitif) saja, akan tetapi pendidikan IPS harus mampu mengembangkan keterampilan berpikir, agar siswa mampu mengkaji berbagai kenyataan social beserta permasalahannya.

Demikian pula dalam kaitannya dengan KTSP, pemerintah telah memberikan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS, yaitu :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Munir (Susanto, 2016:150), tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut :

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan social yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternative pemecahan masalah social yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Materi Pembelajaran IPS Kelas VI

1) Materi Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pada jenjang SD, pengorganinsiasian materi pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupannya (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya. Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS 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. Dari ketentuan itu maka secara konseptual, mata pelajaran IPS di SD belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Namun, ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Arah mata pelajaran IPS ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Secara garis besarnya, tema-tema pendidikan IPS di sekolah dasar dapat di klasifikasikan menjadi tiga bagian besar, yang masing-masing tujuan yang berbeda, yaitu :

- a) Pendidikan IPS sebagai pendidikan nilai (*value education*), yakni :
 - (1) Mendidikan nilai-nilai yang baik, yang merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat.
 - (2) Memberikan klarifikasi nilai-nilai yang sudah diberikan siswa.

(3) Nilai-nilai inti atau nilai utama (*core values*), seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja dan martabat manusia (*the dignity of man and work*) sebagai upaya membangun kelas yang demokratis.

b) Pendidikan IPS sebagai pendidikan multikultural (*multicultural education*), yakni :

- (1) Mendidik siswa bahwa perbedaan itu wajar;
- (2) Menghormati perbedaan etnik, budaya, agama yang menjadikan kekayaan budaya bangsa;
- (3) Persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas.

c) Pendidikan IPS sebagai pendidikan global (*global education*), yakni:

- (1) Mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya dan perbedaan di dunia.
- (2) Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa.
- (3) Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia.
- (4) Mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.

2) Ruang Lingkup Materi IPS

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum, menurut Depdiknas (2006), sebagai berikut :

a) Manusia, tempat, dan lingkungan.

- b) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c) Sistem sosial dan budaya.
- d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Susanto (2016:160), ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- a) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner .
- d) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

- e) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara sosial.

Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk SD/MI terutama kelas VI dikembangkan seperti pada tabel berikut berikut :

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas VI SD/MI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami perkembangan wilayah Indonesia, kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara di Asia Tenggara, serta benua-benua	1.1 Mendeskripsikan perkembangan sistem administrasi wilayah Indonesia 1.2 Membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga 1.3 Mengidentifikasi benua-benua
2. Memahami gejala alam yang terjadi di Indonesia dan sekitarnya	2.1 Mendeskripsikan gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga 2.2 mengenal cara-cara menghadapi bencana alam
3. Memahami peranan bangsa Indonesia di era	3.1 menjelaskan peranan Indonesia pada era global dan dampak positif serta negatifnya terhadap

globalisasi	kehidupan bangsa Indonesia 3.2 mengenal manfaat ekspor dan impor di Indonesia sebagai kegiatan ekonomi antar bangsa.
-------------	---

Standar kompetensi dan Kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan standar proses dan standar penilaian.

7. Teori Belajar yang Mendukung

a. Teori Konstruktivisme

Konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Pembelajaran konstruktivisme merupakan satu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing.

Guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mencari sendiri informasi, mengasimilasi dan mengadaptasi sendiri informasi, dan mengkonstruksinya menjadi pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki.

Tasker (Husamah dan Setianingrum, 2013:55) mengemukakan tiga penekanan dalam teori konstruktivisme sebagai berikut. Pertama adalah peran aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan secara bermakna. Kedua adalah pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengonstruksian secara bermakna. Ketiga adalah mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

Prinsip-prinsip teori konstruktivisme menurut Driver (Supamo, 1997) adalah : (a) pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri baik secara personal atau sosial, (b) pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru kepada siswa kecuali hanya dengan keaktifan siswa sendiri untuk menalar, (c) siswa aktif mengkonstruksi terus-menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju konsep yang lebih rinci, lengkap serta sesuai dengan konsep ilmiah, dan (d) guru sekedar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.

Dari prinsip-prinsip di atas dalam pembelajaran, siswa dapat berinteraksi sosial dan berkomunikasi dengan teman sesamanya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan ini merupakan ciri dari pembelajaran kooperatif. Sehingga pendekatan konstruktivisme dapat digunakan dalam pembelajaran kooperatif.

b. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget merupakan salah satu tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangannya yang banyak

digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu.

Menurut Piaget (Isjoni, 2014:36) setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual sebagai berikut :

- 1) *Sensorimotor Intelligence* (0 – 2 tahun)
- 2) *Preoperation Thought* (2 – 7 tahun)
- 3) *Concret Operation* (7 – 11 tahun)
- 4) *Formal Operation* (11 – 15 tahun)

Bila merujuk pada teori Piaget maka siswa untuk anak kelas VI SD usia berkisar antara 11 – 15 tahun. Termasuk dalam kategori tingkat operasional formal. Pada priode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi-operasi yang lebih kompleks. Kemajuan utama pada anak selama periode ini ialah tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda-benda atau peristiwa-peristiwa konkrit. Ia mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak, karena itu cooperative learning tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual dapat diterapkan pada jenjang kelas VI sekolah dasar.

c. Teori Vygotsky

Teori Vygotsky adalah penekanan pada bakat sosiokultural dalam pembelajaran. Menurutnya pembelajaran terjadi saat anak bekerja pada zone perkembangan proksimal. Zona perkembangan proksimal adalah jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya dengan tingkat perkembangan potensial.

Tingkat perkembangan potensial adalah kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa melalui kerja sama dengan teman sebaya yang lebih mampu dengan demikian, tingkat perkembangan potensial dapat disalurkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*.

Dalam teori Vygotsky dijelaskan ada hubungan langsung antara domain kognitif dengan sosial budaya. Kualitas berpikir siswa dibangun di dalam ruangan kelas, sedangkan aktivitas sosialnya dikembangkan dalam bentuk kerja sama antara pelajar dengan pelajar lainnya yang lebih mampu di bawah bimbingan orang dewasa dalam hal ini guru.

d. Teori Ausubel

Menurut Ausubel bahan pelajaran yang dipelajari haruslah bermakna (*meaningful*). Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa.

Suparno (1997) mengatakan pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang dalam pembelajaran.

Berdasarkan teori Ausubel, dalam membantu siswa menanamkan pengetahuan baru dari suatu materi, sangat diperlukan konsep-konsep awal yang sudah dimiliki siswa yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari. Sehingga jika dikaitkan dengan model pembelajaran kooperatif

tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dimana siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, terlebih dahulu guru merekonstruksi pemikiran dan pemahaman siswa dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan globalisasi yang banyak terjadi pada masyarakat baik itu di masa lalu, masa sekarang atau masa yang akan datang.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung permasalahan dalam penelitian ini maka akan diuraikan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dalam pembelajaran. Secara lebih jelas, berikut disajikan beberapa penelitian terdahulu.

Ismiati (2012) melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Kooperatif Model *Snowball Throwing*, *Talking Stick* dan *Inside-Outside- Circle*” menyatakan, dengan pendekatan model pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing*, *Talking Stick* dan *Inside-outside-Circle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Vivi Lancarwati (2012) mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian dengan menggunakan metode *snowball throwing* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan presentasi motivasi belajar siswa kelas VIII di SMPN Satu Atap Bawang yaitu, pada pra tindakan atau sebelum digunakan metode *snowball throwing* 68,80%. Pada pelaksanaan tindakan metode *snowball*

throwing meningkatkan 80,36%. Hal ini membuktikan bahwa metode *snowball throwing* dapat meningkatkan motivasi belajar.

Miadeline Nurfiqri (2014) dengan penelitiannya yang berjudul “ Penerapan Metode *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi” menyatakan, berdasarkan analisis hasil observasi dari setiap siklus siswa menunjukkan aktivitas yang positif terhadap pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi dengan menerapkan metode *Snowball Throwing*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penerapan metode *Snowball Throwing* pada pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Peningkatan keaktifan siswa juga tidak terlepas dari pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan media visual. Hal ini senada Ilfa (2015) bahwa “Model *Snowball Throwing* berbantu media *Powerpoint* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS”

Zulfiati (2014) bahwa Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe *Snowball Throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPS pada siswa memperoleh tanggapan positif dari guru dan siswa. Model pembelajaran cooperative learning tipe *Snowball Throwing* ini mempunyai potensi untuk dikembangkan pada mata pelajaran lain untuk menumbuhkan kerjasama yang baik dan tidak memandang teman melalui kelompok.

Berdasarkan beberapa penelitian temuan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti di atas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe

snowball throwing dengan berbantuan media visual dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman IPS pada siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Pemahaman konsep dengan keaktifan belajar siswa yang tidak dapat dipisahkan dan merupakan salah satu tujuan yang diharapkan oleh guru dan siswa. Menurut Rusman (2013: 324) bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Keaktifan belajar siswa akan mendorong mereka merespon dan melakukan kegiatan dengan cepat terhadap setiap rangsangan dengan baik, asyik, tertarik, dan menunjukkan keterlibatan mereka dalam kelompok. Mereka bisa jadi sering berinteraksi dengan temannya, bergerak cepat dan berfikir keras untuk mendapatkan pemahaman yang baik.

Berdasarkan kajian pustaka yang mendasari tesis ini disusunlah kerangka pikir penelitian ini, yaitu pembelajaran IPS materi globalisasi dengan penerapan model *snowball throwing* berbantuan media visual. Dengan langkah-langkah yang tergambar dalam pelaksanaan model *snowball throwing* berbantuan media visual, maka dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran ini akan mampu meningkatkan pemahaman globalisasi dan keaktifan belajar siswa.

Strategi pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) atau yang sering dikenal *Snowball Fight* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari game

fisik dimana segumpalan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran, Snowball Throwing diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru. Strategi ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut. (Huda, 2015:226).

Model pembelajaran ini dapat efektif untuk meningkatkan pemahaman globalisasi dan keaktifan pada siswa yang dirasa masih kurang maksimal. Salah satu solusi yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui penerapan model *snowball throwing* berbantuan media visual dalam pelaksanaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan pemaparan tersebut alur kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah :





D. Operasional Variabel

1. Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari game fisik dimana segumpalan salju dilempar dengan

maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran, *Snowball Throwing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru. Strategi ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut. Strategi pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman satu kelompoknya. Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat sebagaimana pada strategi *talking stick*, tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada siswa lain. (Huda, 2015:226)

Pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini dibantu dengan media visual. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi, struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visual dapat berupa: (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti tabel, grafik, dan chart /bagan yang menyajikan gambaran/kecendrungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Menurut Sudjana dan Rivai (2003:68) media gambar

adalah media yang mengkombinasikan pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Sedangkan dalam pendapat lain disebutkan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak (Rusman, Kurniawan dan Ryana, 2013:63). Jadi, dalam pembelajaran ini menerapkan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual.

2. Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata dasar “paham”, dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti mengerti benar, tahu benar. (Depdikbud, 2002). Seseorang dikatakan paham apabila ia mengerti benar akan sesuatu konsep sehingga dapat menjelaskan kembali dan menarik kesimpulan.

Pemahaman konsep adalah aspek dari pembelajaran. Salah satu tujuan pengajaran yang penting adalah membantu siswa memahami konsep utama dalam suatu subjek bukan hanya sekedar mengingat fakta yang terpisah-pisah. Dalam banyak kasus pemahaman konsep akan berkembang apabila guru dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi topik secara mendalam dan member contoh yang tepat dan menarik dari suatu konsep.

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2016:6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh

guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Adapun menurut Carin dan Sund (dalam Susanto, 2016:6), pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari tujuh tahapan kemampuan, yaitu :

- 1) *Translate major ideas into own word*
- 2) *Interpret the relationship among major ideas.*
- 3) *Extrapolate or go beyond data to imlication of major idea.*
- 4) *Apply their knowledge and understanding to the solution of new problems in new situation.*
- 5) *Analyze of break an idea into its part and show that they understand their relationship.*
- 6) *Synthesize or put elements together to form a new pattern and produce a unique communication, plan, or set of abstract relation.*
- 7) *Evaluate or make judgments based upon evidence.*

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 59), adalah:

- 8) menyatakan ulang suatu konsep;
- 9) mengklarifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu;
- 10) memberi contoh dan non-contoh dari konsep;
- 11) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi;
- 12) mengemhangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep;

13) menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu,
dan

14) mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah.

3. Keaktifan Siswa

Menurut Partanto dan Al Barry (1994:71), keaktifan berasal dari kata “aktif”, yang artinya giat atau selalu bergerak (bekerja dan berusaha), sehingga keaktifan merupakan suatu keadaan dan aktivitas siswa yang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dalam proses belajar akan melalui berbagai macam aktivitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Menurut Paul B. Diedrich (Rohani dan Ahmadi, 1991:8-9) aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar meliputi :

- a. *Visual activities* (membaca dan memperhatikan)
- b. *Oral activities* (menyatakan, bertanya, mengeluarkan pendapat dan lain-lain)
- c. *Listening activities* (mendengarkan arahan, uraian, diskusi dan sebagainya)
- d. *Writing activities* (menulis, mengerjakan tes, menyalin dan lain sebagainya)
- e. *Drawing activities* (menggambar, membuat pola dan sebagainya)
- f. *Motor activities* (bermain, melakukan percobaan dan sebagainya)
- g. *Mental activities* (mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya).
- h. *Emotional activities* (menaruh minat, aktif, merasa bosan, gembira, berani, tenang dan sebagainya).

Definisi operasional variabel di atas dapat dirinci sebagai berikut dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2.2 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator
1	Model Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> berbantuan media visual (X)	a. Penyampaian materi melalui tayangan media gambar/visual b. Pembentukan kelompok siswa c. Pemanggilan masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi. d. Penjelasan materi oleh ketua kelompok yang disampaikan guru kepada teman-teman sekelompoknya. e. Pemberian satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. f. Membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain.

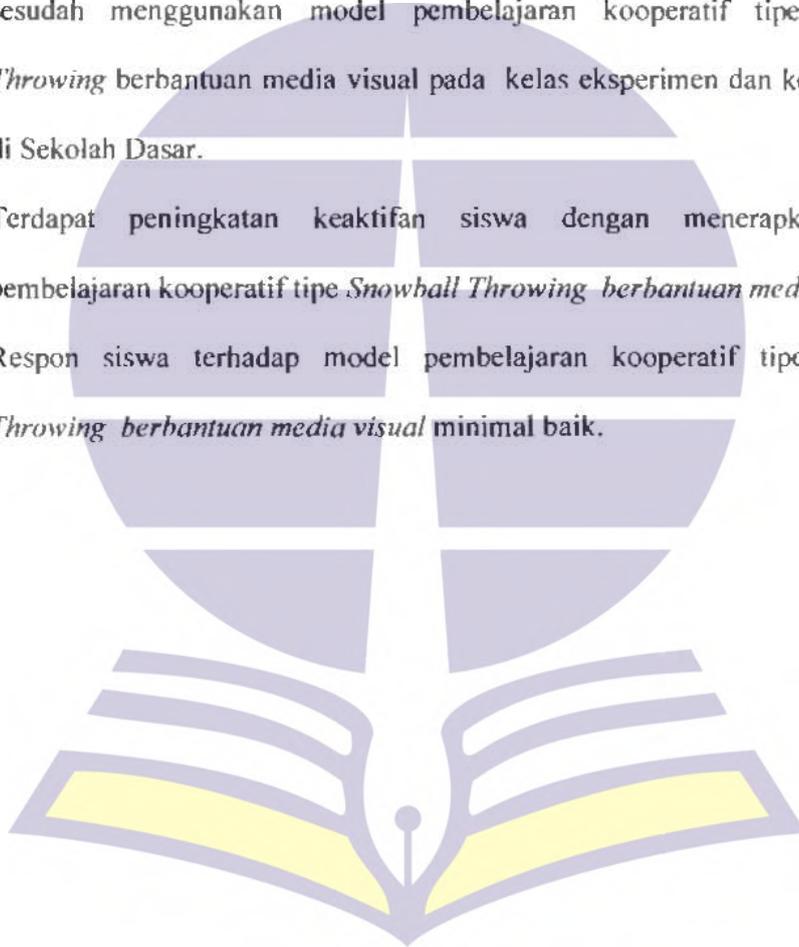
		<p>g. Menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut secara bergantian.</p> <p>h. Evaluasi kegiatan pembelajaran siswa</p>
2	Pemahaman (Y_1)	<p>a. menyatakan ulang suatu konsep;</p> <p>b. mengklarifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu;</p> <p>c. memberi contoh dan non-contoh dari konsep;</p> <p>d. menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi;</p> <p>e. mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep;</p> <p>f. menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, dan</p> <p>g. mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah.</p>
3	Keaktifan Siswa (Y_2)	<p>a. <i>Visual activities</i> (membaca dan memperhatikan)</p> <p>b. <i>Oral activities</i> (menyatakan, bertanya, mengeluarkan pendapat)</p>

		dan lain-lain)
		c. <i>Listening activities</i> (mendengarkan arahan, uraian, diskusi dan sebagainya)
		d. <i>Writing activities</i> (menulis, mengerjakan tes, menyalin dan lain sebagainya)
		e. <i>Drawing activities</i> (menggambar, membuat pola dan sebagainya)
		f. <i>Motor activities</i> (bermain, melakukan percobaan dan sebagainya)
		g. <i>Mental activities</i> (mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya).
		h. <i>Emotional activities</i> (menaruh minat, aktif, merasa bosan, gembira, berani, tenang dan sebagainya).

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritik mengenai keterkaitan pemahaman globalisasi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman globalisasi sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di Sekolah Dasar.
2. Terdapat peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual.
3. Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media visual minimal baik.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

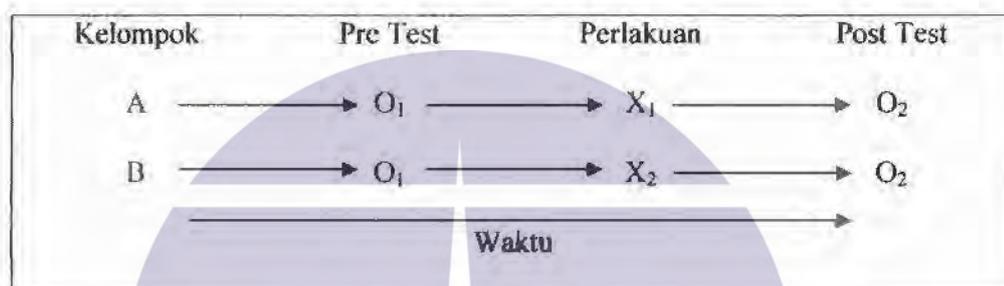
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi. Metode ini digunakan untuk mengetahui perbedaan terhadap pembelajaran IPS pada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode konvensional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*), menurut Samad (2009), menyatakan bahwa: “*Quasi experiment* menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar untuk diberikan perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak”. Sejalan dengan itu, Darmai (2011:36), menyatakan bahwa: “Quasi arti lain dari semu.

Penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian eksperimen atau eksperimen semu”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang telah diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variable yang relevan. Creswell (2008:299) mengemukakan pendapatnya bahwa penelitian eksperimen dilakukan ketika kita ingin membangun kemungkinan penyebab dan akibat antara variable bebas dan terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya

adalah model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dan variable terikatnya adalah keaktifan siswa. Desain penelitian eksperimen kuasi bentuk *nonequivalent groups pretest-posttest design* ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian



Keterangan :

A : Kelas Eksperimen

B : Kelas Kontrol

X₁ : Pembelajaran dengan perlakuan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual

X₀ : Pembelajaran dengan perlakuan menggunakan metode konvensional

O₁ : *Pre test* (tes awal sebelum perlakuan)

O₂ : *Post test* (tes akhir sesudah perlakuan)

Dimana dilakukan tes awal (*pre test*) terhadap kelompok eksperimen dan kontrol tersebut berupa soal tes. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Setelah kedua kelompok mendapat perlakuan dalam pembelajaran, maka diakhiri dengan

pemberian tes akhir (*post test*) terhadap kedua kelompok siswa berupa soal tes. Perangkat tes awal dan akhir menggunakan perangkat tes yang sama.

B. Populasi dan Sampel

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Dayeuhkolot 04, yang beralamat di Kampung Kaum Desa Dayeuhkolot Kecamatan Dayeuhkolot Kabupaten Bandung. Jumlah tenaga pendidik sebanyak 14 orang guru yang terdiri dari 8 Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan 6 guru honorer, selain itu juga seorang penjaga sekolah. Di sekolah ini terdapat 12 rombel kelas yang digunakan untuk proses pembelajaran.

Alasan melakukan penelitian di SD tersebut disebabkan oleh beberapa hal berikut :

- a. SDN Dayeuhkolot 04 merupakan tempat peneliti mengajar
- b. SDN Dayeuhkolot 04 merupakan SD yang belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dalam pembelajaran IPS khususnya globalisasi.
- c. Guru-guru di SDN Dayeuhkolot 04 ingin mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual.
- d. Guru-guru di SDN Dayeuhkolot 04 belum pernah melakukan tindakan secara khusus terhadap kemampuan pemahaman globalisasi.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian adalah siswa SDN Dayeuhkolot 04 dari kelas 1 sampai dengan VI yang berjumlah 12 rombongan belajar (rombel), sedangkan sampel penelitian yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 60 siswa, terdiri dari kelas VIA dan VIB. Kelas VIA berjumlah 30 siswa, sebagai kelas eksperimen dan kelas VIB berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol.

Alasan melakukan penelitian di kelas tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal berikut :

- a. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada observasi awal, bahwa motivasi belajar siswa saat pembelajaran IPS masih rendah.
- b. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada observasi awal, guru-guru di SDN Dayeuhkolot 04 masih kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran IPS.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dibuat dari variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasional dan selanjutnya ditentukan indikator-indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan instrument, kemudian dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu tahap pembuatan instrument, tahap penyaringan dan tahap uji coba instrument untuk digunakan dalam meneliti

pemahaman globalisasi. Instrument penelitian dalam pengumpulan data dengan menggunakan beberapa instrument yaitu, tes, angket dan observasi.

1. Tes

Instrumen ini disajikan dalam bentuk tes non objektif berupa uraian bebas. Setelah kisi-kisi yang mencakup variabel, indikator yang diukur dan skor penilaian selesai disusun, selanjutnya akan disusun soal serta kunci jawaban untuk masing-masing soal. Adapun pedoman penskoran yang digunakan untuk mengukur pemahaman globalisasi dalam soal uraian bebas adalah sebagai berikut :

Setelah data dari uji coba terkumpul, kemudian dilakukan penganalisaan data untuk mengetahui data untuk mengetahui tingkat validitas dan realibilitas butir soal, yang dimaksudkan untuk mengetahui baik atau tidaknya instrument yang akan digunakan. Adapun langkah-langkah selanjutnya yang dilakukan dalam menganalisis instrument tersebut sebagai berikut dibawah ini.

a. Analisis Validitas Butir Soal

Validitas adalah tingkat ketepatan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2004:137). Dengan demikian, instrument yang valid merupakan instrument yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur.

Untuk menentukan validitas butir soal digunakan rumus koefisien korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dan perhitungannya dibantu dengan program SPSS. Berikut adalah tabel interpretasi besarnya koefisien korelasi.

Tabel 3.2 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2013)

b. Analisis Reabilitas Tes

Uji realibilitas berguna untuk menetapkan apakah instrument yang dalam hal ini tes dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak oleh responden yang sama dan menghasilkan data yang konsisten. Dengan kata lain, realibilitas instrument mencirikan tingkat konsistensi. Jadi, pengujianrealibilitas dilakukan untuk gukur ketetapan siswa dalam menjawab tes tersebut. Realibilitas instrument dalam penelitian ini juga dihitung dengan menggunakan program SPSS. Berikut adalah tabel yang menunjukkan interpretasi besarnya koefisien korelasi untuk menentukan tingkat realibilitas suatu instrument.

Tabel 3.3 Klasifikasi Realibilitas Tes

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,000 – 0,199	Derajat realibilitas sangat rendah
0,200 – 0,399	Derajat realibilitas rendah
0,400 – 0,599	Derajat realibilitas sedang
0,600 – 0,799	Derajat realibilitas tinggi
0,800 – 1,000	Derajat realibilitas sangat tinggi

(sumber : Sugiyono, 2009)

c. Analisis Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berada pada kelompok atas dengan kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda dilakukan dengan program Microsoft excel, sedangkan rumus yang digunakan merujuk pada Arikunto (2001) sebagai berikut :

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

JA : Banyaknya siswa kelompok atas

JB : Banyaknya siswa kelompok bawah

BA : Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$PA = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$PB = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Kriteria daya pembeda butir soal yang digunakan diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda Butir Soal

Daya Pembeda (DP)	Interpretasi
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek

d. Analisis Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran ini bertujuan untuk mengetahui aukur atau mudahnya soal yang digunakan. Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel. Rumus yang digunakan merujuk pada Arikunto (2001) sebagai berikut :

$$IK = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

IK = Indeks Kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Adapun klasifikasi indeks kesukaran menurut Arikunto (2001) ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Analisis Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran (IK)	Interpretasi
$0,70 < IK \leq 1,00$	Soal Mudah
$0,30 < IK \leq 0,70$	Soal Sedang
$0,00 < IK \leq 0,30$	Soal Sukar

2. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran Globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual. Skala yang digunakan pada angket ini yakni

skala *Likert*. Derajat penilaian terbagi kedalam lima kategori yang tersusun secara bertingkat, mulai dari SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu-ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam table berikut :

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

Alternatif Jawaban	Bobot Penilaian	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

(Arikunto, 2010:284)

3. Pedoman Observasi

Pedoman observasi yang dimaksudkan untuk melihat pemahaman globalisasi dari setiap pertemuan dan untuk melihat keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual pada proses pembelajaran di kelas. Berikut pedoman penskoran hasil observasi.

4. Lembar Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Adapun cara wawancara yang akan dilakukan kepada guru yang mengajar pada kelas eksperimen dengan cara terstruktur, yaitu berupa wawancara yang pewancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang

akan diajukan. Jenis wawancara ini bertujuan mencari jawaban terhadap hipotesis.

D. Prosedur Pengumpulan Data

1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan dan analisis data. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

- 1) Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan yang meliputi studi literature terhadap jurnal, buku, artikel, penelitian terdahulu, dan observasi ke lapangan, serta wawancara dengan beberapa guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran. Materi pada penelitian ini adalah globalisasi.
- 2) Selanjutnya menentukan permasalahan yang akan diteliti yaitu berupa perbedaan peningkatan kelas yang didesain dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- 3) Hasil dari identifikasi masalah dilanjutkan dengan kepustakaan atau sumber lain yang membahas tentang model *snowball throwing* berbantuan media visual. Kemudian studi lapangan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
- 4) Selanjutnya menentukan subjek penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas VI di SIDN Dayeuhkolot 04.

- 5) Memberikan arahan dan pelatihan kepada guru kelas VI di kelas eksperimen tentang pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual.
 - 6) Bersama dengan guru menyusun instrument penelitian berupa RPP yang didesain dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual dan instrument tes (tes tulis)
 - 7) Pengujian instrument yang bertujuan dengan validitas dan dapat dipertanggungjawabkan.
 - 8) Analisis hasil uji validitas dan reabilitas instrument
 - 9) Hasil uji coba instrumen setelah perbaikan kemudian disahkan untuk digunakan dalam proses penelitian.
- b. Tahap Pelaksanaan
- 1) Pelaksanaan prê tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum ada perlakuan
 - 2) Pelaksanaan perlakuan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual dan pembelajaran konvensional
 - 3) Observasi kelas tentang pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas control.
- c. Tahap Pengelolaan dan Analisis Data
- 1) Pengolahan skor tes awal dan tes akhir data pemahaman globalisasi.
 - 2) Analisis data kuantitatif dengan uji-t terhadap rata-rata skor pre tes dan pos tes.
 - 3) Analisis observasi dan tes tulis.

2. Prosedur Pengumpulan Data

Untuk mendapat data yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan yang berkaitan dengan penelitian, maka diperlukan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

a. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman globalisasi siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual mencakup pre tes yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman IPS (globalisasi) siswa sebelum perlakuan dan post tes yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman globalisasi setelah perlakuan.

b. Angket

Angket diberikan kepada siswa setelah siswa melaksanakan pembelajaran globalisasi dengan menggunakan model *sowball throwing* berbantuan media visual. Angket berisi tentang tanggapan siswa setelah melaksanakan pembelajaran IPS (globalisasi) dengan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual.

c. Observasi

Sugiyono (2009:203) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

d. Wawancara

Wawancara berisi jawaban guru setelah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual.

E. Metode Analisis Data

Data yang telah terkumpul kemudian diolah untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian. Untuk mempermudah dalam pengolahan data peneliti menggunakan program SPSS. Adapun prosedur untuk pengolahan datanya sebagai berikut :

1. Analisis Data Tes Awal (Pretes)

a. Langkah Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisa data secara sfesifik, setelah data yang didapat dari hasil pretest, maka data tersebut diuji kenormalannya apakah kedua kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Menguji normalitas distribusi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Jika signifikasi atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka distribusi adalah distribusi normal dan jika signifikasi atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka distribusi tidak normal (Santoso, 2010:169).

b. Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas distribusi data dilakukan dengan menggunakan persamaan :

$$F = \frac{S_{\text{besar}}^2}{S_{\text{kecil}}^2}$$

$S^2 = \text{varians}$

Data dikatakan homogen jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$

Menguji homogenitas varians dari kelas eksperimen dan kelas control dengan menggunakan uji Levene. Jika signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama. Jika signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama. (Santoso, 2010:196)

c. Uji Kesamaan Dua Rerata

Uji kesamaan dua rata-rata dipakai untuk membandingkan antara dua keadaan, yaitu keadaan nilai rata-rata pretest siswa pada kelompok eksperimen dengan siswa pada kelompok control. Uji kesamaan dua rata-rata (uji-t) dilakukan dengan menggunakan SPSS for windows 23 yaitu uji-t dua sampel independen (*Independent-Sample t Test*).

Adapun dua rumus uji-t dua sampel independen :

- 1) Jika kedua kelas homogen maka rumus uji t adalah

$$t\text{-hitung} = \frac{(X_A - X_B)}{\sqrt{\left(\frac{(N_A - 1)s_A^2 + (N_B - 1)s_B^2}{N_A + N_B - 2}\right)\left(\frac{1}{N_A} + \frac{1}{N_B}\right)}}$$

- 2) Jika kedua kelas tidak homogen maka rumus uji t adalah

$$t\text{-hitung} = \frac{(X_A - X_B)}{\sqrt{\left(\frac{s_A^2}{N_A}\right) + \left(\frac{s_B^2}{N_B}\right)}}$$

Melakukan uji kesamaan dua rerata (Uji-t)

Hipotesis tersebut dalam bentuk hipotesis statistik (uji dua pihak) sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1^2 = \mu_2^2$ (tidak terdapat perbedaan rata-rata skor pretes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol)

$H_1 : \mu_1^2 \neq \mu_2^2$ (terdapat perbedaan rata-rata skor pretes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol)

Dengan kriteria uji diterima H_0 jika probabilitas $> 0,05$ sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak. (Santoso, 2010:245).

2. Analisis Data Tes Akhir (Postes)

a. Langkah Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisa data secara sfesifik, setelah data yang didapat dari hasil post tes, maka data tersebut diuji kenormalannya apakah kedua kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Menguji normalitas distribusi dari kelas eksperimen dan kelas control dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Jika signifikasi atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka distribusi adalah distribusi normal dan jika signifikasi atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka distribusi tidak normal (Santoso, 2010:169).

b. Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas distribusi data dilakukan dengan menggunakan persamaan :

$$F = \frac{S_{\text{besar}}^2}{S_{\text{kecil}}^2}$$

$S^2 = \text{varians}$

Data dikatakan homogen jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$

Menguji homogenitas varians dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Levene. Jika signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama. Jika signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama. (Santoso, 2010:196)

c. Uji Kesamaan Dua Rerata

Uji kesamaan dua rata-rata dipakai untuk membandingkan antara dua keadaan, yaitu keadaan nilai rata-rata postes siswa pada kelompok eksperimen dengan siswa pada kelompok control. Uji kesamaan dua rata-rata (uji-t) dilakukan dengan menggunakan SPSS for windows 23 yaitu uji-t dua sampel independen (*Independent-Sample T-Test*).

Adapun dua rumus uji-t dua sampel independen :

1) Jika kedua kelas homogen maka rumus uji t adalah

$$t\text{-hitung} = \frac{(XA - XB)}{\sqrt{\left(\frac{(NA-1)S_A^2 + (NB-1)S_B^2}{NA+NB-2}\right)\left(\frac{1}{NA}\right) + \left(\frac{1}{NB}\right)}}$$

2) Jika kedua kelas tidak homogen maka rumus uji t adalah

$$t\text{-hitung} = \frac{(XA - XB)}{\sqrt{\left(\frac{S_A^2}{NA}\right) + \left(\frac{S_B^2}{NB}\right)}}$$

Melakukan uji kesamaan dua rerata (Uji-t)

Hipotesis tersebut dalam bentuk hipotesis statistik (uji dua pihak) sebagai berikut.

$H_0 : \mu_A^2 = \mu_B^2$ (tidak terdapat perbedaan rata-rata skor postes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol)

$H_1 : \mu_A^2 \neq \mu_B^2$ (terdapat perbedaan rata-rata skor postes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol)

Dengan kriteria uji diterima H_0 jika probabilitas $> 0,05$ sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak. (Santoso, 2010:245)

d. Uji Dua Rerata Berpasangan

Uji Dua Rerata Berpasangan digunakan untuk membandingkan antara dua keadaan yaitu keadaan nilai rata-rata postes siswa dengan nilai rata-rata pretes pada kelompok eksperimen. Uji dua rata-rata berpasangan (uji-t) dilakukan dengan menggunakan SPSS for windows 23 yaitu uji-t berpasangan (*Paired Sample T- Test*).

Melakukan uji kesamaan dua rerata (Uji-t)

Hipotesis tersebut dalam bentuk hipotesis statistik (uji dua pihak) sebagai berikut.

$H_0 : \mu_1^2 \leq \mu_2^2$ (tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol)

$H_1 : \mu_1^2 > \mu_2^2$ (terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Dengan criteria uji diterima H_0 jika probabilitas $> 0,05$ sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak. (Santoso, 2010:245)

e. Uji N Gain

Uji N-gain dilakukan untuk melihat besarnya peningkatan pemahaman IPS sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, baik di kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual (kelas eksperimen) maupun di kelas yang melaksanakan pembelajaran secara konvensional (kelas kontrol). Tinggi rendahnya N-gain yang dinormalisasi dapat dikalsifikasi sebagai berikut.

- 1) Jika $g \geq 0,7$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi
- 2) Jika $0,7 > g \geq 0,3$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori sedang
- 3) Jika $g < 0,3$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

Uji N-gain dilakukan dengan bantuan Microsoft excel dengan rumus sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{nilai post test} - \text{nilai pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{nilai pre test}}$$

3. Analisis Data Angket

Kelas eksperimen diberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual. Data angket yang terkumpul, dihitung dan dicari persentase Arikunto (2001) dari masing-masing pernyataan. Seperti dijelaskan sebelumnya, bahwa alternative jawaban pada angket dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*.

Teknik pengolahan data angket yaitu dengan menghitung persentase setiap jawaban dari pernyataan dengan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = persentase jawaban

f = frekuensi jawaban

n = banyaknya responden

Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut :

0%	: Tak seorangpun responden
1% - 19%	: Sangat sedikit responden
20% - 39%	: Sebagian kecil responden
40% - 59%	: Sebagian responden
60% - 79%	: Sebagian besar responden
80% - 99%	: Hampir seluruhnya responden
100%	: Seluruh responden

4. Analisis Hasil Observasi

Analisis hasil observasi dimaksudkan untuk mengamati secara sistematis proses pembelajaran dalam setiap pertemuan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual.

Menurut Poerwanti, dkk (2008:6.9) dalam mengolah data skor pada domain afektif dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- a. menentukan rentang skor
- b. menentukan skor terendah
- c. menentukan skor tertinggi
- d. mencari median
- e. Membagi rentang nilai menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang)

Rentang skor yang digunakan dalam kegiatan observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa adalah 0 - 4 dengan kriteria sebagai berikut:

- a. nilai 4 = jika semua deskriptor tampak.
- b. nilai 3 = jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. nilai 2 = jika hanya 2 deskriptor yang tampak.
- d. nilai 1 = jika hanya 1 deskriptor yang tampak.
- e. nilai 0 = jika tidak ada deskriptor yang tampak (Rusman,2012: 98)

Penghitungan skor aktivitas siswa dan keterampilan guru dilakukan dengan menggunakan rumus kuartil sebagai berikut:

$$n = (T - R) + 1$$

Keterangan:

R : skor terendah

T : skor tertinggi

n : banyaknya skor

Tabel 3.7 Kriteria Keterampilan Guru

Kriteria	Kategori
$Q3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat baik
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Baik
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup
$N \leq \text{skor} < Q1$	Kurang

(<http://Statistikaterapan.wordpress.com>, diakses tanggal 2 Februari 2015

pukul 22.20 WIB) Selanjutnya hasil penghitungan skor keterampilan guru dan aktivitas siswa dikategorikan dengan mengacu kepada kriteria hasil observasi keterampilan guru dan keaktifan siswa sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat baik
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang

Ifa (2015: 91)

Penghitungan kategori siswa aktif pada tahap pembelajaran dalam setiap pertemuan yaitu :

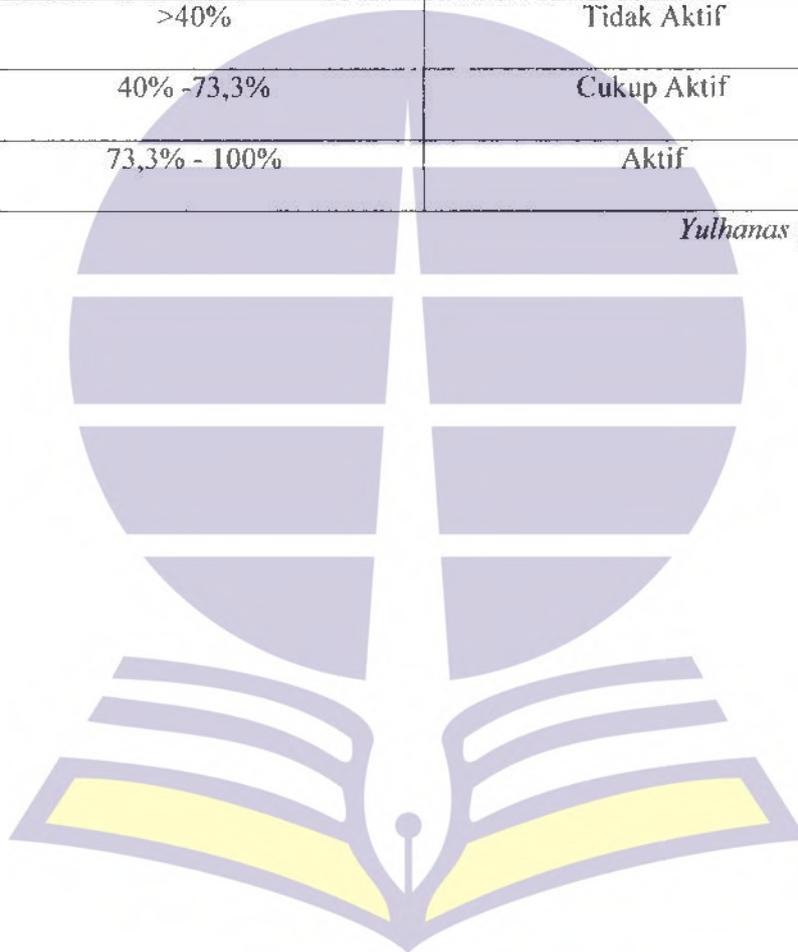
$$\frac{\text{Penilaian aspek yang didapat}}{\text{Keseluruhan aspek}} \times 100\%$$

Adapun rentangan jumlah setiap aspek terhadap kategori keaktifan siswa disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.9 Klasifikasi Kategori Keaktifan Siswa

Rentangan Jumlah Aspek	Kategori
>40%	Tidak Aktif
40% -73,3%	Cukup Aktif
73,3% - 100%	Aktif

Yulhanas (2015)



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Dayeuhkolot 04 Desa Dayeuhkolot kecamatan Dayeuhkolot Kabupaten Bandung Jawa Barat. SDN Dayeuhkolot 04 mendapat akreditasi A, dengan memiliki guru berjumlah 15 orang dan jumlah siswa sebanyak 360 orang.

2. Jumlah Objek Penelitian

Siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI A sebanyak 30 orang sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan Media Visual dan kelas VI B 30 orang adalah kelas kontrol yaitu sebagai kelas pembanding yang tanpa menggunakan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan Media Visual.

3. Keadaan Objek Penelitian

SDN Dayeuhkolot 04 merupakan sekolah yang terdiri dari siswa yang heterogen baik keadaan ekonomi, kemampuan siswanya dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dimana keadaan pembelajaran IPS di SDN Dayeuhkolot 04 masih belum sesuai dengan yang diharapkan, dimana anak masih kurang aktif dan pelajaran IPS dianggap pelajaran yang kurang menyenangkan.

B. Hasil

Hasil penelitian ini mencakup deskripsi kemampuan pemahaman materi IPS (Globalisasi) sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan Media Visual, peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS, tanggapan atau respon siswa dan guru terhadap pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* berbantuan Media Visual.

1. Pemahaman Materi IPS (Globalisasi)

Hasil belajar siswa terdiri dari penguasaan awal (pretes) dan penguasaan akhir (postes). Kemudian dianalisis juga N-Gain dari masing-masing kelas. Penguasaan awal dan penguasaan akhir dikelompokkan berdasarkan kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga diperoleh data menjadi enam bagian, yaitu skor pretes kelas kontrol, skor pretes kelas eksperimen, skor postes kelas kontrol, skor postes kelas eksperimen, N-Gain kelas kontrol, dan N-Gain kelas eksperimen.

a. Pemahaman Awal (Pretes) Siswa

Pemahaman awal (pretes) materi IPS adalah hasil penelitian yang berhubungan dengan kemampuan siswa sebelum penerapan pembelajaran IPS, yaitu pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif *snowball throwing* berbantuan media visual di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Data tentang pemahaman awal (pretes) siswa diperoleh dari hasil pretes.

Berdasarkan pada data yang diperoleh di lapangan diperoleh skor rata-rata kelas kontrol sebesar 31,00 dari skor ideal 100 dan kelas eksperimen 25,00 dari

skor ideal 100. Dari perbandingan data tersebut dapat dilihat bahwa skor rata-rata kelas kontrol lebih besar dari pada kelas eksperimen. (Ada pada lampiran).

Distribusi data skor pretest kelas kontrol dan eksperimen dilakukan uji normalitas data. Pengujian dilakukan dengan membandingkan probabilitas (Sig.) dengan nilai alpha (α). Ketentuan pengujian normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov adalah jika angka signifikan (Sig.) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal, tapi jika angka signifikan (Sig.) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pretest pemahaman siswa ranah kognitif dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Uji Normalitas Pretest Pemahaman Materi IPS

No	Data	Asymp. Sig	α	Keputusan
1	Pretes Kelas Kontrol	0,234	0,05	Normal
2	Pretest Kelas Eksperimen	0,181	0,05	Normal

Hasil uji normalitas pretest hasil belajar siswa pada kelas kontrol menunjukkan Asymp. Sig sebesar 0,234 lebih besar dari pada nilai (α) 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa data skor pretes kelas kontrol normal. Sedangkan uji normalitas pretest hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan Asymp. Sig sebesar 0,120 lebih besar dari pada nilai (α) 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa data skor pretes kelas eksperimen normal. Hasil uji normalitas kedua kelas sama, keduanya normal.

Setelah mengetahui normalitas data, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data

memiliki varian yang homogen atau tidak. Kriteria uji homogen menggunakan program SPSS versi 23 dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikan (Sig.) dengan nilai alpha (α), ketentuannya adalah jika angka signifikan (Sig) lebih besar dari α (0,05) maka data tersebut homogen, namun jika angka angka signifikan (Sig) lebih kecil dari nilai alpha (α) maka data tersebut tidak homogen.

Hasil uji homogenitas skor pretes siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Uji Homogenitas Skor Pretes Siswa

Data	Asymp. Sig	α	Keputusan
Pretes Kelas Kontrol	0,837	0,05	Homogen
Pretes Kelas Eksperimen			

Hasil uji homogenitas skor pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan nilai Asymp. Sig sebesar 0,837 lebih besar dari nilai alpha (α) sebesar 0,05. (Ada pada lampiran)

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kedua varian populasi pretes siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang homogen. Setelah mengetahui normalitas dan homogenitas data, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji (komparatif) dengan menggunakan Analisis Independent Sample T Test. Hipotesis pengujiannya adalah sebagai berikut :

- 1) $H_0 : \mu_1^2 = \mu_2^2$ (tidak terdapat perbedaan rata-rata skor pretes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol)

2) $H_1 : \mu_1^2 \neq \mu_2^2$ (terdapat perbedaan rata-rata skor pretes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol).

Untuk menguji tingkat signifikannya dapat dilakukan dengan membandingkan antara probabilitas (sig) dengan nilai alpha (α). Jika nilai probabilitas (sig) lebih besar dari alpha (α) maka tidak signifikan, sebaliknya jika nilai probabilitas (sig) lebih kecil dari nilai alpha (α) maka signifikan.

Hasil pengujian dengan uji-t selengkapnya dapat dilihat pada table 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Uji Beda Rata-rata Skor Pretes

Data	t _{hitung}	df	t _{tabel}	Sig	Keputusan
Pretes Kelas Kontrol					Tidak
Pretes Kelas Eksperimen	-0,085	58	-2,042	0,933	terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat bahwa uji beda rata-rata terhadap skor pretes siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen pada taraf signifikan 0,05 diperoleh -0,085 dan p (sig.(2-)) = 0,933. Oleh karena itu $p > 0,05$, maka H_0 diterima atau kedua rata-rata kelas sama. (Ada pada lampiran).

Pengambilan keputusan juga dapat dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut :

- Jika $- t_{hitung} < - t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Nilai $t_{hitung} = -0,085$ dan t_{tabel} dicari dengan tabel distribusi t pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 5\%$, karena uji t bersifat dua sisi, maka nilai $\alpha/2 = 5\% / 2 = 0,025$) dan derajat bebas (df) = $n - 2 = 60 - 2 = 58$, sehingga $t_{tabel} = t(0,025;58) = -2,042$.

$-t_{hitung} > -t_{tabel}$ atau di dalam daerah penerimaan H_0 , maka diputuskan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pretest kelas kontrol dengan skor rata-rata pretest kelas eksperimen.

b. Pemahaman Akhir Materi IPS (Postes)

Penguasaan akhir (postes) konsep adalah hasil penelitian yang berhubungan dengan kemampuan siswa sesudah penerapan pembelajaran, yaitu pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif *snowball throwing* berbantuan media visual di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Data tentang penguasaan akhir (postes) hasil belajar siswa diperoleh dari hasil postes.

Berdasarkan pada data yang diperoleh di lapangan diperoleh skor rata-rata kelas kontrol sebesar 79,17 dari skor ideal 100 dan kelas eksperimen sebesar 88,33 dari skor ideal 100. Dari perbandingan data tersebut dapat dilihat bahwa skor rata-rata kelas kontrol lebih kecil dari pada kelas eksperimen. (Ada pada lampiran).

Distribusi data skor postes kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan uji normalitas data. Pengujian dilakukan dengan membandingkan probabilitas (Sig.) dengan nilai alpha (α). Ketentuan pengujian normalitas dengan menggunakan

Kolmogorov-Smirnov adalah jika angka signifikan (Sig.) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal, tapi jika angka signifikan (Sig.) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas postes hasil belajar siswa ranah kognitif dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Uji Normalitas Postes Hasil Belajar Siswa

No	Data	Asymp. Sig	α	Keputusan
1	Postes Kelas Kontrol	0,337	0,05	Normal
2	Postes Kelas Eksperimen	0,161	0,05	Normal

Hasil uji normalitas postes hasil belajar siswa pada kelas control menunjukkan Asymp. Sig sebesar 0,337 lebih besar dari pada nilai (α) 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa data skor postes kelas kontrol normal. Sedangkan uji normalitas postes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan Asymp. Sig sebesar 0,161 lebih besar dari pada nilai (α) 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa data skor postes kelas eksperimen juga normal. Hasil uji normalitas kedua kelas sama, keduanya normal.

Setelah mengetahui normalitas data, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data memiliki varian yang homogen atau tidak. Kriteria uji homogenitas menggunakan program SPSS versi 23 dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikan (Sig.) dengan nilai alpha (α), ketentuannya adalah jika angka signifikan (Sig) lebih besar dari α (0,05) maka data tersebut homogen, namun jika angka angka signifikan (Sig) lebih kecil dari nilai alpha (α) maka data tersebut tidak homogen.

Hasil uji homogenitas skor postes siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari table 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Uji Homogenitas Skor Postes Siswa

Data	Asymp. Sig	α	Keputusan
Pretes Kelas Kontrol	0,611	0,05	Homogen
Pretes Kelas Eksperimen			

Hasil uji homogenitas skor pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan nilai Asymp. Sig sebesar 0,611 lebih besar dari nilai alpha (α) sebesar 0,05. (Ada pada lampiran)

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kedua varian populasi postes siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang homogen. Setelah mengetahui normalitas dan homogenitas data, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji (komparatif) dengan menggunakan Analisis Independent Sample T Test. Hipotesis pengujiannya adalah sebagai berikut :

- 1) $H_0 : \mu_1^2 = \mu_2^2$ (tidak terdapat perbedaan rata-rata skor postes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol)
- 2) $H_1 : \mu_1^2 \neq \mu_2^2$ (terdapat perbedaan rata-rata skor postes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol).

Untuk menguji tingkat signifikannya dapat dilakukan dengan membandingkan antara probabilitas (sig) dengan nilai alpha (α). Jika nilai probabilitas (sig) lebih besar dari alpha (α) maka tidak signifikan, sebaliknya jika nilai probabilitas (sig) lebih kecil dari nilai alpha (α) maka signifikan.

Hasil pengujian dengan uji-t selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Uji Beda Rata-rata Skor Postes Hasil Belajar Siswa

Data	t _{hitung}	Df	t _{tabel}	Sig	Keputusan
Pretes Kelas Kontrol	-3,171	58	-2,042	0,02	terdapat perbedaan
Pretes Kelas Eksperimen					

Berdasarkan tabel 4.6 terlihat bahwa uji beda rata-rata terhadap skor pretes siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen pada taraf signifikan 0,05 diperoleh -3,171 dan p (sig.(2-)) = 0,02. Oleh karena $p < 0,05$, maka H_1 diterima atau kedua rata-rata kelas tidak sama. (Ada pada lampiran).

Pengambilan keputusan juga dapat dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut :

- Jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Nilai $t_{hitung} = -3,171$ dan t_{tabel} dicari dengan table distribusi t pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 5\%$, karena uji t bersifat dua sisi, maka nilai $\alpha/2 = 5\% / 2 = 0,025$) dan derajat bebas ($df = n - 2 = 60 - 2 = 58$, sehingga $t_{tabel} = t(0,025;58) = -2,042$. $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau di dalam daerah penolakan H_0 , maka diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor postes kelas kontrol dengan skor rata-rata postes kelas eksperimen.

Berdasarkan nilai pretes dan postes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dilakukan uji paired sample t test untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* dan pembelajaran konvensional. Hipotesis yang digunakan pada pengujian ini adalah sebagai berikut.

- 1) $H_0 : \mu_1^2 \leq \mu_2^2$ (tidak terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* pada kelas eksperimen dan kontrol)
- 2) $H_1 : \mu_1^2 > \mu_2^2$ (terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* pada kelas eksperimen dan kontrol).

Kriteria pengujiannya adalah jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima atau $p\text{ value} \leq 0,05$ maka tolak H_0 dan terima H_0 jika $p\text{ value} > 0,05$.

Tabel 4.7 Uji Perbedaan Kemampuan Pemahaman Materi IPS Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Data	t_{hitung}	Df	t_{tabel}	Sig	Keputusan
Posttest_eksperimen - Pretest_eksperimen	31,06	29	2,042	0,000	terdapat perbedaan

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 31,06. Sementara itu nilai t_{tabel} diperoleh dari tabel distribusi t dengan derajat kebebasan $df = 30 - 1 = 29$ dan signifikansi 5% ($P = 0,95$) sebesar 2,045.

Oleh karena itu $t_{hitung} (31,06) > t_{tabel} (2,042)$ atau $p \text{ value} (0,000) < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang positif sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* antara kelas eksperimen.

Tabel 4.8 Uji Perbedaan Kemampuan Pemahaman Materi IPS Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Konvensional

Data	t_{hitung}	Df	t_{tabel}	Sig	Keputusan
Posttest_kontrol	-				terdapat
Pretest_kontrol	-18.861	29	2,042	0,000	perbedaan

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar -18,861. Sementara itu nilai t_{tabel} diperoleh dari tabel distribusi t dengan derajat kebebasan $df = 30 - 1 = 29$ dan signifikansi 5% ($P = 0,95$) sebesar 2,042. Oleh karena itu $t_{hitung} (-18,861) < t_{tabel} (2,042)$ atau $p \text{ value} (0,000) < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang negatif sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan model konvensional.

c. Peningkatan N-Gain Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS

Data N-Gain hasil belajar siswa diperoleh dari gain yang dinormalisasi (N-Gain) dengan cara mengurangi skor postes dengan skor pretes, kemudian dibagi skor maksimal ideal dan dikurangi skor pretes. Berdasarkan pada analisis data pada masing-masing kelas, maka diperoleh N-Gain hasil belajar IPS siswa kelas kontrol 0,696 sebesar yang termasuk kategori sedang dan N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,875 termasuk ke dalam kategori tinggi.

Sebelum melakukan uji beda rata-rata kedua kelas, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data N-Gain kedua kelas. Hasil pengujian normalitas N-Gain pemahaman materi IPS kedua kelas dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4.9 Uji Normalitas N-Gain Pemahaman Materi IPS

No	Data	Asymp.Sig	α	Keputusan
1	N-Gain Kelas Kontrol	0,774	0,05	Normal
2	N-Gain Kelas Eksperimen	0,515	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pemahaman materi IPS pada kelas control menunjukkan Asymp. Sig sebesar 0,774 lebih besar daripada nilai $\alpha = 0,05$. Demikian pula pada kelas eksperimen, hasil uji normalitas menunjukkan Asymp. Sig. sebesar 0,515 lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$. (ada pada lampiran). Hasil pengujian normalitas tersebut dapat dinyatakan bahwa data N-Gain kedua kelas berdistribusi normal.

Setelah mengetahui normalitas data N-Gain, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas N-Gain kedua kelas. Hasil uji homogenitas N-gain selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Uji Homogenitas N-Gain Pemahaman Materi IPS

Data	Asymp.Sig	α	Keputusan
N-Gain Kelas Kontrol	0,037	0,05	Tidak
N-Gain Kelas Kontrol			homogen

Hasil uji homogenitas N-Gain pemahaman materi IPS kedua kelas menunjukkan nilai Asymp.Sig sebesar 0,037, lebih kecil dari nilai alpha (α) = 0,05. (ada pada lampiran). Hasil uji homogenitas tersebut dapat dinyatakan bahwa kedua varian populasi N-Gain kedua kelas tidak homogen.

Hipotesis yang digunakan pada pengujian ini adalah sebagai berikut.

- 1) $H_0 : \mu_1^2 = \mu_2^2$ (tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol).
- 2) $H_1 : \mu_1^2 \neq \mu_2^2$ (terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol).

Kriteria pengujiannya adalah jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima atau $p \text{ value} \leq 0,05$ maka tolak H_0 dan terima H_0 jika $p \text{ value} > 0,05$. Berikut ini hasil uji *t independent* indeks gain untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar.

Tabel 4.11 Uji Beda Rata-Rata N-Gain Pemahaman Materi IPS

Data	t_{hitung}	df	T_{tabel}	Sig	Keputusan
Pretes Kelas Kontrol					terdapat
Pretes Kelas Eksperimen	-4,161	58	-2,042	0,000	perbedaan

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar -4,161. Sementara itu nilai t_{tabel} diperoleh dari tabel distribusi t dengan derajat kebebasan $dk = (30+30) -$

$t = 58$ dan signifikansi 5% ($P = 0,95$) sebesar -2.017 Oleh karena itu $t_{hitung} (-4,161) < t_{tabel} (-2,042)$ atau $p\ value (0,000) < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan SPSS melalui uji analisis Independent simple test terhadap N-gain hasil belajar siswa pada taraf signifikan diperoleh $p (sig.) = 0,000$. (ada dalam lampiran). Oleh karena $p < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, atau N-gain kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil belajar siswa diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan (N-Gain) hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional yang menggunakan metode diskusi kelompok dan LKS.

2. Deskripsi Keaktifan Siswa Pada Proses Penerapan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual

Proses Penerapan Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual dilaksanakan selama lima kali pertemuan yaitu Perlakuan kesatu pada hari Kamis, tanggal 16 Februari 2017 topik yang dibahas tentang globalisasi dalam kehidupan bangsa Indonesia, Perlakuan kedua pada hari Kamis, tanggal 23 Februari 2017 topik yang dibahas tentang Dampak Globalisasi Terhadap Bangsa Indonesia, Perlakuan ketiga pada hari Kamis, tanggal 2 Maret 2017 topik yang dibahas tentang Peran Indonesia Pada Era Globalisasi, Perlakuan keempat

pada hari Kamis, tanggal 9 Maret 2017 topik yang dibahas tentang Peran Indonesia Pada Era Globalisasi dalam bidang ekonomi, dan Perlakuan kelima dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 16 Maret 2017 topik yang dibahas tentang Perusahaan Asing Di Indonesia.

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* ini untuk melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan pemahaman materi globalisasi, adapun dalam pelaksanaan model ini dimulai dengan mengamati gambar sampai penutupan pelajaran, dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual sebagai berikut :

1) Mengamati media visual

Pada kegiatan ini guru menampilkan media visual berupa gambar, siswa mengamati dan menyimak, kemudian guru menanyakan gambar tersebut dan siswa menjawab dari gambar tersebut, selanjutnya dari gambar tersebut siswa menyimpulkannya.

Pada awal kegiatan di pertemuan satu hanya terdapat 23 % atau 7 siswa yang aktif bertanya sedangkan yang menjawab pertanyaan berdasarkan dari media visual yang disampaikan terdapat 30 % atau 9 siswa, dalam kegiatan awal pembelajaran menggunakan tipe *snowball throwing* ini guru masih mendominasi menjelaskan materi pelajaran berdasarkan gambar, hal ini dikarenakan adanya penyesuaian terhadap guru yang menyampaikan pelajaran sehingga guru perlu untuk memotivasi siswa agar berani untuk mengungkapkan isi dari media visual tersebut, akan tetapi siswa sudah nampak terlihat senang dari gambar yang ditampilkan.

Pada kegiatan kedua siswa mulai cukup aktif untuk bertanya berdasarkan media visual yang ditampilkan yaitu terdapat 40 % atau 12 siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari media visual yang disampaikan terdapat 46,67 % atau 14 siswa.

Pada kegiatan ketiga siswa cukup aktif bertanya antara guru dan siswa berdasarkan media visual yang ditampilkan sebanyak 60 % atau 16 siswa dan menjawab pertanyaan dari media visual yang disampaikan terdapat 66,67 % atau 20 dan siswa, dan sudah nampak untuk menyimpulkan isi dari media visual dari gambar pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan keempat sudah nampak keaktifan siswa sebanyak 70 % atau 18 siswa yang bertanya antara guru dan siswa dari media visual yang disampaikan dan siswa sudah aktif menjawab berdasarkan media visual yang ditampilkan sebanyak 76,67 % 22 siswa dan siswa mulai nampak dapat menyimpulkan isi dari media visual dari gambar pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan kelima sudah nampak keaktifan siswa untuk bertanya antara guru dan siswa dari media visual tersebut sebanyak 80 % atau 20 siswa dan menjawab pertanyaan berdasarkan media visual yang ditampilkan sebanyak 86,67 % atau 24 siswa serta sudah nampak dapat menyimpulkan isi dari media visual dari gambar pembelajaran tersebut.

2) Siswa duduk secara berkelompok

Guru membagi siswa dalam enam kelompok yang tiap kelompok terdiri dari lima orang. Kemudian memilih ketua kelompok dari tiap kelompok. Kemudian siswa bergabung bersama kelompoknya. Pemilihan anggota kelompok

dipilih guru berdasarkan pada kemampuan siswa, sehingga dapat dipastikan heterogenitas dari masing-masing kelompok, agar pembelajaran dapat berlangsung optimal. Pada kegiatan ini siswa tampak kelihatan keingintahuan dalam pembelajaran yang akan disampaikan.

3) Ketua kelompok menjelaskan materi pembelajaran dan anggota kelompok menyimak materi.

Pada kegiatan ini ketua kelompok maju kedepan untuk menerima penjelasan dan pengarahan dari guru untuk menerapkan pembelajaran model *snowball throwing* yaitu Ketua kelompok mendapat tugas untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari kepada teman kelompoknya. Teman dalam kelompoknya menanyakan materi yang kurang jelas.

Ketua kelompok sangat berperan dalam keberhasilan proses pembelajaran dimana ketika awal kegiatan masih terlihat ada ketua kelompok yang masih gugup dan kurang percaya diri dalam menjelaskan materi pelajaran kepada kelompoknya, akan tetapi pada kegiatan selanjutnya ketua kelompok mulai nampak percaya diri untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari kepada anggota kelompoknya hal ini terlihat keaktifan siswa untuk menanyakan materi yang belum dimengerti.

4) Membuat bola pertanyaan

Siswa menuliskan pertanyaan dikertas kerja yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan materi yang dipelajari. Kemudian siswa membentuk kertas kerja yang berisi pertanyaan menyerupai bola dan melemparkan bola pertanyaan ke kelompok lain sesuai arahan guru.

Pada kegiatan kesatu membuat bola pertanyaan, terdapat siswa yang sudah sesuai dengan materi dan petunjuk yaitu sebanyak 50 % atau 15 siswa. Adapun ketika kegiatan pelemparan bola pertanyaan dalam melemparnya masih ada yang belum terarah sehingga bola pertanyaan belum kena sasaran yang diharapkan, akan tetapi siswa terlihat semangat untuk melempar bola pertanyaan yang dibuatnya.

Pada kegiatan kedua membuat bola pertanyaan terdapat siswa yang telah sesuai dengan materi dan petunjuk yaitu sebanyak 66,67 % atau 20 siswa, dan ketika kegiatan pelemparan bola pertanyaan siswa melemparnya mulai terarah meskipun dalam pelemparan bola pertanyaan masih ada yang belum pas tertangkapnya, akan tetapi siswa semangat untuk melempar bola pertanyaan yang dibuatnya.

Pada kegiatan ketiga membuat bola pertanyaan terdapat siswa yang telah sesuai dengan materi dan petunjuk yaitu sebanyak 76,67 % atau 23 siswa. Adapun untuk kegiatan melempar bola mulai terarah dengan yang diharapkan sehingga siswa mendapat bola pertanyaan sesuai dengan sasaran.

Pada kegiatan keempat membuat bola pertanyaan yang dikerjakan siswa sudah sesuai dengan materi dan petunjuk sebanyak 90 % atau 28 siswa. Adapun kegiatan melempar bola ini sudah sesuai dengan arahan yang diharapkan sehingga siswa mendapat bola pertanyaan sesuai dengan sasaran.

Pada kegiatan kelima menyelesaikan tugas membuat bola pertanyaan semua siswa sudah sesuai sebanyak 100% atau 30 siswa. Adapun kegiatan

melempar bola sudah sesuai dengan arahan yang diharapkan sehingga siswa mendapat bola pertanyaan sesuai dengan sasaran.

5) Melakukan diskusi kelompok

Siswa membuka bola pertanyaan yang didapat dan mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang di dapat dengan teman kelompok dengan berdiskusi tanpa mengganggu kelompok lain.

Selanjutnya siswa menuliskan jawaban dari hasil diskusi pada kertas yang telah disediakan. Pada kegiatan kesatu terdapat siswa yang aktif sebanyak 33,33 % atau 10 siswa yang ikut berdiskusi untuk mengisi jawaban dari bola pertanyaan yang didapat.

Pada kegiatan kedua mulai cukup aktif sebanyak 16 siswa untuk bekerjasama dengan ada kepercayaan diri, semangat dan keberanian untuk menuliskan jawaban dari hasil diskusi pada kertas yang telah disediakan.

Pada kegiatan ketiga mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang di dapat, siswa mulai nampak aktif sebanyak 70 % atau 21 siswa yang bekerjasama dalam menjawab bola pertanyaan kemudian menuliskan jawaban dari hasil diskusi pada kertas yang telah disediakan.

Pada kegiatan keempat mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang di dapat dengan teman kelompoknya sudah aktif dalam bekerja sama sebanyak 86,67 % atau 24 siswa untuk menjawab bola pertanyaan kemudian menuliskan jawaban dari hasil diskusi pada kertas yang telah disediakan.

Pada kegiatan kelima mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang di dapat dengan teman kelompoknya sudah nampak keaktifan sebanyak 90 % atau

28 siswa, dengan adanya kerjasama dalam menjawab bola pertanyaan kemudian Menuliskan jawaban dari hasil diskusi pada kertas yang telah disediakan.

6) Mempresentasikan Hasil Diskusi

Siswa membacakan jawaban dari bola pertanyaan yang diperolehnya di depan kelas dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar pada saat presentasi. Kejelasan dalam menyampaikan jawaban hasil diskusi. Jawaban yang dipresentasikan sesuai dengan pertanyaan yang didapatkan.

Pada kegiatan awal siswa dalam mempresentasikannya masih terlihat ada yang gugup dan kurang percaya diri dalam menjawab bola pertanyaan dan bola pertanyaan siswa yang disampaikan terdapat yang sama, hal ini berbeda pada pertemuan selanjutnya. Siswa mulai nampak keberanian untuk membacakan bola pertanyaan yang di dapatnya dan mempresentasikan jawaban hasil diskusi di depan kelas sudah nampak keaktifan dan percaya diri siswa dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar pada saat presentasi serta kejelasan dalam menyampaikan jawaban hasil diskusi sesuai dengan pertanyaan yang didapatkan.

7) Menanggapi Hasil Diskusi

Pada kegiatan kesatu ini masih terdapat siswa yang ragu-ragu dalam menanggapi jawabannya dari kelompok lain dan belum berani memberikan pendapat mengenai hasil diskusi jawaban dari kelompok lain, hal ini hanya 26,67 % atau 9 siswa yang menanggapi materi diskusi dari kelompok lain dengan menggunakan bahasa yang sopan dalam mengutarakan pendapatnya.

Pada kegiatan kedua siswa cukup aktif dalam mengemukakan pendapat sebanyak 43,33 % atau 13 siswa yang berani menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain

Pada kegiatan ketiga ini siswa mulai nampak terlihat keaktifan dengan memperhatikan presentasi teman serta memberikan pendapat sebanyak 60 % atau 18 siswa dengan menggunakan bahasa yang sopan dalam mengutarakan pendapatnya mengenai hasil diskusi teman yang belum sesuai dengan jawaban dari bola pertanyaan yang diterimanya

Pada kegiatan keempat siswa mulai nampak terlihat keaktifan dengan memperhatikan presentasi teman serta memberikan pendapat sebanyak 76,67 % atau 21 siswa dengan menggunakan bahasa yang sopan dalam mengutarakan pendapatnya mengenai hasil diskusi teman yang belum sesuai dengan jawaban dari bola pertanyaan yang diterimanya

Pada kegiatan kelima siswa sudah nampak terlihat keaktifan dengan memperhatikan presentasi teman serta memberikan pendapat sebanyak 80 % atau 20 siswa dengan menggunakan bahasa yang sopan dalam mengutarakan pendapatnya mengenai hasil diskusi teman yang belum sesuai dengan jawaban dari bola pertanyaan yang diterimanya.

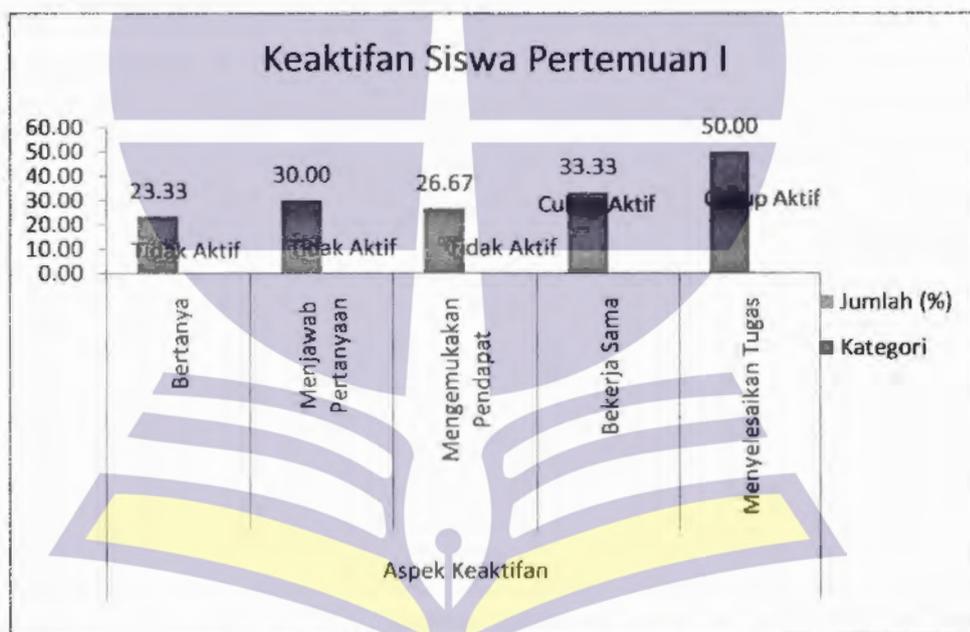
8) Menyimpulkan dan Menutup Pelajaran

Pada kegiatan ini sudah nampak siswa memperhatikan, mendengarkan dan ikut bersama-sama guru menyimpulkan materi pelajaran, memberikan umpan balik dan diakhiri dengan menjawab salam penutup dari guru.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kesatu dapat dilihat pada tabel dan grafik keaktifan siswa serta tabel keterampilan guru sebagai berikut :

Tabel 4.12 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan I

	Aspek Keaktifan				
	Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Mengemukakan Pendapat	Bekerja Sama	Menyelesaikan Tugas
Jumlah (%)	23.33	30.00	26.67	33.33	50.00
Kategori	Tidak Aktif	Tidak Aktif	Tidak Aktif	Cukup Aktif	Cukup Aktif

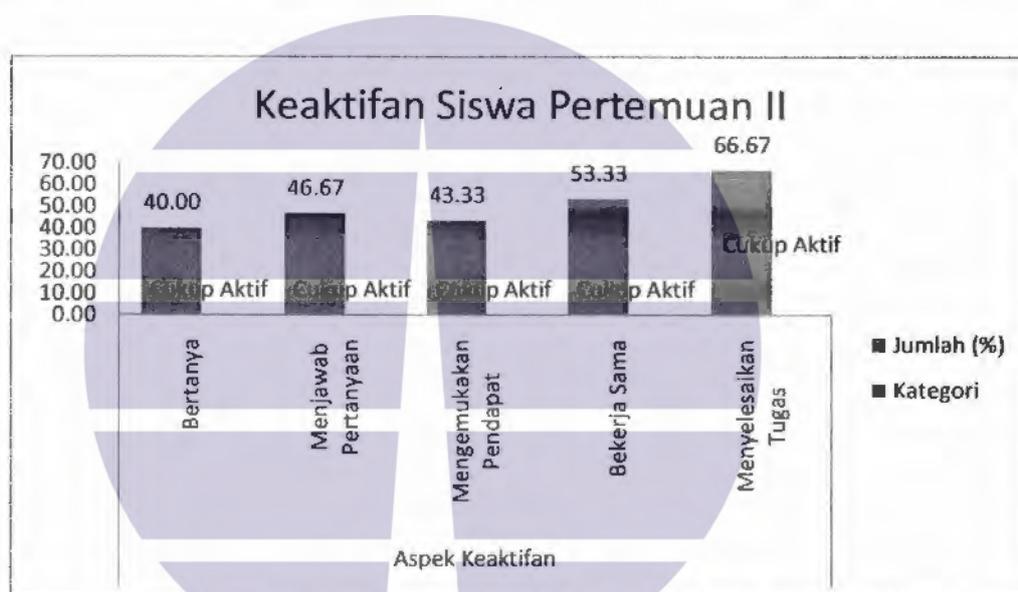


Grafik 4.1 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan I

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel dan grafik keaktifan siswa serta tabel keterampilan guru sebagai berikut :

Tabel 4.13 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan II

	Aspek Keaktifan				
	Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Mengemukakan Pendapat	Bekerja sama	Menyelesaikan Tugas
Jumlah (%)	40.00	46.67	43.33	53.33	66.67
Kategori	Cukup Aktif	Cukup Aktif	Cukup Aktif	Cukup Aktif	Cukup Aktif

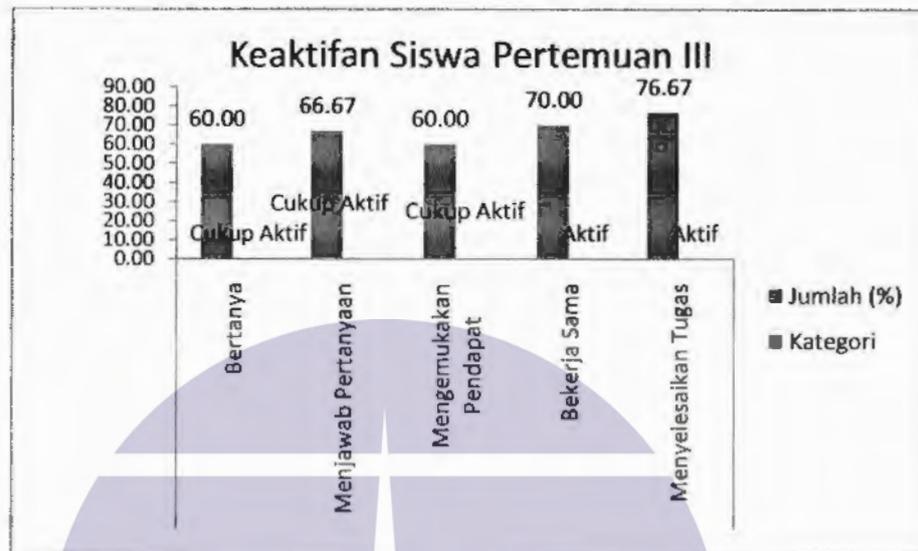


Grafik 4.2 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan II

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel dan grafik keaktifan siswa serta tabel keterampilan guru sebagai berikut :

Tabel 4.14 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan III

	Aspek Keaktifan				
	Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Mengemukakan Pendapat	Bekerja sama	Menyelesaikan Tugas
Jumlah (%)	60.00	66.67	60.00	70.00	76.67
Kategori	Cukup Aktif	Cukup Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Aktif

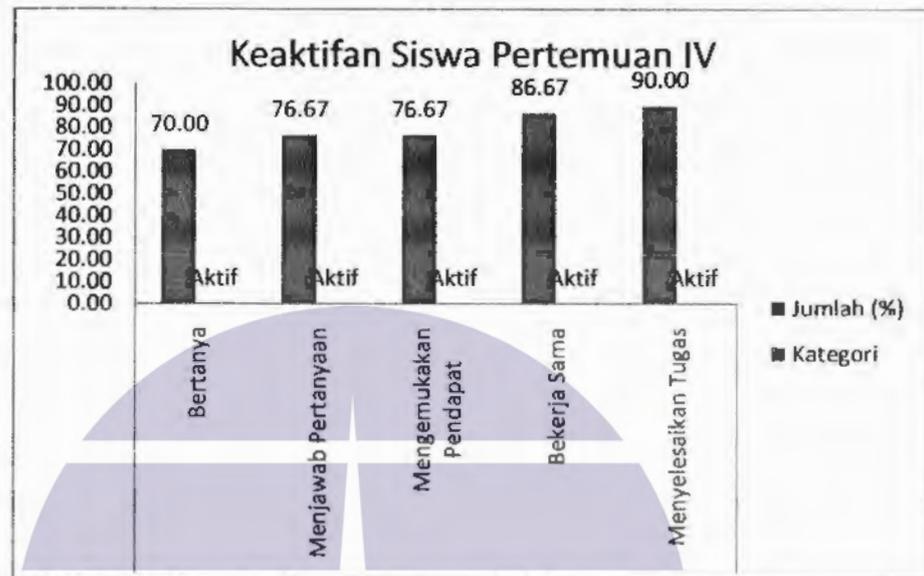


Grafik 4.3 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan III

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan keempat dapat dilihat pada tabel dan grafik keaktifan siswa serta tabel keterampilan guru sebagai berikut :

Tabel 4.15 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan IV

	Aspek Keaktifan				
	Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Mengemukakan Pendapat	Bekerja sama	Menyelesaikan Tugas
Jumlah (%)	70.00	76.67	76.67	86.67	90.00
Kategori	Aktif	Aktif	Aktif	Aktif	Aktif

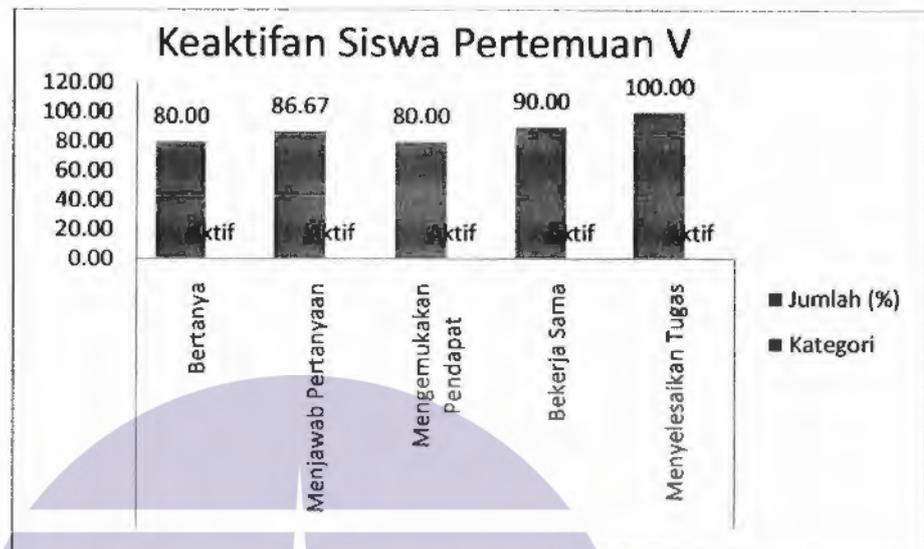


rafik.4.4 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan IV

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kelima dapat dilihat pada tabel dan grafik keaktifan siswa serta tabel keterampilan guru sebagai berikut :

Tabel 4.16 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan V

	Aspek Keaktifan				
	Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Mengemukakan Pendapat	Bekerja sama	Menyelesaikan Tugas
Jumlah (%)	80.00	86.67	80.00	90.00	100.00
Kategori	Aktif	Aktif	Aktif	Aktif	Aktif



Grafik 4.4 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan V

3. **Tanggapan Siswa dan Guru Terhadap Model Kooperatif *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual**
 - a. **Tanggapan Siswa Terhadap Model Kooperatif *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual**

Skala sikap diberikan untuk mengetahui sikap siswa terhadap proses pembelajaran ini yang dilaksanakan selama enam kali pertemuan. Skala sikap tersebut terdiri dari sepuluh pernyataan yang diberikan kepada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif *Snowball Throwing* berbantuan media visual. Derajat penilaian terbagi kedalam lima kategori yang tersusun secara bertingkat, mulai dari SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu-ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.17 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

Alternatif Jawaban	Bobot Penilaian	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Hasil tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran dengan model kooperatif *snowball throwing* berbantuan media visual dapat dilihat pada tabel 4.18 di bawah ini.

Tabel 4.18 Tanggapan Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual

No	Pernyataan	Jumlah Responden					Jumlah	
		SS	S	R	TS	STS	Skor Total	Prosentase (%)
1	Pembelajaran IPS seperti tadi menarik dan menyenangkan	23	7				143	95,33
2	Saya lebih aktif dalam pembelajaran tadi	22	8				142	94,67
3	Saya jadi lebih mengerti materi pembelajaran yang diajarkan	19	11				139	92,67
4	Saya merasa sulit memahami masalah pembelajaran tadi				14	16	136	90,67
5	Saya lebih mudah menjawab dan menyelesaikan pertanyaan	17	13				137	91,33
6	Saya merasa percaya diri terhadap jawaban dari pertanyaan teman saya	22	8				142	94,67

7	Pembelajaran tadi membuat saya bersungguh - sungguh untuk mempelajari IPS	19	11				139	92,67
8	Cara pembelajaran dengan melemparkan bola pertanyaan memotivasi saya untuk belajar semakin meningkat	19	11				139	92,67
9	Saya merasa lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran	20	10				140	93,33
10	Saya lebih aktif diskusi kelompok dalam menyelesaikan masalah	23	7				143	95,33

Dari tabel 4.18 di atas diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dalam IPS pada pertemuan awal dan pertemuan akhir dapat dilihat dari peningkatan yang baik terhadap pernyataan pernyataan berikut :

- Pada pernyataan pertama siswa, persentase pernyataan sikap sebanyak 95,33% yang menyatakan sangat setuju sebesar 76,7%, dan setuju 23,3% ini berarti bahwa hampir seluruh siswa menyetujui model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual merupakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- Siswa lebih aktif dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model klasik, ini terlihat dari jawaban dari pernyataan kedua sebesar 94,67% yang menyatakan demikian, dengan siswa yang menyatakan sangat setuju 73,33% sedangkan siswa menyatakan setuju sebesar 26,7%.

- Pada pernyataan ketiga siswa dengan prosentase sebesar 92,67%, siswa dapat lebih mengerti pada materi yang diajarkan karena dibantu dengan tayangan-tayangan dari media visual. Ada sebesar 63,33% siswa yang menyatakan sangat setuju dan yang setuju sebesar 46,67%.
- Pada pernyataan keempat tidak ada lagi siswa yang menyatakan sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan ini, tetapi siswa menyatakan sangat tidak setuju sebesar 53,3% dan 46,67% tidak setuju. Prosentase secara keseluruhan untuk pernyataan ini sebesar 90,67% yang artinya hampir seluruh siswa menyatakan menolak terhadap pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual sulit untuk memahami masalah dalam pembelajaran. Bahkan mereka lebih mudah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh teman-teman mereka, ini terlihat dari jawaban pernyataan yang ke lima yang sebesar 91,33% dengan menyatakan 56,67% sangat setuju dan 43,3% setuju.
- Model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media visual ini juga dapat membantu siswa lebih percaya diri, bersungguh sungguh dalam pembelajaran dan memotivasi siswa agar belajar lebih bersemangat dan meningkat lagi. Hal ini dapat dilihat dari jawaban pernyataan yang ke enam sebesar 94,67% dengan menyatakan sangat setuju sebesar 73,3% dan setuju sebesar 26,67%.

- Tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, setuju atau ragu-ragu terhadap pernyataan yang ke tujuh. Prosentase sikap siswa terhadap pernyataan ini sebesar 92,67% dengan 63,33% sangat setuju dan 36,67% setuju, artinya pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual membuat siswa bersungguh-sungguh untuk belajar dan mempelajari pelajaran IPS.
- Selanjutnya pernyataan yang ke delapan sebesar 92,67% dengan 63,33% sangat setuju dan 36,67% setuju, hal ini berarti cara pembelajaran dengan melemparkan bola pertanyaan memotivasi saya untuk belajar semakin meningkat karena siswa merasa pertanyaan yang dilemparkan oleh siswa merupakan suatu tantangan dan juga tugas yang harus dijawab dengan benar.
- Pernyataan yang ke sembilan, siswa yang menyatakan sangat setuju sebesar 66,67% dan setuju sebesar 33,33%. Prosentase sikap siswa secara keseluruhan terhadap pernyataan ini sebesar 93,33%, hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa merasa lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran biasa atau konvensional.
- Kemudian pada pernyataan ke sepuluh ada respon baik dari siswa, ini terlihat ada sebesar 76,67% siswa sangat setuju, sedangkan siswa yang menyatakan setuju sebesar 23,33%. Prosentase sikap siswa secara keseluruhan terhadap pernyataan ini sebesar 93,33%, hal ini juga

menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa lebih aktif diskusi kelompok dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan sikap siswa terhadap pernyataan-pernyataan di atas secara keseluruhan sebesar 93,33%, siswa menyatakan sikap positif. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa menyatakan bahwa melalui model kooperatif berbantuan media visual siswa merasa senang dan lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan teman mereka serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Tanggapan Guru Terhadap Model Kooperatif *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual

Hasil tanggapan guru terhadap proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *snowball throwin* berbantuan media visual dapat dilihat dari petikan wawancara dengan guru pada tabel 4.19 berikut ini.

Tabel 4.19 Petikan Wawancara dengan Guru yang Menerapkan Model Kooperatif *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual dalam Pembelajaran IPS

No	Aspek Yang Ditanyakan	Tanggapan
1	Model pembelajaran apa yang sering Bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran IPS selama ini?	Metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi kelompok
2	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> berbantuan media visual dalam pembelajaran?	Tidak pernah

3	Apakah Bapak/Ibu merasa ada kesulitan dalam persiapan untuk menerapkan model pembelajaran <i>snowball throwing</i> ?	Permulaan memang ada kesulitan karena ini adalah model baru tapi setelah mengetahui cara dan langkahnya menjadi baik dan tidak mengalami kesulitan.
4	Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran <i>snowball throwing</i> dibandingkan dengan model pembelajaran yang Bapak/Ibu biasa gunakan?	Lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa dilakukan dan juga menarik karena siswa menjadi aktif
5	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai model pembelajaran <i>snowball throwing</i> ini dalam pembelajaran IPS?	Menarik dan bisa diterapkan pada kelas lain dan pelajaran yang lain.
6	Menurut Bapak/Ibu, apa saja kesulitan dalam penerapan model pembelajaran <i>snowball throwing</i> ?	Ketua kelompoknya harus bisa menjelaskan aturan permainan.
7	Apakah model pembelajaran <i>snowball throwing</i> berbantuan media visual dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa?	Ya. Siswa sangat aktif dalam pembelajaran. Mereka berusaha sebaik mungkin untuk mencari dan menjawab pertanyaan yang dilemparkan oleh temannya.
8	Apakah model pembelajaran <i>snowball throwing</i> berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa?	Ya. Dilihat dari nilai evaluasi rata-rata hasilnya baik.
9	Menurut pandangan Bapak/Ibu, kesulitan apa	Pembuatan soal siswa

	saja yang dialami siswa dalam penerapan model <i>snowball throwing</i> berbantuan media visual dalam pembelajarn IPS?	banyak yang sama
10	Apakah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajarn <i>snowball throwing</i> berbantuan visual?	Ya, siswa aktif dalam membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari temannya.
11	Bagaimana kesan Bapak/Ibu tentang penerapan model pembelajaran <i>snowball throwing</i> berbantuan media visual pada pembelajarn IPS yang telah dilaksanakan oleh Bapak/Ibu?	Sangat menyenangkan dan memudahkan dalam pembelajarn

Dengan memperbaiki hasil jawaban wawancara dengan guru pada tabel 4.19 di atas, dapat diketahui bahwa guru kelas VI yang mengajarkan model kooperatif *snowball throwing* berbantuan media visual merespon positif atau tertarik dengan pembelajaran tersebut pada mata pelajaran IPS di lingkungan setempat.

C. Pembahasan

1. Kemampuan Pemahaman Materi IPS (Globalisasi) Sebelum Dan Sesudah Menerapkan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual

Dalam pembelajaran ini, variabel yang dianalisis adalah variabel keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan dan hasil belajar siswa berhubungan dengan Taksonomi Bloom yang mencakup aspek mengetahui, memahami, menerapkan,

menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Karena yang menjadi objek penelitiannya adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar (SD) maka aspek dari Taksonomi Bloom tersebut hanya mengetahui, memahami, menerapkan, dan menganalisis saja.

Dari hasil pengolahan data pretes diperoleh skor rata-rata pemahaman materi IPS kelas kontrol sebesar 31,00; sedangkan hasil pengolahan data pretes kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata sebesar 25,00 kemudian hasil pengolahan data postes kemampuan pemahaman materi IPS siswa kelas kontrol diperoleh skor rata-rata sebesar 79,17; sedangkan dari pengolahan data postes pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata sebesar 88,33.

Berdasarkan pada pemaparan di atas, maka jika dibandingkan antara skor rata-rata pretes dengan skor rata-rata postes pada kelas kontrol diperoleh rata-rata selisih sebesar 48,167 Selisih ini menunjukkan rata-rata peningkatan N-Gain sebesar 0,696 yang termasuk ke dalam kategori sedang. Sementara di kelas eksperimen, perbandingan antara skor rata-rata pretes dengan skor rata-rata postes maka diperoleh rata-rata selisih sebesar 63,33 selisih ini menunjukkan rata-rata peningkatan (N-Gain) hasil belajar siswa sebesar 0,847 yang termasuk kategori tinggi.

Uji beda (uji-t) terhadap skor rata-rata pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara rata-rata skor pretes kedua kelas. Sehingga dapat dinyatakan bahwa sebelum pembelajaran, seluruh siswa kelas kontrol dan eksperimen memiliki tingkat hasil belajar yang sama. Karena kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sama, maka hal

ini bisa memperkuat alasan pemilihan kedua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Menurut Sugiyono (2008) hasil pretes yang baik yang menunjukkan hasil yang sama.

Sementara berdasarkan pada uji beda (uji-t) terhadap skor rata-rata postes kemampuan pemahaman siswa kedua kelas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil belajar kedua kelas setelah penerapan pembelajaran tidak sama.

Demikian juga dengan uji perbedaan terhadap peningkatan (N-Gain) hasil belajar siswa pada masing-masing kelas. Berdasarkan pada uji-t beda rata-rata pada skor rata-rata N-Gain kedua kelas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan N-Gain kedua kelas. Peningkatan di kelas eksperimen terbukti lebih tinggi daripada peningkatan yang terjadi di kelas kontrol. Pernyataan ini terbukti dari skor rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,847 yang termasuk kategori tinggi, sementara perolehan skor rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,696 termasuk ke dalam kategori sedang.

Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada tiap indikator. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator pengetahuan (C1), kemudian indikator pemahaman (C2), lalu indikator penerapan (C3) dan analisis (C4). Peningkatan indikator pengetahuan (C1) bisa terjadi dikarenakan siswa mampu belajar dengan melihat tayangan dari media visual. Siswa terlihat antusias dalam belajar, karena mereka termotivasi untuk belajar IPS secara aktif melalui proses diskusi dalam kelompoknya. Setelah

indicator pengetahuan, peningkatan kedua terjadi pada indikator pemahaman (C2). Peningkatan ini membuktikan bahwa model kooperatif tipe *snowball throwing* memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar karena model ini dirancang untuk melatih berpikir dan aktif dalam belajar.

Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi di kelas eksperimen lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar yang terjadi di kelas kontrol. Lebih tingginya peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dikarenakan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual yang diterapkan di kelas eksperimen. Pada model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif dan dituntut kerja sama dalam kelompoknya untuk menggali informasi dan pengetahuan yang lebih yang dibutuhkan secara bersama-sama. Siswa diajak untuk berpikir lebih cepat sehingga siswa merasa lebih bersemangat lagi dalam mempelajari IPS. Pembelajaran IPS ini sangat penting untuk diciptakan karena dengan proses pembelajaran yang tidak kaku, siswa merasa senang belajar dan tidak merasa terpisah dari kehidupannya.

Berbeda dengan proses pembelajaran yang terjadi di kelas kontrol, dimana kelas ini pembelajaran IPS masih didominasi oleh guru, sehingga siswa masih terlihat belum termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Dampaknya adalah rendahnya peningkatan hasil belajar di kelas kontrol yang dianalisis dengan rumus gain yang dinormalisasi (N-Gain).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dinyatakan bahwa penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual pada kelas eksperimen

dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses diskusi dalam kelompok dengan keaktifan siswa itu sendiri. Hal ini senada dengan pendapat yang dikatakan oleh Slavin (2008) yang menyatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif ini akan memberi manfaat bagi peserta didik dengan adanya peningkatan hasil belajar dan kemampuan kognitif peserta didik. Jika dilakukan dengan sempurna setiap peserta didik akan mempunyai tanggung jawab untuk tugasnya masing-masing serta berpeluang mempunyai pengetahuan yang lain melalui kelompok yang berbeda.

Berdasarkan hasil pengujian uji paired simple t, pada kelas eksperimen, $t_{hitung} (31,06) > t_{tabel} (2,045)$ atau $p \text{ value} (0,000) < 0,05$, maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual merupakan salah satu model pembelajaran yang lebih baik dan efektif dalam pembelajaran IPS, hal ini sesuai dengan pernyataan Huda (2013:226) bahwa *Snowball Throwing* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dengan melempar segumpalan kertas untuk siswa lain yang harus menjawab pertanyaan.

2. Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS

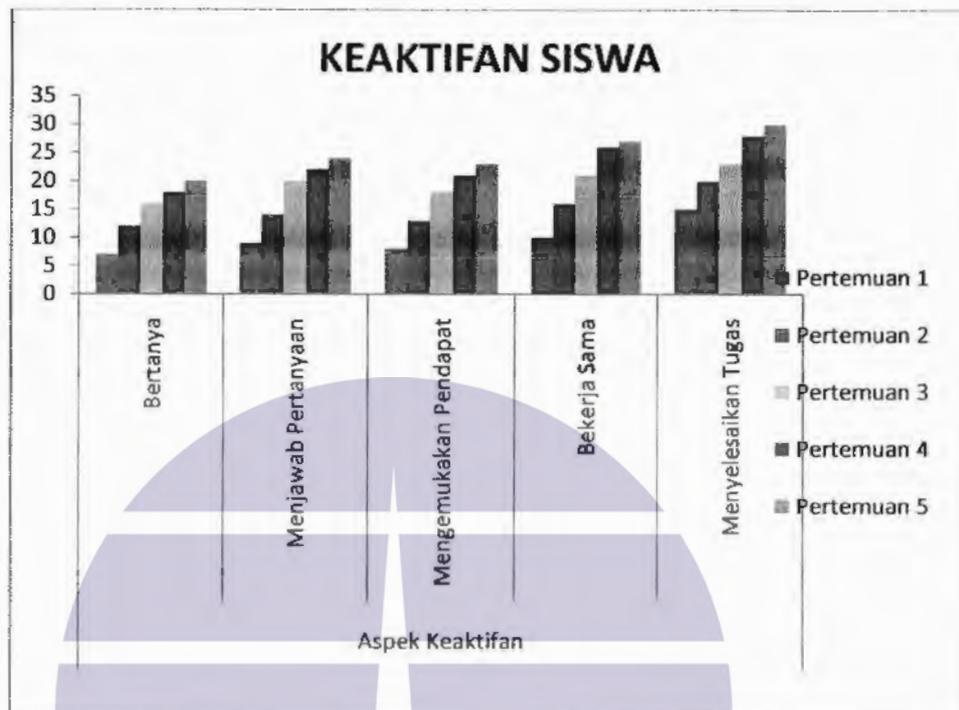
Berdasarkan pada analisis tanggapan siswa terhadap model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual, para siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dalam pembelajaran IPS yang mereka ikuti. Pada

umunya mereka merasa senang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual. Hal ini tidak terlepas dari teknik dan cara guru dalam menyajikan serta mengemas materi pelajaran kepada siswa dalam model ini. Hal ini juga ditunjukkan dari ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dengan model kooperatif tipe *snowball throwing* serta meningkatnya motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar, karena siswa merasa pembelajaran IPS yang diterapkan dengan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual sangat membantu mereka dalam belajar.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan diatas dapat dilihat pada tabel dan grafik keaktifan siswa serta sebagai berikut :

Tabel 4.20 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan I – V

No	Pertemuan	Aspek Keaktifan				
		Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Mengemukakan Pendapat	Bekerja Sama	Menyelesaikan Tugas
1	Pertemuan 1	23.33	30.00	26.67	33.33	50.00
2	Pertemuan 2	40.00	46.67	43.33	53.33	66.67
3	Pertemuan 3	53.33	66.67	60.00	70.00	76.67
4	Pertemuan 4	60.00	73.33	70.00	86.67	93.33
5	Pertemuan 5	66.67	80.00	76.67	90.00	100.00



Grafik 4.6 Keaktifan Siswa Pada Pertemuan I– V

Hasil jawaban angket siswa mendeskripsikan bahwa siswa memiliki antusiasme dan semangat yang tinggi terhadap proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *snowball throwing*. Sehingga, para siswa merasa termotivasi untuk belajar dengan baik. Selain itu, hasil observasi juga mendeskripsikan bahwa ternyata belajar dengan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual memungkinkan mereka untuk bertanya dan berpendapat dalam menyelesaikan soal-soal yang diajukan atau untuk memperoleh atau menemukan konsep yang relevan dengan pembelajaran IPS. Tingginya antusiasme, semangat dan motivasi siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual ini dapat dilihat dari penelitian Zulfiati (2014) yang menyatakan bahwa : hasil menunjukkan penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *snowball throwing* pada pelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa menjadi sangat aktif.

Peningkatan keaktifan siswa juga tidak terlepas dari pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan media visual. Hal ini senada Ilfa (2015) bahwa “Model *Snowball Throwing* berbantu media *Powerpoint* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS”, juga pendapat Levie & Lentz dalam (Arsyad, 2016:20), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu :

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang tergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

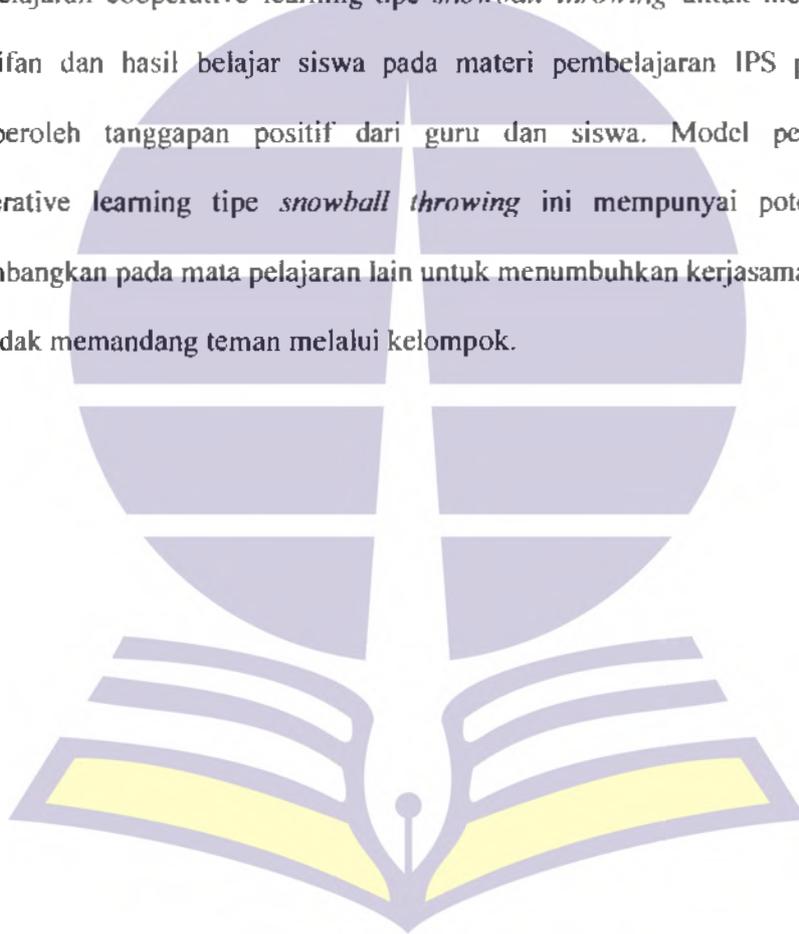
3. Tanggapan Atau Respon Siswa Dan Guru Terhadap Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual

Siswa dan guru memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dalam pembelajaran IPS. Guru berpandangan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual sangat baik untuk diterapkan pada pembelajaran IPS. Dengan penerapan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual, siswa bisa belajar secara aktif berkelompok dan berbagi informasi yang mereka butuhkan. Siswa yang biasanya hanya berperan sebagai pendengar biasa, maka dalam pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* ini siswa lebih aktif dan terlihat senang. Siswa bisa bebas mengeluarkan ide-ide mereka. Mereka bisa belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Guru juga tidak merasa terlalu lelah dalam mengajar, karena guru hanya membimbing dan menuntun siswa, khususnya siswa yang menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran.

Model kooperatif *snowball throwing* juga sangat cocok digunakan pada materi IPS yang lain, akan tetapi tentu saja guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik dari materi yang harus dikuasai oleh siswa tersebut. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru dan siswa perlu membuat persiapan yang matang. Guru perlu mempersiapkan materi dan masalah yang dirancang dalam pembelajaran sedemikian rupa. Idealnya, rancangan tadi yang diajukan harus bersumber dari permasalahan yang sesuai dengan konteks pembelajaran/materi. Pengelompokan siswa secara heterogen hingga mereka bisa

saling berbagi informasi dan bisa saling membantu satu sama lain antara anggota kelompoknya untuk menyelesaikan masalah yang telah dirancang oleh guru sebelumnya.

Tanggapan guru terhadap model kooperatif tipe *snowball throwing* melalui wawancara sesuai dengan pandangan Zulfiati (2014) bahwa Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe *snowball throwing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPS pada siswa memperoleh tanggapan positif dari guru dan siswa. Model pembelajaran cooperative learning tipe *snowball throwing* ini mempunyai potensi untuk dikembangkan pada mata pelajaran lain untuk menumbuhkan kerjasama yang baik dan tidak memandang teman melalui kelompok.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran globalisasi di kelas Eksperimen pada siswa kelas VI SDN Dayeuhkolot 04, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman materi globalisasi sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dengan rata-rata 25,00 dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual rata-rata 88,33. Hal ini didukung oleh hasil uji t berpasangan (*paired t-test*) terhadap skor rata-rata pretes dan postes sebesar 31,06 lebih besar dari t tabel sebesar 2,042 atau p-value sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai alpha (α) 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual merupakan salah satu model pembelajaran yang lebih baik dan efektif dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini juga menunjukkan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan (N-Gain) hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Skor rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,847 yang termasuk kategori tinggi, sementara perolehan skor rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,696 termasuk ke dalam kategori sedang. Hal ini didukung oleh hasil uji beda terhadap skor rata-rata N-Gain kelas kontrol dan N-Gain kelas eksperimen sebesar -4,161 lebih kecil dari t table

sebesar 2,045 atau p-value sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai alpha (α) 0,05. Dengan demikian model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional yang menggunakan metode diskusi kelompok dan LKS.

2. Terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran globalisasi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual yaitu dari tahap pembelajaran kesatu dengan rata-rata yang aktif 32,67 % , pembelajaran kedua dengan rata-rata yang aktif 50 % , pembelajaran ketiga dengan rata-rata yang aktif 66,67 % , pembelajaran keempat dengan rata-rata yang aktif 80 % dan tahap pembelajaran kelima dengan rata-rata yang aktif 87,33 %. Dengan demikian model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual lebih meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan model konvensional yang menggunakan metode diskusi kelompok dan LKS.
3. Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* berbantuan media visual baik, karena 93,33% respon siswa positif artinya hampir seluruh siswa menyatakan respon baik terhadap model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran IPS dengan model kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual, dapat dijadikan model dalam

mengembangkan pembelajaran di sekolah dasar, sehingga meningkatkan pemahaman materi globalisasi.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual dapat dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
3. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media visual sudah cukup tinggi, sehingga pola pembelajaran selanjutnya perlu dipertahankan dan terus dikembangkan agar kemampuan pemahaman dan keaktifan siswa lebih meningkat lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2004). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : Refika Aditama.
- Arikunto, S. (2001). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Baehaki, Ilham. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi dengan Teknik Rumpang melalui Media gambar [Tesis]. Bandung: Pasca Sarjana Pendidikan Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Model Penilaian Kelas*. Jakarta: BSNP.
- Creswell, J. W. (2008). *Thinking Globally : Global Perspective in Early Years Classroom*. Published by Curriculum Cooperation.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Depdikbud. (2002). *Kamus Besar Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran Terpadu IPS*.
<http://ipotes.wordpress.com>
- Huda, M. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Husamah dan Setyaningrum. (2013). *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Ibrahim, M., dkk. (2002). *Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Negeri Surabaya.
- Ilfa, Farah Nur Anina. (2015). *Penerapan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Isjoni. (2007). *Integrated Learning : Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar*. Bandung : Falah Production

- _____. (2014). *Cooperative Learning : Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Ismiati. (2012). Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Kooperatif Model Snowball Throwing, Talking Stick, dan Inside-Outside-Circle. *Jurnal Guru Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Menengah*, vol 2, No. 2, 203-214.
- Lancarwati,V. (2012). Penerapan Metode Snowball Throwing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Masnur. M. 2008. *KTSP (Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konstektual)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- NCSS. (1994). *Curriculum Standars for Social Studies : Expectations of Excellence*. Washington DC : NCSS.
- Nur. A. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurfiqri, M. (2014). *Penerapan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Bandung : UPI
- Nurfitriana. (2011). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TBI terhadap Pemahaman Konsep dan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS* [Tesis]. Bandung : UPI
- Purwanto. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ramdhani, II. (2015). Penerapan Metode Cooperative learning Tipe Snowball Throwing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SD [skripsi]. Bandung : PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman, Kurniawan, dan Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada.
- Rusyan dan Suherlan. (2012). *Membangun Guru Berkualitas*. Jakarta: PT. Gilang Saputra Perkasa.
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sapriya. (2016). *Pendidikan IPS*. Bandung : Rosda Karya.

- Sardiman, A.M. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhartini. (2011). *Perspektif Global*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumarni. (2006). Kriteria Memilih Gambar. Diakses dari <http://www.google.com/#q=daftar+pustaka+sumarni+2006>.
- Supriatna, N. (2009). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Bandung : Historia Utama Press.
- Suprijono. (2016). *Cooperative Learning : Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Pradamedia.
- _____. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Pradamedia.
- Taniredja, T., Faridli E. M., dan Harmianto, S. (2014). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta
- Tilaar, H.A.R. (2009). *Kekuasaan dan Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- W Sanjaya. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan KTSP*, Jakarta: Kencana
- Zulfiati, H. M. (2014). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, Desember 2014: 99-108.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN Dayeuhkolot 04
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas : VI (Enam)
Semester : II (Dua)
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (2 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

3. Memahami peranan Indonesia di era globalisasi

B. Kompetensi Dasar

3.1 Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi dan dampak positif serta negatifnya terhadap kehidupan Bangsa Indonesia

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan pengertian globalisasi
- Mengidentifikasi bidang penerapan pada globalisasi
- Memberi contoh bukti-bukti adanya globalisasi
- Menyebutkan dampak positif dan negatif akibat globalisasi
- Memberi contoh pengaruh globalisasi yang terjadi di masyarakat
- Menjelaskan sikap terhadap dampak adanya globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui pengamatan pada media gambar, penjelasan, tanya jawab, diskusi dan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi
2. Siswa dapat mengidentifikasi bidang penerapan pada globalisasi.
3. Siswa dapat memberi contoh bukti-bukti globalisasi.
4. Siswa dapat menyebutkan dampak positif dan negatif akibat globalisasi
5. Siswa dapat memberi contoh perubahan perilaku masyarakat akibat globalisasi
6. Siswa dapat menjelaskan sikap akibat dampak globalisasi.

E. Materi Pelajaran:

Globalisasi Dalam kehidupan bangsa Indonesia

Pengertian globalisasi

Globalisasi berasal dari kata “global” yang berarti meliputi seluruh dunia. Istilah globalisasi berkaitan erat dengan kata global, global itu sendiri berasal dari kata globe yang berarti dunia. Secara sederhana globalisasi dapat diartikan sebagai proses mendunia. Jadi Globalisasi berarti proses seseorang, kelompok orang, atau negara saling terhubung dengan masyarakat negara lain di dunia.

- Bidang penerapan untuk istilah pada globalisasi yaitu bidang teknologi, ekonomi, sosial dan budaya.
- Bukti-bukti globalisasi
 - a. Periklanan
 - b. Pariwisata
 - c. Migrasi
 - d. Telekomunikasi

Dampak globalisasi terhadap kehidupan Bangsa Indonesia

Dampak positif : informasi lebih luas, alat transportasi menjadi mudah, mampu memacu produktivitas dan inovasi.

Dampak Negatif: masuknya informasi dengan mudah tidak dapat dibendung, orang menjadi malas belajar,

Dalam bidang ekonomi dampak negatifnya mampu menimbulkan sifat konsumerisme dikalangan generasi muda.

Contoh pengaruh globalisasi yang terjadi di masyarakat yaitu :

- a. gaya hidup
- b. makanan
- c. pakaian
- d. komunikasi
- e. transportasi
- f. nilai-nilai tradisi

Sikap-sikap terhadap dampak globalisasi yaitu :

- a. memperkuat karakter bangsa Indonesia
- b. meningkatkan wawasan dan pengetahuan agar mampu berperan aktif dalam era globalisas

F. Model, Metode dan Pendekatan Pembelajaran :

- Model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing
- Pendekatan pembelajaran Aktif, Inovatif, kreatif Efektif, dan menyenangkan (PAIKEM)
- Tanya jawab
- Diskusi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke – 1

1. Kegiatan Awal (10 Menit)

- Berdoa bersama-sama
- Mengecek kehadiran siswa
- Guru mengkondisikan siswa dalam situasi belajar yang kondusif
- Menyampaikan apersepsi dengan memperlihatkan globe /bola dunia
- Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang globalisasi

2. Kegiatan Inti (85 Menit)

- Guru memperlihatkan gambar yang bersangkutan dengan globalisasi
- Siswa mengamati gambar dan mengadakan tanya jawab dari gambar tersebut
- Siswa menyimak penjelasan dan mengadakan tanya jawab tentang pengertian globalisasi, bidang penerapan dan bukti-bukti globalisasi.
- Siswa di bagi dalam beberapa kelompok
- Ketua kelompok maju ke depan untuk menerima penjelasan kembali dari pembelajaran yang akan disampaikan.
- Guru menjelaskan aturan pada snowball throwing
 - Ketua kelompok menjelaskan kembali pada anggota kelompoknya mengenai pengertian dan bukti-bukti globalisasi
 - Siswa diminta untuk membuat pertanyaan yang dituliskan ke dalam kertas bola salju
 - Kelompok yang sudah menuliskan pertanyaan menggulungkan kertas tersebut seperti bola salju.
 - Kertas bola salju dilempar ke kelompok lain selama \pm 5 menit
 - Siswa membuka bola pertanyaan yang di dapat dan berdiskusi dengan teman kelompoknya kemudian menuliskan jawaban dari pertanyaan yang di dapat.

- Siswa mempresentasikan kertas bola salju untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam kertas tersebut.
 - Kelompok yang menjawab dengan benar diberi penghargaan atau reward
 - Kelompok yang salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan akan menjadi babak rebutan dan kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapat reward.
 - Kegiatan ini dilakukan hingga pertanyaan terjawab semua.
- Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa
 - Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih belum dimengerti.
- 3. Kegiatan Penutup (10 Menit)**
- Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari
 - Siswa di berikan pekerjaan rumah

Pertemuan ke -2

1. Kegiatan Awal (10 Menit)

- Berdoa bersama-sama
- Mengecek kehadiran siswa
- Guru mengkondisikan siswa dalam situasi belajar yang kondusif
- Menyampaikan apersepsi dengan memperlihatkan handphone
- Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang dampak globalisasi

2. Kegiatan Inti (55 Menit)

- Guru memperlihatkan gambar yang bersangkutan dengan globalisasi
- Siswa mengamati gambar dan mengadakan tanya jawab dari gambar tersebut
- Siswa menyimak penjelasan dan mengadakan tanya jawab tentang dampak dan sikap terhadap adanya globalisasi.
- Siswa bergabung dengan kelompoknya
- Ketua kelompok maju ke depan untuk menerima penjelasan kembali dari pembelajaran yang akan disampaikan.
- Siswa secara berkelompok melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing :
 - Ketua kelompok menjelaskan kembali pada anggota kelompoknya mengenai dampak dan sikap terhadap adanya globalisasi.

- Siswa diminta untuk membuat pertanyaan yang dituliskan ke dalam kertas bola salju.
- Kelompok yang sudah menuliskan pertanyaan menggulungkan kertas tersebut seperti bola salju.
- Kertas bola salju dilempar ke kelompok lain selama \pm 5 menit
- Siswa membuka bola pertanyaan yang di dapat dan berdiskusi dengan teman kelompoknya kemudian menuliskan jawaban dari pertanyaan yang di dapat.
- Siswa mempresentasikan kertas bola salju untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam kertas tersebut.
- Kelompok yang menjawab dengan benar diberi penghargaan atau reward
- Kelompok yang salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan akan menjadi babak rebutan dan kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapat reward.
- Kegiatan ini dilakukan hingga pertanyaan terjawab semua.
- Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang masih belum dimengerti.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari
- Siswa di berikan pekerjaan rumah

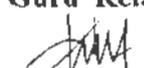
H. Alat/Bahan/Sumber belajar

- Gambar-gambar
- Infokus
- laptop
- Kertas bola salju
- Buku IPS kelas 6 SD hal 90, Dwi Suhartanti . Penerbit Pusat Perbukuan
- Buku IPS kelas 6 SD hal 144-151, Tim Bina Karya Guru. Penerbit Erlangga.
- Buku IPS kelas 6 SD 118-119, Nana Bermansyah, Penerbit SPK



Dayeuhkolot,

Guru Kelas


Iis Wartini, S.Pd
NIP. 197310201997032001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN Dayeuhkolot 04
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas : VI (Enam)
Semester : II (Dua)
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (2 x Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

3. Memahami peranan Indonesia di era globalisasi

B. Kompetensi Dasar

3.1 Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi dan dampak positif serta negatifnya terhadap kehidupan Bangsa Indonesia

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menyebutkan potensi alam yang dimiliki Indonesia yang berperan penting di era globalisasi
- Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi
- Menyebutkan bentuk kerjasama antar negara di bidang ekonomi pada era globalisasi
- Menjelaskan tujuan dibentuknya AFTA (Asean Free Trade Area)

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan, tanya jawab, diskusi, media gambar dan kegiatan dengan model kooperatif tipe snowball throwing :

1. Menyebutkan potensi alam yang dimiliki Indonesia yang berperan penting di era globalisasi.
2. Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi
3. Siswa dapat Menyebutkan bentuk kerjasama antar negara di bidang ekonomi pada era globalisasi
4. Siswa dapat menjelaskan tujuan dibentuknya AFTA (Asean Free Trade Area)

E. Materi Pelajaran:**Peran Indonesia pada era Globalisasi**

Potensi alam yang dimiliki Indonesia yang berperan penting di era globalisasi yaitu :

- a. Sumber daya alam
- b. Keragaman budaya
- c. Jumlah penduduk

Peran Indonesia di era globalisasi yaitu :

- a. bidang ekonomi : Indonesia berperan aktif bekerjasama dalam perdagangan Internasional dan penanaman modal asing
- b. bidang sosial : Meningkatkan pendidikan dan pertukaran pelajar dengan negara lain
- c. bidang budaya : Pengenalan budaya Indonesia ke mancanegara dan melakukan pertukaran budaya dengan bangsa lain
- d. bidang perdamaian dunia : Ikut aktif dalam menyelesaikan persengketaan internasional bersama-sama negara lain dan membangun rasa solidaritas dan toleransi antar bangsa agar terwujud perdamaian dunia.

Kerjasama antarnegara di bidang ekonomi

- a. ASEAN (Association of South East Asian Nation)
- b. MEE (Masyarakat Ekonomi Eropa)
- c. Colombo Plan (Rencana Colombo)
- d. APEC (Asia Pacific Economic Cooperation)
- e. AFTA (Asean Free Trade Area)

Tujuan dibentuknya AFTA (Asean Free Trade Area) tujuannya yaitu untuk meningkatkan keunggulan antar negara di ASEAN sebagai satu kawasan dan pasar tunggal.

F. Model, Metode dan Pendekatan Pembelajaran :

- Metode pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing
- Pendekatan pembelajaran Aktif, Inovatif, kreatif Efektif, dan menyenangkan (PAIKEM)
- tanya jawab
- Diskusi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 1

1. Kegiatan Awal (10 Menit)

- Berdoa bersama-sama
- Mengecek kehadiran siswa
- Guru mengkondisikan siswa dalam situasi belajar yang kondusif
- Menyampaikan apersepsi dengan memperlihatkan peta Indonesia
- Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang peranan Indonesia di eraglobalisasi

2. Kegiatan Inti (55 Menit)

- Guru memajangkan gambar.
- Siswa mengamati gambar dan mengadakan tanya jawab dari gambar tersebut
- Siswa menyimak penjelasan dan mengadakan tanya jawab tentang peranan Indonesia di era globalisasi.
- Siswa bergabung dengan kelompoknya
- Siswa secara berkelompok melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing :
 - Ketua kelompok menjelaskan kembali pada anggota kelompoknya mengenai peranan Indonesia di era globalisasi
 - Siswa diminta untuk membuat pertanyaan yang dituliskan ke dalam kertas bola salju.
 - Kelompok yang sudah menuliskan pertanyaan menggulungkan kertas tersebut seperti bola salju.
 - Kertas bola salju dilempar ke kelompok lain selama \pm 5 menit
 - Siswa membuka bola pertanyaan yang di dapat dan berdiskusi dengan teman kelompoknya kemudian menuliskan jawaban dari pertanyaan yang di dapat.
 - Siswa mempresentasikan kertas bola salju untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam kertas tersebut.
 - Kelompok yang menjawab dengan benar diberi penghargaan atau reward
 - Kelompok yang salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan akan menjadi babak rebutan dan kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapat reward.
 - Kegiatan ini dilakukan hingga pertanyaan terjawab semua.

- Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang masih belum dimengerti

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari
- Siswa di berikan pekerjaan rumah

Pertemuan ke 2

1. Kegiatan Awal (10 Menit)

- Berdoa bersama-sama
- Mengecek kehadiran siswa
- Guru mengkondisikan siswa dalam situasi belajar yang kondusif
- Menyampaikan apersepsi dengan memperlihatkan lambang ASEAN
- Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang kerjasama antarnegara di bidang ekonomi.

2. Kegiatan Inti (85 Menit)

- Guru memajangkan gambar.
- Siswa mengamati gambar dan mengadakan tanya jawab dari gambar tersebut
- Siswa bergabung dengan kelompoknya
- Siswa secara berkelompok melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing :
 - Ketua kelompok menjelaskan kembali pada anggota kelompoknya mengenai kerjasama antar negara di bidang ekonomi
 - Siswa diminta untuk membuat pertanyaan yang dituliskan ke dalam kertas bola salju.
 - Kelompok yang sudah menuliskan pertanyaan menggulungkan kertas tersebut seperti bola salju.
 - Kertas bola salju dilempar ke kelompok lain selama \pm 5 menit
 - Siswa membuka bola pertanyaan yang di dapat dan berdiskusi dengan teman kelompoknya kemudian menuliskan jawaban dari pertanyaan yang di dapat.
 - Siswa mempresentasikan kertas bola salju untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam kertas tersebut.

- Kelompok yang menjawab dengan benar diberi penghargaan atau reward
- Kelompok yang salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan akan menjadi babak rebutan dan kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapat reward.
- Kegiatan ini dilakukan hingga pertanyaan terjawab semua
- Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang masih belum dimengerti

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari
- Siswa di berikan pekerjaan rumah

H. Alat/Bahan/Sumber belajar

- Gambar-gambar
- Kertas bola salju
- Buku IPS kelas 6 SD (2012), Tim Bina Karya Guru. Penerbit Erlangga.
- Buku IPS kelas 6 SD (2008), Dwi Suhartanti . Penerbit Pusat Perbukuan
- Buku IPS kelas 6 SD (2007), Nana Bermana, Penerbit SPK.

Dayuhkolot,

Guru Kelas

Lis Wartini
Lis Wartini, S.Pd

NIP. 197310201997032001



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN Dayeuhkolot 04
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas : VI (Enam)
Semester : II (Dua)
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3. Memahami peranan Indonesia di era globalisasi

B. Kompetensi Dasar

3.1 Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi dan dampak positif serta negatifnya terhadap kehidupan Bangsa Indonesia

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Menjelaskan alasan pendirian perusahaan asing di Indonesia
- Membedakan keuntungan dan kerugian adanya perusahaan asing di Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan, tanya jawab, diskusi, media gambar dan kegiatan dengan model kooperatif tipe snowball throwing :

1. Siswa dapat menjelaskan alasan pendirian perusahaan asing
2. Siswa dapat membedakan keuntungan dan kerugian adanya perusahaan asing.

E. Materi Pelajaran:

Perusahaan Asing di Indonesia

Alasan pendirian perusahaan asing di Indonesia yaitu :

- a. ketersediaan bahan baku
- b. konsumen besar
- c. tenaga kerja yang melimpah
- d. stabilitas keamanan.

Keuntungan adanya perusahaan asing yaitu :

- a. Menyediakan lapangan pekerjaan
- b. meningkatkan pendapatan negara
- c. meningkatkan kesejahteraan
- d. pencrapan teknologi

Kerugian adanya perusahaan asing yaitu :

- a. Pencemaran lingkungan,
- b. peralihan fungsi lahan,
- c. kita tidak sepenuhnya menikmati hasil kekayaan alam.

F. Model, Metode dan Pendekatan Pembelajaran :

- Metode pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing
- Pendekatan pembelajaran Aktif, Inovatif, kreatif Efektif, dan menyenangkan (PAIKEM)
- tanya jawab
- Diskusi

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal (10 Menit)

- Berdoa bersama-sama
- Mengecek kehadiran siswa
- Guru mengkondisikan siswa dalam situasi belajar yang kondusif
- Menyampaikan apersepsi dengan memperlihatkan gambar perusahaan asing
- Menyampaikan tujuan pembelajaran tentang Perusahaan asing

Kegiatan Inti (85 Menit)

- Guru memajangkan gambar.
- Siswa mengamati gambar dan mengadakan tanya jawab dari gambar tersebut
- Siswa menyimak penjelasan dan mengadakan tanya jawab tentang perusahaan asing di Indonesia.
- Siswa bergabung dengan kelompoknya
- Siswa secara berkelompok melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing :
 - Ketua kelompok menjelaskan kembali pada anggota kelompoknya mengenai perusahaan asing di Indonesia
 - Siswa diminta untuk membuat pertanyaan yang dituliskan ke dalam kertas bola salju.

- Kelompok yang sudah menuliskan pertanyaan menggulungkan kertas tersebut seperti bola salju.
 - Kertas bola salju dilempar ke kelompok lain selama \pm 5 menit
 - Siswa membuka bola pertanyaan yang di dapat dan berdiskusi dengan teman kelompoknya kemudian menuliskan jawaban dari pertanyaan yang di dapat.
 - Siswa mempresentasikan kertas bola salju untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam kertas tersebut.
 - Kelompok yang menjawab dengan benar diberi penghargaan atau reward
 - Kelompok yang salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan akan menjadi babak rebutan dan kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapat reward.
 - Kegiatan ini dilakukan hingga pertanyaan terjawab semua
- Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa
 - Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang masih belum dimengerti

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran
- Siswa di berikan pekerjaan rumah

H. Alat/Bahan/Sumber belajar

- Gambar-gambar
- Kertas bola salju
- Buku IPS kelas 6 SD (2012), Tim Bina Karya Guru, Penerbit Erlangga.
- Buku IPS kelas 6 SD (2008), Dwi Suhartanti . Penerbit Pusat Perbukuan
- Buku IPS kelas 6 SD (2007), Nana Bermansari, Penerbit SPK.

Dayeuhkolot,



Guru Kelas

Iis Wartini, S.Pd
NIP. 197310201997032001

KISI-KISI SOAL UJI VALIDITAS DAN REALIBILITAS

Jenis Sekolah : SDN Dayeuhkolot 04
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VI /2
Standar Kompetensi : 3. Memahami Peranan Indonesia di era Globalisasi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	ASPEK KOGNITIF						NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
3.1 Menjelaskan Peranan Indonesia pada era global dan dampak positif serta negatifnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia	Menyebutkan pengertian globalisasi	√						1
	Mengidentifikasi bidang penerapan pada globalisasi	√						2
	Memberi contoh bukti-bukti adanya globalisasi		√					3
	Menyebutkan dampak positif dan negatif akibat globalisasi	√						4
	Memberi contoh pengaruh globalisasi yang terjadi di masyarakat		√					5
	Menjelaskan sikap terhadap dampak adanya globalisasi		√					6
	Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi		√					7
	Mengemukakan tujuan dibentuknya AFTA			√				8
	Menjelaskan alasan pendirian perusahaan asing di Indonesia	√						9
	Membedakan keuntungan dan kerugian adanya perusahaan asing di Indonesia			√				10

LEMBAR EVALUASI

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Apa yang dimaksud dengan globalisasi ?

.....
.....
.....

2. Bidang apa sajakah yang dapat diterapkan pada globalisasi ?

.....
.....
.....

3. Berilah contoh bukti adanya globalisasi !

.....
.....
.....
.....
.....

4. Sebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi globalisasi?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Berilah contoh pengaruh globalisasi yang terjadi di masyarakat !.....

.....
.....
.....
.....
.....

6. Bagaimana sikap kita terhadap dampak dari globalisasi ?.....

.....
.....
.....

7. Jelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi ?.....

.....
.....
.....
.....

8. Apakah tujuan dibentuknya AFTA (Ascan Free Trade Area)?.....

.....
.....
.....

9. Jelaskan alasan pendirian perusahaan asing di Indonesia?.....

.....
.....
.....

10. Apakah keuntungan dan kerugian adanya perusahaan asing di Indonesia ?.....

.....
.....
.....
.....

KISI-KISI SOAL PENELITIAN

Jenis Sekolah : SDN Dayeuhkolot 04
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VI /2
 Standar Kompetensi : 3. Memahami Peranan Indonesia di era Globalisasi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	ASPEK KOGNITIF			NOMOR SOAL
		C1	C2	C3	
3.1 Menjelaskan Peranan Indonesia pada era global dan dampak positif serta negatifnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia	Menyebutkan pengertian globalisasi	√			1
	Menyebutkan dampak positif dan negatif akibat globalisasi	√			2
	Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi		√		3
	Mengemukakan tujuan dibentuknya AFTA			√	4
	Menjelaskan alasan pendirian perusahaan asing di Indonesia		√		5

LEMBAR EVALUASI

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Apa yang dimaksud dengan globalisasi ?.....

.....
.....
.....

2. Sebutkan 2 dampak positif dan negatif dari globalisasi globalisasi?.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Jelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi ?.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Apakah tujuan dibentuknya AFTA (Asean Free Trade Area)?.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Jelaskan alasan pendirian perusahaan asing di Indonesia?.....

.....

.....

.....

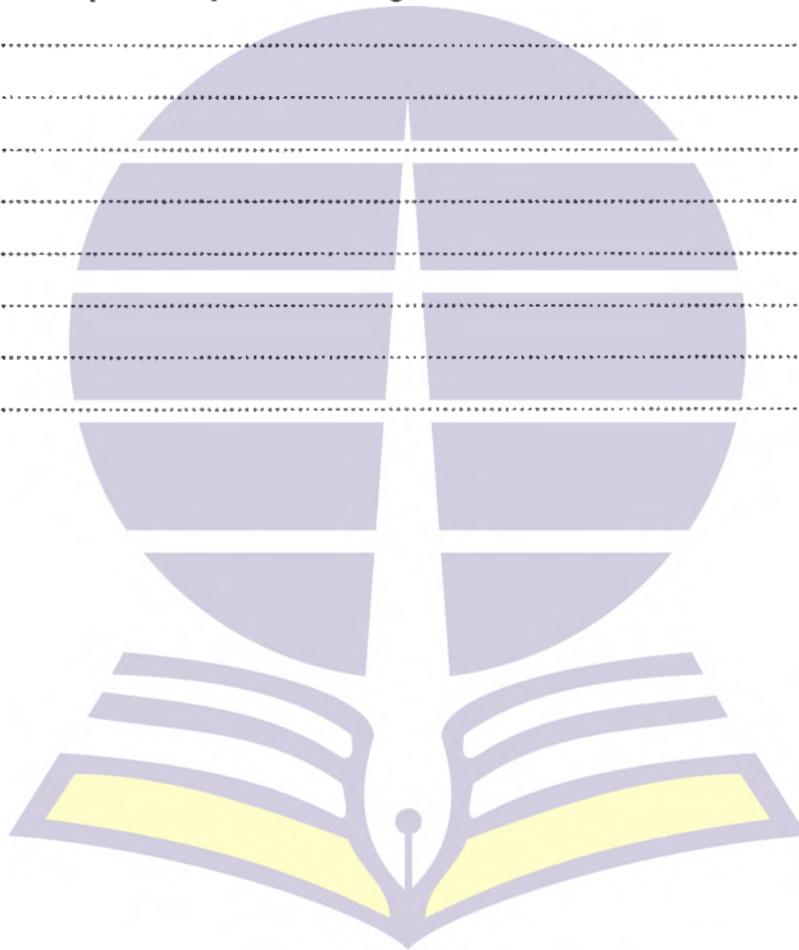
.....

.....

.....

.....

.....



LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA

Kelas :

Hari/ tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Beri skor pada kolom yang tersedia
2. Keterangan diisi dengan catatan khusus dengan aspek yang diamati.

Aspek Penilaian Keaktifan

- A. Bertanya
- B. Menjawab Pertanyaan
- C. Mengemukakan Pendapat
- D. Bekerja sama dengan Kelompok
- E. Menyelesaikan Tugas

Menurut Yulhanas, (2015:16)

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

PENILAIAN AKTIVITAS SISWA

Keterangan

Aspek	Penilaian Aktivitas Siswa				Skor
	1	2	3	4	
Bertanya	Siswa tidak bertanya terhadap materi pembelajaran	Siswa bertanya di luar materi pembelajaran	Siswa bertanya hampir sesuai dengan materi pembelajaran	Siswa bertanya dengan materi pembelajaran	
	Catatan :				
Mengemukakan Pendapat	Siswa tidak mengemukakan pendapat	Siswa dapat mengemukakan pendapat namun melihat dari buku/ catatan	Siswa dapat mengemukakan pendapatnya menggunakan kata-kata sendiri namun masih kurang tepat	Siswa dapat mengemukakan pendapatnya dengan tepat menggunakan kata-kata sendiri	
	Catatan :				
Menjawab Pertanyaan	Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru mengenai materi pembelajaran	Siswa kurang tepat dalam menjawab pertanyaan	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar tetapi kurang lengkap	Siswa dapat mengemukakan pendapatnya dengan baik dan benar	
	Catatan :				
Bekerjasama	Siswa pasif bekerjasama dengan siswa lain dalam pembelajaran	Siswa kurang aktif dalam bekerjasama	Siswa cukup aktif bekerjasama dengan siswa lain	Siswa sangat aktif bekerjasama dengan siswa lain	
	Catatan :				
Menyelesaikan Tugas	Siswa tidak dapat menyelesaikan tugas dalam pembelajaran	Siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru namun masih kurang tepat	Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan jawaban sebagian besar benar	Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan sangat baik	
	Catatan :				

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SNOWBALL
THROWING BERBANTUAN MEDIA VISUAL**

Nama :
Kelas :
Tanggal :

A. Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
2. Pertimbangkan setiap pernyataan dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain atau jawaban temanmu
3. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (√)

Keterangan pilihan jawaban:

1. SS = Sangat setuju
2. S = Setuju
3. R = Ragu-ragu
4. TS = Tidak setuju
5. STS = Sangat tidak setuju

B. Pernyataan angket

No	PERNYATAAN	SS	S	R	TS	STS
1	Pembelajaran IPS seperti tadi menarik dan menyenangkan					
2	Saya lebih aktif dalam pembelajaran tadi					
3	Saya jadi lebih mengerti materi pembelajaran yang diajarkan					
4	Saya merasa sulit memahami masalah pembelajaran tadi					
5	Saya lebih mudah menjawab dan menyelesaikan pertanyaan					
6	Saya merasa percaya diri terhadap jawaban dari pertanyaan teman saya					
7	Pembelajaran tadi membuat saya bersungguh-sungguh untuk mempelajari IPS					
8	Cara pembelajaran dengan melemparkan bola pertanyaan memotivasi saya untuk belajar semakin meningkat					
9	Saya merasa lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran					
10	Saya lebih aktif diskusi kelompok dalam menyelesaikan masalah					

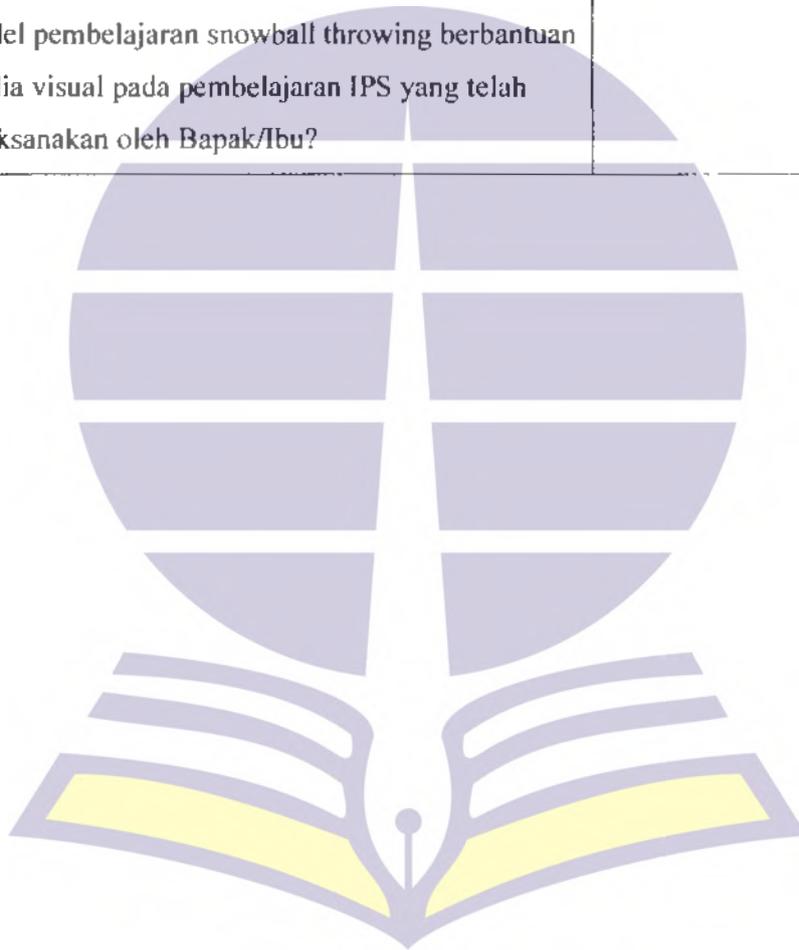
PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU

Nama Guru :

Mengajar Kelas :

No	Aspek Yang Ditanyakan	Tanggapan
1	Model pembelajaran apa yang sering Bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran IPS selama ini?	
2	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing berbantuan media visual dalam pembelajaran?	
3	Apakah Bapak/Ibu merasa ada kesulitan dalam persiapan untuk menerapkan model pembelajaran snowball throwing?	
4	Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran snowball throwing dibandingkan dengan model pembelajaran yang Bapak/Ibu biasa gunakan?	
5	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai model pembelajaran snowball throwing ini dalam pembelajaran IPS?	
6	Menurut Bapak/Ibu, apa saja kesulitan dalam penerapan model pembelajaran snowball throwing?	
7	Apakah model pembelajaran snowball throwing berbantuan media visual dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa?	
8	Apakah model pembelajaran snowball throwing berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa?	

9	Menurut pandangan Bapak/Ibu, kesulitan apa saja yang dialami siswa dalam penerapan model snowball throwing berbantuan media visual dalam pembelajarn IPS?	
10	Apakah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajarn snowball throwing berbantuan visual?	
11	Bagaimana kesan Bapak/Ibu tentang penerapan model pembelajarn snowball throwing berbantuan media visual pada pembelajarn IPS yang telah dilaksanakan oleh Bapak/Ibu?	



UJI VALIDITAS DAN REALIBILITAS BUTIR SOAL

No.	Nama Siswa	Item Pertanyaan										Jumlah	Ganjil	Genap
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	S-1	1	0	2	2	1	0	0	0	0	1	7	4	3
2	S-2	0	1	1	1	1	0	0	0	0	2	6	2	4
3	S-3	2	1	2	1	1	1	1	1	0	1	11	6	5
4	S-4	0	2	1	0	1	0	2	0	0	1	7	4	3
5	S-5	0	0	2	1	0	1	0	0	1	0	5	3	2
6	S-6	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18	9	9
7	S-7	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	4	3	1
8	S-8	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	3	1	2
9	S-9	2	2	2	2	2	1	1	0	0	1	13	7	6
10	S-10	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	3	1	2
11	S-11	1	2	1	2	1	0	1	0	0	1	9	4	5
12	S-12	0	2	2	1	0	0	1	0	2	1	9	5	4
13	S-13	1	1	2	2	1	1	0	0	2	3	13	6	7
14	S-14	0	1	1	2	0	0	1	0	0	1	6	2	4
15	S-15	2	3	2	2	1	0	2	2	3	2	19	10	9
16	S-16	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	4	1	3
17	S-17	2	2	2	0	0	0	1	0	0	0	7	5	2
18	S-18	0	1	0	0	1	0	0	0	2	2	6	3	3
19	S-19	2	0	1	2	1	1	0	0	0	0	7	4	3
20	S-20	0	2	2	2	1	0	2	0	2	2	13	7	6
21	S-21	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
22	S-22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	S-23	2	0	2	2	0	1	2	0	0	0	9	6	3
24	S-24	2	2	2	0	0	0	2	0	0	0	8	6	2
25	S-25	0	0	1	1	0	1	1	0	2	1	7	4	3
26	S-26	2	2	1	1	2	0	1	1	0	2	12	6	6
27	S-27	2	3	2	2	2	3	1	2	2	2	21	9	12
28	S-28	2	2	2	0	0	0	2	1	2	1	12	8	4
29	S-29	0	0	1	2	1	0	1	2	1	1	9	4	5
30	S-30	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	1	1
t hitung		3.12	1.9	3.81	2.86	1.67	1.49	2.07	3.96	2.76	3.44			5.527
t tabel		2.05	2.05	2.05	2.05	2.05	2.05	2.05	2.05	2.05	2.05			2.0484
		V	TV	V	V	TV	TV	V	V	V	V			V

Karena t hitung > dari ta tabel maka butir soal realibel

SKOR PRETEST KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA	NILAI					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	S-1	5	5	5	5	0	20
2	S-2	10	10	5	5	5	35
3	S-3	5	5	5	5	5	25
4	S-4	5	5	5	5	10	30
5	S-5	10	10	5	5	10	40
6	S-6	10	10	5	5	5	35
7	S-7	10	10	5	5	0	30
8	S-8	5	5	5	5	0	20
9	S-9	10	5	5	0	5	25
10	S-10	5	5	5	5	5	25
11	S-11	5	5	5	5	5	25
12	S-12	5	5	5	5	0	20
13	S-13	5	10	0	5	5	25
14	S-14	5	10	5	5	5	30
15	S-15	5	5	5	5	5	25
16	S-16	10	10	5	5	5	35
17	S-17	5	5	5	0	5	20
18	S-18	5	5	0	0	0	10
19	S-19	5	5	0	5	5	20
20	S-20	5	0	0	5	0	10
21	S-21	5	5	5	5	5	25
22	S-22	5	5	5	5	5	25
23	S-23	5	5	5	5	5	25
24	S-24	10	10	5	5	10	40
25	S-25	10	10	5	5	5	35
26	S-26	0	5	0	5	0	10
27	S-27	5	5	5	5	5	25
28	S-28	5	5	5	5	0	20
29	S-29	5	5	0	0	5	15
30	S-30	5	5	5	5	5	25
JUMLAH							750

RATA-RATA	25.00
VARIAN	63.79

NO	NAMA	NILAI					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	S-1	10	5	5	5	0	25
2	S-2	10	5	5	5	0	25
3	S-3	10	10	10	5	10	45
4	S-4	5	10	5	5	0	25
5	S-5	10	10	10	5	10	45
6	S-6	10	10	5	10	10	45
7	S-7	5	5	5	5	5	25
8	S-8	10	10	5	5	5	35
9	S-9	5	10	5	5	5	30
10	S-10	5	10	0	5	5	25
11	S-11	20	5	0	5	5	35
12	S-12	5	10	0	5	5	25
13	S-13	10	10	5	5	5	35
14	S-14	5	10	5	5	5	30
15	S-15	5	5	0	5	10	25
16	S-16	10	10	10	5	5	40
17	S-17	5	5	5	5	5	25
18	S-18	10	10	5	5	5	35
19	S-19	5	5	0	5	10	25
20	S-20	10	5	5	0	5	25
21	S-21	10	5	5	5	5	30
22	S-22	10	5	0	5	10	30
23	S-23	10	10	5	5	5	35
24	S-24	10	10	5	10	10	45
25	S-25	5	10	5	5	0	25
26	S-26	5	0	5	5	0	15
27	S-27	10	10	0	5	5	30
28	S-28	10	10	5	5	0	30
29	S-29	5	10	5	5	5	30
30	S-30	5	10	10	5	5	35
JUMLAH							930

RATA-RATA 31.0
 SIMPANGAN BAKU 7.474
 VARIAN 55.86

SKOR POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA	NILAI					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	S-1	20	15	15	20	20	90
2	S-2	15	15	15	10	15	70
3	S-3	20	20	20	20	20	100
4	S-4	20	20	15	20	20	95
5	S-5	20	20	15	20	20	95
6	S-6	20	20	15	20	20	95
7	S-7	20	10	10	15	15	70
8	S-8	20	20	15	15	20	90
9	S-9	20	20	20	20	20	100
10	S-10	20	15	15	15	15	80
11	S-11	20	20	20	20	20	100
12	S-12	20	15	15	15	15	80
13	S-13	20	20	15	15	20	90
14	S-14	20	10	10	15	15	70
15	S-15	20	15	15	20	15	85
16	S-16	20	15	20	20	20	95
17	S-17	20	20	20	20	20	100
18	S-18	15	10	15	15	20	75
19	S-19	20	20	20	20	20	100
20	S-20	20	10	15	20	20	85
21	S-21	20	20	15	20	20	95
22	S-22	20	20	15	20	20	95
23	S-23	20	20	15	20	20	95
24	S-24	20	20	20	20	20	100
25	S-25	20	20	15	20	20	95
26	S-26	10	10	15	15	15	65
27	S-27	15	10	15	20	20	80
28	S-28	20	10	15	20	20	85
29	S-29	15	20	15	15	20	85
30	S-30	20	15	15	20	20	90
JUMLAH							2650

RATA RATA 88.33

SIMPANGAN BAKU 10.44966

NO	NAMA	NILAI					JUMLAH
		1	2	3	4	5	
1	S-1	15	15	15	20	15	80
2	S-2	15	20	15	20	20	90
3	S-3	15	10	10	15	15	65
4	S-4	15	10	10	10	20	65
5	S-5	10	10	15	20	10	65
6	S-6	15	20	15	20	10	80
7	S-7	20	15	15	15	15	80
8	S-8	15	15	15	15	15	75
9	S-9	20	20	15	20	20	95
10	S-10	15	20	15	20	10	80
11	S-11	15	10	10	10	15	60
12	S-12	15	15	15	15	15	75
13	S-13	20	15	10	20	20	85
14	S-14	20	20	20	20	20	100
15	S-15	20	15	15	20	10	80
16	S-16	15	10	15	10	20	70
17	S-17	20	20	20	20	20	100
18	S-18	20	15	15	20	20	90
19	S-19	15	15	15	20	10	75
20	S-20	15	15	15	10	15	70
21	S-21	20	20	15	20	20	95
22	S-22	15	15	15	20	15	80
23	S-23	20	20	15	20	20	95
24	S-24	20	20	20	20	20	100
25	S-25	15	10	10	15	10	60
26	S-26	10	15	15	20	15	75
27	S-27	15	15	15	20	10	75
28	S-28	15	15	15	15	15	75
29	S-29	15	15	15	10	20	75
30	S-30	15	15	15	15	10	70
JUMLAH							2380

RATA-RATA 79.33333
 SIMPANGAN BAKU 11.79811
 varian 139.1954

Rekapitulasi Skor Pretest, Posttest dan N-Gain Kelas Eksperimen

NO	NAMA	PRETEST	POST TEST	GAIN	N-GAIN	KET
1	S-1	20	90	70	0.875	Tinggi
2	S-2	35	70	35	0.538462	Sedang
3	S-3	25	100	75	1	Tinggi
4	S-4	30	95	65	0.928571	Tinggi
5	S-5	40	95	55	0.916667	Tinggi
6	S-6	35	95	60	0.923077	Tinggi
7	S-7	30	70	40	0.571429	Sedang
8	S-8	20	90	70	0.875	Tinggi
9	S-9	25	100	75	1	Tinggi
10	S-10	25	80	55	0.733333	Tinggi
11	S-11	25	100	75	1	Tinggi
12	S-12	20	80	60	0.75	Tinggi
13	S-13	25	90	65	0.866667	Tinggi
14	S-14	30	70	40	0.571429	Sedang
15	S-15	25	85	60	0.8	Tinggi
16	S-16	35	95	60	0.923077	Tinggi
17	S-17	20	100	80	1	Tinggi
18	S-18	10	75	65	0.722222	Tinggi
19	S-19	20	100	80	1	Tinggi
20	S-20	10	85	75	0.833333	Tinggi
21	S-21	25	95	70	0.933333	Tinggi
22	S-22	25	95	70	0.933333	Tinggi
23	S-23	25	95	70	0.933333	Tinggi
24	S-24	40	100	60	1	Tinggi
25	S-25	35	95	60	0.923077	Tinggi
26	S-26	10	65	55	0.611111	Sedang
27	S-27	25	80	55	0.733333	Tinggi
28	S-28	20	85	65	0.8125	Tinggi
29	S-29	15	85	70	0.823529	Tinggi
30	S-30	25	90	65	0.866667	Tinggi
	JUMLAH	750	2650	1900	25.39848	
	MAKSIMUM	40	100	80	1	
	MINIMUM	10	65	35	0.538462	
	Rata-rata	25.0	88.3	63.3	0.847	Tinggi

Rekapitulasi Skor Pretest, Posttest dan N-Gain Kelas Kontrol

NO	NAMA	PRETEST	POST TEST	GAIN	N-GAIN	KET
1	S-1	25	80	55	0.733333	Tinggi
2	S-2	25	90	65	0.866667	Tinggi
3	S-3	45	65	20	0.363636	Sedang
4	S-4	25	65	40	0.533333	Sedang
5	S-5	45	65	20	0.363636	Sedang
6	S-6	45	80	35	0.636364	Sedang
7	S-7	25	80	55	0.733333	Tinggi
8	S-8	35	75	40	0.615385	Sedang
9	S-9	30	95	65	0.928571	Tinggi
10	S-10	25	80	55	0.733333	Tinggi
11	S-11	35	60	25	0.384615	Sedang
12	S-12	25	75	50	0.666667	Sedang
13	S-13	35	85	50	0.769231	Tinggi
14	S-14	30	100	70	1	Tinggi
15	S-15	25	80	55	0.733333	Tinggi
16	S-16	40	70	30	0.5	Sedang
17	S-17	25	100	75	1	Tinggi
18	S-18	35	90	55	0.846154	Tinggi
19	S-19	25	75	50	0.666667	Sedang
20	S-20	25	70	45	0.6	Sedang
21	S-21	30	95	65	0.928571	Tinggi
22	S-22	30	80	50	0.714286	Tinggi
23	S-23	35	95	60	0.923077	Tinggi
24	S-24	45	100	55	1	Tinggi
25	S-25	25	60	35	0.466667	Sedang
26	S-26	15	75	60	0.705882	Tinggi
27	S-27	30	75	45	0.642857	Sedang
28	S-28	30	75	45	0.642857	Sedang
29	S-29	30	75	45	0.642857	Sedang
30	S-30	35	70	35	0.538462	Sedang
JUMLAH		930	2380	1450	20.87978	
	MAKSIMUM	45	100	75	1	
	MINIMUM	15	60	20	0.363636	
	Rata-rata	31.0	79.3	48.3	0.6960	Sedang

UJI NORMALITAS, UJI HOMOGENITAS DAN UJI T BEDA RATA-RATA PRETEST

NPAR TESTS

```
/K-S(NORMAL)=Pretest_kontrol Pretest_eksperimen
/MISSING ANALYSIS.
```

a. Uji Normalitas Posttest

NPar Tests

```
[DataSet1] C:\Users\exist\Desktop\anwar\input anwar_nilai.sav
```

		Pretest_kontrol	Pretest_eksperi men
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	31.0000	25.000
	Std. Deviation	7.47409	7.9871
Most Extreme Differences	Absolute	.189	.200
	Positive	.189	.200
	Negative	-.178	-.167
Kolmogorov-Smirnov Z		1.035	1.095
Asymp. Sig. (2-tailed)		.234	.181

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

```
T-TEST GROUPS Jenis_pretest(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=Pretest
/CRITERIA=CI(.95).
```

T-Test

```
[DataSet1] C:\Users\exist\Desktop\anwar\input anwar_nilai.sav
```

Jenis_pretest		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Kontrol	30	31.0000	7.47409	1.36458
	Eksperimen	30	25.0000	7.98706	1.45823

b. Uji Homogenitas dan Uji T Beda Rerata Pretest

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Pretest	Equal variances assumed	.043	.837
	Equal variances not assumed		

		t-test for Equality of Means			
		t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Pretest	Equal variances assumed	3.004	58	.004	6.00000
	Equal variances not assumed	3.004	57.746	.004	6.00000

		t-test for Equality of Means		
		Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	1.99712	2.00232	9.99768
	Equal variances not assumed	1.99712	2.00195	9.99805

UJI NORMALITAS, UJI HOMOGENITAS DAN UJI T BEDA RATA-RATA POSTTEST

GET

FILE='C:\Users\exist\Desktop\anwar\hasil akhir\input
anwar_nilai.sav'.

DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.

NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=Posttest_kontrol Posttest_eksperimen
/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

[DataSet1] C:\Users\exist\Desktop\anwar\hasil akhir\input
anwar_nilai.sav

a. Uji Normalitas Posttest

		Posttest_kontrol	Posttest_eksperimen
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79.1667	88.3333
	Std. Deviation	11.89634	10.44966
Most Extreme Differences	Absolute	.172	.205
	Positive	.172	.132
	Negative	-.108	-.205
Kolmogorov-Smirnov Z		.943	1.122
Asymp. Sig. (2-tailed)		.337	.161

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

T-TEST GROUPS=Jenis_posttest(1,2)

/MISSING=ANALYSIS

/VARIABLES=Posttest

/CRITERIA=CI(.95).

T-Test

[DataSet1] C:\Users\exist\Desktop\anwar\hasil akhir\input
anwar_nilai.sav

Jenis_posttest		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Kontrol	30	79.1667	11.89634	2.17197
	Eksperimen	30	88.3333	10.44966	1.90784

b. Uji Homogenitas dan Uji T Beda Rerata Posttest

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Posttest	Equal variances assumed	.262	.611
	Equal variances not assumed		

		t-test for Equality of Means			
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Posttest	Equal variances assumed	-3.171	58	.002	-9.16667
	Equal variances not assumed	-3.171	57.051	.002	-9.16667

		t-test for Equality of Means		
		Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	2.89090	-14.95342	-3.37991
	Equal variances not assumed	2.89090	-14.95547	-3.37786

```
COMPUTE NGAIN_Eksperimen=Posttest_eksperimen - Pretest_eksperimen.
EXECUTE.
```

```
NPAR TESTS
```

```
  /K-S(NORMAL)=NGAIN_Kontrol NGAIN_Eksperimen
```

```
  /MISSING ANALYSIS.
```

UJI NORMALITAS, UJI HOMOGENITAS DAN UJI T BEDA RATA-RATA N-GAIN

a. Uji Normalitas N-Gain

NPar Tests

[DataSet1] C:\Users\exist\Desktop\anwar\hasil akhir\input
anwar_nilai.sav

		NGAIN_Kontrol	NGAIN_Eksperi men
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.1667	63.3333
	Std. Deviation	13.98788	11.16748
Most Extreme Differences	Absolute	.121	.149
	Positive	.113	.082
	Negative	-.121	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z		.661	.818
Asymp. Sig. (2-tailed)		.774	.515

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

```
T-TEST GROUPS=Jenis_NGAIN(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=NGAIN
/CRITERIA CI(.95).
```

T-Test

[DataSet1] C:\Users\exist\Desktop\anwar\hasil akhir\input
anwar_nilai.sav

b. Uji Homogenitas dan Uji T Beda Rerata N-Gain

Jenis_NGAIN		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGAIN	Kontrol	30	48.1667	13.98788	2.55383
	Eksperimen	30	61.5000	10.59847	1.93501

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
NGAIN	Equal variances assumed	2.269	.137
	Equal variances not assumed		

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			Mean Difference
		t	df	Sig. (2-tailed)	
NGAIN	Equal variances assumed	-4.161	58	.000	-13.33333
	Equal variances not assumed	-4.161	54.043	.000	-13.33333

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
NGAIN	Equal variances assumed	3.20410	-19.74704	-6.91962
	Equal variances not assumed	3.20410	-19.75706	-6.90961

**Perbedaan Sebelum dan Sesudah Penerapan Model
Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing
Kelas Eksperimen**

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest_eksperimen	88.3333	30	10.44966	1.90784
	Pretest_eksperimen	25.000	30	7.9871	1.4582

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest_eksperimen & Pretest_eksperimen	30	.289	.121

Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	Posttest_eksperimen - Pretest_eksperimen	63.3333	11.16748	2.03889	59.16333	67.50334

Paired Samples Test

		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Upper	Lower			
Pair 1	Posttest_eksperimen - Pretest_eksperimen	67.50334	59.16333	31.063	29	.000

PRETEST EKSPERIMEN ASLI

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 78.83

Simpang Baku= 11.72

KorelasiXY= 0.37

Reliabilitas Tes= 0.54

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	S-1	45	35	80
2	2	S-2	40	40	80
3	3	S-3	40	25	65
4	4	S-4	45	20	65
5	5	S-5	35	30	65
6	6	S-6	40	40	80
7	7	S-7	50	30	80
8	8	S-8	45	30	75
9	9	S-9	55	40	95
10	10	S-10	40	40	80
11	11	S-11	40	20	60
12	12	S-12	45	30	75
13	13	S-13	50	35	85
14	14	S-14	60	40	100
15	15	S-15	45	35	80
16	16	S-16	50	20	70
17	17	S-17	60	40	100
18	18	S-18	55	35	90
19	19	S-19	40	35	75
20	20	S-20	45	25	70
21	21	S-21	55	40	95
22	22	S-22	45	35	80
23	23	S-23	55	40	95
24	24	S-24	60	40	100
25	25	S-25	35	25	60
26	26	S-26	35	35	70
27	27	S-27	40	35	75
28	28	S-28	45	30	75
29	29	S-29	50	25	75
30	30	S-30	40	30	70

KELOMPOK UNGGUL & ASOR

=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

184

PRETEST EKSPERIMEN ASLI

No Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
				1	2	3	4	5
1	14	S-14	100	20	20	20	20	20
2	17	S-17	100	20	20	20	20	20
3	24	S-24	100	20	20	20	20	20
4	9	S-9	95	20	20	15	20	20
5	21	S-21	95	20	20	15	20	20
6	23	S-23	95	20	20	15	20	20
7	18	S-18	90	20	15	15	20	20
8	13	S-13	85	20	15	10	20	20
		Rata2 Skor		20.00	18.75	16.25	20.00	
20.00		Simpang Baku		0.00	2.31	3.54	0.00	0.00

Kelompok Asor

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
				1	2	3	4	5
1	20	S-20	70	15	15	15	10	15
2	26	S-26	70	10	15	15	20	10
3	30	S-30	70	15	15	15	15	10
4	3	S-3	65	15	10	10	15	15
5	4	S-4	65	15	10	10	10	20
6	5	S-5	65	10	10	15	20	10
7	11	S-11	60	15	10	10	10	15
8	25	S-25	60	15	10	10	15	10
		Rata2 Skor		13.75	11.88	12.50	14.38	
13.13		Simpang Baku		2.31	2.59	2.67	4.17	3.72

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 30

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 5

Un: Unggul; AS: Asor; SB: Simpang Baku

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No	No Btr Asli	Rata2Un	Rata2As	Beda	SB Un	SB As	SB Gab	t	DP(%)
1	1	20.00	13.75	6.25	0.00	2.31	0.82	7.64	31.25
2	2	18.75	11.88	6.88	2.31	2.59	1.23	5.60	34.38
3	3	16.25	12.50	3.75	3.54	2.67	1.57	2.39	18.75
4	4	20.00	14.38	5.63	0.00	4.17	1.48	3.81	28.13

PRETEST EKSPERIMEN ASLI

5 5 20.00 13.13 6.88 0.00 3.72 1.32 5.23 34.38

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	84.38	Mudah
2	2	76.56	Mudah
3	3	71.88	Mudah
4	4	85.94	Sangat Mudah
5	5	82.81	Mudah

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.778	Sangat Signifikan
2	2	0.841	Sangat Signifikan
3	3	0.693	Signifikan
4	4	0.609	Signifikan
5	5	0.540	-

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagaai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

PRETEST EKSPERIMEN ASLI

REKAP ANALISIS BUTIR

=====

Rata2= 78.83

Simpang Baku= 11.72

KorelasiXY= 0.37

Reliabilitas Tes= 0.54

Butir Soal= 5

Jumlah Subyek= 30

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No	No Btr Asli	T	DP(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	7.64	31.25	Mudah	0.778	Sangat Signifikan
2	2	5.60	34.38	Mudah	0.841	Sangat Signifikan
3	3	2.39	18.75	Mudah	0.693	Signifikan
4	4	3.81	28.13	Sangat Mudah	0.609	Signifikan
5	5	5.23	34.38	Mudah	0.540	-

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 25.00

Simpang Baku= 7.99

KorelasiXY= 0.51

Reliabilitas Tes= 0.68

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No.Urut	No. Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	S-1	10	10	20
2	2	S-2	20	15	35
3	3	S-3	15	10	25
4	4	S-4	20	10	30
5	5	S-5	25	15	40
6	6	S-6	20	15	35
7	7	S-7	15	15	30
8	8	S-8	10	10	20
9	9	S-9	20	5	25
10	10	S-10	15	10	25
11	11	S-11	15	10	25
12	12	S-12	10	10	20
13	13	S-13	10	15	25
14	14	S-14	15	15	30
15	15	S-15	15	10	25
16	16	S-16	20	15	35
17	17	S-17	15	5	20
18	18	S-18	5	5	10

PRETEST EKSPERIMEN ASLI

19	19	S-19	10	10	20
20	20	S-20	5	5	10
21	21	S-21	15	10	25
22	22	S-22	15	10	25
23	23	S-23	15	10	25
24	24	S-24	25	15	40
25	25	S-25	20	15	35
26	26	S-26	0	10	10
27	27	S-27	15	10	25
28	28	S-28	10	10	20
29	29	S-29	10	5	15
30	30	S-30	15	10	25

KELOMPOK UNGGUL & ASOR

Kelompok Unggul

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No Urt		1	2	3	4	5	
		1	2	3	4	5	
1	5 S-5	40	10	10	5	5	10
2	24 S-24	40	10	10	5	5	10
3	2 S-2	35	10	10	5	5	5
4	6 S-6	35	10	10	5	5	5
5	16 S-16	35	10	10	5	5	5
6	25 S-25	35	10	10	5	5	5
7	4 S-4	30	5	5	5	5	10
8	7 S-7	30	10	10	5	5	0
Rata2 Skor		9.38	9.38	5.00	5.00	6.25	
Simpang Baku		1.77	1.77	0.00	0.00	3.54	

Kelompok Asor

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No Urt		1	2	3	4	5	
		1	2	3	4	5	
1	12 S-12	20	5	5	5	5	0
2	17 S-17	20	5	5	5	0	5
3	19 S-19	20	5	5	0	5	5
4	28 S-28	20	5	5	5	5	0
5	29 S-29	15	5	5	0	0	5
6	18 S-18	10	5	5	0	0	0
7	20 S-20	10	5	0	0	5	0
8	26 S-26	10	0	5	0	5	0

PRETEST EKSPERIMEN ASLI

Rata2 Skor	4.38	4.38	1.88	3.13	1.88
Simpang Baku	1.77	1.77	2.59	2.59	2.59

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 30

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 5

Un: Unggul; AS: Asor; SB: Simpang Baku

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No	No Btr Asli	Rata2Un	Rata2As	Beda	SB Un	SB As	SB Gab	t	DP(%)
1	1	9.38	4.38	5.00	1.77	1.77	0.88	5.66	25.00
2	2	9.38	4.38	5.00	1.77	1.77	0.88	5.66	25.00
3	3	5.00	1.88	3.13	0.00	2.59	0.91	3.42	15.63
4	4	5.00	3.13	1.88	0.00	2.59	0.91	2.05	9.38
5	5	6.25	1.88	4.38	3.54	2.59	1.55	2.82	21.88

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	34.38	Sedang
2	2	34.38	Sedang
3	3	17.19	Sukar
4	4	20.31	Sukar
5	5	20.31	Sukar

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.771	Sangat Signifikan

PRETEST EKSPERIMEN ASLI			
2	2	0.787	Sangat Signifikan
3	3	0.637	Signifikan
4	4	0.375	-
5	5	0.693	Signifikan

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

REKAP ANALISIS BUTIR

=====

Rata2= 25.00

Simpang Baku= 7.99

KorelasiXY= 0.51

Reliabilitas Tes= 0.68

Butir Soal= 5

Jumlah Subyek= 30

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No	No Btr Asli	T	DP(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	5.66	25.00	Sedang	0.771	Sangat Signifikan
2	2	5.66	25.00	Sedang	0.787	Sangat Signifikan
3	3	3.42	15.63	Sukar	0.637	Signifikan
4	4	2.05	9.38	Sukar	0.375	-
5	5	2.82	21.88	Sukar	0.693	Signifikan

PRETEST KELAS KONTROL

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 78.83

Simpang Baku= 11.72

KorelasiXY= 0.37

Reliabilitas Tes= 0.54

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST
KELAS KONTROL.AUR

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	S-1	45	35	80
2	2	S-2	40	40	80
3	3	S-3	40	25	65
4	4	S-4	45	20	65
5	5	S-5	35	30	65
6	6	S-6	40	40	80
7	7	S-7	50	30	80
8	8	S-8	45	30	75
9	9	S-9	55	40	95
10	10	S-10	40	40	80
11	11	S-11	40	20	60
12	12	S-12	45	30	75
13	13	S-13	50	35	85
14	14	S-14	60	40	100
15	15	S-15	45	35	80
16	16	S-16	50	20	70
17	17	S-17	60	40	100
18	18	S-18	55	35	90
19	19	S-19	40	35	75
20	20	S-20	45	25	70
21	21	S-21	55	40	95
22	22	S-22	45	35	80
23	23	S-23	55	40	95
24	24	S-24	60	40	100
25	25	S-25	35	25	60
26	26	S-26	35	35	70
27	27	S-27	40	35	75
28	28	S-28	45	30	75
29	29	S-29	50	25	75
30	30	S-30	40	30	70

KELOMPOK UNGGUL & ASOR

=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST
KELAS KONTROL.AUR

PRETEST KELAS KONTROL

No Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
				1	2	3	4	5
1	14	S-14	100	20	20	20	20	20
2	17	S-17	100	20	20	20	20	20
3	24	S-24	100	20	20	20	20	20
4	9	S-9	95	20	20	15	20	20
5	21	S-21	95	20	20	15	20	20
6	23	S-23	95	20	20	15	20	20
7	18	S-18	90	20	15	15	20	20
8	13	S-13	85	20	15	10	20	20
Rata2 Skor				20.00	18.75	16.25	20.00	
Simpang Baku				0.00	2.31	3.54	0.00	0.00

20.00

Kelompok Asor

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
				1	2	3	4	5
1	20	S-20	70	15	15	15	10	15
2	26	S-26	70	10	15	15	20	10
3	30	S-30	70	15	15	15	15	10
4	3	S-3	65	15	10	10	15	15
5	4	S-4	65	15	10	10	10	20
6	5	S-5	65	10	10	15	20	10
7	11	S-11	60	15	10	10	10	15
8	25	S-25	60	15	10	10	15	10
Rata2 Skor				13.75	11.88	12.50	14.38	
Simpang Baku				2.31	2.59	2.67	4.17	3.72

13.13

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 30

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 5

Un: Unggul; AS: Asor; SB: Simpang Baku

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No	No Btr Asli	Rata2Un	Rata2As	Beda	SB Un	SB As	SB Gab	t	DP(%)
1	1	20.00	13.75	6.25	0.00	2.31	0.82	7.64	31.25
2	2	18.75	11.88	6.88	2.31	2.59	1.23	5.60	34.38
3	3	16.25	12.50	3.75	3.54	2.67	1.57	2.39	18.75
4	4	20.00	14.38	5.63	0.00	4.17	1.48	3.81	28.13

PRETEST KELAS KONTROL

5 5 20.00 13.13 6.88 0.00 3.72 1.32 5.23 34.38

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	84.38	Mudah
2	2	76.56	Mudah
3	3	71.88	Mudah
4	4	85.94	Sangat Mudah
5	5	82.81	Mudah

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.778	Sangat Signifikan
2	2	0.841	Sangat Signifikan
3	3	0.693	Signifikan
4	4	0.609	Signifikan
5	5	0.540	-

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagaai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

PRETEST KELAS KONTROL

REKAP ANALISIS BUTIR

=====

Rata2= 78.83

Simpang Baku= 11.72

KorelasiXY= 0.37

Reliabilitas Tes= 0.54

Butir Soal= 5

Jumlah Subyek= 30

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No	No Btr Asli	T	DP(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	7.64	31.25	Mudah	0.778	Sangat Signifikan
2	2	5.60	34.38	Mudah	0.841	Sangat Signifikan
3	3	2.39	18.75	Mudah	0.693	Signifikan
4	4	3.81	28.13	Sangat Mudah	0.609	Signifikan
5	5	5.23	34.38	Mudah	0.540	-

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 25.00

Simpang Baku= 7.99

KorelasiXY= 0.51

Reliabilitas Tes= 0.68

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	S-1	10	10	20
2	2	S-2	20	15	35
3	3	S-3	15	10	25
4	4	S-4	20	10	30
5	5	S-5	25	15	40
6	6	S-6	20	15	35
7	7	S-7	15	15	30
8	8	S-8	10	10	20
9	9	S-9	20	5	25
10	10	S-10	15	10	25
11	11	S-11	15	10	25
12	12	S-12	10	10	20
13	13	S-13	10	15	25
14	14	S-14	15	15	30
15	15	S-15	15	10	25
16	16	S-16	20	15	35
17	17	S-17	15	5	20
18	18	S-18	5	5	10

PRETEST KELAS KONTROL

19	19	S-19	10	10	20
20	20	S-20	5	5	10
21	21	S-21	15	10	25
22	22	S-22	15	10	25
23	23	S-23	15	10	25
24	24	S-24	25	15	40
25	25	S-25	20	15	35
26	26	S-26	0	10	10
27	27	S-27	15	10	25
28	28	S-28	10	10	20
29	29	S-29	10	5	15
30	30	S-30	15	10	25

KELOMPOK UNGGUL & ASOR

=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN
ASLI.AUR

No Urt			1	2	3	4	5	
			1	2	3	4	5	
1	5	S-5	40	10	10	5	5	10
2	24	S-24	40	10	10	5	5	10
3	2	S-2	35	10	10	5	5	5
4	6	S-6	35	10	10	5	5	5
5	16	S-16	35	10	10	5	5	5
6	25	S-25	35	10	10	5	5	5
7	4	S-4	30	5	5	5	5	10
8	7	S-7	30	10	10	5	5	0
	Rata2	Skor	9.38	9.38	5.00	5.00	6.25	
	Simpang	Baku	1.77	1.77	0.00	0.00	3.54	

Kelompok Asor

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN
ASLI.AUR

No Urt			1	2	3	4	5	
			1	2	3	4	5	
1	12	S-12	20	5	5	5	5	0
2	17	S-17	20	5	5	5	0	5
3	19	S-19	20	5	5	0	5	5
4	28	S-28	20	5	5	5	5	0
5	29	S-29	15	5	5	0	0	5
6	18	S-18	10	5	5	0	0	0
7	20	S-20	10	5	0	0	5	0
8	26	S-26	10	0	5	0	5	0

PRETEST KELAS KONTROL

Rata2 Skor	4.38	4.38	1.88	3.13	1.88
Simpang Baku	1.77	1.77	2.59	2.59	2.59

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 30

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 5

Un: Unggul; AS: Asor; SB: Simpang Baku

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No	No Btr Asli	Rata2Un	Rata2As	Beda	SB Un	SB As	SB Gab	t	DP(%)
1	1	9.38	4.38	5.00	1.77	1.77	0.88	5.66	25.00
2	2	9.38	4.38	5.00	1.77	1.77	0.88	5.66	25.00
3	3	5.00	1.88	3.13	0.00	2.59	0.91	3.42	15.63
4	4	5.00	3.13	1.88	0.00	2.59	0.91	2.05	9.38
5	5	6.25	1.88	4.38	3.54	2.59	1.55	2.82	21.88

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	34.38	Sedang
2	2	34.38	Sedang
3	3	17.19	Sukar
4	4	20.31	Sukar
5	5	20.31	Sukar

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.771	Sangat Signifikan

PRETEST KELAS KONTROL

2	2	0.787	Sangat Signifikan
3	3	0.637	Signifikan
4	4	0.375	-
5	5	0.693	Signifikan

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

REKAP ANALISIS BUTIR

=====

Rata2= 25.00

Simpang Baku= 7.99

KorelasiXY= 0.51

Reliabilitas Tes= 0.68

Butir Soal= 5

Jumlah Subyek= 30

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\PRETEST EKSPERIMEN ASLI.AUR

No	No Btr Asli	T	DP(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	5.66	25.00	Sedang	0.771	Sangat Signifikan
2	2	5.66	25.00	Sedang	0.787	Sangat Signifikan
3	3	3.42	15.63	Sukar	0.637	Signifikan
4	4	2.05	9.38	Sukar	0.375	-
5	5	2.82	21.88	Sukar	0.693	Signifikan

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 31.00

Simpang Baku= 7.47

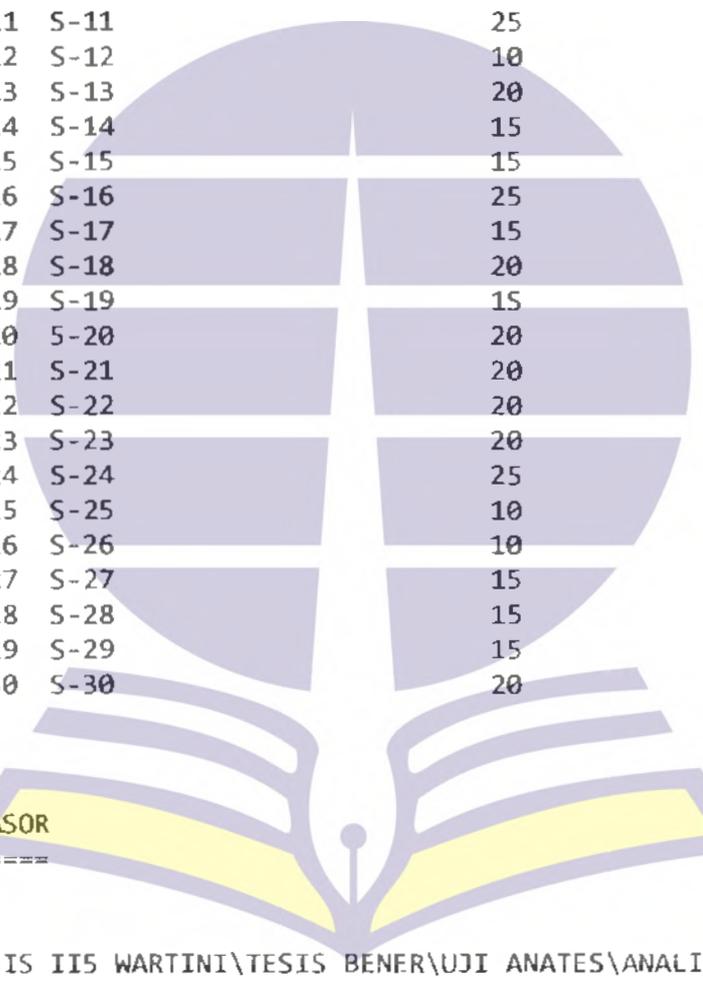
KorelasiXY= 0.26

Reliabilitas Tes= 0.42

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL PRETEST KELAS KONTROL.AUR

PRETEST KELAS KONTROL

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	S-1	15	10	25
2	2	S-2	15	10	25
3	3	S-3	30	15	45
4	4	S-4	10	15	25
5	5	S-5	30	15	45
6	6	S-6	25	20	45
7	7	S-7	15	10	25
8	8	S-8	20	15	35
9	9	S-9	15	15	30
10	10	S-10	10	15	25
11	11	S-11	25	10	35
12	12	S-12	10	15	25
13	13	S-13	20	15	35
14	14	S-14	15	15	30
15	15	S-15	15	10	25
16	16	S-16	25	15	40
17	17	S-17	15	10	25
18	18	S-18	20	15	35
19	19	S-19	15	10	25
20	20	S-20	20	5	25
21	21	S-21	20	10	30
22	22	S-22	20	10	30
23	23	S-23	20	15	35
24	24	S-24	25	20	45
25	25	S-25	10	15	25
26	26	S-26	10	5	15
27	27	S-27	15	15	30
28	28	S-28	15	15	30
29	29	S-29	15	15	30
30	30	S-30	20	15	35



KELOMPOK UNGGUL & ASOR

=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: E:\TESIS II5 WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL PRETEST KELAS KONTROL.AUR

No Urt			1	2	3	4	5	
			1	2	3	4	5	
1	3	S-3	45	10	10	10	5	10
2	5	S-5	45	10	10	10	5	10
3	6	S-6	45	10	10	5	10	10
4	24	S-24	45	10	10	5	10	10
5	16	S-16	40	10	10	10	5	5
6	8	S-8	35	10	10	5	5	5
7	11	S-11	35	20	5	0	5	5

PRETEST KELAS KONTROL

8	13	S-13	35	10	10	5	5	5
	Rata2 Skor			11.25	9.38	6.25	6.25	7.50
	Simpang Baku			3.54	1.77	3.54	2.31	2.67

Kelompok Asor

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL PRETEST KELAS KONTROL.AUR

				1	2	3	4	5
No Urt				1	2	3	4	5
1	10	S-10	25	5	10	0	5	5
2	12	S-12	25	5	10	0	5	5
3	15	S-15	25	5	5	0	5	10
4	17	S-17	25	5	5	5	5	5
5	19	S-19	25	5	5	0	5	10
6	20	S-20	25	10	5	5	0	5
7	25	S-25	25	5	10	5	5	0
8	26	S-26	15	5	0	5	5	0
	Rata2 Skor			5.63	6.25	2.50	4.38	5.00
	Simpang Baku			1.77	3.54	2.67	1.77	3.78

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 30

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 5

Un: Unggul; AS: Asor; SB: Simpang Baku

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL PRETEST KELAS KONTROL.AUR

No	No Btr Asli	Rata2Un	Rata2As	Beda	SB Un	SB As	SB Gab	t	DP(%)
1	1	11.25	5.63	5.63	3.54	1.77	1.40	4.02	28.13
2	2	9.38	6.25	3.13	1.77	3.54	1.40	2.24	15.63
3	3	6.25	2.50	3.75	3.54	2.67	1.57	2.39	18.75
4	4	6.25	4.38	1.88	2.31	1.77	1.03	1.82	9.38
5	5	7.50	5.00	2.50	2.67	3.78	1.64	1.53	12.50

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL PRETEST KELAS KONTROL.AUR

PRETEST KELAS KONTROL

No Butir Baru	No Butir Asli	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	42.19	Sedang
2	2	39.06	Sedang
3	3	21.88	Sukar
4	4	26.56	Sukar
5	5	31.25	Sedang

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL PRETEST KELAS KONTROL.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.490	-
2	2	0.590	Signifikan
3	3	0.479	-
4	4	0.490	-
5	5	0.580	Signifikan

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagaai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

REKAP ANALISIS BUTIR

=====

Rata2= 31.00

Simpang Baku= 7.47

KorelasiXY= 0.26

Reliabilitas Tes= 0.42

Butir Soal= 5

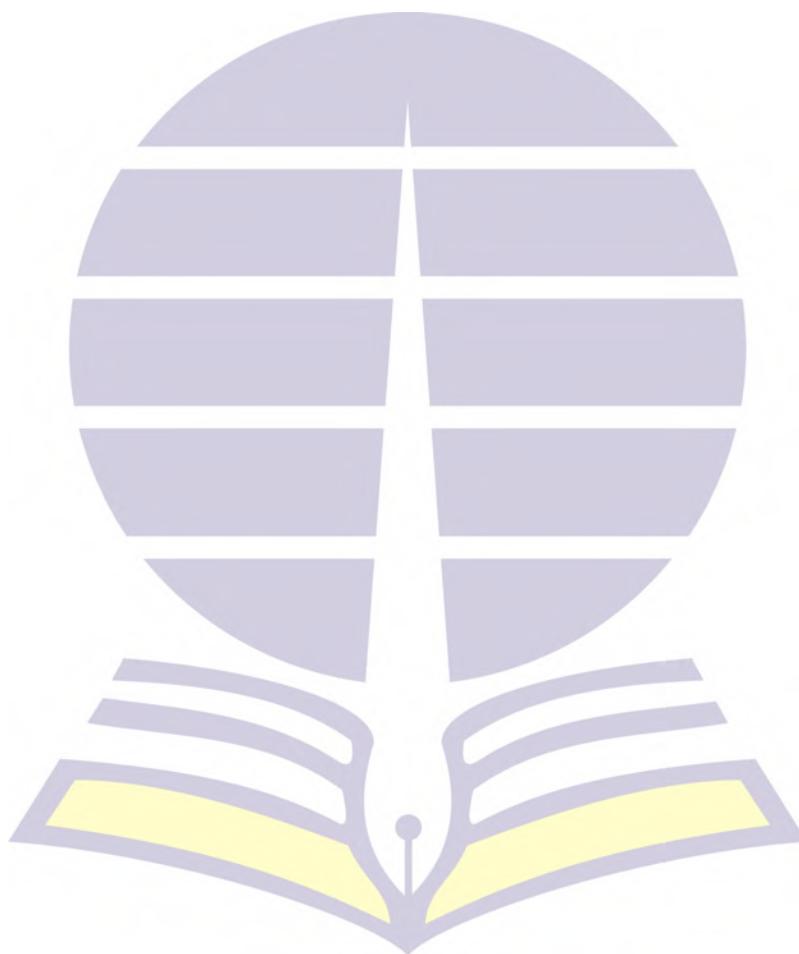
Jumlah Subyek= 30

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL PRETEST

PRETEST KELAS KONTROL

KELAS KONTROL .AUR

No	No Btr Asli	T	DP(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	4.02	28.13	Sedang	0.490	-
2	2	2.24	15.63	Sedang	0.590	Signifikan
3	3	2.39	18.75	Sukar	0.479	-
4	4	1.82	9.38	Sukar	0.490	-
5	5	1.53	12.50	Sedang	0.580	Signifikan



ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN

SKOR DATA DIBOBOT

=====

Jumlah Subyek = 30

Butir soal = 5

Bobot utk jwban benar = 1

Bobot utk jwban salah = 0

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\ANALISIS SOAL\DULU\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No Urt	No Subyek	Kode>Nama	Benar	Salah	Kosong	Skr Asli	Skr Bobot
1	1	S-1	3	2	0	3	3
2	2	S-2	2	3	0	2	2
3	3	S-3	5	0	0	5	5
4	4	S-4	5	0	0	5	5
5	5	S-5	4	1	0	4	4
6	6	S-6	4	1	0	4	4
7	7	S-7	3	2	0	3	3
8	8	S-8	4	1	0	4	4
9	9	S-9	5	0	0	5	5
10	10	S-10	3	2	0	3	3
11	11	S-11	5	0	0	5	5
12	12	S-12	4	1	0	4	4
13	13	S-13	5	0	0	5	5
14	14	S-14	3	2	0	3	3
15	15	S-15	3	2	0	3	3
16	16	S-16	4	1	0	4	4
17	17	S-17	4	1	0	4	4
18	18	S-18	2	3	0	2	2
19	19	S-19	5	0	0	5	5
20	20	S-20	3	2	0	3	3
21	21	S-21	4	1	0	4	4
22	22	S-22	4	1	0	4	4
23	23	S-23	4	1	0	4	4
24	24	S-24	4	1	0	4	4
25	25	S-25	4	1	0	4	4
26	26	S-26	2	3	0	2	2
27	27	S-27	2	3	0	2	2
28	28	S-28	3	2	0	3	3
29	29	S-29	3	2	0	3	3
30	30	S-30	3	2	0	3	3

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 3.63

Simpang Baku= 0.96

KorelasiXY= NAN

Reliabilitas Tes= NAN

ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\ANALISIS SOAL\DULU\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AJR

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	S-1	1	2	3
2	2	S-2	0	2	2
3	3	S-3	3	2	5
4	4	S-4	3	2	5
5	5	S-5	2	2	4
6	6	S-6	2	2	4
7	7	S-7	1	2	3
8	8	S-8	2	2	4
9	9	S-9	3	2	5
10	10	S-10	1	2	3
11	11	S-11	3	2	5
12	12	S-12	2	2	4
13	13	S-13	3	2	5
14	14	S-14	1	2	3
15	15	S-15	1	2	3
16	16	S-16	2	2	4
17	17	S-17	2	2	4
18	18	S-18	0	2	2
19	19	S-19	3	2	5
20	20	S-20	1	2	3
21	21	S-21	2	2	4
22	22	S-22	2	2	4
23	23	S-23	2	2	4
24	24	S-24	2	2	4
25	25	S-25	2	2	4
26	26	S-26	0	2	2
27	27	S-27	0	2	2
28	28	S-28	1	2	3
29	29	S-29	1	2	3
30	30	S-30	1	2	3

KELOMPOK UNGGUL & ASOR

Kelompok Unggul

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\ANALISIS SOAL\DULU\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AJR

No.Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
1	3	S-3	5	1	1	1	1	1
2	4	S-4	5	1	1	1	1	1
3	9	S-9	5	1	1	1	1	1
4	11	S-11	5	1	1	1	1	1
5	13	S-13	5	1	1	1	1	1

ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN

6	19	S-19	5	1	1	1	1	1
7	5	S-5	4	1	1	1	1	-
8	6	S-6	4	1	1	1	1	-
Jml Jwb Benar				8	8	8	8	6

Kelompok Asor

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\ANALISIS SOAL\DULU\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No.Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
1	20	S-20	3	1	1	-	1	-
2	28	S-28	3	1	1	-	1	-
3	29	S-29	3	-	1	1	1	-
4	30	S-30	3	1	1	-	1	-
5	2	S-2	2	-	1	-	1	-
6	18	S-18	2	-	1	-	1	-
7	26	S-26	2	-	1	-	1	-
8	27	S-27	2	-	1	-	1	-
Jml Jwb Benar				3	8	1	8	0

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 30

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\ANALISIS SOAL\DULU\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	1	8	3	5	62.50
2	2	8	8	0	0.00
3	3	8	1	7	87.50
4	4	8	8	0	0.00
5	5	6	0	6	75.00

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\ANALISIS SOAL\DULU\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN

No Butir Baru	No Butir Asli	Jml Betul	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	25	83.33	Mudah
2	2	30	100.00	Sangat Mudah
3	3	17	56.67	Sedang
4	4	30	100.00	Sangat Mudah
5	5	7	23.33	Sukar

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\ANALISIS SOAL\DULU\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.676	Signifikan
2	2	NAN	NAN
3	3	0.797	Sangat Signifikan
4	4	NAN	NAN
5	5	0.712	Sangat Signifikan

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagaai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

KUALITAS PENGECOH

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\ANALISIS SOAL\DULU\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	*
1	1	0
2	2	0

ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN

3	3	0
4	4	0
5	5	0

Keterangan:

- **** : Kunci Jawaban
++ : Sangat Baik
+ : Baik
- : Kurang Baik
-- : Buruk
--- : Sangat Buruk

REKAP ANALISIS BUTIR

Rata2= 3.63
 Simpang Baku= 0.96
 KorelasiXY= NAN
 Reliabilitas Tes= NAN
 Butir Soal= 5
 Jumlah Subyek= 30
 Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\ANALISIS SOAL\DULU\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

Btr Baru	Btr Asli	D.Pembeda(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	62.50	Mudah	0.676	Signifikan
2	2	0.00	Sangat Mudah	NAN	NAN
3	3	87.50	Sedang	0.797	Sangat Signifikan
4	4	0.00	Sangat Mudah	NAN	NAN
5	5	75.00	Sukar	0.712	Sangat Signifikan

RELIABILITAS TES

Rata2= 88.33
 Simpang Baku= 10.45
 KorelasiXY= 0.82
 Reliabilitas Tes= 0.90
 Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	S-1	55	35	90
2	2	S-2	45	25	70
3	3	S-3	60	40	100
4	4	S-4	55	40	95
5	5	S-5	55	40	95

ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN

6	6	S-6	55	40	95
7	7	S-7	45	25	70
8	8	S-8	55	35	90
9	9	S-9	60	40	100
10	10	S-10	50	30	80
11	11	S-11	60	40	100
12	12	S-12	50	30	80
13	13	S-13	55	35	90
14	14	S-14	45	25	70
15	15	S-15	50	35	85
16	16	S-16	60	35	95
17	17	S-17	60	40	100
18	18	S-18	50	25	75
19	19	S-19	60	40	100
20	20	S-20	55	30	85
21	21	S-21	55	40	95
22	22	S-22	55	40	95
23	23	S-23	55	40	95
24	24	S-24	60	40	100
25	25	S-25	55	40	95
26	26	S-26	40	25	65
27	27	S-27	50	30	80
28	28	S-28	55	30	85
29	29	S-29	50	35	85
30	30	S-30	55	35	90

KELOMPOK UNGGUL & ASOR

=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
				1	2	3	4	5
1	3	S-3	100	20	20	20	20	20
2	9	S-9	100	20	20	20	20	20
3	11	S-11	100	20	20	20	20	20
4	17	S-17	100	20	20	20	20	20
5	19	S-19	100	20	20	20	20	20
6	24	S-24	100	20	20	20	20	20
7	4	S-4	95	20	20	15	20	20
8	5	S-5	95	20	20	15	20	20
Rata2 Skor				20.00	20.00	18.75	20.00	
Simpang Baku				0.00	0.00	2.31	0.00	0.00

ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN

Kelompok Asor

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
				1	2	3	4	5
1	10	S-10	80	20	15	15	15	15
2	12	S-12	80	20	15	15	15	15
3	27	S-27	80	15	10	15	20	20
4	18	S-18	75	15	10	15	15	20
5	2	S-2	70	15	15	15	10	15
6	7	S-7	70	20	10	10	15	15
7	14	S-14	70	20	10	10	15	15
8	26	S-26	65	10	10	15	15	15
Rata2 Skor				16.88	11.88	13.75	15.00	
Simpang Baku				3.72	2.59	2.31	2.67	2.31

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 30

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 5

Un: Unggul; AS: Asor; SB: Simpang Baku

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No	No Btr Asli	Rata2Un	Rata2As	Beda	SB Un	SB As	SB Gab	t	DP(%)
1	1	20.00	16.88	3.13	0.00	3.72	1.32	2.38	15.63
2	2	20.00	11.88	8.13	0.00	2.59	0.91	8.88	40.63
3	3	18.75	13.75	5.00	2.31	2.31	1.16	4.32	25.00
4	4	20.00	15.00	5.00	0.00	2.67	0.94	5.29	25.00
5	5	20.00	16.25	3.75	0.00	2.31	0.82	4.58	18.75

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	92.19	Sangat Mudah
2	2	79.69	Mudah
3	3	81.25	Mudah

ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN

4	4	87.50	Sangat Mudah
5	5	90.63	Sangat Mudah

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.613	Signifikan
2	2	0.809	Sangat Signifikan
3	3	0.705	Signifikan
4	4	0.752	Sangat Signifikan
5	5	0.754	Sangat Signifikan

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

REKAP ANALISIS BUTIR

=====

Rata2= 88.33

Simpang Baku= 10.45

KorelasiXY= 0.82

Reliabilitas Tes= 0.90

Butir Soal= 5

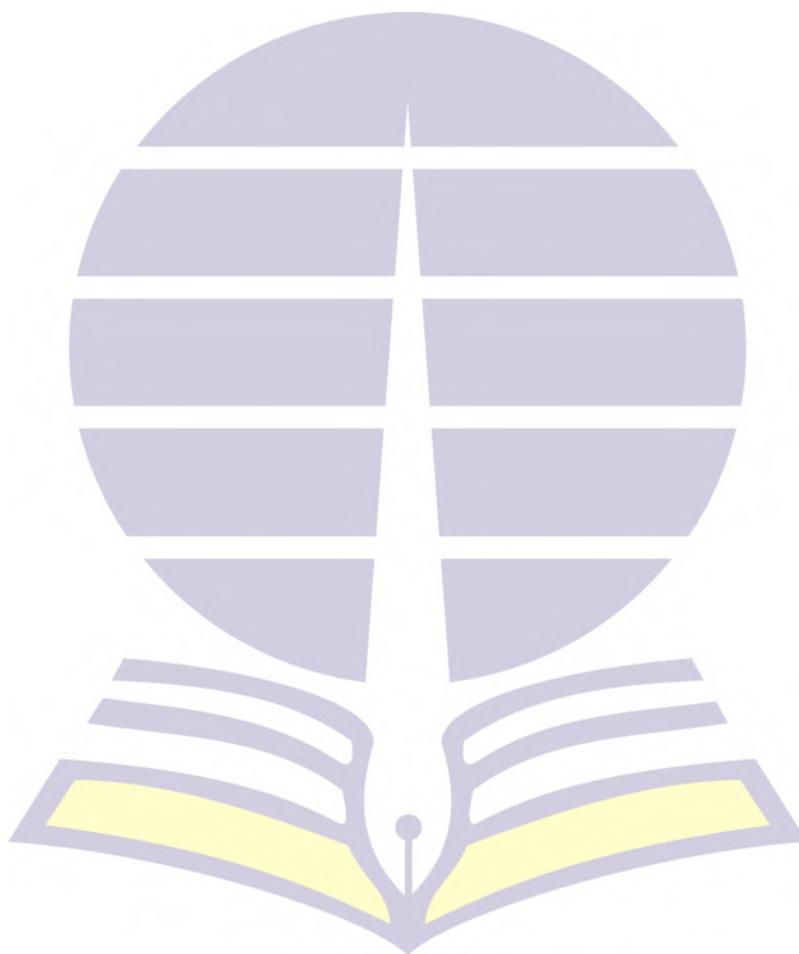
Jumlah Subyek= 30

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN.AUR

No	No Btr Asli	T	DP(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	2.38	15.63	Sangat Mudah	0.613	Signifikan
2	2	8.88	40.63	Mudah	0.809	Sangat Signifikan

ANALISIS SOAL POSTTEST EKSPERIMEN

3	3	4.32	25.00	Mudah	0.705	Signifikan
4	4	5.29	25.00	Sangat Mudah	0.752	Sangat Signifikan
5	5	4.58	18.75	Sangat Mudah	0.754	Sangat Signifikan



ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL

RELIABILITAS TES

=====

Rata2= 78.83

Simpang Baku= 11.72

KorelasiXY= 0.37

Reliabilitas Tes= 0.54

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST
KELAS KONTROL.AUR

No.Urut	No. Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	S-1	45	35	80
2	2	S-2	40	40	80
3	3	S-3	40	25	65
4	4	S-4	45	20	65
5	5	S-5	35	30	65
6	6	S-6	40	40	80
7	7	S-7	50	30	80
8	8	S-8	45	30	75
9	9	S-9	55	40	95
10	10	S-10	40	40	80
11	11	S-11	40	20	60
12	12	S-12	45	30	75
13	13	S-13	50	35	85
14	14	S-14	60	40	100
15	15	S-15	45	35	80
16	16	S-16	50	20	70
17	17	S-17	60	40	100
18	18	S-18	55	35	90
19	19	S-19	40	35	75
20	20	S-20	45	25	70
21	21	S-21	55	40	95
22	22	S-22	45	35	80
23	23	S-23	55	40	95
24	24	S-24	60	40	100
25	25	S-25	35	25	60
26	26	S-26	35	35	70
27	27	S-27	40	35	75
28	28	S-28	45	30	75
29	29	S-29	50	25	75
30	30	S-30	40	30	70

KELOMPOK UNGGUL & ASOR

=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST
KELAS KONTROL.AUR

ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL

No Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
				1	2	3	4	5
1	14	S-14	100	20	20	20	20	20
2	17	S-17	100	20	20	20	20	20
3	24	S-24	100	20	20	20	20	20
4	9	S-9	95	20	20	15	20	20
5	21	S-21	95	20	20	15	20	20
6	23	S-23	95	20	20	15	20	20
7	18	S-18	90	20	15	15	20	20
8	13	S-13	85	20	15	10	20	20
Rata2 Skor				20.00	18.75	16.25	20.00	
Simpang Baku				0.00	2.31	3.54	0.00	0.00

20.00

Kelompok Asor

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No Urut	No Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5
				1	2	3	4	5
1	20	S-20	70	15	15	15	10	15
2	26	S-26	70	10	15	15	20	10
3	30	S-30	70	15	15	15	15	10
4	3	S-3	65	15	10	10	15	15
5	4	S-4	65	15	10	10	10	20
6	5	S-5	65	10	10	15	20	10
7	11	S-11	60	15	10	10	10	15
8	25	S-25	60	15	10	10	15	10
Rata2 Skor				13.75	11.88	12.50	14.38	
Simpang Baku				2.31	2.59	2.67	4.17	3.72

13.13

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 30

Klp atas/bawah(n)= 8

Butir Soal= 5

Un: Unggul; AS: Asor; SB: Simpang Baku

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No	No Btr Asli	Rata2Un	Rata2As	Beda	SB Un	SB As	SB Gab	t	DP(%)
1	1	20.00	13.75	6.25	0.00	2.31	0.82	7.64	31.25
2	2	18.75	11.88	6.88	2.31	2.59	1.23	5.60	34.38
3	3	16.25	12.50	3.75	3.54	2.67	1.57	2.39	18.75
4	4	20.00	14.38	5.63	0.00	4.17	1.48	3.81	28.13

ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL

5 5 20.00 13.13 6.88 0.00 3.72 1.32 5.23 34.38

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST
KELAS KONTROL.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	84.38	Mudah
2	2	76.56	Mudah
3	3	71.88	Mudah
4	4	85.94	Sangat Mudah
5	5	82.81	Mudah

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 5

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST
KELAS KONTROL.AUR

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	0.778	Sangat Signifikan
2	2	0.841	Sangat Signifikan
3	3	0.693	Signifikan
4	4	0.609	Signifikan
5	5	0.540	-

Catatan: Batas signifikansi koefisien korelasi sebagaai berikut:

df (N-2)	P=0,05	P=0,01	df (N-2)	P=0,05	P=0,01
10	0,576	0,708	60	0,250	0,325
15	0,482	0,606	70	0,233	0,302
20	0,423	0,549	80	0,217	0,283
25	0,381	0,496	90	0,205	0,267
30	0,349	0,449	100	0,195	0,254
40	0,304	0,393	125	0,174	0,228
50	0,273	0,354	>150	0,159	0,208

Bila koefisien = 0,000 berarti tidak dapat dihitung.

ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL

REKAP ANALISIS BUTIR

=====

Rata2= 78.83

Simpang Baku= 11.72

KorelasiXY= 0.37

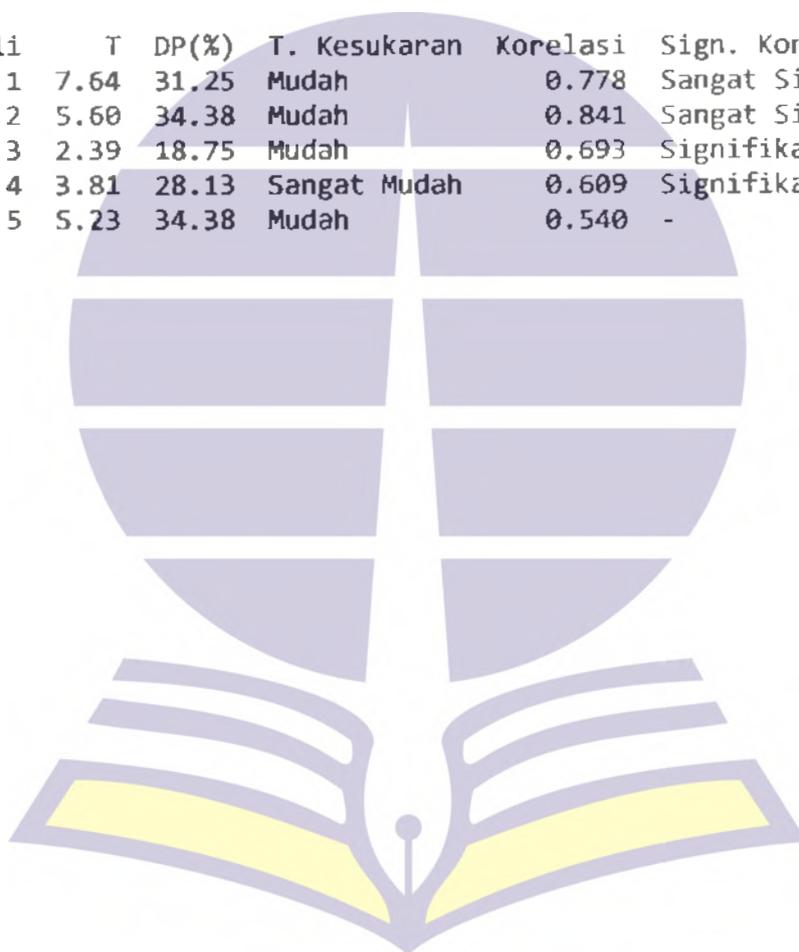
Reliabilitas Tes= 0.54

Butir Soal= 5

Jumlah Subyek= 30

Nama berkas: E:\TESIS IIS WARTINI\TESIS BENER\UJI ANATES\ANALISIS SOAL POSTTEST KELAS KONTROL.AUR

No	No Btr Asli	T	DP(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	7.64	31.25	Mudah	0.778	Sangat Signifikan
2	2	5.60	34.38	Mudah	0.841	Sangat Signifikan
3	3	2.39	18.75	Mudah	0.693	Signifikan
4	4	3.81	28.13	Sangat Mudah	0.609	Signifikan
5	5	5.23	34.38	Mudah	0.540	-



Gambar Kegiatan Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media Visual
Mengamati media visual



Siswa duduk secara berkelompok



Ketua kelompok menjelaskan materi pembelajaran dan anggota kelompok menyimak materi



Siswa Membentuk Bola Pertanyaan



Contoh Bola Pertanyaan

NAMA	Rizky R
PERTANYAAN	Apa saja Peranan Indonesia dalam bidang Ekowisata?
JAWABAN	<p>Nadine</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan pariwisata Indonesia dengan wisata alam - Tourism contribute to economic development of Indonesia

Melempar bola pertanyaan



Melakukan diskusi kelompok



Mempresentasikan hasil diskusi



Menanggapi hasil diskusi



08 Maret 2017

Nomor : 331/UN31.32/LL/2017
 Hal : Permohonan izin mengadakan
 Studi Lapangan/observasi

Yth. Kepala SDN Dayeuhkolot 04
 di Kabupaten Bandung

Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Program Magister Pendidikan Dasar Program Pasca Sarjana Universitas Terbuka (UT).

Nama : Iis Wartini
 NIM : 500581269
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Jenjang : Magister
 Maksud : Studi Lapangan/Observasi
 Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuan Saudara untuk memberi izin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data penelitian pada lembaga yang Saudara pimpin sebagai bahan penulisan tesis (S2). Untuk itu kami mohon kesediaan Saudara dapat memberikan data dan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan bantuan Saudara, kami ucapkan terimakasih.



Kepala,

Dra/Dina Thaib, M. Ed.

NIP 195901261986032002