

## Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Kemandirian dan Prestasi Belajar Menghitung Jarak, Waktu, dan Kecepatan pada Siswa Kelas V

Marsanto\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri 1 Gunungsari, Wonogiri, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>marsantohafiz@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini berdasarkan atas kondisi nyata rendahnya kemandirian dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Gunungsari, khususnya pada mata pelajaran Matematika dengan materi menghitung jarak, waktu, dan kecepatan dan guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang tepat serta cenderung membosankan bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan: (1) Proses pembelajaran model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa dalam menghitung jarak, waktu, dan kecepatan pada siswa kelas V, (2) Peningkatan kemandirian siswa dalam belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan setelah dilakukan pembelajaran model *Snowball Throwing* pada siswa kelas V, (3) Peningkatan prestasi siswa dalam belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan setelah dilakukan pembelajaran model *Snowball Throwing* pada siswa kelas V. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Prosedur dalam setiap siklus mencakup langkah-langkah: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Hasil penelitian ini adalah ini adalah dengan adanya pembelajaran metode snowball throwing, terdapat peningkatan proses pembelajaran yang ditandai dari 4 siswa yang antusias pada prasiklus menjadi 7 siswa pada siklus I, dan meningkat menjadi 9 siswa pada siklus II, adanya peningkatan kemandirian siswa, serta adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran yang baik, pada guru maupun siswa.

**Kata kunci:** *Kemandirian, Prestasi Belajar Matematika, Snowball Throwing*

### *Implementation of the Snowball Throwing Learning Model to Increase the Independence and Learning Achievement of Calculating Distance, Time, and Speed in Class V Student*

#### *Abstract*

*This research is based on the real condition of the low independence and learning achievement of grade V SD Negeri 1 Gunungsari students, especially in Mathematics with the material of calculating distance, time and speed and teachers who have not used the right learning model and tend to be boring for students. The purpose of this research is to describe: (1) The learning process of the Snowball Throwing model can increase the independence and learning achievement of students in calculating distance, time, and speed in class V students, (2) Increasing the independence of students in learning to calculate distance, time, and speed after The learning of the Snowball Throwing model was carried out in class V students, (3) Increasing student achievement in learning to calculate distance, time, and speed after learning the Snowball Throwing model for class V students. To achieve this goal, this study was conducted in two cycles and each each cycle consists of three meetings. The procedure in each cycle includes the following steps: 1) planning, 2) implementation, 3) observation, 4) reflection. The result of this research is that with the learning of the snowball throwing method, there is an increase in the learning process which is marked from 4 enthusiastic students in pre-cycle to 7 students in cycle I, and increasing to 9 students in cycle II, an increase in student independence, and an increase student achievement. There is an increase in the quality of the learning process, both for teachers and students.*

**Keywords:** *Independence, Mathematics Learning Achievement, Snowball Throwing*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan banyak dihambat oleh berbagai masalah, salah satu masalah yang dekat dengan hal tersebut adalah hasil belajar siswa. Keberhasilan belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor[1],

yang pada garis besarnya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu faktor dari dalam diri siswa (*internal*) dan faktor dari luar diri siswa (*eksternal*). Faktor dari dalam diri siswa adalah faktor yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar. Hal tersebut dapat dimengerti karena siswa merupakan subyek utama yang menjadi sasaran dalam proses belajar. Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman belajar dan latihan.

Setiap anak memiliki kemampuan berbeda-beda dalam menyerap pelajaran yang mereka dapatkan dari guru. Dalam hal ini peran seorang guru sangat penting agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan timbul rasa suka terhadap pelajaran yang diberikan karena dengan menyukai pelajaran yang diberikan maka siswa akan selalu ingin belajar pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut[2]. Oleh karena itu guru harus dapat menimbulkan belajar mandiri yang tinggi untuk belajar bagi siswa dan tanpa merasa terpaksa. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya[3].

Masalah umum yang ditemui guru adalah kesulitan untuk mencapai tujuannya. Tujuan yang dimaksud adalah tujuan yang diharapkan seorang guru secara pribadi saat dia mengajar[4]. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor di sekitar guru yang mempengaruhinya. Dalam segi siswa, tentu banyak hal yang dapat terjadi, misalnya saja, siswa tidak memperhatikan dalam kelas, siswa tidak mengerjakan tugas sesuai harapan, siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran yang diajarkan sehingga mengobrol dengan teman, siswa terlalu terkonsentrasi pada hal lain/ pelajaran lain. Semua ini akan mempengaruhi hasil pembelajaran, yang akan sulit tercapai sepenuhnya sesuai harapan.

Proses pembelajaran di SD Negeri I Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri, khususnya siswa Kelas V dalam pembelajaran menghitung jarak, waktu, dan kecepatan juga belum sepenuhnya dilakukan dengan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kegagalan prestasi belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan mencapai 70%. Hal itu ditandai oleh KKM yang dicapai hanya 30 %. Sebagai gambaran lain, siswa kelas V berjumlah 10 siswa, siswa yang mendapat nilai di atas KKM 70 baru 3 siswa atau 30%, sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM 70 adalah 7 siswa atau 70%.

Penelitian yang relevan : Pembelajaran matematika melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa[5], [6]. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata komponen aktivitas klasikal siswa sebesar 57,83 dengan persentase siswa aktif 39,13% (kategori cukup aktif) dan siklus II komponen aktivitas klasikal siswa mengalami peningkatan sebesar 6,27 sehingga menjadi 64,10 dengan persentase siswa aktif yang juga mengalami peningkatan sebesar 39,13% sehingga menjadi 78,26% (kategori aktif). Penerapan model *cooperative learning* tipe *Snowball Throwing* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 59,95 dan meningkat sebesar 9,09 sehingga siklus II menjadi 69,04.

Salah satu alternatif yang dapat ditempuh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika adalah melalui pemilihan metode mengajar yang kreatif dan inovatif[7]. Melalui metode yang tepat dapat menarik siswa belajar dengan mandiri dan secara tidak sadar menuntut siswa untuk belajar, sesuai tujuan yang diharapkan akan tercapai. Pencapaian tujuan dalam belajar tidak lepas dari peran siswa yaitu keaktifan siswa dan kemandirian siswa dalam belajar. Makin banyak siswa yang terlibat aktif dalam belajar maka prestasi belajar yang dicapai dimungkinkan makin meningkat. Dalam usaha meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa dapat dilakukan dengan mengadakan inovasi dalam proses pembelajaran, yaitu dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Model pembelajaran ini terdapat suatu proses kebersamaan yang bisa membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang ada. Dalam pembelajaran ini terjadi suatu interaksi antar siswa dalam kelompok dan juga adanya interaksi dengan guru sebagai pengajar.

Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran dapat memberikan efek hasil belajar yang maksimal bagi siswa[8]. Selain itu, penggunaan alat bantu dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran[9]-[11]. Dibentuknya kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran kooperatif maka interaksi antar anggota kelompok menjadi maksimal dan efektif[12], [13], sehingga perbedaan kecepatan dan kemampuan tiap-tiap individu dapat diperkecil. Dengan demikian diharapkan bagi siswa yang mempunyai kecepatan dan kemampuan yang kurang dapat tertolong oleh temannya dalam satu kelompok yang mempunyai kemampuan lebih baik. Siswa yang mempunyai kemampuan sedang akan dapat segera menyesuaikan dalam proses pemahaman materi.

Materi menghitung jarak, waktu, dan kecepatan merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran matematika kelas V. Materi ini dianggap cukup sulit oleh sebagian siswa karena di dalam pengerjaannya dibutuhkan suatu pemahaman. Oleh sebab itu, diperlukan cara yang mudah untuk menyampaikan pembelajaran materi menghitung jarak, waktu, dan kecepatan. Dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* diharapkan mampu meningkatkan kemandirian belajar dan prestasi belajar siswa menghitung jarak, waktu, dan kecepatan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Gunungsari.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri pada siswa kelas V Semester I. Penentuan tempat penelitian mempertimbangkan beberapa hal diantaranya : a) Sekolah memberikan izin untuk dilaksanakan penelitian, b) Pelaksanakan penelitian tidak meninggalkan tugas pokok sebagai guru kelas c) Pelaksanaan penelitian berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Gunungsari yang diharapkan bisa meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

### 2.2. Subjek dan Objek Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Gunungsari Kecamatan Jatisrono Kabupaten Wonogiri Semester I dengan jumlah siswanya 10 terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Karakter siswa yang terdapat di kelas V SD Negeri 1 Gunungsari berbeda-beda. Objek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah kemandirian dan prestasi belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan.

### 2.3. Sumber Data

Data diperoleh dari nilai hasil observasi dan tes siswa kelas V SD Negeri 1 Gunungsari. Hasil observasi diperoleh dari kegiatan pengamatan selama proses pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran dari guru. Hasil tes diperoleh dari siswa pada saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

### 2.4. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik diantaranya:

- Melalui dokumen yaitu mengumpulkan data tingkat kemandirian dan prestasi belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan pada saat belum diadakan tindakan (kondisi awal).
- Observasi yaitu mengumpulkan data dengan mengamati tingkat kemandirian dan prestasi belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan pada setiap siklus.
- Tes yang berupa tes tertulis menghitung jarak, waktu, dan kecepatan pada setiap siklus.
- Teknik Wawancara, teknik ini memungkinkan lebih banyak fleksibilitas dari pada angket, dan oleh sebab itu berguna untuk persoalan-persoalan yang sedang dijajagi daripada yang secara jelas dibatasi dari mula. Teknik wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik wawancara tertstruktur: pewawancara telah menyusun serentetan pertanyaan yang akan diajukan dan mengendalikan percakapan sesuai dengan arah pertanyaan-pertanyaanya.
- Catatan Lapangan, teknik ini sejenis dengan catatan anekdot, tetapi mencakup kesan dan penafsiran subyektif. Deskripsi boleh mencakup referensi misalnya pelajaran yang lebih baik, perilaku kurang perhatian, pertengkaran picik, kecerobohan, yang tidak disadari oleh guru atau pimpinan terkait. Seperti halnya catatan anekdot, perhatian diarahkan pada persoalan yang dianggap menarik untuk memulainya.

Untuk memperoleh data diperlukan alat-alat pengumpulan data berupa:

- Dokumen yang berupa catatan tentang kemandirian dan prestasi belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan pada kondisi awal.
- Penelitian ini menggunakan observasi berstruktur. Kegiatan pengamatan telah diatur dan dibatasi dengan indikator-indikator kemandirian belajar yang telah disusun secara sistematis. Teknik observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran, data tentang pelaksanaan pembelajaran guru, dan data tentang kemandirian belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Gunungsari dalam kegiatan pembelajaran menghitung jarak, waktu, dan kecepatan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Observasi/pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh observer/pengamat. Selanjutnya, hasil observasi didiskusikan untuk mengetahui pengaruh tindakan, kendala yang dihadapi atau masalah yang muncul selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan siklus berikutnya.
- Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa butir soal tes tertulis dalam pembelajaran sesuai indikator yang telah disiapkan untuk siswa pada setiap siklusnya.

## 2.5. Validasi Data

Validasi berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi siswa. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber data berasal dari guru kelas, siswa dan teman sejawat sebagai kolaborator. Triangulasi metode yaitu data dari pengumpulan dokumen, hasil observasi dan hasil tes tertulis.

## 2.6. Indikator Kinerja

Pada bagian akhir penelitian tindakan kelas ini, telah ditentukan target sebagai berikut :

### 1. Proses Pembelajaran Siswa

Proses pembelajaran merupakan faktor terpenting dari keberhasilan suatu pembelajaran. Target yang ingin dicapai pada proses pembelajaran adalah pembelajaran yang kurang baik meningkat menjadi Sangat baik. Indikator pembelajaran yang sangat baik adalah minimal 76% siswa mempunyai antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Angka tersebut didapatkan dari keterangan rentang antusias proses pembelajaran berikut ini:

Kurang baik : 0-25 %

Baik : 51-75 %

Cukup baik : 26-50 %

Sangat Baik : 76-100 %

### 2. Kemandirian Siswa dalam belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan sebagai berikut :

Target yang diharapkan dalam kemandirian menghitung jarak, waktu, dan kecepatan dari kemandirian rendah pada kondisi awal, meningkat menjadi kemandirian tinggi pada kondisi akhir (akhir siklus II). Indikator kemandirian tinggi bisa diketahui apabila hasil pengamatan selama tindakan memenuhi standar penilaian dalam rentang angka 18-21 (tinggi), nilai tersebut diperoleh dari keterangan rentang penilaian sebagai berikut :

a. Sangat tinggi : 22-25

b. Tinggi : 18-21

c. Sedang : 14- 17

d. Rendah : 10-13

e. Sangat rendah : 5- 9

Kriteria pengamatan untuk mengambil data tentang kemandirian siswa dalam belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan adalah sebagai berikut :

a. Siswa berinisiatif dan memacu diri untuk belajar secara terus menerus,

b. Siswa dituntut tanggung jawab dalam kelas,

c. lebih senang berpartisipasi aktif daripada pasif mendengarkan ceramah dari guru,

d. Memiliki kecenderungan untuk mencapai kemajuan yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar,

e. Siswa belajar dengan penuh percaya diri.

### 3. Prestasi Belajar

Target yang diharapkan dalam prestasi siswa dalam belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan adalah dari nila rata-rata kelas 45% (kurang) pada kondisi awal, pada akhir siklus (akhir siklus II) diharapkan meningkat menjadi: 1) Rata-rata kelas nilai tes minimal 80, 2) Target ketuntasan klasikal mencapai 80% dari KKM 70. Hal-hal yang dinilai dalam hubungan belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan adalah: 1) Menentukan hubungan satuan panjang, 2) Menghitung jarak tempuh jika diketahui kecepatan dan waktu tempuh, 3) Menghitung waktu jika diketahui jarak dan kecepatan, 4) Menghitung kecepatan jika diketahui jarak dan waktu.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dilakukan dalam 3 tahap, yaitu prasiklus, Siklus I dan Siklus II dengan memperhatikan aspek terhadap proses pembelajaran, kemandirian belajar serta prestasi belajar siswa.

### 3.1. Peningkatan Proses Pembelajaran dari prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Permasalahan dalam penelitian ini diawali dari pembelajaran matematika kelas V (lima) materi menghitung jarak, waktu, dan kecepatan pada prasiklus pembelajaran sudah menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* tetapi suasana pembelajaran berlangsung dalam keadaan kurang baik. Siswa cenderung pasif, antusias dalam proses belajar siswa rendah. Siswa yang pandai mendominasi sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik akhirnya hasil belajar yang diperoleh rendah

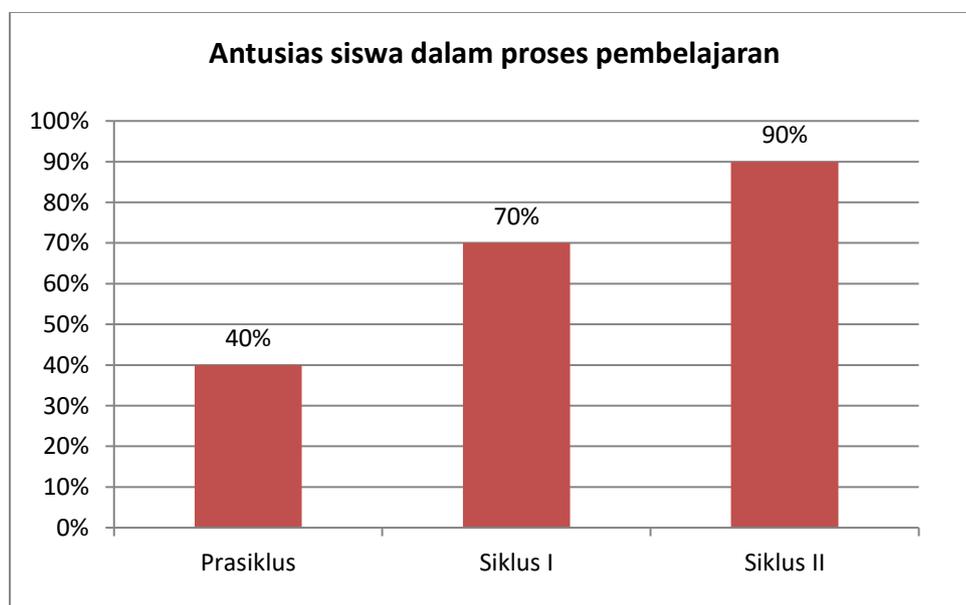
Observasi dilakukan, guru melakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajara *Snowball Throwing* di siklus I setelah menggunakan model ini antusias siswa mulai menunjukkan peningkatan. Antusias siswa mulai membaik mereka mulai merespon pembelajaran. Proses pembelajran dalam diskusi kelompok membuat siswa sangat tertarik. Antusias belajar siswa tinggi, mereka senang dengan pembelajaran dengan menggunakan model *Snowball Throwing*. Hasil belajar yang diperoleh meningkat dari prasiklus sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

Indikator keberhasilan penelitian tidak tercapai pada siklus I meskipun pembelajaran berlangsung dalam keadaan baik sehingga harus dilanjut ke siklus II. Pembelajaran pada siklus II semakin menarik, membuat siswa antusias dan semangat dalam suasana pembelajaran. Antusias belajar siswa sangat tinggi. Pembelajaran sangat hidup, prestasi belajar yang diperoleh sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan proses pembelajaran pada siklus II dalam keadaan yang sangat baik. Peningkatan antusias siswa dalam pembelajaran dari prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat ditunjukkan oleh tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Antusias Siswa dalam Pembelajaran Prasiklus, Siklus I, Siklus II

No	Indikator	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Siswa antusias dalam proses pembelajaran model <i>Snoball Throwing</i>	4	40%	7	70%	9	90%
2	Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran model <i>Snoball Throwing</i>	6	60%	3	30 %	1	10%

Tabel kenaikan antusias siswa prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dibuat dalam grafik persentase kenaikan antusias siswa dalam proses pembelajaran seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Antusias Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Gambar 1 menunjukkan antusias proses pembelajaran prasiklus hanya 40% (cukup baik) atau hanya 4 siswa, meningkat menjadi 70% (baik) atau 7 siswa pada siklus I, dan meningkat yang signifikan menjadi 90% (sangat baik) jumlah siswa menjadi 9 pada siklus II.

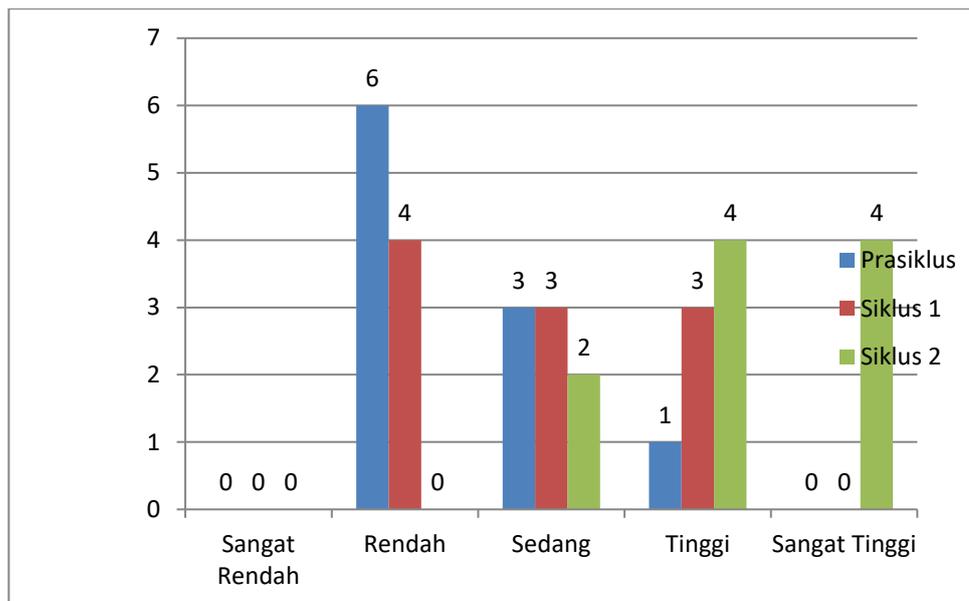
### 3.2. Kemandirian Belajar Prasiklus I, Siklus I dan Siklus II

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung dari keadaan kurang baik pada prasiklus yang ditunjukkan dengan kemandirian belajar siswa yang rendah secara klasikal kemudian meningkat pada siklus I kemandirian belajarnya, kemudian meningkat lagi pada siklus II, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria Kemandirian Siswa	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Rendah	0	0	0
Rendah	6	4	0
Sedang	3	3	2
Tinggi	1	3	4
Sangat Tinggi	0	0	4

Tabel kemandirian prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dibuat grafik seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Pengamatan Kemandirian Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

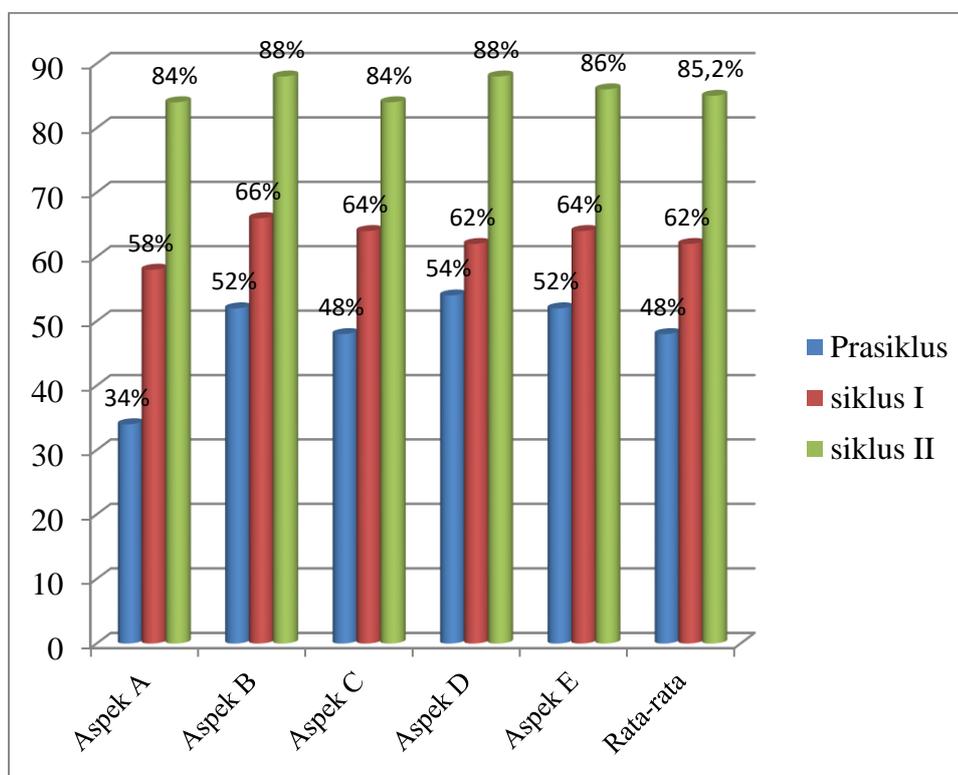
Gambar grafik. 2 menunjukkan kemandirian belajar siswa berdasarkan pengamatan pada prasiklus 6 siswa dengan kriteria rendah, 3 siswa dengan kriteria sedang dan 1 siswa dengan kriteria tinggi. Siklus I terjadi peningkatan kemandirian belajar siswa sehingga 4 siswa berkriteria rendah, 3 siswa berkriteria sedang, dan 3 siswa criteria tinggi. Siklus II terjadi peningkatan kemandirian belajar yang semula 4 siswa berkriteria rendah, menjadi 2 siswa berkriteria sedang. 3 siswa berkriteria sedang berkurang menjadi 2. Semula 3 siswa criteria tinggi meningkat menjadi 4 kriteria tinggi. Semula criteria sangat tinggi tidak ada menjadi 4 siswa criteria sangat tinggi. Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* membuat siswa meningkatkan kemandirian belajar sehingga pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, siswa yang kriteria kemandirian belajarnya rendah masih ada 2 siswa, sedangkan kemandirian tinggi ada 4 siswa dan 4 siswa berkriteria sangat tinggi

Pengamatan kemandirian belajar siswa meliputi 5 aspek dan rata-rata yang juga mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I sampai siklus II. Peningkatannya dapat dijabarkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Aspek dan Rata-Rata Kemandirian Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Kemandirian Siswa	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Siswa berinisiatif dan memacu diri untuk belajar secara terus menerus,	34%	58 %	84%
2	Siswa dituntut tanggung jawab dalam kelas,	52%	66 %	88%
3	lebih senang berpartisipasi aktif daripada pasif mendengarkan ceramah dari guru	48%	64 %	84%
4	Memiliki kecenderungan untuk mencapai kemajuan yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar	54%	62%	88%
5	Siswa belajar dengan penuh percaya diri	52%	64%	86%
	<b>Rata-rata</b>	48%	62 %	85,2%

Berdasarkan tabel 3, dapat digambarkan dengan grafik seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Rekap Prosentase Hasil Pengamatan Kemandirian Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Prosentase kemandirian belajar siswa berdasarkan gambar aspek A prasiklus sebesar 34% meningkat menjadi 58% di siklus I dan meningkat menjadi 84% pada siklus II. Aspek B yaitu prasiklus prosentasenya 52% kemudian meningkat pada siklus I menjadi 66% dan meningkat di siklus II sebesar 88%. Aspek C yaitu prosentase pada prasiklus 48% meningkat menjadi 64% pada siklus I kemudian di siklus II lebih meningkat menjadi 84%. Pengamatan terhadap kemandirian belajar siswa aspek D, kondisi prasiklus menunjukkan prosentase 54% menjadi 63% di siklus I meningkat pada siklus II sebesar 88%. Kemandirian belajar siswa terakhir yang diamati yaitu aspek E prosentase prasiklus sebesar 52% meningkat menjadi 62% di siklus I dan pada siklus II menjadi 86%. Kesimpulan yang diambil setelah pengamatan dari prasiklus sampai siklus II. Terjadi peningkatan prosentase kemandirian belajar siswa secara rata-rata dari prasiklus 48% kriteria sedang meningkat menjadi 62% kriteria tinggi pada siklus I dan di siklus II meningkat menjadi 85,2% kriteria sangat tinggi. Kesimpulan terjadi peningkatan rata-rata kemandirian belajar siswa dari prasiklus sampai siklus II sebesar 37,2.

### 3.3. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Kegiatan akhir pembelajaran adalah evaluasi untuk mengetahui keberhasilan siswa menguasai materi. Evaluasi yang dilakukan dengan tes akhir. Sebanyak 10 tes soal pada prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan dari prasiklus hingga siklus II. Berikut ini tabel 4 yang menunjukkan Prestasi belajar siswa.

Tabel. 4 dapat di buat grafik prestasi belajar seperti pada gambar 4

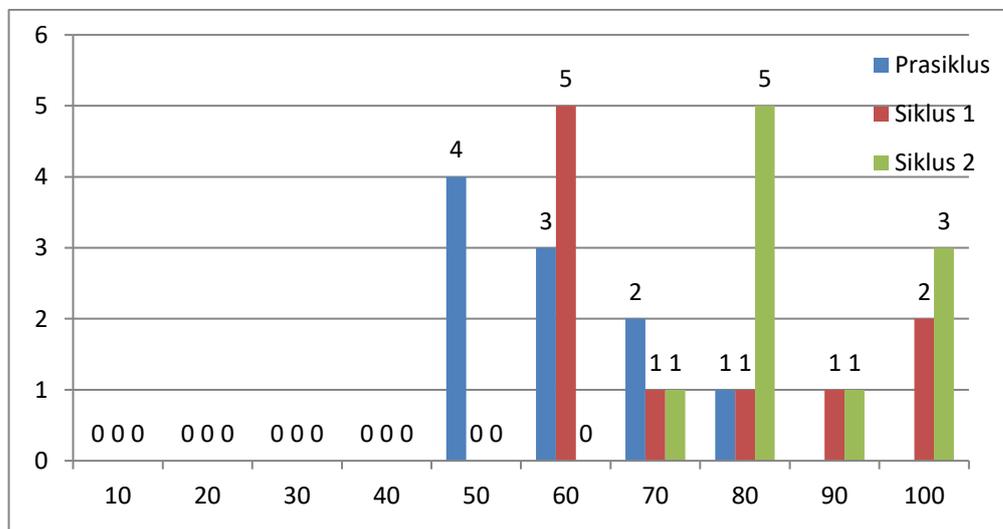
Gambar grafik.4 menunjukkan nilai yang diperoleh siswa dari prasiklus ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Prasiklus siswa yang memperoleh nilai 50 ada 4 siswa, nilai 60 ada 3, nilai 70 ada 2 siswa, nilai 80 ada 1 siswa, tidak ada yang memperoleh nilai 90 dan 100. Peningkatan nilai yang diperoleh siswa terjadi pada siklus I. Siswa yang memperoleh nilai 50 mengalami penurunan tidak ada siswa yang nilainya 50, siswa yang mendapat nilai 60 masih ada 5 siswa. Siswa yang memperoleh nilai 70 ada 1 siswa, yang mendapat nilai 80 ada 1 siswa, yang memperoleh nilai 90 ada 1 siswa, dan nilai 100 ada 2 siswa.

Peningkatan nilai pada siklus II juga terjadi. Siswa yang mendapat nilai paling rendah yaitu 70 sebanyak 1 siswa, nilai 80 meningkat menjadi 5 siswa. Nilai 90 diperoleh 1 siswa sedangkan siswa yang mendapat nilai 100

ada 3 siswa. KKM yang ditetapkan adalah 70 sebagai indikator keberhasilan penelitian ini maka semua siswa sudah dapat terpenuhi di siklus II.

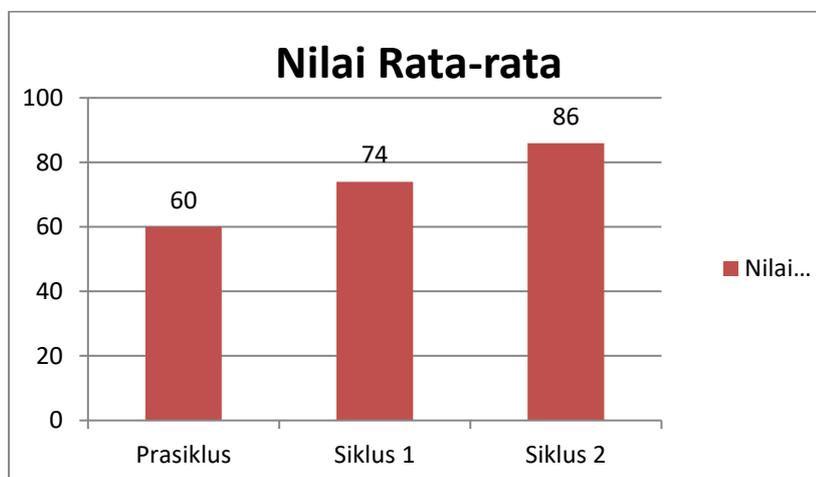
Tabel 4. Prestasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Nilai	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	10	0	0	0
2	20	0	0	0
3	30	0	0	0
4	40	0	0	0
5	50	5	0	0
6	60	3	5	0
7	70	2	1	1
8	80	1	1	5
9	90	0	1	1
10	100	0	2	3



Gambar 4. Nilai Prestasi Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

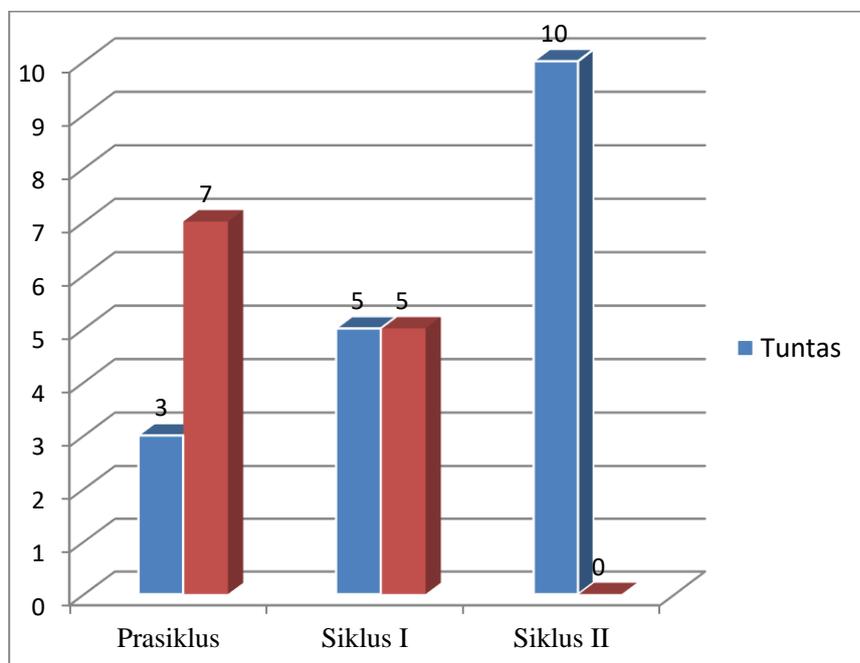
Hasil observasi menunjukkan terjadinya peningkatan nilai rata-rata dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan terjadi karena penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang diminati siswa dan didukung kemandirian belajar siswa yang tinggi pada saat pembelajaran. Gambar grafik peningkatan nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa dapat ditunjukkan oleh gambar 5.



Gambar 5. Peningkatan Nilai Rata-rata Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Gambar grafik.5 menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada saat prasiklus sebesar 60,00 dengan kriteria kurang meningkat menjadi 74 kriteria baik pada siklus I dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 86 dengan kriteria baik. Peningkatan dari prasiklus hingga siklus II sebesar 26,00.

Hasil belajar siswa berhubungan dengan ketuntasan siswa baik secara individu maupun klasikal. KKM yang ditetapkan yaitu nilai 70. Gambar 6 menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal siswa.



Gambar 6. Peningkatan Ketuntasan Klasikal Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Gambar Grafik 6 menunjukkan ketuntasan siswa secara klasikal sebagai dasar adanya permasalahan pada prasiklus kemudian menerapkan model *Snowball Throwing* sebagai solusi sehingga ketuntasan secara klasikal dapat tercapai di siklus II. Berdasarkan gambar grafik, siswa yang tuntas pada prasiklus hanya 3 kemudian yang tidak tuntas ada 7. Siklus I terjadi peningkatan yang tuntas ada 5 siswa, yang tidak tuntas ada 5 siswa. Peningkatan yang lebih terjadi pada siklus II yaitu semua siswa tuntas atau 10 siswa tuntas. Peningkatan ketuntasan yang terjadi dari prasiklus 7 atau 70% siswa menjadi 5 atau 50 % siswa di siklus I dan naik menjadi 10 atau 100% siswa pada siklus II. Peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa dari prasiklus sampai siklus II sebesar 70 %.

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian dari siklus I hingga siklus II, maka dapat dinyatakan bahwa penerapan pembelajaran *Snoball Throwing* dapat meningkatkan Prestasi belajar menghitung jarak, waktu, dan kecepatan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Gunungsari, Kecamatan Jatisrono, Kabupaten Wonogirin secara signifikan.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan merupakan inti dari keseluruhan paper. Dibuat dalam bentuk paragraph, dan tidak dalam bentuk list. Kesimpulan tidak mengulang kalimat yang ada di dalam abstrak.

Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat ditarik simpulan dalam penelitian tindakan kelas ini bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran materi menghitung jarak, waktu, dan kecepatan setelah diterapkan model pembelajaran *Snoball Throwing*, pada siswa kelas V SD Negeri I Gunungsari. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran yang baik, pada guru maupun siswa. Antusias siswa semula hanya cukup baik pada prasiklus meningkat menjadi sangat baik diakhir siklus II. Hasil wawancara antara guru dan siswa menunjukkan, setelah menggunakan model pembelajaran *Snoball Throwing*, siswa mulai merespon pembelajaran yang berlangsung, proses pembelajaran dalam diskusi kelompok membuat siswa sangat tertarik. Siswa merasa senang dengan pembelajarannya. Prestasi belajar yang diperoleh juga meningkat dari prasiklus ke siklus II. Pembelajaran pada siklus II semakin menarik, membuat siswa antusias dan semangat dalam suasana pembelajaran. Selain itu, Terdapat peningkatan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran materi menghitung jarak, waktu, dan kecepatan melalui penerapan model pembelajaran *Snoball Throwing*, pada siswa kelas V SD Negeri I Gunungsari. Hal tersebut terbukti pada peningkatan prosentase

kemandirian belajar siswa secara rata-rata dari prasiklus 48 % kriteria rendah meningkat menjadi 62 % kriteria tinggi pada siklus I dan di siklus II meningkat menjadi 85,20 % kriteria sangat tinggi. Kesimpulan terjadi peningkatan rata-rata kemandirian belajar siswa dari prasiklus sampai siklus II sebesar 37,20 %. Yang terakhir, terdapat peningkatan prestasi belajar siswa materi menghitung jarak, waktu, dan kecepatan melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*, pada siswa kelas V SD Negeri I Gunungsari. Hal tersebut terbukti dari perolehan nilai pada prasiklus siswa yang memperoleh nilai 50 ada 4 siswa, nilai 60 ada 3, nilai 70 ada 2 siswa, nilai 80 ada 1 siswa, tidak ada yang memperoleh nilai 90 dan 100. Peningkatan nilai yang diperoleh siswa terjadi pada siklus I. Siswa yang mendapat nilai 60 masih ada 5 siswa. Siswa yang memperoleh nilai 70 ada 1 siswa, yang mendapat nilai 80 ada 1 siswa, yang memperoleh nilai 90 ada 1 siswa, dan nilai 100 ada 2 siswa. Sedangkan pada siklus II peningkatan yang signifikan 3 siswa mendapat nilai 100, 1 siswa mendapat nilai 90, 5 siswa mendapat nilai 80, dan 1 siswa nilai 70. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada saat prasiklus sebesar 60,00 dengan kriteria kurang meningkat menjadi 74,00 kriteria baik pada siklus I dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 86,00 dengan kriteria baik. Peningkatan dari prasiklus hingga siklus II sebesar 26,00.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. T. Sari, "Self-Efficacy dan Dukungan Keluarga Dalam Keberhasilan Belajar Dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19", *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, vol. 4, no 2, pp127-136, 2020.
- [2] J. Jentoro, N. Yusro, E. Yanuarti, A. Karolina & D. Deriwanto, "Peran Guru PAI dalam Menanamkan Nilai-nilai Islam Wasatiah Siswa", *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, vol. 3, no. 1, pp. 46-58, 2020.
- [3] R. Festiawan, *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*, Universitas Jenderal Soedirman. 2020.
- [4] O. Suhendra, S. Sulistyarni & R. Al Hidayah, "PERAN GURU SEBAGAI MOTIVATOR DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 9, no. 3.
- [5] E. Syahputra, *Snowball throwing tingkatkan minat dan hasil belajar*, Haura Publishing. 2020.
- [6] A. Asmariati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Kinerja Kependidikan (JKK)*, vol. 2, no. 4, pp. 722-745, 2020.
- [7] I. K. Darma, I. G. M. Karma & I. M. A. Santiana, "Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi", In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, Vol. 3, pp. 527-539, 2020.
- [8] Y. I. Kurniawan, A. Rahmawati, N. Chasanah, and A. Hanifa, "Application for determining the modality preference of student learning," in *Journal of Physics: Conference Series*, 2019, vol. 1367, no. 1, pp. 1–11, doi: 10.1088/1742-6596/1367/1/012011.
- [9] F. Y. Al Irsyadi, D. Puspitassari, and Y. I. Kurniawan, "ABAS (Ayo Belajar Sholat) : Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara," *J. Manaj. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 17–28, 2019, doi: 10.34010/jamika.v9i1.1537.
- [10] F. Y. Al Irsyadi, A. P. Priambadha, and Y. I. Kurniawan, "Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV," *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 55–66, 2020, doi: 10.34010/jamika.v10i1.2581.
- [11] F. Y. Al Irsyadi, S. Supriyadi, and Y. I. Kurniawan, "Interactive educational animal identification game for primary schoolchildren with intellectual disability," *Int. J. Adv. Trends Comput. Sci. Eng.*, vol. 8, no. 6, pp. 3058–3064, 2019, doi: 10.30534/ijatcse/2019/64862019.
- [12] M. I. Febyana, "PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DALAM RANGKA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU DI SMP NEGERI 5 TAHUNAN", *Jurnal Andi Djemma Jurnal Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 32-38, 2020.
- [13] M. Marpaung, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Di MIN Medan Tembung", (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara), 2020.