

Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD

Iliyah Wulan Sari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima: 05 Januari 2022

Terbit: 06 Januari 2022

Kata Kunci :

Model Pembelajaran Snowball Throwing

Media Permainan Tebak Gambar

Hasil Belajar

Article Info

Article history:

Accepted: 05 Januari 2022

Publish: 06 Januari 2022

ABSTRAK

Hasil belajar merupakan sebuah prestasi yang dicapai siswa setelah melalui suatu siklus pembelajaran dengan menggabungkan kemampuan intelektual, emosional, dan psikomotorik. Menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai strategi dan media permainan tebak gambar sebagai alat dalam sistem pembelajaran untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Motivasi di balik tinjauan ini adalah untuk memutuskan pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media permainan berspekulasi pada hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 tentang aneka benda di sekitarku kelas III SD. Subyek penelitian melibatkan siswa kelas III SDN Kedung Pandan II Jabon, Sidoarjo. Pada analisis data digunakan uji statistik SPSS, uji *Independent Sample T-Test* yakni pada pretest diketahui $t_{hitung} = 0,789 < t_{tabel} = 1,734$ dengan hasil Sig. 2 tailed $0,440 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Setelah dilakukan treatment, selanjutnya dilakukan posttest yakni diperoleh $t_{hitung} = 4,536 > t_{tabel} = 1,734$ dengan hasil Sig. 2 tailed $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan dari penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Learning results are accomplishments gotten by understudies in the wake of following a learning cycle by consolidating scholarly, passionate, and psychomotor capacities. The Snowball Throwing learning model and picture speculating game media are utilized as techniques and apparatuses in the learning framework to additionally foster understudy learning results. The inspiration driving this audit is to decide the impact of the Snowball Throwing learning model and conjecturing game media on understudy learning results on subject 3 sub-topic 1 with regards to different articles around me in 3rd grade primary school. The subjects of this review were 3rd grade understudies at SDN Kedung Pandan II Jabon, Sidoarjo. In information investigation, SPSS measurable test was utilized, Independent Sample T-Test was utilized, to be specific in the pretest it was realized that $t_{count} = 0.789 < t_{table} = 1.734$ with the consequence of Sig. 2 followed $0.440 > 0.05$ then H_0 is acknowledged and H_a is dismissed, which implies that there is no distinction in understudy learning results in the trial class and the control class. Later the treatment was done, then, at that point, a posttest was completed, which was gotten $t_{count} = 4.536 > t_{table} = 1.734$ with the consequence of Sig. 2 followed $0.000 < 0.05$ then H_0 is dismissed and H_a is acknowledged, which implies that there is a distinction from the utilization of the Snowball Tossing learning model helped by the speculating game media on understudy learning results.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Name of Corresponding Author,

Iliyah Wulan Sari

STKIP PGRI Sidoarjo

Email: iliahwulansari@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang harus ditempuh serta dijalani oleh setiap individu guna mengembangkan potensi juga kemampuan yang ada dalam dirinya, agar memiliki jiwa yang taat, taqwa, dan beriman terhadap Tuhan YME, dan menjadikan pribadi yang kreatif, aktif dan mandiri.

Hal tersebut dapat diperlukan dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari bagi dirinya sendiri maupun lingkungan disekitarnya. Pendidikan termasuk salah satu upaya bangsa untuk mensejahterakan dan mencerdaskan kehidupan masyarakatnya, dan memberikan sepenuhnya hak serta kewajiban yang harus didapatkan bagi setiap individu.

Mulyasa (2013:17) menyatakan bahwa pendidikan merupakan bentuk dari segala upaya untuk menciptakan generasi cemerlang di masa yang akan mendatang, dan salah satu upaya dalam menggarap SDM yang berkualitas dengan mempersiapkan generasi masa kini secara optimal. Hernawan (2014:7.10) menyatakan bahwa pada pendidikan masa depan tentunya diharapkan dapat menumbuhkan generasi penerus yang berkualitas, oleh karena itu terdapat beberapa ciri utama untuk menghasilkan sumber daya yang berkualitas yakni dengan memiliki kemampuan ilmu pengetahuan dan inovasi, kreatif, dan memiliki jiwa sosial yang tinggi.

Sebagai upaya pengembangan SDM yang berkualitas serta kemampuan dan potensi yang ada pada setiap individu, maka tentunya ada beberapa tindakan yang telah dilakukan otoritas publik untuk mencapai tujuan instruktif

yakni, penyediaan sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran, sistem pembelajaran, pengadaan bahan ajar serta buku referensi, serta menyusun dan membuat kurikulum.

Shobirin (2016:11) menyatakan bahwa kurikulum 2013 berbasis pada perkembangan dan kemajuan yang terjadi dalam masyarakat, serta dari segi kompetensi yang dimiliki untuk menghadapi tantangan dimasa yang akan datang, sehingga penyusunan kurikulum 2013 mengacu pada kebudayaan dan karakteristik warga negara Indonesia yang dikembangkan secara integratif, komprehensif, dinamis, akomodatif serta aspiratif. Yunus (2018:20) menyatakan bahwa dalam kurikulum 2013 pembelajaran dilakukan oleh guru dalam ruang lingkup kelas sekolah maupun masyarakat dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan pesan secara langsung sebagai proses pengalaman belajar yang dilakukan oleh setiap siswa. Sehubungan dengan pelaksanaan persekolahan di Indonesia, otoritas publik telah berupaya untuk bekerja pada sifat pengajaran yakni salah satunya melalui pembelajaran.

Shobirin (2016:64) menyatakan bahwa pendekatan ilmiah yang digunakan pada kegiatan pembelajaran pada saat ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dimiliki siswa. Fadlillah (2014:138) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kurikulum saat ini siswa bukanlah sebuah objek melainkan sebuah subjek yang perlu diisi materi dan informasi dalam kegiatan belajar, maka pembelajaran lebih difokuskan dan berpusat pada siswa terutama kemampuan guru dalam mengembangkan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa guna memberikan pengalaman belajar yang nyata.

Namun pada fenomena yang terjadi, seringkali proses pembelajaran yang berlangsung berjalan tidak efisien dan efektif, karena menyita tenaga, waktu, dan biaya. Oleh sebabnya, tujuan belajar belum tercapai secara ideal dan banyaknya siswa tidak paham materi yang diberikan serta banyaknya siswa yang pasif ketika pembelajaran, hal tersebut menimbulkan tidak optimalnya hasil belajar siswa.

Sebagai inovasi guna terciptanya sebuah pembelajaran yang inventif juga bermakna untuk siswa, maka peneliti mencoba untuk menerapkan sebuah model dan strategi di pembelajaran agar lebih menarik dan siswa menjadi lebih aktif serta tanggap, yakni dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* serta media permainan tebak gambar yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam menyelesaikan sebuah permasalahan, mengkomunikasikan, serta meningkatkan kepercayaan diri pada siswa dalam kegiatan pembelajaran (Kadek, 2016:3).

Model pembelajaran *Snowball Throwing* akan memberikan kesan pada siswa, apabila disertai dengan suatu media pembelajaran yang nyata, yakni dengan mempersiapkan beberapa variasi dan inovasi yang menarik, dan kreatif. Hamdayana (2017:158) menyatakan bahwa *Snowball Throwing* merupakan suatu model pembelajaran dengan proses pelaksanaannya melibatkan para

siswa, jadi guru berperan sebagai pengarah dalam hal penyampaian materi dan topik serta untuk menertibkan jalannya kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *Snowball Throwing* akan memberikan kesan kepada siswa, apabila disertai dengan suatu media pembelajaran yang nyata, yakni dengan mempersiapkan beberapa variasi dan inovasi yang menarik, dan kreatif.

Arsyad (2014:25) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai tujuan untuk menyampaikan informasi maupun instruksi yang melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas, sehingga dalam pembelajaran siswa mendapatkan sebuah pengalaman yang berkesan. Arsyad (2014:115) menyatakan bahwa media permainan tebak gambar merupakan suatu kartu bergambar yang dapat terdiri dari beberapa kumpulan gambar hewan, benda, dan lain sebagainya, serta menggunakan ukuran gambar yang sesuai dengan besar kecilnya sebuah kelas atau kelompok yang akan bermain guna sebagai petunjuk dan stimulus bagi siswa untuk dapat memberikan respon yang diharapkan. Astuti dalam Maretha (2017:102) menyatakan bahwa media tebak gambar memiliki beberapa manfaat bagi siswa dalam pembelajaran yakni salah satunya siswa mampu menuntaskan suatu masalah yang masih menjadi misteri dari sebuah gambar.

Berdasarkan data observasi awal yang sudah dilakukan pada siswa kelas III SDN Kedung Pandan II, menunjukkan hasil belajar siswa pada pelajaran tematik tergolong rendah dan tidak bisa dikatakan ideal, dengan kriteria ketuntasan minimal pada pelajaran tematik hanya sedikit dari siswa yang mendapat nilai diatas kkm 40,5% dengan rata-rata nilai 67 dari jumlah total 40 siswa. Ditinjau dari besaran rata-rata nilai yang dicapai siswa yakni memperoleh nilai dibawah kkm. Oleh sebabnya, untuk mencapai tujuan pembelajaran, dibutuhkan sebuah metode/model juga media pembelajaran yang tepat.

Maka penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan memadukan media permainan tebak gambar agar memudahkan siswa untuk lebih paham akan isi materi, menjadikan siswa lebih kreatif, aktif, dan bermakna bagi siswa. Penerapan model dan media pembelajaran ini dapat berpengaruh bagi siswa untuk menyelesaikan sebuah permasalahan secara berkelompok serta berguna untuk melatih kesiapan, kemandirian, tanggungjawab, rasa percaya diri, dan kerjasama antar siswa dalam lingkup kelompok belajar.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif pada penelitian ini tergolong pada penelitian eksperimen, tujuannya untuk mengukur adanya pengaruh dari variabel bebas yaitu model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media permainan tebak gambar (X) terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar siswa (Y).

Dalam penelitian ini menerapkan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Terbagi antara 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, sebelumnya telah diberikan tes awal (*pretest*) sebelum treatment, selanjutnya dua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) setelah treatment. Berikut desain rancangan pada penelitian ini :

Tabel 1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

X = Model Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media Permainan Tebak Gambar

O₁ = Nilai *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai *Post-test* (setelah diberi perlakuan)

Subjek penelitian ini mengambil 20 siswa dari 40 siswa kelas III SDN Kedung Pandan II, Jabon, Sidoarjo. Sampel yang digunakan lebih sedikit dikarenakan masa pandemi yang harus menerapkan protokol kesehatan sesuai anjuran pemerintah. Berikut adalah rincian sampel penelitian ini :

Tabel 2. Sampel Kelas III (Pandemi)

KELAS	JUMLAH
Kontrol (III-A)	10 Siswa
Eksperimen (III-B)	10 Siswa

Beberapa teknik/cara pengumpulan data yang dipakai yakni kegiatan validasi ahli materi dan validasi media yang dilakukan oleh dosen PGSD, digunakan untuk mengukur kesesuaian suatu materi dengan soal tes dan untuk mengukur kelayakan media permainan tebak gambar. Soal tes dilakukan dengan pemberian soal *pretest* dan soal tes *posttest*. Kegiatan kuesioner atau survei di penelitian ini gunanya untuk mengetahui pendapat serta respon pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk alternatif jawaban pada angket respon siswa terdapat 2 jawaban (ya/tidak), sedangkan alternatif jawaban pada validasi materi, dan validasi media terdapat 5 jawaban/skor. Sedangkan untuk instrumen soal tes menggunakan lembar soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh guru, yakni berupa 10 butir pg, dan 5 butir uraian. Tes dilaksanakan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa mulai dari sebelum maupun sesudah perlakuan.

Untuk mengukur uji validitas materi diperoleh dari angket berdasarkan tanggapan atau jawaban para ahli yang berupa skor dengan pengolahan data sebagai berikut :

Tabel 3 Kriteria Hasil Validasi Materi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
85% - 100%	SB
70% - 85%	B
50% - 70%	TB
10% - 50%	STB

Sedangkan, untuk mengukur uji validitas media diperoleh dari angket berdasarkan tanggapan atau jawaban para ahli yang berupa skor dengan pengolahan data sebagai berikut :

Tabel 4 Kualitas Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81,00% - 100%	SB	Sangat layak
61,00% - 80,00%	B	Layak
41,00% - 60,00%	CB	Kurang layak
21,00% - 40,00%	KB	Tidak layak
<20,00%	SKB	Sangat tidak layak

Uji validitas didapatkan dari jumlah seluruh nilai soal *pretest* maupun nilai soal *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan bantuan SPSS 25, yakni jika $r_{xy} > r_{tabel}$ artinya tiap instrument dinyatakan valid. Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ artinya tiap instrument dikatakan tidak valid.

Uji reliabilitas didapatkan setelah melakukan uji validitas dengan menggunakan bantuan SPSS 25 yakni *Alpha Cronbach*, apabila tes yang dilakukan menunjukkan hasil yang konsisten atau tidak berubah-ubah maka dapat dikatakan reliabel, atau Jika $R > r_{tabel}$, maka butir instrument dinyatakan reliabel.

Digunakan uji tingkat kesukaran soal guna menyatakan bahwa pertanyaan yang diujikan kepada siswa tergolong mudah, sedang, atau sulit (sukar). Dengan rentang 0,00-0,30 (sukar), 0,31-0,70 (sedang), 0,71-1,00 (mudah).

Analisis hasil belajar diperoleh dari pretest dan posttest yang sudah guru berikan guna mengetahui hasil perolehan belajar siswa selama pembelajaran dilakukan, dengan rentang nilai 87-100 (A: SB), 73-86 (B: B), 61,72 (C: C), <60 (D: K).

Analisis respon siswa yang digunakan ialah skala guttman yakni dengan jawaban yang tegas artinya responden/siswa cukup memilih jawaban ya atau tidak pada setiap pernyataan maupun pertanyaan.

Analisis pengaruh model dan media pembelajaran guna mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* serta permainan tebak gambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Kedung Pandan II Sidoarjo, menggunakan analisis regresi linier sederhana.

Untuk mengukur uji normalitas dilakukan perhitungan antara nilai *pretest* serta nilai *posttest* di kelas kontrol ataupun di kelas eksperimen dengan memakai bantuan SPSS 25. Untuk uji normalitas, digunakan uji Kolmogorof-Smirnov yakni jika Sig. > 0,05 artinya data berdistribusi normal.

Penghitungan uji homogenitas didapatkan dari perolehan hasil *pretest* serta *posttest* di kelas kontrol ataupun di kelas eksperimen menggunakan bantuan SPSS 25. Uji homogenitas dilakukan dengan one way anova, yakni apabila Sig. > 0,05 artinya data dikatakan homogen.

Hasil uji statistik dilakukan uji t-test (*Independent-Sampel T Test*) guna mengetahui apakah implementasi pembelajaran dengan model *snowball throwing* dan permainan tebak gambar berpengaruh atau tidak tanpa menggunakan model maupun media pembelajaran. Yang selanjutnya ialah merumuskan hasil statistik dengan bantuan SPSS 25.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Merujuk dari rumusan masalah yang peneliti gunakan didapati hasil penelitian yang telah dikalkulasikan, dengan begitu rumusan masalah yang digunakan, yakni 1) pengaruh model & media pembelajaran, 2) hasil belajar siswa, 3) respon/pendapat siswa setelah treatment. Berikut ini pemaparan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan didapatkan :

Pengaruh model dan media pembelajaran digunakan analisis regresi dan uji t-test :
Analisis Regresi Linier Sederhana :

Data didapatkan dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* di kelas kontrol ataupun di kelas eksperimen. Digunakan persamaan regresi berikut :

$$Y' = a + bX$$

$$Y' = 79,2 + 9,6X$$

= 79,2 + 9,6 (1) = 88,8, berdasarkan perhitungan didapatkan nilai analisis regresi linier sederhana pada kelas kontrol yakni 79,2, sedangkan nilai analisis regresi linier sederhana untuk kelas eksperimen yakni 88,8.

Uji t-test (*Independent Sample T-Test*):

Uji *Independent Sample T-Test* merupakan uji t-test yang dipakai guna mengetahui seberapa besar pengaruh dari model *snowball throwing* serta media permainan tebak gambar yang diterapkan setelah adanya perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Berikut adalah output uji t:

Tabel 5 Output Uji T SPSS 25

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.491	.492	4.536	18	.000	9.600	2.117	5.153	14.047
	Equal variances not assumed			4.536	17.034	.000	9.600	2.117	5.135	14.065

Prasyarat dari uji t-test ini adalah data harus berdistribusi normal dan homogen dengan menggunakan bantuan SPSS 25. Uji ini merupakan uji parametrik yang digunakan pada kedua kelompok data yang tidak berpasangan.

Hasil Belajar siswa :

Penilaian hasil output belajar para siswa yang dilakukan yakni didapatkan dari pemberian soal pretest serta soal posttest di kelas kontrol juga kelas eksperimen dengan memberikan soal yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda serta 5 butir soal uraian. Berikut hasil penghitungan serta analisis hasil belajar siswa dengan SPSS 25 :

Tabel 6. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas Kontrol				
No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Pretest	Posttest	
1	CNS	68	84	B
2	EAJ	60	72	C
3	ERW	76	88	SB
4	ANMS	40	76	B
5	FEPP	76	76	B
6	BYNS	44	80	B
7	MARF	84	84	B
8	REP	60	72	C
9	CMS	56	80	B
10	PNA	56	80	B

Tabel 7. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen				
No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Pretest	Posttest	
1	AFH	44	84	B
2	AW	64	84	B

3	AU	72	96	SB
4	FDS	60	92	SB
5	HEMS	60	92	SB
6	SIM	68	88	SB
7	EAAF	80	84	B
8	FF	76	88	SB
9	NA	64	88	SB
10	ZAF	76	92	SB

Tabel 8. Hasil Belajar *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen SPSS 25

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	10	66.40	10.532	3.331
	Pretest Kontrol	10	62.00	14.142	4.472

Tabel 9. Hasil Belajar *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen SPSS 25

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	10	88.80	4.131	1.306
	Posttest Kontrol	10	79.20	5.266	1.665

Angket Kuesioner Respon Siswa :

Dalam penelitian ini digunakan lembar kuesioner atau survei respon siswa untuk mengetahui respon dari siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan model *snowball throwing* dan media permainan tebak gambar. Kuesioner respon siswa menggunakan skala guttman, skala dengan jawaban yang jelas dan tegas yakni responden/siswa cukup memilih jawaban ya atau tidak pada setiap pernyataan maupun pertanyaan. Berikut ini adalah perhitungan angket respon siswa :

Keterangan :

$$\sum x = \text{Jumlah Skor yang menjawab "Ya"}$$

$$\sum xi = \text{Jumlah Skor Tertinggi}$$

$$\sum x = 66$$

$$\sum xi = 100$$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{100} \times 100\% = 66\%$$

3.2 Pembahasan

Berikut ini merupakan pembahasan dari pemaparan hasil penelitian diatas, yakni :

Pengaruh model dan media pembelajaran, dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana dan juga uji t-test. Pada nilai analisis regresi linier sederhana di kelas kontrol yakni 79,2, sedangkan

nilai analisis regresi linier sederhana untuk kelas eksperimen yakni 88,8. yang artinya bahwa nilai kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, sehingga bisa dilihat bahwa model *snowball throwing* dan media permainan tebak gambar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uji t, diketahui data berdistribusi normal dan homogen, karena dihasilkan data output homogen maka menggunakan nilai signifikansi (Sig.) pada *Equal variances assumed* atau yang diartikan asumsi varian sama dengan nilai thitung sebesar 4,536 dengan nilai Sig. 2-tailed 0,000, sehingga nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan dari penggunaan model *Snowball Throwing* serta berbantu media permainan tebak gambar yang diasumsikan pada hasil belajar siswa kelas III SD.

Berdasarkan nilai *pretest* maupun *posttest*, didapatkan hasil belajar siswa di kelas kontrol memperoleh hasil rata-rata 62,00 (*pretest*) dan hasil rata-rata 79,20 (*posttest*) dengan standart deviasi 5,266, pada kelas eksperimen diperoleh hasil rata-rata 66,40 (*pretest*) dan hasil rata-rata 88,80 (*posttest*) dengan standart deviasi 4,131. Sehingga cenderung beralasan bahwa, hasil kalkulasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih unggul setelah diberlakukan treatment, begitu pula dengan kelas kontrol setelah diberikan materi melalui metode ceramah atau konvensional.

Berdasarkan hasil data angket respon siswa mendapatkan nilai sebesar 66% hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan tebak gambar termasuk dalam kategori baik, karena persentase kelayakan mencapai $\geq 60\%$ sesuai dengan tabel tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan media. Jadi perlakuan yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran pada kelas eksperimen mendapatkan lebih banyak respon positif daripada respon negatif.

Jadi hasil belajar siswa di kelas III SD pada tema 3 subtema 1 Aneka Benda Disekitarku yang telah diterapkan model *Snowball Throwing* berbantu media permainan tebak gambar pada dasarnya lebih unggul daripada hasil belajar siswa yang tidak memanfaatkan model atau media pembelajaran. Jadi, dapat diambil keputusan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media permainan tebak gambar mempengaruhi hasil belajar siswa kelas III SD pada materi Tema 3 Subtema 1 Aneka Benda Disekitarku.

4. KESIMPULAN

Terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Kedung Pandan II Jabon, Sidoarjo, hal tersebut dibuktikan dengan uji t-test statistik pada data tes *posttest* di kelas kontrol ataupun kelas eksperimen dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ artinya H_1 ditolak, dan H_0 diterima yang dapat dikatakan bahwa adanya perbedaan yang nyata atau ada pengaruh dari penggunaan model *Snowball Throwing* berbantu media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar siswa di kelas III SDN Kedung Pandan II, Jabon.

Diperoleh hasil belajar siswa di kelas III SDN Kedung Pandan II Jabon setelah diberlakukan model *Snowball Throwing* dan media permainan tebak gambar lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, dengan perolehan hasil belajar pada kelas kontrol mendapatkan hasil rata-rata 62,00 (*pretest*) dan hasil rata-rata 79,20 (*posttest*), pada kelas eksperimen mendapatkan hasil rata-rata 66,40 (*pretest*) dan hasil rata-rata 88,80 (*posttest*).

Respon siswa kelas III SD Negeri Kedung Pandan II Jabon terhadap model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media permainan tebak gambar pada tema 3 benda disekitarku, subtema 1 aneka benda disekitarku termasuk dalam kategori baik, karena memperoleh jumlah skor 66 untuk pilihan “ya”, dan skor 34 untuk pilihan “tidak”, serta mendapatkan jumlah persentase sebesar 66% dan termasuk dalam kategori baik, karena persentase kelayakan mencapai $\geq 60\%$ sesuai dengan tabel tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan media.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin mengucapkan terimakasih atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat-Nya, penulis dapat menuntaskan artikel ini dengan lancar. Tak lupa juga ucapan terimakasih penulis haturkan kepada kedua orang tua dan saudara yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat hingga artikel ilmiah ini telah selesai dibuat. Serta ucapan terimakasih banyak kepada para dosen pembimbing dan dosen pgsd yang selalu memberikan motivasi, semangat, ilmu dan membimbing penulis hingga penulis dapat menerbitkan artikel ilmiah ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Y. (2017). Cara Mudah Asah Otak Anak. In Maretha, *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara* (p. 102). Bengkulu Utara.
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdayana, J. (2017). *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hernawan, A. H. (2014). *Materi Pokok Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- I Kadek, N. W. (2016). Pengaruh Pendekatan Saintifik Dengan Teknik Snowball Throwing Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol : 6 No : 3 Tahun : 2016*, 3.
- Maretha Masyah, S. d. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2017, Vol. 2 (2), 101-106, 102.
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2014). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Shobirin, M. (2016). *Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yunus, H. d. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.