

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Benda Zat Tunggal dan Campuran Melalui Model *Snowball Throwing* dan Media Kartu Pintar Kelas V SDN Talaga Jaya

Rahmatia Suleman, Irvin Novita Arifin, Gamar Abdullah

Universitas Negeri Gorontalo

rahmatiauleman173@gmail.com, irvinnovitaarifin@ung.ac.id, gamar@ung.ac.id

ABSTRACT

Rahmatia Suleman, 2024. *Improving the Learning Outcomes of Pure Substance and Mixtures Material using Snowball Throwing Model and Smart Card Media for Students in Class V of SDN 3 Talaga Jaya. Undergraduate Thesis. Department of Elementary Teacher Education, Faculty of Education, Universitas Negeri Gorontalo. The principal supervisor is Dr. Irvin Novita Arifin, S.Pd., M.Pd., and the co-supervisor is Dr. Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd. The problem statement of this research is "Can the implementation of Snowball Throwing Model and Smart Card Media improve the learning outcomes of students in class V of SDN 3 Talaga Jaya?" This Classroom Action research aims to improve the learning outcomes of Pure Substance and Mixtures material using the Snowball Throwing Model and Smart Card Media for students in class V of SDN 3 Talaga Jaya. The result gained from 27 students shows that in the early stage observation the learning outcome indicator reached 22.22% (6 students). In cycle I there were 52% (14 students) completed the Minimum Completion Criteria. Concluding it did not thrive enough, cycle II was held with the result of 86% (23 students) who completed the Minimum Completion Criteria. Overall, the percentage escalated to 34%. Therefore, it can be concluded that the Snowball Throwing Model and Smart Card in learning Pure Substance and Mixtures improved the learning outcomes of students in class V of SDN 3 Talaga Jaya.*

Keywords: *Snowball Throwing Learning Model, Smart Card Media Learning Outcomes, Pure Substance and Mixtures*

ABSTRAK

Rahmatia Suleman, 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Benda Zat Tunggal Dan Campuran Melalui Model *Snowball Throwing* Dan Media Kartu Pintar Kelas V SDN 3 Talaga Jaya. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Pembimbing I Dr. Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd dan Dr. Gamar Abdullah, S.Si, M.Pd. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan model *snowball throwing* dan media kartu pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas V SDN 3 Talaga Jaya?". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi benda zat tunggal dan campuran siswa kelas V SDN 3 Talaga Jaya melalui model *snowball throwing* dan media kartu pintar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian dari 27 siswa menunjukkan bahwa pada observasi awal hasil belajar siswa yang mencapai indikator kinerja sebanyak 6 siswa dengan presentase 22,22%, pada siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 14 siswa dengan presentase 52%. Dengan belum berhasilnya Pelaksanaan Tindakan Kelas pada siklus I ini maka dilanjutkan pada siklus berikutnya yakni siklus II. Kemudian pada siklus II siswa yang mencapai KKM sebanyak 23 siswa dengan presentase 86%. Hal ini menunjukkan dari hasil siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 34%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan

model *snowball throwing* dan media kartu pintar hasil belajar materi benda zat tunggal dan campuran pada siswa kelas V SDN 3 Talaga Jaya meningkat.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Snowball Throwing, Media Kartu Pintar, Hasil Belajar Materi Benda Zat Tunggal dan Campuran

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang terencana guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengajak siswa dalam mengembangkan diri dan potensi yang dimiliki siswa, termasuk kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, dan ketrampilan. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa, kualitas pendidikan yang baik akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan, tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku (Abdullah et al., 2020).

Untuk memperoleh motivasi belajar yang baik maka siswa mengubah cara-cara belajarnya, dengan adanya dorongan yang berorientasi pada tujuan untuk memperoleh hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas awal tersebut. Motivasi perlu didukung oleh beberapa faktor baik internal dalam diri siswa sendiri dan eksternal berupa dorongan yang berasal dari luar diantaranya fasilitas (internet yang memadai, laboratorium, sumber bacaan berupa buku, jurnal, majalah dan lain-lain), pujian, *reward*, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar (Arifin et al., 2021).

Studi Pendahuluan oleh peneliti selama mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 6 yang diselenggarakan oleh Kemendikbud di SDN 3 Talaga Jaya pada tanggal 14 Agustus 2023 sampai dengan 1 Desember serta hasil wawancara pada tanggal 28 Agustus 2023 bersama ibu wali kelas V SDN 3 Talaga Jaya, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada muatan IPA Khususnya pada materi benda zat tunggal dan campuran masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yakni 75. Siswa memperoleh nilai ≥ 75 berjumlah 6 siswa, dan yang memperoleh nilai ≤ 75 sebanyak 21 siswa dengan presentase tuntas sebesar 22,22% dan tidak tuntas sebesar 77,77%.

Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh sulitnya siswa dalam memahami materi zat tunggal dan campuran. hal ini di dasarkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru pada saat kegiatan belajar. Oleh sebab itu pada era saat ini, di mana kita diharapkan untuk mampu berkompetisi dengan siapa pun, kapan pun dan di mana pun. Untuk itu berpikir kreatif dan inovatif menjadi suatu keharusan, karena hanya dengan berpikir kreatif dan inovatif kita akan tetap exist dan *survive*, terutama dalam menghadapi tantangan global. Pengembangan berbagai solusi atas permasalahan yang muncul merupakan sumber penting untuk membangun keunggulan kompetitif. Ini artinya, kreatif dan inovatif merupakan

bagian penting dalam melahirkan dan menciptakan nilai tambah dan keunggulan (Abdullah, Wantu, et al., 2024).

Salah satu tindakan dalam berpikir kreatif dan inovatif yaitu dengan menerapkan penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran yang cocok diterapkan pada materi ini adalah model *snowball throwing*. Hal ini karena model pembelajaran *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang pengemasannya dibuat secara menarik di mana dalam model pembelajaran ini siswa diminta untuk saling melemparkan bola yang terbuat dari kertas dan berisikan pertanyaan, yang dapat mengasah kemampuan siswa dalam merumuskan sebuah pertanyaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa secara individual maupun secara kelompok dalam bentuk kerja sama (Sakti 2020).

Faktor lain yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar materi benda zat tunggal dan campuran pada siswa kelas V SDN 3 Talaga Jaya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran menarik yang dapat memberikan gambaran nyata kepada siswa mengenai materi benda zat tunggal dan campuran. Guru sering kali berfokus pada buku pembelajaran tanpa adanya penggunaan media sehingga hal ini menyebabkan siswa mengalami kendala dalam memahami materi yang diajarkan guru. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran menarik yang dapat memberikan mengajak siswa agar lebih aktif. Media kartu pintar, dalam permainan ini siswa akan diminta bermain kartu secara berkelompok, siswa akan berdiskusi dan bekerja sama dan tentunya juga akan membuat siswa aktif. penerapan media kartu pintar juga dapat mengatasi permasalahan di atas. Dengan adanya media kartu pintar ini, dapat mengenalkan materi dan membantu siswa dalam menghafal materi yang diajarkan guru (Ulfah, 2017).

Selain penggunaan model dan media partisipasi keluarga dalam proses pembelajaran juga berperan penting. Keluarga adalah lingkungan pertama dan utama di mana seorang anak lahir dan tumbuh. Anak memulai semua cara mereka mencerna setiap pengetahuan dan ilmu dari rumah di mana keluarga terdekat menjadi pemeran utama untuk anak mengerti bahwa banyak hal di dunia bisa dipelajari nantinya. Orang tua, pengasuh, nenek, kakek, harusnya mempunyai visi misi yang sama untuk membantu anak-anak mendapat pendidikan yang terbaik (Abdullah, Rifky, et al., 2024).

TINJAUAN LITERATUR

Kajian Pustaka

A. Model *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *snowball throwing* 'bola salju bergulir' merupakan model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dan kertas yang di gulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran di antara sesama anggota kelompok. Jika proses pembelajaran ini berjalan dengan lancar, maka akan terbentuklah suasana kelas yang dinamis, karena kegiatan siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara. Akan tetapi mereka juga melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada siswa lain. Dengan demikian, tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka

harus menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat dalam bola kertas. Model ini juga memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan ketrampilan menyimpulkan isi berita atau informasi yang mereka peroleh dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks (Wiwy T. Pulukadang 2020).

B. Langkah-Langkah Model *Snowball Throwing*

Shoimin (2017: 174), langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan model *snowball throwing* yaitu:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan materi yang akan dibahas
2. Menyajikan informasi, guru membentuk kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi,
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, lalu menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman kelompoknya
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar, masing-masing siswa diberi satu lembar kertas untuk membuat pertanyaan tentang materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok
5. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lainnya selama kurang lebih 2 menit
6. Setelah setiap siswa mendapat satu bola yang berisikan pertanyaan, siswa kemudian diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
7. Guru melakukan evaluasi dan penutup pada akhir pembelajaran. Pada pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* siswa dituntut untuk dapat menguasai materi, melatih siswa berpikir kreatif dan belajar bertanggung jawab dalam menjalankan tugas.

Shoimin (2017:174), dalam model pembelajaran ini, diskusi kelompok dan interaksi antara siswa dari kelompok yang berbeda memungkinkan saling bertukar pengetahuan dan pengalaman untuk memecahkan masalah yang muncul selama diskusi dalam lingkungan yang lebih interaktif. Dan cara yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menjaga semangat belajar IPA.(Imania et al., 2019).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Wiwy T. Pulukadang 2020, sebagai berikut :

1. Siswa menyimak penyampaian materi yang akan disajikan guru
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan penjelasan materi dengan memanggil ketua kelompok masing-masing.
3. Setelah kembali ke kelompok masing-masing, masing-masing ketua kelompok menjelaskan materi kepada temannya.
4. Kemudian setiap siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk mencatat setiap pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah dipahami oleh ketua pertemuan.

5. Soal-soal tersebut kemudian digulung pada selembar kertas dan dilempar dari satu siswa ke siswa lainnya selama kurang lebih 15 menit.
6. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ditulis pada kertas berbentuk bola secara bergantian setelah menerima satu bola dan satu pertanyaan.
7. Kesimpulan siswa dan pengajar
8. Pelaksanaan pembelajaran melalui evaluasi dan refleksi
9. Penutup

Peneliti dalam hal ini memodifikasi langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing* sehingga guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dan masing-masing kelompok memilih anggotanya. Guru memanggil ketua kelompok menentukan anggota kelompoknya. Guru memanggil ketua kelompok untuk menjelaskan materi, yang kemudian materi tersebut akan dijelaskan oleh ketua kelompoknya masing-masing. Setelah selesai tiap anggota kelompok akan menuliskan pertanyaan ke dalam selembar kertas, yang kemudian kertas digulung menyerupai sebuah bola dan dilemparkan kepada anggota kelompok lain. Kertas yang berisi pertanyaan yang didapatkan oleh anggota kelompok lain akan dijawab pertanyaan oleh siswa yang menerima kertas itu. Siswa maju ke depan dan menjelaskan jawabannya sambil dievaluasi oleh guru.

C. Kelebihan dan Kelemahan Model *Snowball Throwing*

Kelebihan dari strategi pembelajaran *snowball throwing* adalah melatih peserta didik dan saling memberikan pengetahuan, namun kelemahan dari strategi ini adalah karena pengetahuan yang diberikan tidak terlalu luas dan berkisar pada apa yang sudah diketahui peserta didik. Dalam beberapa kasus, strategi ini dapat merusak banyak hal alih-alih mengaktifkan

a) Kelebihan:

1. Melatih kesiapan siswa
2. Saling memberikan pengetahuan
3. Siswa lebih bergairah dalam belajar karena mereka belajar sambil bermain
4. Banyak informasi yang akan didapatkan siswa

b) Kekurangan:

1. Pengetahuan tidak luas
2. Tidak efektif
3. Banyak waktu yang terbuang (Wiwy Pulukadang 2020)

Peneliti dalam hal ini mengadaptasi bahwa kelebihan dan kekurangan dari model *snowball throwing* dapat disimpulkan bahwa Kelebihan dari strategi pembelajaran *snowball throwing* adalah melatih peserta didik dan saling memberikan pengetahuan, namun kelemahan dari strategi ini adalah karena pengetahuan yang diberikan tidak terlalu luas dan berkisar pada apa yang sudah diketahui peserta didik.

D. Media Kartu Pintar

Kartu pintar adalah media berbasis permainan yang memiliki keunggulan tersendiri, guru dapat menggunakan set kartu yang sama untuk berbagai macam kegiatan bermain yang menyenangkan dan sekaligus membawa muatan konsep bahasan tertentu. Dalam satu set permainan yang memiliki keunggulan tersendiri, guru dapat menggunakan set kartu yang sama untuk berbagai macam kegiatan bermain yang menyenangkan dan sekaligus membawa muatan konsep bahasan tertentu. Jenis permainan dapat ditentukan sendiri oleh guru dengan menyesuaikannya dengan karakter siswa, dengan begitu media *smart card* dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa- peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya. Media *smart card* ini tentunya bisa menyajikan materi pembelajaran tematik dengan tampilan yang menarik, dan mampu menggambarkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak yang sulit dilihat dan dirasakan langsung oleh siswa, oleh karena itu gambaran materi yang abstrak tersebut dapat disajikan melalui penggunaan media *smart card* ini (Muhammad Azmi Khoirullah et al., 2023).

Media kartu pintar adalah media cetak. Alat ajar ini berguna untuk menghafal materi yang di sampaikan. Kartu chip merupakan suatu perangkat permainan yang inovatif dan kreatif, yaitu sesuai yang menyenangkan, dapat mengaktifkan anak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kartu pintar merupakan hasil karya guru atau anak, terbuat dari kertas gambar, kertas berkas, kertas HVS yang dihias dengan gambar-gambar yang menarik.(Sari et al., 2017)

Penggunaan media kartu pintar dikemukakan oleh Hermina bahwa kartu pintar ini seperti permainan yang harus dimainkan oleh 4 anak. Setiap kartu berisi rangkuman materi. Selain penunjangnya sudah disiapkan pula membuat alat peraga pendukung, misalnya bagian tubuh manusia. Azhar Arsyad juga mengemukakan bahwa media kartu pintar berbasis cetakan mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media kartu pintar berbasis cetakan adalah sebagai berikut

Banyak kelebihan dan kekurangan. Media smart card berbasis cetak mempunyai keunggulan sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- 2) Dapat mengulangi materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
- 3) Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua formal, verbal dan visual.
- 4) Siswa akan berpartisipasi dan berinteraksi secara aktif.
- 5) Materi tersebut dapat direproduksi secara ekonomis. Selain beberapa kelebihan media kartu pintar berbasis cetakan tersebut.

Selain itu, media ini mempunyai beberapa kekurangan antara lain:

- 1) Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan

- 2) Pembagian satuan pelajaran dibuat sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan dapat menguras tenaga siswa.
- 3) Apabila tidak dikelola dengan baik maka media cetak akan dirugikan. (Asmarawati, 2015)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu pintar berbasis cetak akan lebih bermanfaat untuk pembelajaran apabila diperhatikan format penggunaannya dan dirawat dengan baik sehingga tidak mudah rusak. Media *smart card* digunakan dalam penelitian ini karena akan lebih mudah digunakan dan lebih menarik bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN 3 Talaga Jaya dengan subjek penelitian 27 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 14 perempuan. Variabel yang digunakan untuk menjawab permasalahan saat pelaksanaan tindakan adalah variabel input, variabel proses dan *variable output*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang akan dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: Tahap perencanaan, tahap pemantauan/observasi dan tahap analisis dan refleksi. Tahap perencanaan peneliti melakukan diskusi bersama kepala sekolah dan wali kelas untuk melakukan penelitian. Pada tahap perencanaan ini peneliti merujuk pada langkah-langkah yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *snowball throwing* dan media kartu pintar. Tahap pemantauan dan evaluasi dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Tahap analisis dan refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil yang telah dilakukan refleksi terkait permasalahan yang terjadi.

Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi:

1. Observasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang sekolah, keadaan siswa dan proses kegiatan belajar yang berkaitan dengan hasil belajar materi benda zat tunggal dan campuran pada siswa kelas V SDN 3 Talaga Jaya. Pengamatan ini dilakukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, sebelum diberi tindakan, dan selama di berikan tindakan dalam bentuk siklus-siklus.

2. Tes

Tes ini digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi benda zat tunggal dan campuran dengan menggunakan model *snowball throwing* dan media kartu pintar siswa kelas V SDN 3 Talaga Jaya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data dari seuruh dokumen yang ada. Data dokumentasi ini adalah foto-foto kegiatan pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hal ini dilakukan peneliti bertujuan untuk bukti fisik dalam melakukan penelitian tindakan kelas dilapangan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan kearah lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya apabila nilai individu siswa diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

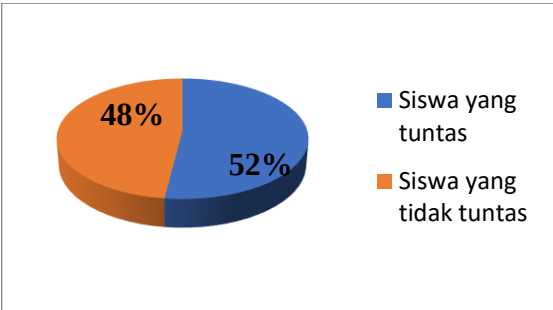
Observasi awal menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada materi benda zat tunggal dan campuran, di mana hanya 6 siswa atau 22,22% yang meraih Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan 2121 siswa atau 77,77% belum meraih KKM. Kesimpulan dari observasi awal yakni hasil belajar siswa rendah pada materi zat tunggal dan campuran. Penelitian difokuskan pada diterapkannya Model *snowball throwing* dan media kartu pintar dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Talaga Jaya pada mata pelajaran IPA, khususnya terkait dengan materi zat tunggal dan campuran. Tujuan utama penelitian yakni peningkatan pada keberhasilan belajar dari siswa di muatan IPA materi gaya dan gerak.

Siklus I

Hasil belajar siswa materi zat tunggal dan campuran dengan model *snowball throwing* dan media kartu pintar pada proses pembelajaran siklus I dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Table 1. Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
1.	≥75	14	52%	Tuntas
2.	≥75	13	48%	Tidak Tuntas
	Jumlah	27	100%	
<i>Sumber olahan data primer 2024</i>				



Gambar 1. Diagram Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

Hasil belajar dari siswa pelaksanaan tindakan siklus I menampakkan bahwa cukup banyak siswa yang termasuk kategori tidak tuntas. Dari 27 siswa kelas V yang meraih nilai tuntas adalah 14 siswa atau 52%, yang tidak tuntas berjumlah 13 orang siswa atau 48%.

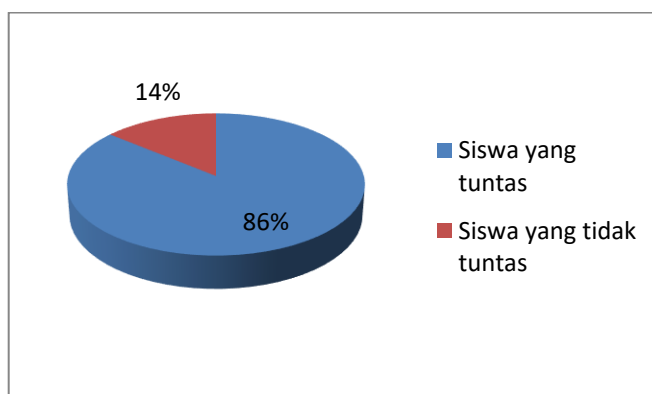
Siklus II

Hasil belajar siswa materi zat tunggal dan campuran dengan model *snowball throwing* dan media kartu pintar pada proses pembelajaran siklus II dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Evaluasi Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
1.	>75	23	86%	Tuntas
2.	>75	4	14%	Tidak Tuntas
	Jumlah	27	100%	

Sumber olahan data primer 2024



Gambar 1. Diagram Hasil Evaluasi Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil belajar dari siswa materi zat tunggal dan campuran dengan penerapan model *snowball throwing* dan media kartu pintar pada siswa kelas V SDN 3 Talaga Jaya pada tindakan siklus II meningkat dari siklus I. Hasil evaluasi siklus II, siswa kelas V berjumlah 27 siswa yang mendapat nilai tuntas berjumlah 23 siswa atau 86%, yang belum tuntas 4 siswa atau 14% . Hal berikut membuktikan bahwa keberhasilan belajar dari siswa materi zat tunggal dan campuran model *snowball throwing* dan media kartu pintar meningkat

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 3 Talaga Jaya, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V dengan jumlah siswa 27 siswa, diantaranya 13 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus air dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dan media kartu pintar.

Penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan model *snowball throwing* dan media kartu pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II telah mengalami peningkatan. Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I dari 27 siswa hanya terdapat 14 siswa yang tuntas dengan presentase 52%, hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan karena jumlah siswa yang memenuhi nilai KKM belum mencapai 80% dari keseluruhan siswa. Ini terjadi karena masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran diantaranya yaitu siswa kurang mampu menemukan konsep yang terdapat pada media kartu pintar dan model *snowball throwing*. Materi yang dijelaskan guru kurang dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, juga Guru mendemonstrasikan/menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran, dan guru dan siswa melakukan refleksi. Selain itu pada media kartu pintar terdapat beberapa detail yang kurang sehingga siswa kurang memahami bagian tertentu yang terdapat pada media kartu pintar. Maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki permasalahan siswa dalam belajar.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II siswa telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II dari 27 siswa terdapat 23 siswa yang sudah mencapai KKM dengan presentase 86% melebihi indikator keberhasilan tindakan yang telah di tetapkan

yakni 80%. Pada pembelajaran siklus II penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* dan media kartu pintar sudah berjalan dengan sangat baik, sehingga penelitian tindakan kelas ini diakhiri sampai pada siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA menggunakan model *snowball throwing* dan media kartu pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Talaga Jaya. Hal ini ditunjukkan siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model *snowball throwing* dan media kartu pintar, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model *snowball throwing* dan media kartu pintar peneliti mengharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar pada mata pelajaran khususnya IPA.

2. Bagi Guru

Dengan diterapkannya model *snowball throwing* dan media kartu pintar peneliti mengharapkan guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan jelas dan tepat, guru menjadi lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran disekolah dan dapat memberikan umpan balik (perbaikan) dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Peneliti

Untuk peneliti sendiri diterapkannya model *snowball throwing* dan media kartu pintar diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta pemahaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas, untuk meningkatkan profesionalisme dan dapat meningkatkan pengetahuan dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., Arifin, I. N., & Arifin, V. M. (2020). Modul Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. In *Modul pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (p. 12). UNG Press Gorontalo.
- Abdullah, G., Rifky, S., Ahmad, J. M., Nisa, R., Widayanthi, D. G. C., Sunardi, Ulya, M., Firmansyah, M. B., Irmawati, Siswa, T. A. Y., Syifa, F. F., Tawil, M. R., & Syathroh, I. L. (2024). *Pendidikan yang menginspirasi mengasah potensi individu* (W. Seneru & Valian Yoga Pudya Ardhana (eds.)).
- Abdullah, G., Rifky, S., Ahmad, J. M., Nisa, R., Widayanthi, D. G. C., Sunardi, Ulya, M., Firmansyah, M. B., Irmawati, Siswa, T. A. Y., Syifa, F. F., Tawil, M. R., & Syathroh, I. L. (2024). *Pendidikan yang menginspirasi mengasah potensi individu* (W. Seneru & Valian Yoga Pudya Ardhana (eds.)).
- Abdullah, G., Wantu, H. M., Tebay, V., Samsudin, Fathani, A. H., Rinaldi, F., Mardikawati, B., Anaktototy, K., Budiawan, & Gultom, J. (2024). *Transformasi pendidikan indonesia* (N. Duniawati (ed.)).
- Abdullah, G., Wantu, H. M., Tebay, V., Samsudin, Fathani, A. H., Rinaldi, F., Mardikawati, B., Anaktototy, K., Budiawan, & Gultom, J. (2024). *Transformasi pendidikan indonesia* (N. Duniawati (ed.)).
- Arifin, I. N., Arif, R. M., Rauf, I., & Habbibie, T. K. (2021). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar IPA Berbasis Pendidikan Jarak Jauh pada Kelas Awal.
- Arifin, I. N., Arif, R. M., Rauf, I., & Habbibie, T. K. (2021). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar IPA Berbasis Pendidikan Jarak Jauh pada Kelas Awal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2192–2200. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1937>
- Asmarawati, N. A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Patangpuluhan Yogyakarta Oleh : Ninda Ayu Asmarawati Pgsd Fkip Universitas Pgri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*.
- Imania, P. W., Kuswanti, N., & Hayati, N. (2019). Hasil Belajar Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing pada Materi Zat Adiktif. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 3(2), 55–59.
- Muhammad Azmi Khoirullah, Syahrul Rihmaul Hikam, & Heny kusmawati. (2023). Implementasi Media Smart card (Kartu Pintar) dalam Pembelajaran Tematik ii Kelas IV di MI Maslakul Huda Gunung Sari. *Journal of Student Research*, 1(1), 303–312. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.998>
- Sari, Y. A., Bahar, A., & Rohiat, S. (2017). Studi Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Kartu Pintar Dan Kartu Kemudi Pintar. *Alotrop*, 1(1), 44–48. <https://doi.org/10.33369/atp.v1i1.2716>