

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI 091281 BATU IV

ANASTASIA SINAGA¹, OSCO PARMONANGAN SIJABAT², NANCY ANGELIA PURBA³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

correspondency email: anastasiasinaga49@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 14-10-2024 Disetujui: 24- 10-2024</p> <hr/> <p>Kata Kunci : Model Pembelajaran; <i>Snowball Throwing</i>; Media <i>Puzzle</i>; Hasil Belajar.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran snowball throwing berbantuan puzzle. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis <i>Pre Experimental Design</i> dengan menggunakan desain <i>One grup pretest posttest design</i>. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 07-12 Oktober 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091281 Batu IV, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091281 Batu IV berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 14 sampel laki-laki dan 11 sampel perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi dan tes. Berdasarkan hasil uji analisis data yang dilakukan diperoleh hasil uji hipoteis. Berdasarkan hasil analisi data yang digunakan juga menggunakan uji hipotesis dengan jumlah = 12,062, dimana skor tersebut lebih besar dari = 3,190. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran SnowBall Throwing Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 091281 Batu IV.</p>
ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 14-10-2024 Accepted : 24-10-2024</p> <hr/> <p>Keywords: Learning Model; <i>Snowball Throwing</i>; <i>Puzzle Media</i>; <i>Learning Outcomes</i>.</p>	<p><i>This research aims to find out whether there is an effect of using the puzzle-assisted snowball throwing learning model. The research method used is an experimental method with the Pre Experimental Design type using a One group pretest posttest design. This research was carried out on 07-12 October 2024. The population in this study were all class V students of SD Negeri 091281 Batu IV, the sample in this study was all students of class V of SD Negeri 091281 Batu IV totaling 25 students consisting of 14 male samples. male and 11 female samples. Data collection was carried out by conducting observations and tests. Based on the results of the data analysis tests carried out, hypothetical test results were obtained. Based on the results of the data analysis used, hypothesis testing was also used with a total of = 12,062, where the score was greater than = 3,190. So it can be concluded that there is an influence of the use of the SnowBall Throwing Learning Model Assisted by Puzzle Media on the Science and Science Learning Outcomes of Class V Students at State Elementary School 091281 Batu IV.</i></p>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi yang mampu bersaing di kancah global. Salah satu indikator kualitas pendidikan adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karenanya, upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa selalu menjadi fokus utama dalam proses pendidikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui inovasi dalam model pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang digunakan oleh pendidik untuk mengorganisasikan dan mengarahkan proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah model pembelajaran *Snow ball Throwing*. Model ini merupakan bagian dari pembelajaran aktif yang menekankan pada interaksi siswa dan kerjasama kelompok. Dalam model ini, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan melempar bola salju yang berisi pertanyaan atau pernyataan terkait materi yang dipelajari. Model ini diyakini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi (Putri & Ekohariadi, 2021). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang baik. Dalam pembelajaran IPAS, siswa dituntut untuk memahami berbagai konsep yang terkait dengan alam dan lingkungan, serta interaksi sosial yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPAS yang efektif harus mampu mengintegrasikan berbagai konsep tersebut secara komprehensif. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif (Sasmita et al., 2022).

Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi sangat penting. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah puzzle. Puzzle adalah alat bantu yang dapat merangsang pemikiran kritis dan kreatif siswa. Dengan menggunakan puzzle, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Puzzle juga dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik (Hermiati et al., 2024). Penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran *Snow ball Throwing* diyakini dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui kombinasi antara kegiatan fisik yang menyenangkan dan tantangan intelektual yang diberikan oleh puzzle, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan kerjasama antar siswa, karena mereka harus bekerja sama untuk menyelesaikan puzzle dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif (Yunita & Supriatna, 2021). Namun, meskipun model pembelajaran *Snow ball Throwing* berbantuan media puzzle memiliki banyak potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penerapannya dalam pembelajaran IPAS masih relatif jarang dilakukan. Banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Hal ini disebabkan oleh berbagai kendala, seperti kurangnya pemahaman tentang model pembelajaran inovatif, keterbatasan waktu untuk merancang dan menerapkan model pembelajaran baru, serta keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran yang tersedia (Habibah et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran *Snow ball Throwing* berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan inspirasi bagi para guru untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Habibah et al., 2022).

Secara khusus, penelitian ini akan mengkaji bagaimana model pembelajaran *Snow ball Throwing* berbantuan media puzzle dapat mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini akan melibatkan siswa sebagai subjek penelitian dan akan menggunakan metode eksperimen untuk

mengukur pengaruh model pembelajaran tersebut. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis secara statistik untuk mengetahui signifikansi pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan model pembelajaran *Snow ball Throwing* berbantuan media puzzle dalam pembelajaran IPAS. Faktor-faktor tersebut meliputi kesiapan guru, ketersediaan media pembelajaran, serta respon siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang konkret bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Putri & Ekohariadi, 2021). Model pembelajaran *Snow ball Throwing* berbantuan media puzzle merupakan salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Model ini tidak hanya menarik dan menyenangkan bagi siswa, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermaknadan efektif, dan hasil belajar siswa dapat meningkat. (Rozaqiyah et al., 2022). Penelitian ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam upaya mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung pengaruh positif model pembelajaran *Snow ball Throwing* berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan inspirasi bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam pembelajaran, sehingga pendidikan di Indonesia dapat terus berkembang dan menghasilkan generasi yang cerdas dan kompetitif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah SD Negeri 091281 Batu IV. Guru kelas V Ibu Sinta Irawati Tindaon cenderung menggunakan pembelajaran langsung, yang mana guru lebih sering menggunakan metode ceramah pada Pembelajaran IPAS. Karena guru menganggap bahwa dengan metode ceramah siswa sudah bisa memahami materi, padahal hal itu yang mengakibatkan siswa merasa bosan bahkan merasa mengantuk. Sehingga siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran, bahkan sebagian siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan mudah melupakan materi yang telah diajarkan. Guru jarang menerapkan model pembelajaran berbasis lingkungan. Hal ini juga turut mempengaruhi pemahaman pada pembelajaran IPAS murid kelas V SD Negeri 091281 Batu IV salah satu hal yang memegang peranan penting bagi keberhasilan adalah pelaksanaan pengajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas Sinta Irawati Tindaon di SD Negeri 091281 Batu IV pada bulan juni 2024, bahwa hasil belajar IPAS kelas V pada proses pembelajaran IPAS masih belum maksimal atau tergolong rendah. Karena siswa kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa juga masih sering mengantuk, terlalu sering permissi keluar kelas sehingga tertinggal beberapa materi yang dijelaskan oleh guru. Siswa merasa kesulitan jika dihadapkan dengan soal-soal untuk memahami konsep pembelajaran kesulitan dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan berpikir kreatif tersebut dan juga kurang dalam penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh pada hasil belajar IPAS. Pada wawancara dengan gurukelas V ibu Sinta Irawati Tindaon diketahui terdapat 25 siswa, dimana 60% siswa mendapatkan hasil yang kurang mencapai target atau dibawah KKM. Pada mata pelajaran IPAS nilai KKM 70, berikut tabel penilaian hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091281 Batu IV. Dalam kesimpulannya, latar belakang masalah ini menyoroti pentingnya inovasi dalam model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Snow ball Throwing* berbantuan media puzzle merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menarik yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung pengaruh positif model pembelajaran tersebut, serta rekomendasi yang konkret bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Maka dengan melihat beberapa fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat tema penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snow ball Throwing* Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 091281 Batu IV.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimental yang melibatkan satu kelas. Penelitian kuantitatif adalah metode tradisional, karena metode ini telah digunakan untuk waktu yang lama untuk diperdagangkan sebagai metode penelitian, metode ini disebut kuantitas karena penelitian ini adalah angka dan analisis menggunakan statistik. (Sugiyono, 2018). Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode eksperimental yang bentuk desain penelitiannya adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. *Research Design One Group Pretest-Posttest Design* adalah desain penelitian yang dapat menghubungkan studi variabel bebas dan variabel terikat. Dalam desain ini, peneliti dari *One Group Pretest-Posttest* hanya menggunakan satu kelas tanpa kelas perbandingan. Sampel penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling yaitu pemilihan sampel dimana seluruh populasi dipilih sebagai sampel. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Bentuk tes yang diberikan berupa tes pilihan berganda yang terdiri dari 30 butir soal. Dalam tes ini sudah mencakup materi pada Bab 1 Topik A. mata pelajaran IPAS. Tes yang diberikan berupa soal *pretest* dan *posttest* kepada kelas eksperimen. Uji validitas pada penelitian ini akan diuji cobakan pada siswa kelas *IV SD Negeri 091281 Batu IV*. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{\Sigma NX^2 - (X)^2\}\{\Sigma NY^2 - (Y)^2\}}}$$

Uji reliabilitas pada penelitian ini akan diuji cobakan pada siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV. Tes yang akan divaliditas adalah 20 soal pilihan berganda. Suatu instrumen penelitian dikatakan sudah baik apabila memiliki nilai reliabilitas yang tinggi, dan tes yang dibuat memiliki hasil pengukuran yang konsisten. Menurut Arilkunto (2013) untuk menentukan reliabilitas digunakan rumus Kuder Richardson (KR- 20) yaitu:

$$r = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\Sigma pq}{St^2} \right]$$

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

1. Tes

Tes yang dilakukan yaitu pilihan ganda dimana yang terdiri dari 2 tes yaitu *pretest* dan *posttest* dapat dijelaskan di bawah ini:

a. Tes Awal (*pretest*)

Pretest adalah langkah awal yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar IPAS kelas V

b. Test akhir (*Posttest*)

Posttest adalah langkah akhir yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar IPAS kelas IV

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kumpulan-kumpulan data yang digunakan untuk memperkuat suatu informasi. Menurut Arikunto (2020:201) dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Pada dokumentasi peneliti mengumpulkan data-data menggunakan dokumentasi berupa gambar, dan transkrip nilai baik ketika observasi maupun penelitian nantinya. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti sebagai catatan atau rekapan nilai peserta didik, perencanaan pembelajaran dan data nama pendidik di sekolah tersebut.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut:

Untuk menghitung standart deviasi (S) digunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

S =

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian antara kelas sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji Lileifors. Mencari skor baku dengan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Untuk menghitung pengujian hipotesis pada penelitian kali ini yaitu dengan bantuan program aplikasi SPSS. Uji hipotesis digunakan adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,005$ dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dengan menggunakan rumus (Arikunto 2014:349) yaitu Hipotesis yang diuji adalah:

1. Menghitung nilai t dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{N(N-1)}}}$$

2. Menghitung nilai Md dengan menggunakan rumus:

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

3. Menghitung jumlah kuadrat deviasi dengan rumus:

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

4. Menghitung db dengan rumus: $db = N - 1$

5. Menentukan harga t_{tabel}

Mencari harga t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%(0,05)$ dan $db = N - 1$

6. Membuat kesimpulan

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar IPAS pada topik Harmoni Dalam Ekosistem pada siswa kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya penerapan model pembelajaran berbasis *Snowball Throwing* berbantuan media puzzle IPAS pada topik Harmoni Dalam Ekosistem pada siswa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 091281 Batu IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba instrumen dilakukan di SDN 123158 Simpang Kerang. Uji coba instrumen dilakukan di kelas V yang berjumlah 25 siswa. Uji coba instrumen dilakukan pada hari Selasa, 8 Oktober 2024. Data dari uji coba instrumen kemudian di olah untuk mencari validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Data uji coba instrumen dilakukan dengan menggunakan SPSS. Dengan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$. Dimana $r_{tabel} = 0,396$, maka soal dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Uji Validitas Tes

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,739	0,396	Valid
2	0,547	0,396	Valid
3	0,594	0,396	Valid

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
4	0,534	0,396	Valid
5	0,535	0,396	Valid
6	0,563	0,396	Valid
7	0,588	0,396	Valid
8	0,538	0,396	Valid
9	0,693	0,396	Valid
10	0,750	0,396	Valid
11	0,505	0,396	Valid
12	0,671	0,396	Valid
13	0,516	0,396	Valid
14	0,502	0,396	Valid
15	0,342	0,396	Tidak Valid
16	0,372	0,396	Tidak Valid
17	0,373	0,396	Tidak Valid
18	0,537	0,396	Valid
19	0,498	0,396	Valid
20	0,458	0,396	Valid
21	0,578	0,396	Valid
22	0,323	0,396	Tidak Valid
23	0,547	0,396	Valid
24	0,354	0,396	Tidak Valid
25	0,277	0,396	Tidak Valid
26	0,609	0,396	Valid
27	-0,381	0,396	Tidak Valid
28	0,308	0,396	Tidak Valid
29	-0,298	0,396	Tidak Valid
30	0,250	0,396	Tidak Valid
Jumlah tidak valid			10
Jumlah Valid			20

Berdasarkan table diatas , dari 30 soal yang diujikan terdapat 20 soal yang dapat dikatakan valid dan 10 soal dapat dikatakan tidak valid. Uji validitas soal tes menggunakan SPSS sehingga diperoleh item tes yang valid dan tidak valid.

Tabel 2. Data Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,898	20

Berdasarkan table diatas hasil perhitungan uji reliabilitas dari 20 soal yang telah diujicoba, diperoleh data sebesar 0,898,. Hasil ini memberikan indikasi bahwa instrumen penelitian ini reliabel dan dapat digunakan. Data yang akan di analisis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari pelaksanaan *Pretest* dan juga *Posttest*. Data *Pretest* yang diperoleh peneliti merupakan hasil belajar siswa sebelum adanya penerapan model *snowball throwing* pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan *Posttest* yang diperoleh peneliti merupakan hasil belajar siswa setelah penerapan model *snowball throwing* pada saat pembelajaran berlangsung. Terdapat 25 jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024 soal *Pretest* yang diberikan pada siswa sebanyak 20 butir soal setelah melaksanakan pembelajaran. Sedangkan pelaksanaan *Posttest* dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Mei 2024 dengan waktu 3 x 35 Menit Soal yang diberikan pada siswa setelah pelaksanaan pembelajaran juga sama jumlahnya dengan soal yang diberikan pada *Pretest* yang 20 Butir soal namun dengan urutan yang sudah di acak dari sebelumnya. Hasil dari *Pretest* dan *Posttest* yang diperoleh siswa dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
ALS	Perempuan	50	75
AI	Laki - Laki	48	80

ANP	Laki - Laki	50	70
AO	Laki - Laki	25	70
BI	Laki - Laki	45	80
CHS	Perempuan	20	75
CL	Perempuan	50	70
FTH	Perempuan	20	70
FR	Perempuan	15	70
FMN	Perempuan	40	90
HS	Laki - Laki	30	95
HRE	Laki - Laki	45	75
JYE	Laki - Laki	30	75
JDS	Laki - Laki	35	95
LN	Laki - Laki	30	85
LRG	Perempuan	50	50
MR	Perempuan	30	75
MTG	Perempuan	50	70
MK	Perempuan	30	70
HGP	Perempuan	50	70
NTP	Laki - Laki	25	70
NYH	Laki - Laki	35	80
NTK	Laki - Laki	40	90
NID	Laki - Laki	50	70
PUG	Laki - Laki	55	90

Perhitungan uji normalitas data pada hasil belajar siswa kelas V adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.167	25	.072	.909	25	.029
Posstest	.224	25	.002	.880	25	.007

Berdasarkan data pada tabel diatas, menunjukkan bahwa data dari hasil *pretest* (sebelum perlakuan) dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan $0,029 > 0,05$. Sedangkan data dari hasil *Posstest* (Setelah perlakuan) menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai signifikan $0,007 > 0,05$. Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji *one T-Test* (Uji-T) dengan bantuan SPSS 21. Hasil perbandingan antara *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Posttest Pretest	-38,480	15,951	3,190	31,896	45,064	12,062	24	,000

Berdasarkan tabel signifikan $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar pada data *Pretest* dan *Posttest*. Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa t_{hitung} 12,062 dan t_{tabel} 3,190. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a terdapat Pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 091281 Batu IV. Berdasarkan data deskriptif yang telah dilakukan peneliti melalui Uji SPSS 21 dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa yang berjumlah 25 orang pada hasil *Pretest* dan *posttest* yaitu 37,88 dan 75,96 berdasarkan data nilai sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan mengalami kenaikan

angka dari 37,88, menjadi 75,96. Setelah melakukan Uji deskriptif peneliti melakukan Uji normalitas dan Uji hipotesis (Uji-t). pada Uji normalitas dihitung menggunakan bantuan SPSS 21 dengan signifikan *Shapiro-Wilk* dimana jika nilai signifikan (sig) untuk semua data $> 0,05$ normal jika signifikan $< 0,05$ berdistribusi tidak normal. Berdasarkan data yang didapat bahwa signifikan Uji normalitas *Posttest* $0,007 > 0,029$ yang mana hasilnya lebih besar dan bersifat normal, pada Uji - t mendapatkan t_{hitung} sebesar 12.062 dengan tingkat signifikan jauh lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,062 > 3,190$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 091281 Batu IV.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri SD Negeri 091281 Batu IV, peneliti membuat kesimpulan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* di kelas V di SD Negeri 091281 Batu IV. Hal ini dibuktikan dari analisis uji t, dimana $t_{hitung}(12,062) > t_{tabel}(3,190)$. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan “ Terdapat pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 091281 Batu IV. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* ini dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar dan melatih kemampuan siswa untuk membangun interaksi dengan guru dan antar sesama siswa. Saran yang dapat diberikan atas hasil penelitian ini diharapkan pihak sekolah hendaknya lebih memperhatikan hasil belajar siswa dan bertanggungjawab untuk mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

REFERENSI

- Agustin, O., Dakhi, S., Prodi, D., Pancasila, P., Sekolah, K., Keguruan, T., Pendidikan, I., & Selatan, N. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal education and development*, 8(2), 468–468. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Bera, L., Jurnal, B., & Biologi, P. (2024). PENERAPAN MODEL *SNOWBALL THROWING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS VMATERIMAKANAN SEHAT BAGI TUBUH. *Jurnal Biogenerasi*, 9(2), 1161–1169. <https://doi.org/10.30605/BIOGENERASI.V9I2.3958>
- Elan, E., L. D. A. M., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 66–75. <https://doi.org/10.17509/JPA.V1I1.7168>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Edisi Sembilan. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9I2.3043>
- Hermiati, K., SATRIO, A., & Tupulu, N. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Di Sekolah Dasar. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 6(1), 53–59. <https://doi.org/10.38114/RDA9J175>
- M.A, Itryah., & Arinda, G. (2023). Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita di SLB Negeri Sekayu. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 7709–7712. <https://doi.org/10.31004/CDJ.V4I4.19086>
- Musdalifah, M., Hidayat, M., & Abdi, A. R. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar, Metode Pembelajaran Dan Partisipasi Belajar Warga Terhadap Hasil Belajar Warga Belajar Program Paket C Spnf Skb Sidrap. *Jurnal Magister Manajemen Nobel Indonesia*, 2(1), 138–147. <https://doi.org/10.19184/JPE.V1I1I2.6456>
- Ngurawan, S. (2021). Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka

- 1-10 Pada Siswa Tunagrahita Ringan di Kelas 1 SLB MaranathaAirmadidi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 455–458. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5774361>
- Nurfaidah, N., Sudirman, S., & Mellawaty, M. (2020). Bagaimanakah Cara Siswa Tunagrahita Ringan dalam Menyelesaikan Soal Operasi Hitung Pembagian?: Exploratory Case Study dalam menggunakan Media Kotak Puzzle Geometri. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 143–152. <https://doi.org/10.15294/KREANO.V11I2.25930>
- Putri, E. Z., & Ekohariadi, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media Chamilo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IT- Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 6(2), 109–118. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/45092>
- Ramadhan, F., & Suharyat, Y. (2022). Pengaruh Model *Snowball Throwing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat Belajar Di Sma Negeri 1 Tambun Utara. *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara*, 1(3), 01–09. <https://doi.org/10.58374/JMMN.V1I3.86>
- Rozaqiyah, H., Subari, I., Yanuardi Zain, M., Pgri, S., & Lampung, B. (2022a). Penerapan Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas VISDN 1 Bakung. *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 1(2)937–948. <https://www.stkippgribl.ac.id/eskripsi/index.php/pgsd/article/view/633>
- Rozaqiyah, H., Subari, I., Yanuardi Zain, M., Pgri, S., & Lampung, B. (2022b). Penerapan Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas ViSdn 1 Bakung. *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 1(2), 937–948. <https://www.stkippgribl.ac.id/eskripsi/index.php/pgsd/article/view/633>
- Santi Nurhayati,), Suherman,), Rahmani, A., Stkip,), Rangkasbitung, S. B., Budi, J., No, U., Komplek, L., & Kab, P. (2023). Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 6(2), 102–105. <https://jurnal.usbr.ac.id/jpds/article/view/150>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Pdf
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006. <https://doi.org/10.46799/SYNTAX-IDEA.V3I8.1451>