BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemahiran yang diterima jika individu menekuni dan menjalani proses belajar mengajar sesuai dengan tujuannya. Kemampuan tersebut dapat mencakup kognitif, psikomotorik dan efektif. Hasil belajar yang diperoleh siswa sangat berbanding lurus dengan kualitas pembelajaran, artinya semakin baik kualitas pembelajaran maka semakin baik hasil belajar yang diperoleh (Aisyah & Latifa, 2023: 754). Pendapat ahli dalam (Septaria, 2018 : 16) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu simbol pemrosesan masukan (*inputs*). Hasil belajar adalah proses prilaku siswa akibat belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif, pisikomotor. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penilitian ini adalah: ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Pada ranah afektif meliputi menerima, dan menanggapi melalui sikap partisipasi serta mempraktikan dan menginternalisasikan melalui sikap dan percaya diri. Sedangkan pada ranah psikomotor meliputi (1)

kesiapan yaitu kemampuan verbal guru, (2) gerakan terbimbing yaitu mengerjakan tugas pada Lembar Kerja Siswa (LKS), (3) gerakan kompleks yaitu membuat produk hasil belajar (4) kreativitas (Septaria, 2018: 17).

Hasil belajar merupakan wujud perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar yang dapat diaamati dan dapat diukur, berupa penguasaan konsep yang dideskripsikan dalam tujuan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Lestari, 2015: 45). Gagne dalam (Lestari, 2015: 37-38) membagi hasil belajar menjadi lima kategori, yakni: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Merujuk pemikiran Gagne hasil belajar berupa hal-hal sebagai berikut :

1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis
2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan kosep dan lambang.
3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya.
4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut

b. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian atau pengukuran hasil belajar sering dikaitkan dengan penilaian normatif dan penilaian sumatif, sementara penilaian yang melalui proses belajar dikenal dengan assesmen. Menurut Rusman bahwa penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran (Septaria, 2018: 18).

Penilaian hasil belajar dapat menggunakan berbagai teknik penilaian sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai. Ditinjau dari tekniknya, penilaian dibagi menjadi dua yaitu tes dan nontes. Teknik Non Tes, merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap, atau kepribadian. Teknik tes merupakan teknik yang digunakan melaksanakan tes berupa pertanyaan harus dijawab, pertanyaan harus ditanggapi atau tugas harus dilaksanakan oleh orang yang dites. Dalam hal tes hasil belajar yang hendak diukur adalah kemampuan peserta didik dalam menguasai pelajaran yang disampaikan meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan (Septaria, 2018: 20). Berdasarkan alat pelaksanaannya secara garis besar alat penilaian dengan teknik tes dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) Tes Tertulis

Tes tertulis adalah suatu teknik penilaian yang menuntut jawaban secara tertulis, baik berupa pilihan maupun isian. Tes tertulis dapat digunakan pada ulangan harian atau ulangan tengah dan akhir semester atau ulangan kenaikan kelas. Tes tertulis dapat berbentuk pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah, isian singkat, atau uraian (*essay*).

2) Tes Lisan

Tes lisan adalah teknik penilaian hasil belajar yang pertanyaan dan jawabannya atau pernyataannya atau tanggapannya disampaikan dalam bentuk lisan dan spontan. Tes jenis ini memerlukan daftar pertanyaan dan pedoman penskoran.

3) Tes Praktik/Perbuatan

Tes praktik/perbuatan adalah teknik penilaian hasil belajar yang menuntut peserta didik mendemontrasikan kemahirannya atau menampilkan hasil belajarnya dalam bentuk unjuk kerja.

(Septaria, 2018: 20-21)

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan jurusan yang mempelajari kehidupan sosial berdasarkan materi kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan administrasi publik, dengan menyajikan permasalahan masyarakat sehari-hari. IPS sebagai program pendidikan dan bidang pengetahuan, tidak hanya menyajikan pengetahuan sosial semata-

mata, melainkan harus pula membina peserta didik menjadi warga masyarakat dan warga negara yang memiliki tanggung jawab terhadap masyarakat, bangsa dan Negara (Yusnaldi et al., 2023: 30119).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Hakikat IPS bertujuan untuk mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan pendidikan IPS dapat menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan padasuatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia (Kamalis, 2021:52).

IPS merupakan hasil kombinasi atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran ilmu sosial yang mempelajari manusia dalam interaksinya dengan alam lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar berisi materi Antropologi, Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi yang disajikan secara terpadu dalam pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis serta menjadi WNI yang demokratis, bertanggung jawab dan tercapainya tujuan pendidikan sehingga mampu

menghadapi segala permasalahan dalam kehidupan masyarakat yang selalu berkembang (Septaria, 2018: 22-23).

Menurut Gunawan dalam (Lestari, 2015: 46) mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pendidikan IPS dapat membentuk sikap sosialnya agar siswa tersebut memahami masalah-masalah sosial dari sudut disiplin ilmu pengetahuan dari semua bidang disiplin pendidikan ilmu sosial yang ada hubungannya dengan pemahaman dan pemecahan-pemecahan masalah lingkungan. Selain itu juga dibina sikap mampu menanggapi pemecahan persoalan sendiri maupun secara bersama-sama. Kesimpulannya ialah dengan pengajaran IPS, dapat membentuk siswa dalam hal sikap sosialnya (Septaria, 2018: 23-24).

3. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Metode *snowball throwing* merupakan metode pembelajaran yang dapat menggali potensi kepemimpinan perserta didik dalam

kelompok dan ketrampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan sebanyak mungkin pengetahuan, memperdalam pemahaman tentang suatu materi pembelajaran melalui suatu bentuk permainan melalui metode tugas, diskusi dan kerjasama dengan saling melempar bola dari kertas yang berisi soal kepada teman lain di kelompok dan saling berkewajiban menjawabnya (Aisyah & Latifa, 2023: 754).

Snowball Throwing diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru. Strategi ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut. Pada pembelajaran *Snowball Throwing*, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok diwakili seorang ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru. Kemudian, masingmasing siswa membuat pertanyaan di selembar kertas yang dibentuk seperti bola lalu dilempar ke siswa lain. Siswa yang mendapat lemparan kertas harus menjawab pertanyaan dalam kertas yang diperoleh (Kamalis, 2021: 53). *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menarik, mampu menggali kepemimpinan siswa dalam kelompok, melatih kemampuan

siswa dalam menjawab pertanyaan serta mengandung unsur permainan imajinatif dengan cara siswa menuliskan pertanyaan di lembar kertas, kemudian membentuk kertas tersebut hingga menyerupai bola kemudian di lemparkan ke siswa lain (Kamalis, 2021: 53).

Snowball Throwing adalah model pembelajran inovatif, yang lebih berfokus kepada siswa sebagai pusat pembelajaran. Model pembelajran ini cukup menyenangkan untuk digunakan dalam mengulangi mateti pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya karena siswa dapat belajar sambuil bermain. Pembelajaran kooperatif model *Snowball Throwing* bertujuan agar siswa cenderung aktif memberikan saran pada saat proses pembelajaran. Pada model pembelajaran ini menuntut peran aktif, meningkatkan interaksi dan bertukar pikiran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang merupakan tujuan utama dari adanya suatu pembelajaran (Oktaviani et al., 2019: 91).

Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah jenis pembelajaaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. untuk mengarahkan potensi peserta didik terhadap materi kelompok melalui suatu permainan yang memanfaatkan selembar kertas yang dibentuk seperti bola lalu dilemparkan ke siswa dengan cara membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Model ini memadukan pendekatan komunikatif, integrative, dan keterampilan proses. Jika proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka akan

terbentuk suasana kelas yang nyaman untuk anak belajar, karena dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya melakukan aktivitas berbicara, bertanya, menulis dan juga berfikir pada saat pembelajaran tetapi siswa juga melakukan aktivitas fisik dengan menggulung kertas dan melemparkan kepada siswa lain. Dengan demikian setiap siswa akan mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan dari siswa lain yang terdapat pada bola kertas (Oktaviani et al., 2019: 91).

b. Langkah-langkah Model Snowball Throwing

Langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Suprijono dalam Kamalis (2021: 53) adalah sebagai berikut:

1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4) Kemudian, masing-masing siswa diberi satu lembar kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5) Kemudian, kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama lebih kurang 15 menit

6) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas yang berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7) Guru memberikan kesimpulan
8) Evaluasi
9) Penutup

Model pembelajaran *Snowball Throwing* terdapat sintaks yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran ini sebagaimana penjelasan Septaria (2018: 29), antara lain:

1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan di dalam setiap kelompok terdapat ketua kelompok.
3) Masing-masing ketua kelompok kemudian menjelaskan materi yang diajarkan kepada teman-temannya.
4) Kemudian masing-masing kelompok diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yangmenyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh masing-masing ketua kelompok.
5) Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu kelompok ke kelompok yang lain selama ± 15menit.
6) Setelah kelompok mendapat satu bola/satu pertanyaan, maka diberikan kesempatan kepada kelompok untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.

7) Refleksi.

8) Penyampaian kesimpulan.

Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPS siswa SD kelas IV merupakan pola pembelajaran dalam melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Sesuai dengan karakteristik anak dan IPS SD, maka dalam penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini siswa akan dilatih, agar siswa lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok serta menumbuhkan rasa peduli dan tanggung jawab kepada sesama anggota kelompok Septaria (2018: 29-30).

c. Kelebihan Model *Snowball Throwing*

Model *Snowball Throwing* memiliki banyak kelebihan. Kelebihan model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah pembelajaran ini sangat menarik dan dapat melatih kesiapan siswa dalam pembelajaran dan saling memberikan pengetahuan melalui bentuk diskusi. Penggunaan model *Snowball Throwing* dalam kegiatan pembelajaran juga memiliki kekurangan yaitu terjadinya keributan saat siswa melemparkan bola pertanyaan ke arah teman lain. Melihat kekurangan tersebut, peneliti memiliki solusi untuk mengatasi yaitu dengan memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa saat melemparkan bola pertanyaan yang telah dibuatnya, yaitu guru

memberikan arahan kepada siswa dikelompok 1 untuk melemparkan bola pertanyaan ke kelompok 2, kelompok 2 melemparkan bola pertanyaan ke kelompok 3, dan seterusnya (Septaria, 2018: 13-14).

Menurut Aris dalam Safitri et al. (2021: 29) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *Snowball Throwing* ada beberapa kelebihan antara lain:

1) Suasana pembelajaran jadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain;
2) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain;
3) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa;
4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran;
5) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik;
6) Pembelajaran menjadi lebih efektif;
7) Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat tercapai.

Mendasar pada penjelasan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ini dirasakan cukup efektif karena mampu menumbuh kembangkan potensi intelektual, sosial, dan emosional yang ada dalam diri siswa.

Model *Snowball Throwing* mampu melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman satu kelompoknya. Kelebihan strategi pembelajaran *Snowball Throwing* adalah untuk melatih kesiapan siswa dan saling memberikan pengetahuan (Lestari, 2015: 54). Berdasarkan penjelasan mengenai model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat diketahui beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*, yaitu:

1) Melatih kepercayaan diri dalam diri siswa baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapatnya.
2) Siswa akan dengan mudah untuk mendapatkan bahan pembicaraan karena adanya pertanyaan-pertanyaan yang tertulis pada kertas berbentuk bola.
3) Menghindari pendominasian pembicaraan dan siswa yang diam sama sekali, karena masing-masing siswa mendapatkan satu buah pertanyaan yang harus dijawab dengan cara berargumentasi.
4) Melatih kesiapan siswa.
5) Saling memberikan pengetahuan.
6) Menjembatani siswa dalam mengeksplorasi keterampilan prosesnya yaitu dengan metode ini siswa dapat mengalami sendiri pengalaman belajarnya secara langsung.

(Lestari, 2015: 54)

4. Media Video

a. Pengertian Media Video

Sebelum membahas pengertian medio video, maka perlu dikemukakan teori tentang media pembelajaran. Media merupakan perantara dari pengirim pesan kepada penerima pesan agar penerima pesan memperoleh informasi sesuai dengan instruksi pengirim pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dan merangsang pikiran peserta didik sehingga dapat merangsang terjadinya proses belajar (Lestari, 2015: 55).

Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar atau berbagai jenis sumber daya yang dapat difungsikan dalam proses pembelajaran, berdasarkan ruang lingkup sumber belajar di atas, maka media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menekankan pada *software* atau perangkat lunak dan *hardware* atau perangkat keras (Mulyadi et al., 2018: 133-134). Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya (Purwono et al., 2014: 128). Jadi media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dibagi ke dalam tiga jenis pertama media audio, yaitu media hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder. Kedua media visual,

yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Kemudian ketiga media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Fitria, 2018: 59). Pendapat lain yang dikemukakan (Purwono et al., 2014: 129-130) menyebutkan jenis media pembelajaran meliputi:

1) Teknologi Cetak, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan materi visual statis.
2) Teknologi Audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
3) Teknologi Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
4) Teknologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer (Purwono et al., 2014: 129-130).

Mendasar pada penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media video merupakan media audio visual. Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensional. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk

pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Program video dapat dimanfatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga serta membantu menyampaikan materi (Lestari, 2015: 57).

Media video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Hal itu disebabkan oleh kemampuan video untuk memanipulasi kondisi waktu dan ruang sehingga peserta didik atau siswa dapat diajak untuk melihat objek yang sangat kecil maupun objek yang sangat besar, objek yang berbahaya, objek yang lokasinya jauh maupun objek yang diluar angkasa. Umumnya siswa menganggap bahwa belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui teks sehingga mereka kurang terdorong untuk lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi. Video memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat mempekaya pemaparan (Lestari, 2015: 57-58).

Penjelasan tentang media video pada penelitian ini menggunakan teori media audio visual. Media audio visual merupakan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar. Misalnya rekaman video, rekaman film, slide suara, dan

lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik (Gabriela, 2021: 110).

Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya (Purwono et al., 2014: 130). Jadi media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

Manfaat media audio visual dalam proses belajar mengajar bagi siswa antara lain: pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode pengajaan akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan (Gabriela, 2021: 106).

b. Ciri-ciri Media Video

Pendapat ahli dalam (Mulyadi et al., 2018: 134-135) menyebutkan ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras),
2) Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak),
3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6) Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, *video recorder*)
7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran. Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut (Purwono et al., 2014: 131):

1) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
2) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
3) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
4) Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai
5) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan)
6) Dengan menggunakan media audio visual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa (Purwono et al., 2014: 131).

c. Keunggulan Media Video

Pendapat ahli dalam (Lestari, 2015: 58) memaparkan beberapa kelebihan video dalam pembelajaran, yaitu:

1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
2) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
5) Mengembangkan imajinasi peserta didik
6) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
7) Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang.
8) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan.

9) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
10) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
11) Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Menurut ahli dalam (Lestari, 2015: 58-59) memaparkan beberapa keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media film dan video yaitu sebagai berikut:

1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka mambaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar, dan bahkan dapat menunjukan obyek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan. Misalnya langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.
3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi. Film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses terjangkitnya penyakit diare atau eltor, dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia kedalam kelas.

5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar dan kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
7) Dengan kemapuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan manual memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam waktu satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar. (Lestari, 2015: 58-59)

Terdapat banyak kelebihan dalam penggunaan media video atau media audio visual ini yaitu pemberian pesan dapat diterima lebih menyeluruh kepada siswa, bagus digunakan dalam menerangkan suatu proses, mengatasi kekurangan ruang dan waku, lebih realistis dapat dilihat berulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, serta memberikan kesan mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa (Nisa et al., 2022: 219). Media memiliki kekurangan dan kelebihan dalam pembelajaran, termasuk media audio visual. Setiyawan (2021: 200) menjelaskan kekurangan dan kelebihan media audio visual sebagai berikut:

1) Kekurangan
    a) Informasi yang searah, hal ini bisa disiasati dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab.
    b) Kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa disiasati dengan penjelasan.
    c) Harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks.
2) Kelebihan
    a) Menarik.
    b) Informasi diperoleh langsung dari narasumber.
    c) Dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu.
    d) Kendali volume suara dan kejernihan gambar berada dalam arahan guru (Setiyawan, 2021: 200).

Kelebihan media audio visual: 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa. 2) Film dan vidio dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu. 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya. 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pem-bahasan dalam kelompok siswa. 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung. 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan. 7) Film yang

dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.(Nugraheni, 2017: 124)

B. Kajian Penelitian yang Relevan (*State of the Art*)

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sehingga dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan pembanding. Penelitian Kamalis (2021) dengan judul penerapan model *snowball throwing* berbantuan media video pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Kesimpulan penelitian terdahulu ini menemukan bahwa model *snowball throwing* berbantuan media video pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 1 Sei Gohong. Persamaannya yaitu sama-sama menerapkan model *snowball throwing* dalam pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu fokus pada kualitas pembelajaran sementara penelitian ini fokus pada hasil belajar.

Penelitian Lestari (2015) dengan judul penerapan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas IVA SDN Tawangmas 01 Kota Semarang. Kesimpulan penelitian terdahulu ini adalah melalui model *Snowball Throwing* berbantuan media video pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas IVA SDN Tawangmas 01 Kota Semarang. Persamaannya yaitu sama-sama menerapkan model *snowball throwing* dalam pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu fokus pada kualitas pembelajaran sementara penelitian ini fokus pada hasil belajar.

Penelitian terdahulu oleh Oktaviani, et.al (2019) dengan judul pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar bahasa indonesia. Kesimpulan penelitian terdahulu ini adalah model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas 4. Persamaannya yaitu sama-sama menerapkan model *snowball throwing* dalam meningkatkan hasil belajar pada tingkat sekolah dasar. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dilakukan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia sementara penelitian ini pada mata pelajaran IPS.

Penelitian terdahulu oleh Safitri, et.al (2021) dengan judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menyimpulan bahwa penerapan media video pada pembelajaran bisa diterapkan langsung pada pelaksanaan pembelajaran, dan penerapan model *snowball throwing* pada langkah-langkah pembelajaran telah sesuai dengan aturan penerapan model *snowball throwing*. Persamaannya yaitu sama-sama menerapkan model *snowball throwing* dan media video dalam meningkatkan hasil belajar pada tingkat sekolah dasar. Perbedaannya yaitu lokasi penelitian yang berbeda sehingga karakteristik siswa juga tidak sama.

Penelitian terdahulu Septaria, S. (2018) dengan judul peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* pada siswa Kelas 4 SD Negeri 2 Kupang Teba Bandar Lampung. Hasil penelitian terdahulu ini adalah penerapan model pembelajran *snowball throwing* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotor. Melalui penerapan model pembelajaran *snowball throwing* juga dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran. Persamaannya yaitu sama-sama menerapkan model *snowball throwing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada tingkat sekolah dasar. Perbedaannya yaitu lokasi penelitian yang berbeda sehingga karakteristik siswa juga tidak sama.

Penelitian terdahulu oleh Yusnaldi, et.al (2023) dengan judul penerapan strategi pembelajaran *snowball throwing* terhadap mata pelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di jenjang sekolah dasar. Kesimpulan penelitian terdahulu ini adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran Snowball Throwing ini ternyata pembelajaran lebih efektif, karena selain membuat anak-anak gembira, menyenangkan, dan bersemangat dalam belajar serta lebih mudah dalam memahami materi. Persamaannya yaitu sama-sama menerapkan model *snowball throwing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada tingkat sekolah dasar. Perbedaannya yaitu lokasi penelitian yang berbeda sehingga karakteristik siswa juga tidak sama.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran mempunyai peran penting dalam transfer ilmu dari guru kepada siswa. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks

ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut.

Tujuan dari pendidikan IPS pada dasarnya adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut (Septaria, 2018: 31).

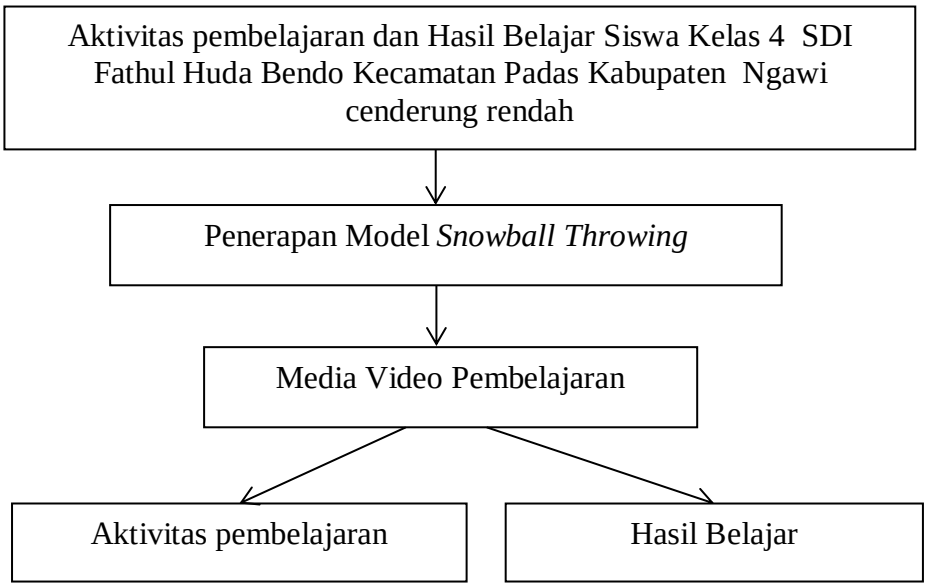
Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu mengondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran tentang materi tertentu, yakni tingkat penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor. Bermacam-macam faktor yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa

di kelas di antaranya dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran dengan menerapkan model yang berbeda, maka akan didapatkan hasil belajar yang berbeda pula, sehingga akan dapat dibandingkan model yang mana yang menghasilkan hasil yang lebih baik.

Penerapan model pembelajaran *snowball throwing* yang sesuai menyebabkan siswa berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDI Fathul Huda Bendo Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi. Penerapan model pembelajaran *snowball throwing*, memberi kesempatan pada siswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa akan tertarik untuk belajar karena tidak hanya duduk di kelas untuk melihat dan mendengarkan keterangan dari guru, akan tetapi siswa dapat mengembangkan keterampilan menyimpulkan isi berita atau informasi yang diperoleh siswa dalam konteks nyata dan situasi bersifat kompleks. Selain itu, siswa melalui pembelajaran terpadu dengan menggunakan proses yang saling berkaitan dalam situasi dan konteks komunikasi alamiah baik sosial, sains, hitungan, dan lingkungan pergaulan.

Lebih jelasnya kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dapat diajukan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan dengan penerapan model *Snowball Throwing* menggunakan media video pembelajaran pada siswa Kelas 4 SDI Fathul Huda Bendo Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi.
2. Hasil belajar IPS dapat ditingkatkan dengan penerapan dengan model *Snowball Throwing* menggunakan media video pembelajaran pada siswa Kelas 4 SDI Fathul Huda Bendo Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi.