

Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS

Maria Lilik Supriati ^{1✉}

^{1✉} SMP Negeri 3 Lawang, Kab. Malang, marialilik1107@gmail.com, Orcid ID:[0000-0001-8380-321X](https://orcid.org/0000-0001-8380-321X)

Article Info

History Articles

Received:
Mar 2021
Accepted:
Mar 2021
Published:
Mar 2021

Abstract

Low motivation and learning outcomes are critical problems to be solved in social studies learning. This study aims to describe efforts to increase motivation and social studies learning outcomes on the impact of the interaction between spaces for class VIIF students of SMP Negeri 3 Lawang Malang Regency through the application of Snowball Throwing and Problem Based Learning models. This research design is based on classroom action research (CAR). The method of data collection was through observation, tests, questionnaires, and interviews, then the data obtained were analyzed using qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis techniques. Based on the results of the analysis, student learning outcomes at the end of the second cycle increased, when compared to the pre-action. Classical completeness in cycle II reached 93.75%, indicating an increase of 40.65% from pre-action which only reached 53.1%. Based on the results obtained, it can be concluded that the application of the Snowball Throwing and Problem Based Learning model evidently can increase the motivation and learning outcomes of social studies for class VII F students of SMP Negeri 3 Lawang. It is hoped that the use of this learning model is recommended in social studies learning to overcome the problem of low motivation and student learning outcomes

Keywords:

Snowball Throwing, Problem Based Learning, Motivation, Learning Outcome

How to cite:

Supriati, M. L (2021). Model pembelajaran snowball throwing dan problem based learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Didaktika*, 1(1), 200-211.

Info Artikel

Riwayat Artikel
Dikirim:
Mar 2021
Diterima:
Mar 2021
Diterbitkan:
Mar 2021

Abstrak

Rendahnya motivasi dan hasil belajar menjadi masalah yang penting untuk dipecahkan dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS materi dampak interaksi antar ruang bagi siswa kelas VIIF SMP Negeri 3 Lawang Kabupaten Malang melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning*. Rancangan penelitian ini berbasis penelitian tindakan kelas (PTK). Metode pengumpulan data melalui metode observasi, tes, kuesioner, dan wawancara, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis, hasil belajar siswa pada akhir siklus II meningkat, jika dibanding pada pra-tindakan. Ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 93,75%, ditunjukkan adanya peningkatan sebesar 40,65% dari pratindakan yang hanya mencapai 53,1%. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS bagi siswa kelas VII F SMP Negeri 3 Lawang. Diharapkan ke penggunaan model pembelajaran ini direkomendasikan dalam pembelajaran IPS untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci:

Snowball Throwing, Problem Based Learning, Motivasi, Hasil Belajar

Cara mensitasi:

Supriati, M. L (2021). Model pembelajaran snowball throwing dan problem based learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Didaktika*, 1(1), 200-211.

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk menjadikan manusia yang dalam kehidupannya baik, yaitu manusia yang dapat menempatkan diri di tengah lingkungan sosial dan lingkungan alamnya, dapat memenuhi kebutuhannya dengan tanpa merusak lingkungan hidupnya dan tidak merugikan orang lain, sangat menghargai ekonomi, agama, politik, budaya, sosial, sejarah, di mana nilai-nilai itu akan mengendalikan ucapan, sikap hidup, dan perilaku hidupnya di tengah-tengah masyarakat yang dihuni (Akbar, 2011). Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran yang mulai diajarkan ketika berada di tingkatan sekolah dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) hakikatnya adalah integrasi utuh dari berbagai disiplin ilmu IPS dengan disiplin ilmu lain yang terkoneksi dan relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan (Rosmalah, 2012). Untuk menunjang tercapainya tujuan IPS tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Wahab (2009) menambahkan bahwa mengajar IPS haruslah membantu mendorong siswa berpikir karena untuk berpikir para siswa harus dihadapkan pada permasalahan yang dekat dengan lingkungan dan kebutuhannya baik untuk sekarang maupun yang akan datang.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya kualitas proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2009). Di dalam proses pembelajaran di kelas, umumnya siswa beranggapan mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang membosankan dan dianggap mudah tetapi di dalam pelaksanaannya ternyata cukup sulit. Untuk mengubah paradigma tersebut maka diperlukan suatu penerapan pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang aktif kreatif, dan tidak membosankan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Hasil observasi dalam praktik pembelajaran IPS di kelas VII F SMP Negeri 3 Lawang, diperoleh data bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, yaitu didominasi oleh metode ceramah. Kegiatan yang melibataktifkan siswa cenderung rendah. Motivasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran di kelas belum optimal, hal ini ditandai dengan suasana kelas yang hening, siswa terkesan pasif karena hanya sebagai pendengar. Suasana kelas terkesan kurang menyenangkan. Pertanyaan yang diberikan oleh guru sebatas hafalan, kurang melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Belum menunjukkan proses pembelajaran berbasis masalah. Lebih lanjut data yang diperoleh dari studi dokumentasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dalam uji kompetensi tentang pengaruh interaksi sosial atau dampak interaksi antar ruang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) klasikal yang ditetapkan, yaitu 75% dari jumlah siswa. Daya serap siswa secara individu dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 . Hasil uji kompetensi, menunjukkan dari 32 siswa, hanya 53,1% atau 17 siswa yang mencapai KKM, yang ditentukan, yaitu 75 untuk mata pelajaran IPS. Sementara 46, 9% atau 15 siswa memperoleh <75 dan dinyatakan tidak tuntas.

Berdasarkan fakta di lapangan yang dibuktikan dengan kondisi-kondisi tersebut di atas maka perlu adanya perubahan dan perbaikan proses pembelajaran. Perbaikan kualitas proses untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*, yaitu model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dengan saling melempar bola dari kertas yang di dalamnya terdapat pertanyaan. Kegiatan melempar bola pertanyaan ini akan membuat kelompok menjadi dinamis,

karena siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara. Pada pembelajaran *Snowball Throwing* ini, siswa juga melakukan aktivitas fisik, yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada siswa lain. Aktivitas fisik tersebut akan membuat setiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari siswa lain yang terdapat dalam bola kertas.

Menurut Hamdayana (2014) pembelajaran dengan menggunakan model *Snowball Throwing*, termuat di dalam prinsip pendekatan kooperatif yang didasarkan pada lima prinsip, yaitu prinsip belajar siswa aktif (*student active learning*), belajar kerjasama (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, mengajar reaktif (*reactive teaching*), dan pembelajaran yang menyenangkan (*joy-full learning*). Sejalan dengan pendapat tersebut dalam penelitian Amalia (2015) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Minat mengacu pada keterlibatan diri yang disukai dan dikehendaki pada sebuah aktivitas (Schunk et al., 2012). Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu aktivitas maka secara tidak langsung akan terlibat aktif di dalam aktivitas tersebut

Adapun alternatif yang dipilih untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, yaitu dengan melatih siswa agar mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menjawab pertanyaan yang berbasis masalah yang terkait dengan dampak interaksi antar ruang adalah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dalam pembelajaran siswa dilatih untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitar kehidupan siswa, melalui interaksi-interaksi dan kerjasama. Pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama antara siswa-siswa. Peneliti terdahulu terkait dengan penelitian ini dilakukan oleh Ali (2015) yang menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IX-1 SMP Negeri 29 Pekanbaru.

Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Model *Problem Based Learning* dianggap sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan juga karakteristik siswa. Dengan menggunakan model ini, siswa akan mampu berpikir secara sistematis melalui berbagai benda konkret ataupun memecahkan masalah secara nyata (Haryanti, 2017). *Problem Based Learning* adalah interaksi antara stimulus dengan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan Lebih lanjut Sanjaya (2009) mengemukakan bahwa model *Problem Based Learning* dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang memekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS materi dampak interaksi antar ruang bagi siswa kelas VIIF SMP Negeri 3 Lawang Kabupaten Malang melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat bagi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIIF SMP Negeri 3 Lawang Kabupaten Malang.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Reserch*. Menurut Suhardjono (2011) PTK adalah penelitian tindakan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil

pembelajaran di kelas tertentu (Akbar, 2010). Penelitian ini dilaksanakan dengan model bersiklus dari Kemmis, Taggart & Nixon (1988) yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi rencana (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Dalam hal ini kehadiran peneliti di lapangan sangat mutlak dan peneliti sendiri yang melakukan perencanaan, melaksanakan penelitian, mengumpulkan data, menyederhanakan data, menganalisis data, dan menyimpulkan data.

Penelitian ini berlangsung dari bulan Oktober-Desember 2017 di kelas VII F SMP Negeri 3 Lawang Kabupaten Malang, yang beralamat di Jl Ketindan No. 185 Kecamatan Lawang Kabupaten Malang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII F Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 32 orang, yang terdiri dari siswa laki-laki 16 orang dan siswa perempuan 16 orang. Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu guru sebagai pelaksana pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning*, sementara siswa sebagai subjek penelitian yang diamati mencakup aktivitas belajarnya secara kelompok ataupun secara individu pada saat proses pembelajaran berlangsung. Setiap siswa diamati aktivitas belajarnya yang meliputi keaktifan, keberanian, kerjasama, penugasan, dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan permasalahan yang disajikan oleh guru. Pengamatan terhadap guru dan siswa dilakukan oleh 2 orang observer, pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung.

Analisis data penelitian ini yaitu analisis data hasil belajar kognitif siswa yang dilakukan pada setiap berakhirnya pembelajaran dalam setiap siklus. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah minimum 80% kriteria baik untuk aktivitas guru dan minimum 75% kriteria baik untuk aktivitas siswa. Ketuntasan klasikal 75% dari jumlah siswa kelas VII - F SMP Negeri 3 Lawang Kabupaten Malang yang memperoleh nilai ≥ 75 . Ketuntasan individu apabila daya serap siswa telah mencapai nilai 75, sedangkan ketuntasan kelompok apabila kelompok telah mencapai nilai 80. Untuk mengetahui kesan atau tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* di akhir siklus II diberikan lembar angket/ kuesioner. Kriteria baik apabila 75% dari jumlah siswa memberikan kesan setuju dengan rerata 3, 51- 4, 50 atau kriteria sangat baik dengan rerata 4,51- 5,00.

Untuk mengecek keabsahan data, maka dilakukan trigulasi data yaitu (1) reduksi data adalah proses penyederhanaan data yang melalui proses seleksi, pengelompokan, dan pengorganisasian data mentah menjadi sebuah informasi yang bermakna; (2) paparan data adalah upaya menampilkan data secara jelas dan mudah dipahami dalam bentuk naratif, grafik, atau bentuk lainnya; (3) penyimpulan adalah pengambilan intisari dan sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan atau kalimat yang singkat, padat dan bermakna (Akbar, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses, dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggungjawab guru. Jadi, hakikat belajar adalah perubahan. Adapun tindakan perbaikan dalam penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning*. Hasil respon siswa terhadap

kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan (Pamungkas, Herlambang & Juarti, 2016) pada mata pelajaran IPS materi tentang dampak interaksi antar ruang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Motivasi Belajar IPS Siswa Siklus I

Indikator	Respon Siswa				
	Pra-Tindakan	Rata- rata	Siklus I	Rata- rata	Peningkatan
Kesukaan	8	0,250	25	0,781	0,531
Ketertarikan	9	0,281	24	0,750	0,469
Perhatian	10	0,331	25	0,781	0,450
Keterlibatan	15	0,469	25	0,781	0,312
Jumlah	42	1,331	99	2,75	1,762
Rata- rata	0,33	0,333	0,773	0,773	0,440

Berdasarkan Tabel 1 di atas menunjukkan hasil rata-rata indikator motivasi belajar siswa antara pratindakan dan siklus I. Rata-rata dari keempat indikator motivasi pada pratindakan cenderung rendah, akan tetapi setelah memperoleh perlakuan tindakan perbaikan dengan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* menunjukkan peningkatan lebih baik. Indikator kesukaan menunjukkan peningkatan paling besar, yaitu 0,531 atau sejumlah 17 siswa pada siklus I. Adapun indikator ketertarikan meningkat sebesar 0,469 poin atau sejumlah 15 siswa pada siklus I. Indikator perhatian meningkat sebesar 0,450 poin, atau sejumlah 15 siswa, dan indikator keterlibatan sebesar 0,312, atau sejumlah 10 siswa pada siklus I. Sementara peningkatan rata-rata dari keempat indikator motivasi pada siklus I sebesar 0,44 poin atau 14 siswa. Atas dasar hasil analisis indikator dapat dipahami bahwa penerapan pembelajaran model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* meningkatkan motivasi siswa. Adapun peningkatan motivasi siswa pada antara siklus I dengan siklus II tersaji pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Motivasi Belajar IPS Siswa Siklus II

Indikator	Respon Siswa				
	Siklus I	Rata- rata	Siklus II	Rata- rata	Peningkatan
Kesukaan	25	0,781	30	0,938	0,157
Ketertarikan	24	0,750	28	0,875	0,125
Perhatian	25	0,781	30	0,938	0,157
Keterlibatan	25	0,781	30	0,938	0,157
Jumlah	99	2,75	118	3,689	0,596
Rata- rata	0,773	0,773	0,922	0,922	0,149

Analisis data pada Tabel 2 menunjukkan peningkatan dari semua indikator motivasi pada siklus II. Pada siklus II rata- rata dari seluruh indikator motivasi mencapai 0,922, apabila dikonversi dalam bentuk satuan nilai mencapai 92,2. Dengan demikian pada siklus II terjadi peningkatan motivasi sebesar 0,589 jika banding pada prasiklus, dan 0,149 jika dibanding pada siklus I. Meskipun tidak semua indikator mencapai kriteria yang optimal, namun secara umum

sudah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik pada aspek kognitif, sikap dan psikomotor setelah pemberian tindakan melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* merupakan bentuk dari hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2008) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Lebih lanjut Suprijono (2009) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Daya serap siswa pada Siklus I dan Siklus II dalam uji kompetensi tentang dampak interaksi antar ruang tersaji pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Daya Serap Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Interval Nilai	Predikat	Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	86-100	Sangat Baik	A	3	7	10
2.	76-85	Baik	B	5	10	15
3.	70-75	Cukup	C	9	8	5
4.	60-69	Kurang	D	8	5	2
5.	≤ 59	Sangat Kurang	E	7	2	-

Sumber: Depdiknas (2013) modifikasi Supriati (2017)

Analisis data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada pra siklus hanya mencapai 53,1% atau sebanyak 17 siswa memperoleh nilai ≥ 75 , dan dinyatakan telah memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hasil belajar siswa pada Siklus I daya serap siswa secara individu belum optimal meskipun sudah dilakukan tindakan. Sebanyak 7 siswa atau sebesar 21,9% memperoleh predikat sangat baik (A), 10 siswa atau sebesar 31,25% dengan predikat baik (B), 8 siswa atau sebesar 25% dengan predikat cukup, 5 siswa atau sebesar 15,6% dengan predikat kurang (D), dan 2 siswa atau sebesar 6,25% dengan predikat sangat kurang (E). Sementara pada Siklus II terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh predikat sangat baik 3 siswa, predikat baik 5 siswa. Pada Siklus II juga terjadi penurunan jumlah siswa pada predikat cukup 3 siswa, predikat kurang 3 siswa, dan predikat sangat kurang 2 siswa. Dari hasil analisis tersebut membuktikan bahwa penerapan model *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif, 93, 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai ≥ 75 dan dinyatakan telah memenuhi KKM yang ditetapkan, yaitu 75 untuk mata pelajaran IPS. Perbandingan peningkatan hasil belajar aspek kognitif secara individu antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Aspek Kognitif Pada Siklus I dan Siklus II

Nilai (x)	Siklus I (f)	xf	%	Siklus II (f)	xf	%
100	3	300	9,375%	5	500	15,6%
95	2	190	6,25%	2	190	6,25%
94	1	94	3,125%	3	94	9,375%
86	1	86	3,125%	1	86	3,125%
85	4	340	12,5%	5	425	15,6%

84	3	252	9,375%	5	420	15,6%
76	3	228	9,375%	5	380	15,6%
75	8	600	25%	5	375	15,6%
69	3	207	9,375%	2	138	6,25%
60	2	120	6,25%	-	-	-
59	2	118	6,25%	-	-	-
Jumlah	32	2.535	100%	32	2608	100%
Rata-rata		79			81,5	
Ketuntasan Klasikal		78%			93,75%	

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh data bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif terjadi pada siklus I dan siklus II. Ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 78%, pencapaian ketuntasan klasikal ini sudah melampaui kriteria yang ditetapkan, yaitu 75%, namun jika ditinjau dari jumlah siswa yang belum tuntas masih ada 7 siswa yang memperoleh nilai <75, dengan pertimbangan tersebut, maka perbaikan dilanjutkan pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II ini sangat signifikan. Ketuntasan klasikal mencapai 93,75%, hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 15,75% jika dibanding dengan siklus I, dan peningkatan sebesar 40,65% dari pratindakan yang hanya mencapai 53,1%. Peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Keberhasilan perbaikan pembelajaran ini mendukung hasil penelitian Ali (2015) yang menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IX-1 SMP Negeri 29 Pekanbaru. Berikut perbandingan

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar IPS materi tentang dampak interaksi antar ruang pada siswa merupakan hasil implementasi dari model pembelajaran *Snowball Throwing*. Untuk menumbuhkan motivasi dalam diri siswa, maka pada kegiatan awal guru menginformasikan tentang langkah- langkah pembelajaran *Snowball Throwing*, terlihat sebagian besar siswa merasa senang belajar dengan cara lempar bola pertanyaan. Bahkan ada beberapa siswa secara spontan menyampaikan bahwa belajar dengan sambil bermain lebih enjoi, tidak membosankan. Pernyataan dari beberapa siswa tersebut membuktikan bahwa rasa suka, tertarik terhadap suasana baru dalam pembelajaran yang diciptakan guru, akan meningkatkan curah perhatian siswa yang tinggi, dan akan melibataktifkan siswa. Hasil observasi menunjukkan ketika kegiatan eksplorasi, siswa nampak antusias saling lempar bola pertanyaan, dan rasa keingintahuannya tinggi untuk segera menyelesaikan masalah yang ada dalam bola. Kelas memang terkesan gaduh, namun kegaduhan itu menandakan bahwa siswa sangat menikmati proses pembelajaran. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran terjadi karena siswa sudah menyukai, merasa tertarik dan menaruh perhatian yang besar ke dalam proses pembelajaran. Keempat indikator tersebut merupakan bentuk motivasi yang mendorong siswa untuk belajar. Menurut Uno (2008) bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Atas dasar pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa motivasi internal (intrinsik) dapat dibangkitkan dengan menyediakan kondisi dan situasi belajar-mengajar sebaik-baiknya sehingga

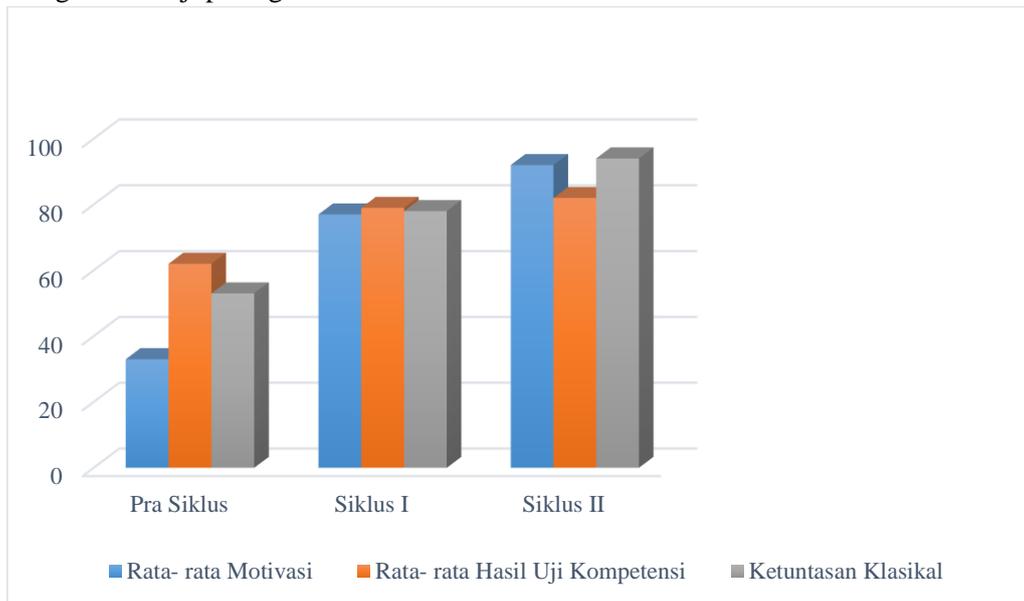
dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dan senang melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian dapat memberikan hasil yang memuaskan. Sedangkan motivasi ekstrinsik dapat tumbuh dari rangsangan dan tekanan dari luar, misalnya dengan pemberian hadiah, ganjaran, hukuman dan pemberian harapan lainnya. Motivasi ekstrinsik dapat ditingkatkan melalui penciptaan suasana lingkungan kelas, keterlibatan secara langsung, mendorong keberhasilan, transfer dan retensi. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziah, Rosnaningsih & Azhar (2017) bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mendorong semangat belajar siswa. Di dalam motivasi juga terdapat keinginan dan cita-cita yang tinggi. Sehingga siswa yang mempunyai motivasi belajar akan mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar, disamping itu keadaan siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa tersebut semangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik

Pada kegiatan elaborasi, keterlibatan siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam kelompok serta tanya jawab siswa ketika diskusi maupun presentasi baik kepada siswa antar kelompok maupun kepada guru. Pada kegiatan elaborasi ini keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar melalui lempar bola pertanyaan merupakan bentuk motivasi ekstrinsik, karena siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga terdorong untuk mengetahui bola pertanyaan yang dilempar oleh temannya. Rasa ingin tahu yang tinggi menuntun siswa untuk mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Hal tersebut membuktikan bahwa kegiatan diskusi dalam pembelajaran melalui model *Snowball Throwing* mampu mempengaruhi kesukaan siswa terhadap materi pelajaran.

Indikator yang kedua yaitu ketertarikan. Motivasi belajar akan muncul jika siswa merasa tertarik terhadap berbagai hal yang dipelajarinya, atau siswa tersebut menyadari kaitan hal-hal yang dipelajari. Hal tersebut didukung oleh Woolfolk (2011) menyatakan bahwa Motivasi belajar adalah kecenderungan untuk menemukan kegiatan-kegiatan akademik yang berarti dan berfaedah dan untuk berusaha mengambil manfaat darinya. Motivasi belajar melibatkan lebih dari sekadar berkeinginan atau bermaksud untuk belajar. Di dalamnya termasuk kualitas upaya mental siswa motivasi untuk belajar menyiratkan strategi belajar aktif dan thoughtful (dipikirkan secara mendalam). Adapun kemampuan siswa berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan dalam diskusi kelompok pada kegiatan elaborasi dan konfirmasi merupakan bukti bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Pada kegiatan akhir pembelajaran siklus II hasil belajar siswa pada aspek kognitif dalam uji kompetensi tentang dampak interaksi antar ruang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebanyak 30 siswa atau sebesar 93,75% dinyatakan telah memenuhi KKM yang ditetapkan, yaitu 75 untuk mata pelajaran IPS. Terjadi peningkatan sebesar 40,65% jika dibanding dengan ketuntasan klasikal pada pra siklus yang hanya mencapai 53,1%. Jumlah siswa yang tidak tuntas menurun sebesar 86,7% atau sebanyak 13 siswa pada siklus II, jika dibanding pada pra siklus mencapai 15 siswa. Dengan kata lain siswa yang tidak tuntas pada siklus II berjumlah 2 siswa. Rata-rata hasil belajar pada siklus II mencapai 81,5, rata-rata ini menunjukkan peningkatan sebesar 19,5 poin dari pra siklus yang hanya mencapai 62. Keempat indikator motivasi pada siklus II secara umum mengalami peningkatan semua. Rata-rata peningkatan dari empat indikator motivasi pada siklus I mencapai 0,773 atau jika dikonversi dalam interval nilai mencapai 77 dengan predikat baik (B), sementara pada siklus II mencapai 0,922 atau dalam konversi nilai mencapai 92,2 dengan predikat sangat baik (A). Peningkatan motivasi maupun hasil belajar siswa pada aspek kognitif dalam penelitian ini sangat mendukung hasil penelitian Ratih (2011) menyebutkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* mampu meningkatkan aktivitas

dan hasil belajar IPS siswa. Perbandingan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada aspek kognitif tersaji pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar

Analisis gambar 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan terhadap motivasi dan hasil antara prasiklus dengan siklus II. Dari aspek motivasi terjadi peningkatan sebesar 64% pada siklus II jika dibanding dengan prasiklus. Siswa tidak tuntas mengalami penurunan hingga 86,7% atau menurun 13 siswa pada siklus II jika dibandingkan pada prasiklus yang mencapai 15 siswa. Ketuntasan klasikal meningkat sebesar 40,65% pada siklus II jika dibanding pada prasiklus. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* berhasil meningkatkan motivasi hasil belajar IPS pada kompetensi dampak interaksi antar ruang siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* ini memiliki kelebihan. Adapun kelebihan tersebut adalah (1) diskusi kelompok dan interaksi antar siswa dari kelompok yang berbeda memungkinkan terjadinya saling tukar pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul dalam diskusi yang berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan, (2) melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada diri siswa untuk memecahkan permasalahan yang ada di sekitar kehidupan siswa dengan melakukan kegiatan inkuiri, (3) melatih siswa untuk lebih mampu menghargai pendapat dan pertanyaan dari siswa lain ketika proses diskusi, (4) melatih siswa untuk lebih dinamis dan mandiri dalam menyelesaikan masalah dari bola pertanyaan yang dilemparkan oleh teman dari anggota kelompok lain, (5) kegiatan pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih aktif dan terlibat secara langsung selama proses pembelajaran, dan (6) melatih siswa untuk berkomunikasi dan menyampaikan pendapat atau materi kepada siswa lain. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu oleh Qomariyah (2017) dimana terdapat perbedaan pola berfikir kritis antara yang menggunakan model PBL dan non PBL serta terdapat perbedaan kemampuan berfikir kritis antara PLB konvensional dan non konvensional. Hal ini berarti Model *Problem Based Learning* memberi pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil pembahasan penelitian tentang model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada kompetensi dampak interaksi antar ruang bagi siswa dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS. Peningkatan indikator motivasi belajar siswa yang meliputi kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dari pra siklus hingga siklus II. Kesimpulan lain yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Berdasarkan hasil refleksi tiap siklus, terkait peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif melalui model pembelajaran model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* pada materi dampak interaksi antar ruang, maka disarankan kepada pihak-pihak terkait antara lain Kepala sekolah agar dapat memotivasi dan memberikan saran kepada guru lain untuk mencoba dan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* tidak hanya pada mata pelajaran IPS tetapi pada mata pelajaran lain dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Pada guru agar dapat menerapkan teknik pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* karena dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran yang lain tidak terbatas hanya pada mata pelajaran IPS materi tentang dampak interaksi antar ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas: Filosofi, Metodologi, dan Implementasinya*. Malang: Surya Pena Gemilang
- Akbar, S. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pengembangan Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Ali, S. (2015). Penerapan pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IX-1 SMP Negeri 29 Pekanbaru tahun pelajaran 2015/2016. *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*, 1(1), 27-40.
- Amalia, N. K. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing dan Siklus Belajar 5E Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas VIII SMPN di Malang*. (Skripsi). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang. *Jurnal JPSD*, 4(1), 47-53.
- Hamdayana, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Haryanti, Y. D. (2017). Model problem based learning membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 57-63.
<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v3i2.596>

- Kemmis, S., McTaggart, R. & Nixon, R. (1988). *The Action Research Planner*. Springer
- Pamungkas, E, W, T., Herlambang, S., & Juarti, J. (2016). Pengaruh model pembelajaran snowball throwing terhadap minat belajar geografi kelas XI IIS SMA Negeri 1 Tumpang Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 21(2) 101-109. <http://dx.doi.org/10.17977/um017v21i22016p029>
- Purwanto, N. (2008). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Qomariyah, E. N. (2017). pengaruh problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 23(2), 132-141.
- Ratih, Y. (2011). *Penerapan Model Snowball Throwing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Singosari Kabupaten Malang*. (Skripsi). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rosmalah, R. (2012). Hakikat dan tujuan pembelajaran IPS. *Jurnal Humanis*, 13(1), 42-51.
- Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., Meece, J. L., & Tjo, E. (2012). *Motivasi dalam Pendidikan, Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta: PT Indeks
- Suhardjono. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Malang: Cakrawala Indonesia.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, A. (2009). *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology: Active Learning Edition (Tenth Edition)*. Terjemahan oleh H. P. Soetjipto & S. M. Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.