

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*  
BERBANTU MEDIA *BAPER* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA MATERI PERKALIAN KELAS II SD NEGERI 1  
TEGOWANU KULON**

**Inez Denisya Putri<sup>1)</sup>, Ervina Eka Subekti<sup>2)</sup>, Qoriati Mushafanah<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

**Abstrak**

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui apakah Model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Media *BAPER* mampu berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi kesulitan siswa dalam berhitung operasi perkalian siswa kelas II SDN 1 Tegowanu Kulon. Pengumpulan data melalui beberapa cara diantaranya observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain one-group *pretest-posttest*. Pada desain ini, pengujian dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan *pretest-posttest*. Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh hasil belajar *pretest* rata-rata sebesar 54. Sedangkan hasil belajar *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 82, kemudian dilakukan analisis hasil data menggunakan Uji-t yang akan mengungkapkan apakah perlakuan tersebut efektif atau tidak. Dengan  $N= 25$  didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 11.490 dan  $db= 25 + 25-1$  diperoleh 49 dengan taraf signifikansi 5% didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 2.010. Maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $11.490 > 2.010$ ), jadi artinya  $H_a$  diterima. Maka Ada perbedaan hasil belajar matematika kelas II SDN 1 Tegowanu Kulon antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media *BAPER*.

**Kata Kunci:** *Snowball Throwing*, Media *BAPER*, Perkalian, Hasil Belajar

**History Article**

Received 1 April 2023

Approved 20 April 2023

Published 1 Mei 2023

**How to Cite**

Putri, Inez Denisya. Subekti, Ervina Eka. Mushafanah, Qoriati. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantu Media *Baper* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas II SD Negeri 1 Tegowanu Kulon. *Ijes*, 3(1), 275-282

**Coressponding Author:**

Jl. Sidodadi timur No. 24, semarang

E-mail: [inezdenisyaputri@gmail.com](mailto:inezdenisyaputri@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mewujudkan suasana belajar di dalam pembelajaran untuk mengembangkan potensi dalam dirinya. Di dalam dunia pendidikan, seorang guru menjadi peran terpenting untuk mengembangkan potensi siswa, kegagalan siswa dalam belajar sering kali dikaitkan dengan kinerja seorang guru yang kurang. Menurut Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Apabila Seseorang telah menunjukkan peningkatan terhadap perilakunya dapat dikatakan telah belajar. Keinginan untuk memperbaiki diri adalah tujuan belajar (Darwis Dasopang 20017: 03).

Belajar menjadi aspek terpenting dalam mengembangkan seseorang yang intelektual, kreatif, dan stabil secara fisik, mental, dan spiritual. Mengapa sebabnya belajar itu sangatlah penting. Belajar Mata pelajaran matematika juga menjadi fungsi terpenting di dalam menciptakan seseorang yang intelektual, kreatif serta stabil. Karena Matematika merupakan ilmu dasar yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari di sekolah. Persoalan matematika mampu digunakan untuk memformulasikan kemampuan berhitung sehingga dapat dipecahkan dengan operasi perhitungan yaitu tambah, kurang, kali, dan bagi (Puspaningtyas 2019: 1).

Berhitung merupakan tahapan dasar yang akan dilalui setiap anak. Penting untuk anak menguasai konsep berhitung, karena sejatinya berhitung tidak akan lepas dari kehidupan sehari-hari. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Kegiatan Berhitung pasti tidak akan lepas dengan namanya angka. Angka bisa disebut sebagai lambang dari operasi bilangan tersebut dan merupakan konsep matematika. Penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian adalah empat operasi bilangan yang dimaksud.

Perkalian adalah operasi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Lemahnya pemahaman tersebut akan menyulitkan siswa untuk mempelajari materi matematika ketingkat yang lebih tinggi. Kesulitan itu menjadi alasan mengapa hasil belajar siswa rendah.

Kesulitan belajar dalam diri siswa inilah yang membuatnya kurang optimal dalam mencapai hasil maupun prestasi belajar. Maka dari itu, disinilah guru sangat berperan penting dalam menyelesaikan kesulitan belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika operasi perkalian. Hal tersebut dibuktikan pada saat melakukan wawancara terhadap guru kelas II SDN 1 Tegowanu Kulon. Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Tegowanu Kulon menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa masalah

yaitu pada saat kegiatan pembelajaran siswa cenderung pasif dikarenakan guru masih menggunakan model dan media yang kurang bervariasi.

Kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika membuat hasil belajar siswa kelas II rendah. Hal tersebut diperkuat dengan bukti hasil ulangan harian matematika masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). KKM mata pelajaran matematika di SDN 1 Tegowanu Kulon yaitu 70. Didapatkan nilai ulangan harian siswa kelas II, 9 dari 25 siswa dinyatakan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Artinya terdapat 64% siswa kelas II yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Disini peran guru sangat penting dalam menunjang hasil belajar siswa. Maka, guru mempunyai tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus memilih model serta media pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Model pembelajaran merupakan langkah-langkah atau pedoman guru dalam mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menguraikan proses untuk menyiapkan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini bertindak sebagai pedoman bagi perancang pelajaran dan guru saat mereka mempersiapkan rencana pelajaran dan isi pelajaran mereka.

Model pembelajaran harus diikuti dengan media pembelajaran. Media pembelajaran juga harus digunakan bersamaan dengan model pembelajaran. Bahwa anak usia dini umur dua tahun sudah mulai menggunakan simbol-simbol dalam mempresentasikan dunianya (lingkungannya) untuk memfasilitasi perkembangan tersebut maka dalam pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan sikap positif dimana pembelajaran akan menjadi lebih kondusif dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Kurnia, 2018: 5).

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan seperti: (1) Rizka Desi Yana (2019: 86), bahwa setelah diterapkan model pembelajaran *snowball throwing* siswa menjadi lebih aktif dan menumbuhkan semangat karena guru melibatkan siswa secara langsung di dalam pembelajaran. (2) Pamungkas, penggunaan media *BAPER* mampu memecahkan permasalahan perkalian dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian sebelumnya yang relevan, maka akan menggunakan Model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Media *BAPER* agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi perkalian serta pemilihan media pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak pasif.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design Pretest-Posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tegowanu Kulon, Jl. Jembatan no. 5, Kecamatan Tegowanu, Kabupaten

Grobogan. Penelitian ini dilakukan di kelas II pada semester genap tahun 2022/2023. Sampel dari penelitian ini yaitu Siswa kelas II SD Negeri 1 Tegowanu Kulon yang berjumlah 25 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan teknik Nonprobability Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Peneliti dapat mengumpulkan data yang relevan untuk digunakan sebagai dasar yang akurat dan tepat dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Data observasi yang diambil peneliti berupa permasalahan yang terdapat di kelas II SD Negeri 1 Tegowanu Kulon.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan fenomena atau permasalahan yang harus diteliti dan bila peneliti ingin mengetahui hal-hal mendalam yang bisa didapatkan dari responden dan jumlah responden kecil atau sedikit (Sugiyono, 2018:214). Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ririn Prastyani S.Pd. selaku Guru kelas II SDN 1 Tegowanu Kulon.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang peneliti gunakan yaitu berupa gambar pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Tegowanu Kulon.

4. Tes

Penggunaan tes pada penelitian ini untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Media *BAPER*. Peneliti menggunakan tes berupa soal tes Pilihan Ganda berjumlah 15 soal yang berasal dari materi perkalian. Soal tes yang harus diselesaikan siswa pada saat pembelajaran, seperti pada saat *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran atau pada akhir pertemuan. Pemberian tes ini dilakukan untuk menilai tingkat pengetahuan yang telah diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantu Media *BAPER* yang diajarkan pada mata pelajaran matematika materi perkalian. Variabel dalam penelitian ini ada dua macam yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel X pada penelitian ini yaitu Model Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Media *BAPER*. Sedangkan Variabel Y pada penelitian ini yaitu Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian kelas II SDN 1 Tegowanu Kulon. Tujuan adanya penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantu Media *BAPER* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas II SD Negeri 1 Tegowanu Kulon.

Tabel 1. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas II

No	Rentang Nilai	Frekuensi		Presentase (%)	
		Nilai Pretest	Nilai Posttest	Pretest	Posttest
1.	91-100	0	5	0	20%
2.	81-90	0	7	0	28%
3.	71-80	3	11	12%	44%
4.	61-70	3	2	12%	8%
5.	51-60	12	0	48%	0
6.	<50	7	0	28%	0
Jumlah Siswa		25	25	100%	100%
Rata-rata		54	82	54%	82%
Ketuntasan belajar klasikal		3	23	36%	92%

Berdasarkan tabel 1. Hasil nilai Pretest dan Posttest diatas dengan jumlah siswa 25 didapatkan rata-rata nilai *Pretest* sebesar 54 dan nilai *Posttest* sebesar 82. Kemudian didapatkan Ketuntasan Belajar Klasikal dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70. Hasil *Pretest* menunjukkan 3 siswa dinyatakan telah memenuhi kriteria ketuntasan, 22 siswa lainnya ditanyakan belum memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan hasil *Posttest* 23 siswa dinyatakan memenehui kriteria ketuntasan dan 2 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan.

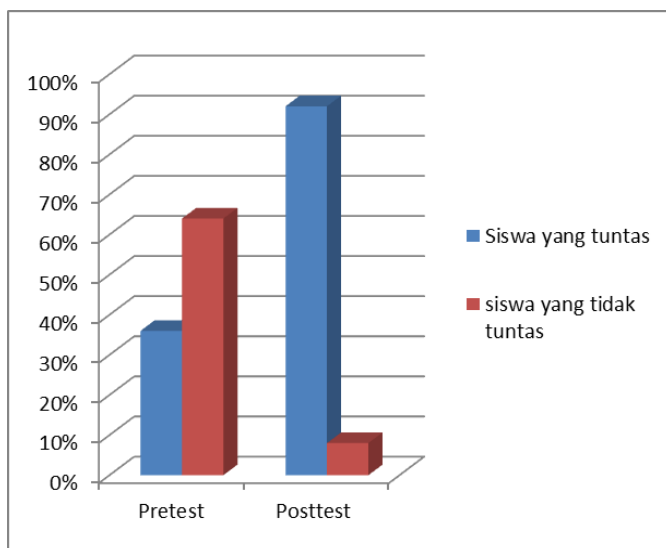
Dari data nilai yang sudah dikumpulkan melalui *Pretest* dan *Posttest* kemudian uji peryaratan menggunakan Uji Normalitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Awal (*Pretest*) dan Akhir (*Posttest*)

	Jumlah siswa	Rata-rata	S	Lo	L <sub>tabel</sub>
<i>Pretest</i>	25	54	14,84	0,115	0,173
<i>Posttest</i>	25	82	8,308	0,134	0,173

Berdasarkan tabel 2. Hasil Uji Normalitas diperoleh rata-rata nilai *Pretest* sebesar 54. Hasil uji normalitas dengan  $N=25$  dan taraf signifikan 5%. Dengan Uji *Liliefors* diperoleh hasil  $L_{hitung} < L_{tabel}$  sebesar  $0,115 < 0,173$ . Sedangkan rata-rata nilai *Posttest* sebesar 82. Dengan Uji *Liliefors* diperoleh  $L_{hitung}$  sebesar  $0,134 < L_{tabel}$  0,173. Maka  $H_0$  diterima, artinya nilai *Pretest* dan *Posttest* berasal dari distribusi normal karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$ .

Hasil belajar siswa dapat diukur melalui nilai ketuntasan *Pretest* dan *Posttest*, baik sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Media *BAPER* maupun sesudah diberi perlakuan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Media *BAPER* dalam pembelajaran matematika materi perkalian mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbedaan presentase nilai ketuntasan belajar.



**Gambar 1.** Diagram Ketuntasan Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Ketuntasan Belajar *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan terdapat perbedaan atau kenaikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal tersebut dapat dilihat dari kenaikan presentase yang awalnya hanya 36% menjadi 92%.

Setelah melakukan Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*. Kemudian Hasil *Pretest* dan *Posttest* dibandingkan menggunakan Uji Paired Sampel t-test.

Tabel 3. Uji Paired Sampel t-test

	N	Rata-rata	Paired t-test	
			t	db
<i>Pretest</i>	25	54	11.490	49
<i>Posttest</i>	25	82		

Diperoleh rata-rata hasil nilai *Pretest* sebesar 54 dan rata-rata nilai *Posttest* sebesar 82. Dengan N= 25 didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 11.490. Untuk mencari  $t_{tabel}$  maka diperlukan nilai derajat kebebasan (db).  $db = n1 + n2 - 1 = 25 + 25 - 1$  maka diperoleh 49 dengan taraf signifikansi 5% didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 2.010 selanjutnya dibandingkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 11.490 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2.010. Maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , jadi ada perbedaan hasil belajar matematika kelas II SDN 1 Tegowanu Kulon antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media *BAPER*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh signifikan antara Model Pembelajaran *snowball throwing* berbantu media *BAPER* dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian kelas II SD Negeri 1 Tegowanu Kulon. Diperoleh rata-rata hasil nilai *Pretest*

sebesar 54 dan rata-rata nilai *Posttest* sebesar 82. Dengan  $N=25$ , hasil analisis uji- $t_{tabel}$  sebesar 2.010 dan  $t_{hitung}$  sebesar 11.490. Maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , jadi Ada perbedaan hasil belajar matematika kelas II SDN 1 Tegowanu Kulon antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media *BAPER*. Artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu Media *BAPER* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas II SDN 1 Tegowanu Kulon.

## DAFTAR PUSTAKA

- Awe, Ermelinda Yosefa, and Kristina Benga. "Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar ipa pada siswa SD." *Journal of Education Technology 1.4* (2017): 231-238
- Hastuti, Hikmah Wiji, Sunan Baedowi, and Qoriati Mushafanah. "Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Berbantu Media Panelpa (Papan Flanel IPA) Terhadap Hasil Belajar." *International Journal of Elementary Education 3.2* (2019): 108-115
- Khairiah, Dina, Efrida Mandasari Dalimunthe, and Ika Nuraini Nasution. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Dengan Media Gambar" *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak) 2.01* (2020): 40-48.
- Kusumawati, Naniek. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan snowball throwing terhadap hasil belajar ipa pada siswa kelas iv sdn bondrang kecamatan sawoo kabupaten ponorogo." *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains 2.1* (2017): 1-12.
- Matondang, Zulkifli, et al. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Maulana, Ihsan Maulana, Yaswinda Yaswinda, and Nurhamidah Nasution. "Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4.2* (2020): 512-519.
- Mushafanah, Qoriati, and Novita Rahmanika Yan. "Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-Citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal ." *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar) 4.1* (2014).
- Nugraheni, Nursiswi. "Impelementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Journal of Medives, 2017*.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah 3.1* (2018): 171.
- Noviyanti, Adhystya Indah Dwi, Sumarno Sumarno, and Ervina Eka Subekti. "Keefektifan Model Pembelajaran Talking Stick Dengan Media Dakon Matematika Terhadap

- Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD." *JS (Jurnal Sekolah)* 2.1: 112-115.
- Pamungkas, Muhammad Nurhidayat. "Perbedaan Penggunaan Media Batang Perkalian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Se-Gugus Baturetno Banguntapan." *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 8.1 (2019): 1-9. Diakses 18 November 2022.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar dan pembelajaran." *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2 (2017): 333-352.
- Parnawi, Afi. *Psikologi belajar*. Deepublish, 2019.
- Priyastuti, Kurnia Emi. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Snowball Throwing." *Jurnal Kewarganegaraan* 5.1 (2021): 92-100.
- Rohani, Rohani. *"Media pembelajaran."* (2019).
- Suardi, Moh. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- Subekti, Ervina Eka, and Dyah Frizka Istiyanti. "Komik Bilangan Romawi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1v SD." *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)* 6.2 (2016).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2018
- Yayuk, Erna. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Vol. 1. UMMPress, 2019.