

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN MEDIA REALIA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI LUBANGLOR TAHUN AJARAN 2019/2020**

**Eka Ayu Lestari<sup>1</sup>, Supriyono<sup>2</sup>, Rintis Rizkia Pangestika<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo

e-mail: [ekayuri8@gmail.com](mailto:ekayuri8@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia pada peserta didik kelas 5 SDN Lubanglor tahun ajaran 2019/ 2020. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis model interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun ruang secara nyata dan signifikan pada peserta didik.

**Kata Kunci:** *Snowball Throwing, hasil belajar, materi bangun ruang, media realia*

### ***IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES USING SNOWBALL THROWING LEARNING MODEL ASSISTED BY MEDIA REALIA CLASS V PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL OF LUBANGLOR ACADEMIC YEAR 2019/2020***

**Abstract:** *This study aims to improve the results of learning mathematics in building materials using the Snowball Throwing learning model assisted by realia media for 5th grade students of SDN Lubanglor in the academic year 2019/2020. This research is a classroom action research. This research was conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementing the action, observing, and reflecting. Data collection techniques in this study were interviews, observation, tests, and documentation. The data analysis technique uses interactive model analysis techniques. The results of this study indicate that the use of the Snowball Throwing learning model assisted by realia media can significantly and significantly improve the learning outcomes of mathematics learning in building materials for students.*

**Keywords:** *Snowball Throwing, learning outcomes, building materials, media realia*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan budi pekerti, pikiran serta sifat dan sikap dari yang tidak tahu menjadi tahu dari yang buruk menjadi baik sehingga dapat mencapai kemampuan yang optimal. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 mendefinisikan 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. Definisi pendidikan tersebut dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dalam rangka mendewasakan atau mengembangkan

potensi peserta didik. Pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar merupakan pondasi bagi setiap generasi muda untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Pangestika, 2018: 32).

Model kegiatan pendidikan di sekolah lebih banyak menyeragamkan pola pengajaran secara klasikal yang sesungguhnya kurang tepat untuk diterapkan. Kurikulum 2013 saat ini menuntut perubahan pada pendidikan khususnya pada proses pembelajaran dari yang selama ini cenderung pasif, teoritis, dan berpusat pada guru menjadi kegiatan belajar mengajar yang bersifat aktif, kreatif, produktif, mengacu pada permasalahan kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar pada kurikulum 2013 diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk menemukan dan membangun pengetahuannya. Guru merupakan sentral utama dalam mengaplikasikan pembelajaran, apabila kurikulum yang diterapkan sudah baik, maka dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus maksimal agar mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran saat ini masih banyak yang memiliki kekurangan khususnya di Sekolah Dasar yang tempatnya berada di pelosok desa, salah satunya yaitu Sekolah Dasar Negeri Lubanglor Kabupaten Purworejo. Hasil wawancara pada tanggal 13 Oktober 2019 dengan guru kelas lima Sekolah Dasar Negeri Lubanglor diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bangun ruang Matematika masih sangat rendah, rata-rata hasil ulangan harian yaitu 62,2 sedangkan batas ketuntasan minimum yaitu 70. Hal ini ditunjukkan dari 10 peserta didik hanya sebanyak 2 peserta didik yang nilainya di atas batas tuntas. Fakta tersebut menjadi indikator bahwa proses pembelajaran yang telah dilaksanakan kurang berhasil dalam memberikan pemahaman materi pada peserta didik.

Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* untuk diterapkan pada mata pembelajaran Matematika di kelas 5 materi bangun ruang. Bola pertanyaan yang sudah siap dilemparkan ke peserta didik lain, kemudian peserta didik yang sudah mendapat bola pertanyaan tersebut wajib menjawab pertanyaan sesuai waktu yang telah diberikan. Semua peserta didik bergantian menjawab pertanyaan. Manfaat model Pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Asrori (2010:3) yaitu meningkatkan potensi kecerdasan sosial dan emosional yang terdapat dalam diri peserta didik, membiasakan peserta didik dalam mengemukakan ide, perasaan dan pendapat, menumbuhkan kembangkan sikap berani serta tanggung jawab, meningkatkan keaktifan peserta didik dan mengembangkan potensi emosional, sosial dan intelektual, disamping model pembelajaran *Snowball Throwing* untuk mendukung hasil belajar peserta didik agar tercapai tujuan yang optimal perlu penambahan penggunaan media pembelajaran realia.

Media pembelajaran realia adalah media ajar yang mengajarkan konsep bertitik tolak dari benda-benda secara konkret kepada peserta didik. Penggunaan media realia dalam pembelajaran bangun ruang peserta didik akan lebih mudah untuk memahami konsep karena media realia merupakan media paling konkret sehingga efektif dijadikan media pembelajaran Matematika kelas 5 (Masunah, 2018:1). Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* beserta media realia bangun ruang sangat tepat apabila digunakan di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Matematika kelas 5 karena peserta didik memerlukan model pembelajaran yang menyenangkan dan menggugah motivasi untuk belajar sekaligus media pembelajaran yang dapat membantu memahami konsep sekonkret mungkin sehingga hasil kegiatan belajar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan perbaikan praktik pembelajaran dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Lubanglor tahun ajaran 2019/2020"..

## METODE

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Lubanglor, Kecamatan Butuh, Kabupaten Purworejo. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 11 siswa terdiri dari 5 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan.

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang di dalamnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan observasi, wawancara dan melakukan pratindakan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Lubanglor. Berikut ini disajikan data pratindakan sebelum menggunakan model pembelajaran Snowball Throwing berbantuan media realia pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bangun Ruang Pratindakan

No	Nilai	Frekuensi	Fi.x	Persentase	
				Relatif	Kumulatif
1	20	1	20	9,09%	9,09%
2	30	2	60	18,18%	27,27%
3	40	2	80	18,18%	45,45%
4	50	3	150	27,30%	72,75%
5	60	2	120	18,18%	90,93%
6	70	1	70	9,09%	100
<b>Jumlah</b>		11	500	-	-
<b>Nilai terendah</b>				20	
<b>Nilai tertinggi</b>				70	
<b>Ketuntasan klasikal</b>				9,09%	

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 3 nilai hasil belajar peserta didik materi bangun ruang kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Lubanglor tahap pratindakan atau sebelum menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia diperoleh rata-rata kelas 45,45. Peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (70) ada 10 peserta didik atau 90,90%. Peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq$  KKM (70) ada 1 peserta didik atau 9,09%. Setelah diterapkan penggunaan model pembelajaran Snowball Throwing berbantuan media realia, terdapat peningkatan nilai hasil belajar pada peserta didik kelas V SDN Lubanglor. Penggunaan model pembelajaran Snowball Throwing berbantuan realia membuat peserta didik merasa senang dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran sebab mereka bisa belajar sambil bermain. Berikut adalah data hasil belajar peserta didik materi bangun ruang setelah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia pada siklus I:

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bangun Ruang Siklus 1

No	Nilai	Frekuensi	Fi.x	Persentase	
				Relatif	Kumulatif
1	25	1	20	9,09%	9,09%
2	35	1	35	9,09%	18,18%

3	65	5	325	45,45%	63,63%
4	75	2	150	18,18%	81,81%
5	80	2	160	18,18%	100%
Jumlah		11	690		
Nilai terendah		20			
Nilai tertinggi		80			
Ketuntasan klasikal				36,36%	

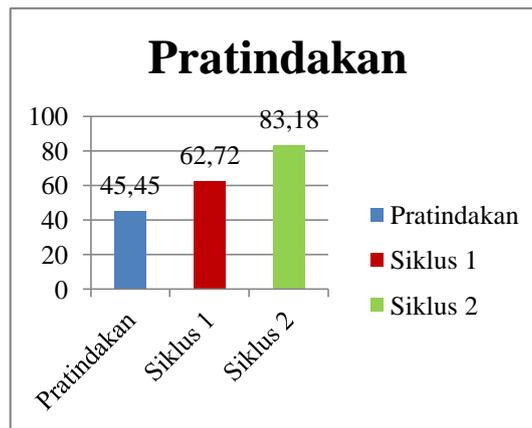
Berdasarkan Tabel 2 dapat dideskripsikan bahwa nilai kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok peserta didik mengalami peningkatan yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq$  KKM (70) pada pratindakan sebanyak 1 peserta didik meningkat menjadi 4 peserta didik nilai rata-rata kemampuan materi bangun ruang juga meningkat yaitu pada pratindakan sebesar 24,54 kemudian pada siklus 1 meningkat menjadi 62,72 namun masih terdapat peserta didik yang belum mencapai target penelitian yaitu sebesar 63,63 %. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bangun Ruang Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Fi.x	Persentase	
				Relatif	Kumulatif
1	50	1	50	9,09%	9,09%
2	70	1	70	9,09%	18,18%
3	75	2	150	18,18%	36,36%
4	85	3	255	27,27%	63,63%
5	95	2	190	18,18%	81,81%
6	100	2	200	18,18%	100%
Jumlah		11	815		
Nilai terendah			50		
Nilai tertinggi			100		
Ketuntasan klasikal				81,81%	

Berdasarkan Tabel 3 dan dideskripsikan bahwa nilai kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok peserta didik mengalami peningkatan yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai  $\geq$  KKM (70) pada pratindakan sebanyak 1 peserta didik meningkat menjadi 4 peserta didik pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 10. Nilai rata-rata kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok juga meningkat, yaitu pada pratindakan sebesar 45,45 kemudian pada siklus I meningkat menjadi 62,72 kemudian pada siklus II meningkat kembali menjadi 83,18. Peserta didik yang belum mencapai target penelitian sejumlah 1 orang.

a. Data Nilai Rata-Rata Kelas 5 pada Materi Bangun Ruang



Gambar 2. Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bangun Ruang

Berdasarkan Gambar 12 dapat dianalisis bahwa rata-rata kelas pelajaran Matematika materi bangun ruang mengalami peningkatan yaitu pada pratindakan sebesar 45,45 lalu meningkat pada siklus satu sebesar 62,72 lalu meningkat lagi pada siklus 2 yaitu sebesar 83,1. Dilihat dari hasil belajar materi bangun ruang kubus dan balok dari pratindakan sampai siklus II terbukti mengalami peningkatan. Pada pratindakan nilai rata-rata kelas yang semula 45,45 meningkat menjadi 62,72 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 83,18 pada siklus II. Hasil tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia dalam meningkatkan kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok dapat dikatakan berhasil, dengan demikian persentase ketuntasan klasikal yakni 90,90% dari jumlah peserta didik secara keseluruhan yang dapat mencapai KKM (70), sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

### Pembahasan

Peningkatan kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok dapat dibuktikan dengan adanya perkembangan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok dari pratindakan, siklus I, hingga siklus II. Pada kondisi awal, sebelum guru menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia nilai rata-rata kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok pada pratindakan sebesar 45,45 dari skala 100 serta persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 9,09 % atau hanya 1 peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari KKM (70).

Pada siklus I, setelah pelaksanaan pembelajaran materi bangun ruang kubus dan balok dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia, nilai rata-rata kelas kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok peserta didik meningkat menjadi 62,72 dan persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 36,36% atau 4 peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari KKM (70). Dengan kata lain telah terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 27,27%. Masih ada 7 peserta didik yang belum mencapai KKM. Pada siklus I persentase ketuntasan klasikal belum mencapai indikator kinerja penelitian yang ditetapkan. Hal tersebut disebabkan karena kesiapan peserta didik dalam menerima pelajaran masih kurang, penghargaan yang diberikan guru belum hangat, antusias, dan bermakna sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk terlibat lebih dalam kegiatan pembelajaran, dan masih ada beberapa peserta didik yang ramai saat penggunaan media.

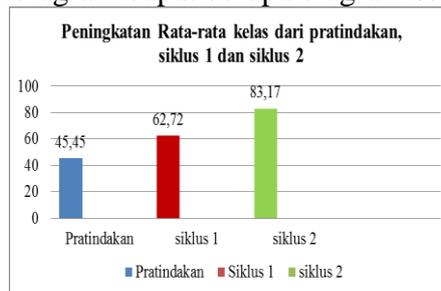
Peneliti bersama guru melanjutkan tindakan ke siklus II, dengan perbaikan kinerja guru dan pemberian motivasi kepada peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran, berbagai peningkatan dapat diperoleh kembali di siklus II. Pada siklus II nilai

rata-rata kelas kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok peserta didik meningkat menjadi 83,17 dan persentase ketuntasan klasikal meningkat 90,90% atau 10 dari 11 peserta didik yang mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari KKM (70), dengan kata lain terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 54,54%, namun demikian, masih ada 1 dari 11 peserta didik belum dapat mencapai batas KKM (70). Hal itu karena satu peserta didik tersebut cenderung pasif, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan kurang dapat bekerja sama dengan pasangannya dalam materi bangun ruang kubus dan balok yang diberikan. Peneliti kemudian menyerahkan peserta didik tersebut kepada guru kelas V untuk diberikan tindak lanjut berupa perbaikan atau remedial dan bimbingan, serta senantiasa memberikan motivasi kepada peserta didik tersebut untuk selalu bersemangat dalam belajar, untuk memudahkan dalam memahami data distribusi frekuensi nilai rata-rata kelas pada kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Nilai Rata-Rata Kelas V

Nilai Rata-Rata Kelas V		
Pratindakan	Siklus 1	Siklus 2
45,45	62,72	83,17

Jika dikonversi dalam diagram dapat berupa diagram sebagai berikut



Gambar 3. Peningkatan rata-rata kelas dari pratindakan, siklus 1 dan siklus 2

Pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia tidak hanya berdampak pada meningkatnya kemampuan menyelesaikan soal bangun ruang, melainkan juga berdampak pada peningkatan kinerja guru dan aktivitas peserta didik. Pada kondisi awal, sebelum guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media realia skor rata-rata kinerja guru hanya sebesar 1,4 dengan kategori cukup baik, meningkat menjadi 2,15 dengan kategori baik pada siklus I, meningkat lagi menjadi 3,35 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Untuk lebih jelasnya bisa melihat tabel 15 dan gambar 14.

Tabel 5. Nilai Rata-Rata Kinerja Guru

Nilai Rata-Rata Kinerja Guru		
Pratindakan	Siklus 1	Siklus 2
1,4	2,15	3,35

Sedangkan, aktivitas peserta didik sebelum guru menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia hanya sebesar 1,17 dengan kategori cukup baik, meningkat menjadi 2,17 dengan kategori baik pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 3,38

dengan kategori sangat baik pada siklus II, supaya lebih jelas bisa dilihat pada tabel 16 dan gambar 15.

Tabel 6. Nilai Hasil Aktivitas Peserta Didik  
**Nilai Rata-Rata Kinerja**

<b>Guru</b>		
Pratindakan	Siklus 1	Siklus 2
1,4	2,15	3,35

Peningkatan pada kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok terjadi karena adanya perubahan aktivitas peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih tertarik, antusias, dan aktif dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat terjadi dengan adanya penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia. Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan menarik yaitu saling melemparkan bola dari kertas yang berisi pertanyaan. Model pembelajaran ini ditekankan pada kemampuan peserta didik untuk merumuskan suatu pertanyaan tentang materi pembelajaran yang disajikan. Kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan teman maupun kemampuan individunya dapat diukur melalui model pembelajaran ini. Peningkatan kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok juga terjadi karena didukung oleh penggunaan media realia. Penggunaan media realia peserta didik memperoleh gambar jelas tentang konsep bangun ruang.

Berdasarkan pembahasan hasil kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok dan hasil aktivitas peserta didik dari pratindakan, siklus I, dan siklus II yang mengalami peningkatan, maka membuktikan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia dapat meningkatkan kemampuan materi bangun ruang kubus dan balok peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Lubanglor tahun ajaran 2019/2020.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media realia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi bangun ruang pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Lubanglor tahun ajaran 2019/2020.

Peningkatan hasil belajar peserta didik materi bangun ruang dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata materi bangun ruang peserta didik pada kondisi awal sebesar 45,45 meningkat menjadi 62,72 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 83,18 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik materi bangun ruang pada kondisi awal hanya 1 peserta didik dari 11 peserta didik (9,09%) yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM (70), meningkat menjadi 4 peserta didik atau 36,36% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 10 peserta didik atau 90,9% pada siklus II. Peningkatan tersebut juga didukung dengan adanya peningkatan aktivitas peserta didik pada kondisi awal sebesar 1,17 dengan kategori cukup baik, meningkat menjadi 2,17 dengan kategori baik pada siklus I, meningkat lagi menjadi 3,38 dengan kategori sangat baik pada siklus II.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Masnunah. 2018. Media realia dan media maya dalam pembelajaran agama islam di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 2, 51-55

- Asrori. 2010. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Pangestika. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kemampuan Public Speaking Mahasiswa Pgsd. *jurnal Pendidikan*, 10, 32. Diunduh dari <http://journal.ummgl.ac.id/index.php/edukasi/article/view/1992/1167>. Pada tanggal 12 Agustus 2020