

PENERAPAN MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN *SATUA* BALI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA

Ni Wayan Winjassica Purnama Dewi¹, Putu Nanci Riastini², I Nyoman Murda³

^{1,2,3}Jurusan PGSD
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

email:winjassicapd@yahoo.com¹,cherm_currie@yahoo.com², nyomanmurda@yahoo.co.id³.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 2 Banjar Bali melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Satua* Bali. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali yang berjumlah 21 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuesioner dan tes, dengan instrumen berupa kuesioner motivasi belajar dan tes hasil belajar. Data dianalisis untuk memperoleh mean dan persentase mean. Berdasarkan hasil penelitian, tingkat persentase rata-rata motivasi belajar siswa adalah 72% (kategori "sedang") dan tingkat persentase rata-rata hasil belajar siswa adalah 70,47% (kategori "sedang") pada siklus I. Selanjutnya, pada siklus II, persentase rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 84,38% (kategori "tinggi") dan persentase rata-rata hasil belajar siswa adalah 84,28% (kategori "tinggi"). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Satua* Bali dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Banjar Bali.

Kata kunci: *Snowball Throwing*, *Satua* Bali, motivasi, hasil belajar.

Abstract

The research was aimed to know the increase of students motivation and learning achievement of fifth grade student on science at SD Negeri 2 Banjar Bali through implementation of The *Snowball Throwing* model of learning assisted Balinese Story. This research was Classroom Action Research, as the subject was fifth grade students at SD Negeri 2 Banjar Bali amount 21 students. The research had done in two cycles. The data were collected by using questionnaire and test methods, and as the instruments were learning motivation questionnaire and learning achievement test. The data were analyzed for getting mean and mean percentage. Based on the result of the research, the percentage of mean of students learning motivation is 72% ("medium" category) and the percentage of mean of students learning achievement is 70,47% ("medium" category) in cycle I. Then, in cycle II, the percentage of mean of students learning motivation increase to be 84,38% ("high" category) and the percentage of mean of students learning achievement is 84,28% ("high" category). Based on the result of the research, the conclusion is the implementation of *Snowball Throwing* model of learning assisted Balinese Story can increasing the fifth grade students motivation and learning achievement at SD Negeri 2 Banjar Bali.

Key words: *Snowball Throwing*, Balinese story, motivation, learning achievement.

PENDAHULUAN

Di sekolah dasar, terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan. Salah satunya ialah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). "IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan" (Trianto, 2007:99). Artinya, IPA merupakan sebuah ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis melalui proses penemuan. Dengan demikian, pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar, prospek pengembangan lebih lanjut, dan penerapannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Menilik pentingnya IPA bagi siswa seperti terpapar di atas, seharusnya proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung kompetensi agar siswa menjelajahi dan memahami alam sekitar secara alamiah. Cakupan IPA yang dipelajari di sekolah tidak hanya berupa kumpulan fakta, tetapi juga proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPA untuk memprediksi atau menjelaskan berbagai fenomena yang berbeda (Susanto, 2013). Dalam hal ini, para guru diharapkan memahami hakikat pembelajaran IPA, sehingga tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran IPA yang bermakna.

Berkaitan dengan pembelajaran IPA yang bermakna di sekolah dasar, hendaknya seorang guru memperkenalkan lingkungan dan peristiwa yang sering dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar IPA. Selain itu, penerapan model atau metode yang sesuai juga dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang terjadi. Pembelajaran pun dapat berpengaruh positif terhadap hasil yang dicapai siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2013), proses pembelajaran IPA yang tepat diharapkan dapat membentuk keterampilan maupun kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, proses tersebut menuntut guru

memberikan kesempatan kepada siswa menemukan, menguasai suatu konsep dengan tepat, dan menerapkannya dalam kehidupan. Namun, pembelajaran IPA yang demikian belum banyak terealisasi. Sebagai contoh, pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 2 Banjar Bali tidak seperti yang diharapkan.

Berdasarkan observasi pada tanggal 6 November 2015, pembelajaran IPA masih bersifat konvensional. Dalam prosesnya, kegiatan diawali dengan penyampaian materi oleh guru dengan memanfaatkan fasilitas belajar yang ada di kelas, seperti buku sumber, penggaris, dan papan tulis. Selanjutnya, siswa mengisi buku LKS bersama kelompok. Di akhir pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan materi pembelajaran. Siswa pun terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran yang demikian secara berulang. Akibatnya, motivasi siswa kurang baik. Hal ini terlihat pada persentase rata-rata motivasi belajar siswa yaitu 67%, berada pada kategori "rendah".

Motivasi kurang baik ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan studi dokumen yang telah dilakukan pada tanggal 6 November 2015, nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA yaitu 61. Persentase rata-rata kelas tersebut adalah 61%, berada pada kategori "rendah".

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali, diperoleh bahwa ada beberapa hal yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Pertama, guru tidak menerapkan model dan metode pembelajaran yang bervariasi karena kurangnya pemahaman guru tentang strategi pembelajaran. Kedua, guru belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran sehingga siswa sulit untuk membayangkan apa yang sedang mereka pelajari. Ketiga, kurangnya perhatian dari lingkungan keluarga sehingga siswa tidak belajar di rumah. Hal ini yang menyebabkan siswa tidak aktif berinteraksi di dalam kelas, baik dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, maupun menanggapi jawaban dari temannya.

Untuk mengatasi hal tersebut, hendaknya guru mampu untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan merancang pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif yang dimaksud adalah pembelajaran yang melibatkan siswa pada proses pembelajarannya, yang dikemas dengan aktivitas yang menarik menggunakan model pembelajaran dibantu dengan media. Salah satu model yang dianggap cocok yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing*.

Snowball Throwing adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Seperti yang diungkapkan Kurniasih (2015:77), "Model pembelajaran *Snowball Throwing* 'bola salju bergulir' merupakan model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran diantara sesama anggota." Ciri khas model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu dalam pembelajaran di kelas siswa saling melemparkan bola pertanyaan. Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa. Model pembelajaran *Snowball Throwing* juga untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menguasai materi. Selain itu, *Snowball Throwing* juga melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok (Kurniasih, 2015).

Untuk memaksimalkan penggunaannya, model pembelajaran *Snowball Throwing* dipadukan dengan *Satua Bali*. *Satua Bali* berfungsi sebagai aperepsi, dengan tetap mengacu pada materi yang diajarkan dalam pemilihannya. *Satua Bali* yang ceritanya dekat dengan kehidupan siswa dapat menarik perhatian dan memberikan kesan yang berbeda dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna. Selain itu dalam "pendidikan *Satua Bali* berfungsi sebagai pembentukan karakter, etika dan moral" (Suastika, 2011:20). Dengan demikian, media *Satua Bali* dapat membantu

meningkatkan motivasi siswa, sehingga, hasil belajarnya meningkat pula.

Bertolak dari uraian di atas, maka adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu (1) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2015/2016 pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 2 Banjar Bali setelah penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Satua Bali* dan (2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2015/2016 pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 2 Banjar Bali setelah penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Satua Bali*.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 di SD Negeri 2 Banjar Bali, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. PTK kolaboratif merupakan penelitian tindakan yang dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (Arikunto, 2010). Dalam penelitian kolaborasi ini, pihak yang melakukan tindakan kelas adalah guru itu sendiri, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Subjek penelitian ini adalah 21 orang siswa kelas V semester genap tahun ajaran 2015/2016 di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Bali, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Objek produk dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar IPA, sedangkan objek proses dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Satua Bali*.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model PTK dari Arikunto yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan mempertimbangkan cakupan materi yang dibelajarkan, waktu yang tersedia, dan

kemampuan peneliti sendiri. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi atau evaluasi, dan (4) refleksi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data motivasi dan data hasil belajar. Data motivasi dikumpulkan menggunakan metode kuesioner dengan instrumen lembar kuesioner. Untuk data hasil belajar dikumpulkan menggunakan metode tes dengan instrumen tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal untuk masing-masing siklus.

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul, maka selanjutnya dilakukan analisis data. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif. Untuk menentukan data motivasi dan hasil belajar dapat menghitung rata-rata dan menghitung persentase rata-rata, kemudian dikonversikan ke dalam PAP skala lima dengan berpedoman pada kriteria di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima

Persentase	Tingkat Motivasi dan Hasil Belajar
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
70 – 79	Sedang
60 – 69	Rendah
1 - 59	Sangat Rendah

dokumen SD Negeri 2 Banjar Bali, 2015)

Keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa ke arah yang lebih baik. Indikator keberhasilan penelitian ini sebagai berikut. (1) Persentase rata-rata motivasi belajar IPA siswa mencapai kategori tinggi, dengan persentase $\geq 80\%$. (2) Persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa mencapai kategori tinggi, dengan persentase $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pembelajaran pada siklus I berlangsung selama 3 kali pertemuan yaitu, 2 kali pertemuan untuk pemberian tindakan dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus. Setiap pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Materi yang dibahas pada siklus I adalah Daur Air. Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan selama siklus I.

Rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I yaitu 54 dan persentase rata-

rata motivasi belajar siswa adalah 72%. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa ini selanjutnya dikonversikan ke dalam penilaian acuan patokan (PAP) skala lima berada pada interval 70-79 dengan kategori "Sedang". Hal ini menunjukkan bahwa belum tercapainya kriteria yang diharapkan, yaitu tingkat persentase rata-rata mencapai kriteria "Tinggi" dengan interval 80-89.

Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I ini adalah 7,04 dan persentase rata-rata hasil belajar siswa adalah 70,4%. Persentase rata-rata hasil belajar siswa ini selanjutnya dikonversikan ke dalam penilaian acuan patokan (PAP) skala lima berada pada interval 70-79 dengan kategori "Sedang". Hal ini menunjukkan bahwa belum tercapainya kriteria yang diharapkan, yaitu tingkat persentase rata-rata mencapai kriteria "Tinggi" dengan interval 80-89.

Hasil analisis motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V pada siklus I disajikan dalam Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V pada Siklus I

Objek Produk	Persentase Rata-rata Pra Siklus (Kategori)	Persentase Rata-rata Siklus I (Kategori)
Motivasi Belajar	67% (Rendah)	72% (Sedang)
Hasil Belajar	61% (Rendah)	70,4% (Sedang)

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pra siklus hingga siklus I. Persentase rata-rata motivasi belajar pra siklus yaitu 67% berada pada kategori "Rendah", meningkat menjadi 72% (kategori "Sedang") pada siklus I. Selain adanya peningkatan pada motivasi belajar, peningkatan juga terjadi pada hasil belajar. Persentase rata-rata hasil belajar pra siklus yaitu 61% berada pada kategori "Rendah", meningkat menjadi 70,4% (kategori "Sedang") pada siklus I.

Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan siklus I, kendala-kendala yang dihadapi dapat diidentifikasi sebagai berikut. (1) Pada saat bermain bola salju, 14% siswa belum mampu membuat pertanyaan dengan baik, (2) Pada saat berdiskusi kelompok, 38% siswa masih ribut dan bercanda sehingga pembelajaran kurang terkendali, (3) Sebanyak 48% siswa masih ragu-ragu ketika mengemukakan ide, bertanya kepada guru, dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada bola salju maupun yang disampaikan oleh guru karena takut salah, dan (4) Sebanyak 29% siswa belum mampu menyimpulkan pembelajaran dengan baik.

Kendala-kendala yang ditemukan di atas, kemudian didiskusikan bersama guru kelas V untuk dicarikan solusinya. Melalui kegiatan refleksi ini, disepakati beberapa solusi yang dilaksanakan untuk mengatasi kendala-kendala di atas. Adapun solusi tersebut adalah sebagai berikut. (1) Memberikan contoh membuat pertanyaan berdasarkan materi pembelajaran, (2) Siswa yang ribut akan diberikan *punishment* atau hukuman berupa menjawab pertanyaan dari guru, (3) Memberikan *reward* dan pujian sehingga

siswa dapat termotivasi serta meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan (4) Memberikan bimbingan yang lebih kepada siswa dalam menyimpulkan dengan memberikan pertanyaan arahan dan pertanyaan pancingan sampai siswa mampu menyimpulkan sendiri konsep yang telah dipelajari.

Proses pembelajaran pada siklus II berlangsung selama 3 kali pertemuan, yaitu 2 kali pertemuan untuk pemberian tindakan dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus. Setiap pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Materi yang dibahas pada siklus II ini adalah Peristiwa Alam Beserta Dampaknya. Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan selama siklus II.

Rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus II yaitu 63,28 dan persentase rata-rata motivasi belajar siswa adalah 84,38%. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa ini selanjutnya dikonversikan ke dalam penilaian acuan patokan (PAP) skala lima berada pada interval 80-89 dengan kategori "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa tingkat persentase rata-rata motivasi belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II ini adalah 8,42 dan persentase rata-rata hasil belajar siswa adalah 84,28%. Persentase rata-rata hasil belajar siswa ini selanjutnya dikonversikan ke dalam penilaian acuan patokan (PAP) skala lima berada pada interval 80-89 dengan kategori "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa tingkat persentase rata-rata hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Hasil analisis motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V pada siklus II disajikan dalam Tabel 3 sebagai berikut.

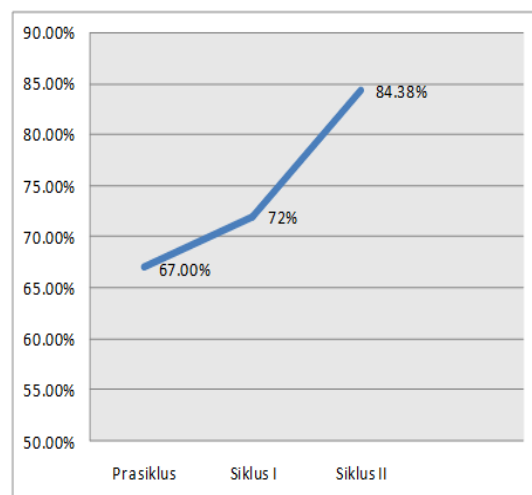
Tabel 3. Hasil Analisis Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V pada Siklus II

Objek Produk	Persentase Rata-rata Siklus I (Kategori)	Persentase Rata-rata Siklus II (Kategori)
Motivasi Belajar	72% (Sedang)	84,38% (Tinggi)
Hasil Belajar	70,4% (Sedang)	84,28% (Tinggi)

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari siklus I hingga siklus II. Persentase rata-rata motivasi belajar siklus I yaitu 72% berada pada kategori “Sedang”, meningkat menjadi 84,38% (kategori “Tinggi”) pada siklus II. Selain adanya peningkatan pada motivasi belajar, peningkatan juga terjadi pada hasil belajar. Persentase rata-rata hasil belajar siklus I yaitu 70,4% berada pada kategori “Sedang”, meningkat menjadi 84,28% (kategori “Tinggi”) pada siklus II.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II merupakan perbaikan dari pelaksanaan pembelajaran siklus I. Berdasarkan perbaikan yang dilakukan, hal-hal yang terlihat dalam proses pembelajaran pada siklus II yaitu sebagai berikut. (1) Siswa sudah mampu membuat pertanyaan dengan baik karena guru memberikan contoh membuat pertanyaan berdasarkan materi pembelajaran sebelum kegiatan tersebut dimulai, (2) Proses pembelajaran sudah berjalan optimal, hal ini dikarenakan tidak ada siswa yang ribut dan bercanda ketika berdiskusi kelompok, (3) Siswa sudah mulai berani dan percaya diri dalam mengemukakan ide, bertanya kepada guru, dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada bola salju maupun yang disampaikan oleh guru, dan (4) Siswa sudah mampu menyimpulkan pembelajaran dengan baik.

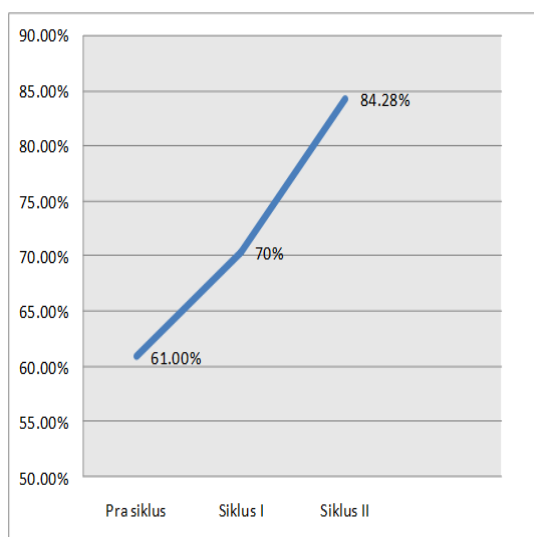
Berdasarkan analisis data pra siklus hingga siklus II, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali. Hal ini dapat dilihat pada grafik 1 berikut



Gambar 1. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, terlihat adanya peningkatan tajam persentase rata-rata motivasi belajar dari pra siklus hingga siklus II. Persentase rata-rata motivasi belajar pra siklus yaitu 67% berada pada kategori “Rendah”. Pada siklus I persentase rata-rata motivasi belajar mengalami peningkatan menjadi 72% (kategori “Sedang”), kemudian meningkat juga pada siklus II dengan persentase rata-rata motivasi belajar yaitu 84,38% (kategori “Tinggi”).

Selain adanya peningkatan pada motivasi belajar siswa, peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat pada grafik 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, terlihat adanya peningkatan persentase rata-rata hasil belajar dari pra siklus hingga siklus II. Persentase rata-rata hasil belajar pra siklus yaitu 61% berada pada kategori "Rendah". Pada siklus I, persentase rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan menjadi 70,4% (kategori "Sedang"), kemudian meningkat juga pada siklus II menjadi 84,28% (kategori "Tinggi").

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil, karena semua kriteria keberhasilan yang ditetapkan sudah tercapai pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Satua Bali* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 2 Banjar Bali.

Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan selama 2 siklus pada siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 2 Banjar Bali. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Pada pra siklus, persentase rata-rata motivasi belajar IPA siswa sebesar 67% berada pada kategori "Rendah". Pada siklus I, persentase rata-rata motivasi belajar IPA siswa sebesar 72% berada

pada kategori "Sedang", dan pada siklus II meningkat menjadi 83,38% berada pada kategori "Tinggi". Selanjutnya, persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa pada pra siklus sebesar 61% berada pada kategori "Rendah". Pada siklus I, rata-rata persentase hasil belajar IPA siswa sebesar 70,4% berada pada kategori "Sedang" dan pada siklus II meningkat menjadi 84,28% berada pada kategori "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, terjadi peningkatan persentase motivasi belajar siswa dari prasiklus hingga siklus II sebesar 17,38%. Begitu pula hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 23,28% dari pra siklus hingga siklus II.

Peningkatan persentase rata-rata dari pra siklus hingga siklus II dapat terjadi karena beberapa hal. Pertama, pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat mengubah pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*, siswa diajak untuk belajar sambil bermain sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka aktif dalam menyampaikan maupun menerima pesan dari guru dan teman-temannya. Apabila siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran maka berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Fathurrohman (2015) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya. Selanjutnya, Jaelani (2011) mengungkapkan bahwa dengan adanya motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh, sehingga akan membentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi, dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, maka hasil belajar siswa pun meningkat.

Kedua, penggunaan media *Satua Bali* dalam pembelajaran juga berkontribusi

terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, penggunaan media *Satua Bali* yang ceritanya dekat dengan kehidupan siswa dapat menarik perhatian dan memberikan kesan yang berbeda dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Siswa pun memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna. Selain itu, *Satua Bali* dapat menghibur siswa sehingga mereka menjadi antusias dan termotivasi dalam pembelajaran. Siswa yang pada mulanya pasif menjadi aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Materi pembelajaran pun dapat diterima siswa dengan baik sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Suastika (2011) menyatakan bahwa *Satua Bali* memiliki fungsi hiburan yang dapat menarik perhatian dengan menyampaikan berbagai nilai kehidupan lewat tokoh-tokoh dan dialog-dialognya berupa pesan agama dan moral. Pendapat berikutnya adalah pendapat Jaelani (2011) yang menyatakan bahwa adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan terutama didasari motivasi yang baik, maka siswa dapat mencapai tujuannya dengan hasil belajar yang optimal.

Ketiga, peran *reward* dapat membangkitkan dan menumbuhkan motivasi belajar yang besar. Pemberian *reward* berupa tepuk tangan dan pujian dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Mereka menjadi lebih aktif dan semangat dalam belajar. Pemberian *reward* juga memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan yang menjadikannya mendapatkan *reward* secara berulang-ulang. Dengan demikian, *reward* merupakan cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprihatiningrum (2013) yang menyatakan bahwa *reward* digunakan sebagai bentuk motivasi atau sebuah penghargaan untuk hasil yang baik, *reward* dapat berupa kata-kata pujian, pandangan senyuman, pemberian tepukan tangan, serta sesuatu yang menyenangkan siswa. Selanjutnya, Jaelani (2011) menyatakan bahwa

penerapan *reward* di bangku pendidikan dasar adalah bentuk motivasi yang berorientasi pada keberhasilan belajar atau prestasi anak.

Keempat, peran *punishment* sangat bermanfaat bagi pembelajaran. Siswa yang diberikan *punishment* karena bermain saat pelajaran berlangsung akan membuat siswa lebih memperhatikan pelajaran yang diberikan. Suprihatiningrum (2013) menyatakan bahwa *punishment* diberikan untuk mencegah timbulnya tingkah laku tidak baik dan mengingatkan siswa untuk tidak melakukan apa yang tidak boleh dilakukan. Dengan memberikan *punishment*, maka siswa dapat termotivasi untuk fokus belajar sehingga motivasi dan hasil belajar siswa pun akan meningkat. Peran *punishment* tersebut sejalan dengan pendapat Jaelani (2011) yang menyatakan bahwa manfaat *punishment* untuk memotivasi anak melakukan kebaikan dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Satua Bali*, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunistini (2013), dengan judul "Penerapan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012 SD Negeri 1 Petandakan Kecamatan Buleleng". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukannya, diketahui bahwa setelah menerapkan model *Snowball Throwing*, hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Petandakan mengalami peningkatan. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar Matematika siswa meningkat sebesar 77,8% dengan kategori cukup baik dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa naik menjadi 88% dengan kategori baik. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Mahrudin (2014), dengan judul "Upaya Penerapan Hasil Belajar IPS dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Pada Siswa Kelas IV MI Nurul Ihsan Ujung Pesisir Tahun Pelajaran 2014/2015. Penelitian tersebut membuktikan pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* membantu meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa

kelas IV MI Nurul Ihsan Ujung Pesisir tahun pelajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata hasil belajar IPS siswa pada siklus I adalah sebesar 66,03% dengan kategori kurang dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa naik menjadi 80,22% dengan kategori baik. Penelitian selanjutnya adalah penelitian oleh Riastini dan Margunayasa (2013), dengan judul "Pengaruh *Satua* Bali Terhadap Nilai Karakter Siswa". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai-nilai karakter bangsa antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran IPA menggunakan *Satua* Bali sebagai media pembelajaran dan pembelajaran konvensional.

Dari paparan di atas, penelitian ini dapat dikatakan sudah berhasil karena semua kriteria yang ditetapkan telah terpenuhi. Jadi, motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 2 Banjar Bali meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Satua* Bali.

PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut. (1) Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali tahun ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Persentase motivasi belajar siswa pada prasiklus adalah 67%. Setelah perlakuan, persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I yaitu 72% berada pada kategori "Sedang", kemudian meningkat menjadi 84,38% (kategori "Tinggi") pada siklus II. Dengan demikian, persentase motivasi belajar siswa dari siklus I hingga siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 12,38%, (2) Terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjar Bali tahun ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Persentase hasil belajar siswa pada prasiklus adalah 61%. Setelah perlakuan, persentase rata-rata hasil belajar siswa

pada siklus I yaitu 70,47 berada pada kategori "Sedang", kemudian meningkat menjadi 84,28% (kategori "Tinggi") pada siklus II. Dengan demikian, persentase hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 13,81%.

Memperhatikan simpulan di atas, maka saran yang dapat dibuat adalah sebagai berikut. (1) Guru dapat melanjutkan untuk menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai salah satu strategi untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan mereka dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, (2) Kepala Sekolah dapat menghimbau guru-guru di sekolahnya untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai salah satu cara melakukan perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah, (3) Peneliti lain dapat mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Satua* Bali pada berbagai bidang ilmu dengan variabel yang lebih luas, dengan memperhatikan kelebihan dan kelemahan yang ada pada penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jaelani, 2011. *Teori Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Mahrudin. 2014. "Upaya Penerapan Hasil Belajar IPS Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Pada Siswa Kelas IV MI Nurul Ihsan Ujung

Pesisi Tahun Pelajaran 2014/2015". *Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha.

Riastini, Putu Nanci dan I Gede Margunayasa. 2013. "Pengaruh *Satua* Bali Terhadap Nilai Karakter". Dalam *Prosiding Seminar Nasional Riset Inovatif I ISSN*. Singaraja: Undiksha.

Suastika, I Made. 2011. *Tradisi Sastra Lisan (Satua) di Bali*. Denpasar: Pustaka Larasan.

Sunistini, Luh. 2013. "Penerapan Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012 SD Negeri 1 Petandakan Kecamatan Buleleng". *Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.