

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TEMA 7 MATERI FAKTOR PENYEBAB KERAGAMAN MASYARAKAT INDONESIA DENGAN MODEN *SNOBALL THROWING* PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 14 KOTA TERNATE

Oleh:

Fadila M. Tasanif

Abstrak : Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema 7 Materi Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia Dengan Model *Snoball Throwing* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam istilah Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR). Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *snoball throwing* pada materi faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia pada siklus I belum mengalami peningkatan dengan nilai presentase 78,27%. Dan pada siklus II Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan nilai presentase 87,75%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *snoball throwing* dalam proses pembelajaran pada materi faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate pada tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Hasil belajar IPS Melalui Model *snoball throwing*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi ini merupakan usaha dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) karena sumber daya manusia merupakan kunci utama bagi sebuah bangsa untuk terus berkembang maju. Pendidikan adalah salah satu langkah untuk mempersiapkan putra dan putri bangsa supaya bisa bersaing di era globalisasi dan digital pada masa mendatang. Oleh karena itu, tentunya peningkatan mutu pendidikan haruslah dimulai dari tingkat satuan pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan di satuan pendidikan adalah tindakan yang diambil oleh satuan pendidikan guna memperbaiki hasil penyelenggaraan pendidikan agar sesuai dengan arah kebijakan pendidikan yang telah ditetapkan melalui peningkatan efektivitas dan efisiensi dari proses dan aktivitas pendidikan yang dilakukan. Dalam rangka peningkatan pendidikan maka peningkatan materi perlu sekali mendapat perhatian karena dengan lengkapnya materi yang diberikan tentu akan menambah lebih luas akan pengetahuan. Hal ini akan memungkinkan peserta didik dalam menjalankan dan mengamalkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan baik dan benar. Materi yang disampaikan pendidik harus mampu menjabarkan sesuai yang tercantum dalam kurikulum. Pendidik harus menguasai materi dengan ditambah bahan atau sumber lain yang berkaitan dan lebih aktual dan hangat. Sehingga peserta didik tertarik dan termotivasi mempelajari pelajaran.

Namun Guru adalah faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Sehingga

berhasil tidaknya pendidikan mencapai tujuan selalu dihubungkan dengan kiprah para guru. Oleh karena itu, usaha-usaha yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan hendaknya dimulai dari peningkatan kualitas guru. Guru yang berkualitas diantaranya adalah mengetahui dan mengerti peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran. Guru sebagai seorang pendidik tidak hanya tahu tentang materi yang akan diajarkan. Akan tetapi, ia pun harus memiliki kepribadian yang kuat yang menjadikannya sebagai panutan bagi para siswanya. Hal ini penting karena sebagai seorang pendidik, guru tidak hanya mengajarkan siswanya untuk mengetahui beberapa hal. Guru juga harus melatih keterampilan, sikap dan mental anak didik. Penanaman keterampilan, sikap dan mental ini tidak bisa sekedar asal tahu saja, tetapi harus dikuasai dan dipraktikkan siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Setiap usaha pendidikan memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan mata pelajaran IPS yang tertuang dalam standar isi (BSNP, 2006: 175) yaitu (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan 4 berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1)

manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BSNP,2006:176).

Berangkat dari komponen-komponen tujuan pembelajaran IPS sekolah dasar tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, mentransfer pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa atau cenderung mendorong siswa untuk sekedar menguasai materi pelajaran, namun pembelajaran IPS harus diarahkan untuk menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi setiap peserta didik, berpikir logis dan kritis, berkomunikasi, bekerjasama dalam memecahkan sebuah masalah dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, agar nantinya hasil belajar siswa dapat meningkat. Dari komponen pembelajaran IPS di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran IPS, peserta didik harus diarahkan agar dapat bekerjasama atau *kooperatif* dalam memecahkan masalah dan memiliki keterampilan serta kesadaran terhadap nilai sosial disetiap pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti selama berada di SD Negeri 14 Kota Ternate untuk menjalankan salah satu Program Kampus Merdeka yaitu Kampus Mengajar Angkatan 3 terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama yaitu 1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa. Hal ini sesuai dengan hasil observasi wawancara pada setiap guru kelas dan juga berdasarkan pembelajaran yang di lakukan selama mengikuti program KM (Kampus Mengajar). 2. Metode yang di gunakan guru masih konvensional sehingga pembelajaran masih monoton.

Oleh sebab itu penggunaan model *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran sederhana tetapi sangat tepat dan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate yang dianggap representatif dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran, sehingga dalam setiap pembelajaran menyenangkan bagi setiap peserta didik, berpikir logis dan kritis, berkomunikasi, bekerjasama dalam memecahkan sebuah masalah dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus meningkatkan hasil pembelajaran IPS sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar baik secara individu, maupun kelompok.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.1.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosia (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Tingkah laku manusia dalam masyarakat memiliki berbagai aspek seperti aspek ekonomi, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial. Pembelajaran IPS berperan merealisasikan ilmu sosial yang bersifat teoritis kehidupan nyata di masyarakat.. Pendidikan IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan sosial antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok. Beberapa peneliti terdahulu menyimpulkan IPS sebagai berikut;

1. Djahiri dan Ma"mun (1978:2), IPS merupakan konsep-konsep dari berbagai ilmu yang dijadikan satu dan diolah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
2. Somantri (2001:103), IPS merupakan penyederhanaan, seleksi, adaptasi, dan modifikasi dari disiplin ilmu sosial atau merupakan pengembangan dari berbagai macam disiplin ilmu sosial seperti ilmu sosial, ekonomi, geografi, sejarah. Ruang lingkup IPS pada dasarnya adalah mempelajari manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.
3. Menurut Susanto (2013: 137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar .

Dengan beberapa penjelasan tentang IPS diatas peneliti menyimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu pengembangan pribadi seseorang mulai dari kehidupan sebelumnya, sedang berlangsung dan yang akan terjadi.

2.1.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran IPS juga membahas antara hubungan manusia dengan lingkungannya. Tujuan pendidikan IPS menurut Soemantri (2001:199) yaitu untuk membantu memahami konsep-konsep sosial, dan membantu tumbuhnya warga negara yang baik. Selain itu tujuan IPS juga untuk mengetahui dan menerapkan konsep-konsep ilmu sosial, mampu mempergunakan cara berpikir yang tinggi. Pendidikan

IPS sangat penting dipelajari terutama bagi anak yang masih berada di bangku sekolah. Supaya membuat pembelajaran IPS disukai dan diminati oleh siswa untuk lebih baiknya dalam pembelajaran IPS, dikemas dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada satuan pendidikan SD memuat kajian manusia, tempat dan lingkungan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta waktu, keberlanjutan dan perubahan. Melalui pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang efektif. IPS sebagai salah satu bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Untuk membangun kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, guru dituntut harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, nyaman dan aman.

Dari beberapa penjelasan dan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan ilmu yang mempelajari manusia dengan lingkungan, manusia dengan manusia. Mengapa seperti itu karena manusia dengan lingkungan itu merupakan suatu keterikatan yang sangat erat manusia berinteraksi dengan lingkungan dimana manusia itu berada, yang dimaksud lingkungan disini adalah sebuah ekosistem yakni suatu unit atau satuan fungsional. Manusia itu bergantung pada manusia lain-Nya karena dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari kita membutuhkan orang lain.

2.2 Konsep Belajar dan Pembelajaran

2.2.1 Konsep Belajar

Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut (Sale, 2022: 9). Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Belajar juga diartikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar di bawah bimbingan pengajar

Para ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang "belajar". Seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda-beda satu sama lain. Dalam uraian ini kita akan mengetahui beberapa perumusan belajar:

Menurut R.Gagne (1989), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Ihsana (2017:4) "Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal

Moh Surya (1981:32), definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu dengan lingkungan.

Belajar pada hakikatnya merupakan aktivitas yang utama dalam serangkaian proses pendidikan di sekolah. Hal ini dapat dipahami karena berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan adalah dominan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar itu berlangsung.

2.2.2 Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah yang di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pembelajaran. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu guru, isi atau materi pembelajaran dan siswa. Proses belajar merupakan metode, teknik, dan waktu. Hal ini menunjukkan keadaan yang berbeda-beda antara seseorang dengan orang lain, juga terhadap materi pelajaran yang satu dengan yang lain.

2.3 Tujuan Belajar dan pembelajaran

2.3.1 Tujuan Belajar

Belajar merupakan kegiatan wajib yang dilakukan oleh setiap pelajar. Dalam hal ini, kegiatan belajar dapat dilakukan di sekolah saat proses pembelajaran atau dilakukan secara mandiri di rumah. Berikut tujuan belajar secara umum dan manfaat yang bisa didapatkan;

a. Mengembangkan Kecerdasan

Tujuan belajar yang pertama yaitu untuk mengembangkan kecerdasan, Mempelajari berbagai macam ilmu dan pengetahuan dapat mengembangkan pemikiran dan kecerdasan. Belajar juga dapat meningkatkan kemampuan logis dan ketrampilan dalam membuat keputusan hidup.

b. Melatih Kemampuan Berpikir

Tujuan belajar berikutnya yaitu untuk melatih kemampuan berpikir. Seperti yang telah dijelaskan

sebelumnya, bahwa mempelajari berbagai ilmu dan bidang pengetahuan dapat memberikan kesempatan untuk mengasah dan melatih kemampuan berpikir.

c. Beradaptasi dengan Lebih Baik

Tujuan belajar juga dapat ditetapkan sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan beradaptasi dengan lebih baik. Dalam hal ini, kegiatan belajar tentu dapat membuka wawasan seseorang dan memberikan pandangan atau pemikiran yang lebih luas. Hal ini akan sangat berguna untuk menghadapi berbagai macam perubahan yang akan terjadi di waktu yang akan datang.

d. Meningkatkan Kemandirian

Tujuan belajar selanjutnya yaitu untuk meningkatkan kemandirian. Belajar juga dapat melatih seseorang menjadi lebih mandiri dan disiplin. Untuk melakukan kegiatan belajar secara rutin, seseorang harus meluangkan waktu khusus untuk mempelajari suatu bidang.

e. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Tujuan belajar berikutnya juga bisa untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial. Pendidikan dinamis merupakan interaksi antara manusia yaitu, guru dan siswa. Sekolah dan universitas adalah tempat mengasah keterampilan sosial dan menjalin hubungan yang berharga. Dengan begitu, lembaga pendidikan ini bisa menjadi lingkungan yang baik bagi setiap orang untuk meningkatkan keterampilan sosialnya.

f. Meningkatkan Penghasilan

Tujuan belajar juga bisa untuk meningkatkan penghasilan. Seperti yang diketahui, semakin seseorang banyak belajar dan membuka diri pada pengetahuan maka semakin banyak bidang yang dapat dikuasai. Lebih lanjut, hal ini akan membuka peluang lebih besar bagi Anda untuk berbagai tawaran pekerjaan yang sesuai dengan keahlian bidang yang dimiliki.

g. Memiliki Lebih Banyak Kebebasan

Tujuan belajar yang terakhir yaitu untuk memiliki lebih banyak kebebasan. Pengetahuan bukan hanya kekuatan; itu juga kebebasan. Semakin banyak kita tahu, semakin banyak fleksibilitas yang Anda miliki.

2.3.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Sumiati dan Asra, 2009: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang

dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. B. Suryosubroto (1990: 23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran sebagai sistem terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Pembelajaran sebagai proses merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar, meliputi: (1) Persiapan, merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar (lesson plan) dan penyiapan perangkat kelengkapannya antara lain alat peraga, alat evaluasi, buku atau media cetak lainnya. (2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya

Tujuan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik di rumah, sekolah atau dimanapun adalah agar dapat memperoleh hasil belajar yang dianggap baik, yaitu telah memenuhi standar hasil belajar yang telah ditetapkan, atau melebihinya sehingga dapat digolongkan menjadi hasil belajar yang baik

Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok. Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana orang melakukan tindakan pencapaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Dengan demikian makna pembelajaran merupakan kondisi eksternal kegiatan belajar yang antara lain dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar. Paparan diatas mengilustrasikan bahwa belajar merupakan proses internal siswa, dan pembelajaran merupakan kondisi eksternal belajar

Berdasarkan pengertian dan perumusan belajar yang sudah di telaah diatas peneliti menyimpulkan bahwa Belajar merupakan usaha dari setiap individu yang berawal dari sebuah aktivitas yang dapat

merubah tingkah laku individu dan bermanfaat bagi masa depanNya.

2.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Seperti yang telah di kemukakan oleh beberapa ahli mengenai pengertian hasil belajar:

a. Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005: 85) membagi 3 macam hasil belajar:

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

b. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30).

Dengan demikian kesimpulan yang dapat di tarik oleh peneliti dari penjelasan pakar tentang hasil belajar adalah hasil dari perubahan perilaku yang di tunjukkan oleh individu terkait dengan keterampilan, pemahaman dan sikap.

2.5 Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia

Di indonesia terdapat banyak keragaman misalnya suk bangsa, agama dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat indonesia. Beberapa faktor yang dimaksud seperti berikut.

1. letak starategis wilaya indonesia
letak indonesia sangat strategis, yaitu berada diantara samudera hindia dan samudera pasifik. Indonesia juga berada di antara benua asia dan benua australia, letak strategis tersebut menjadikan indonesia berada di tengah - tengah lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke indonesia. Mereka membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaannegaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.
2. Kondisi Negara Kepulauan
Keadaan geografis indonesia merupakan wilaya kepulauan yang terdiri ata 13.466 pulau (berdasarkan data dari hhttp :/www.bakosurtanl.go.id/ brita-surta/show/indonesia-memiliki- 13.466-pulau-yang-terdaftar-dan-berkoordinat yang diunduh pada 5 Oktober 2016). Banyaknya pulau di indonesia menyebabkan penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa. Tiap- tiap suku bangsa memiliki budaya sendiri. Oleh karena itu, di indonesia banyak suku bangsa dengan budaya yang berbeda- beda.
2. Perbedaan Konisi Alam
Negara indonesia sangat luas dan terdiri atas 13.466 pulau. Tiap- tiap pulau dibatasi oleh lautan. Selain itu, indonesia merupakan negara vulkanis dengan banyak penggunungan, baik gunung merapimaupun bukan gunung berapi. Keadaan alam indonesia tersebut memengaruhi keanekaragaman masyarakatnya. Kehidupan masyarakat pantai bebeda dengan kehidupan masyarakat penggunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal lenreng penggunungan memiliki upaya tersendiri untuk mempertahankan kehidupannya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam penggunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota ? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi neayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.
3. Keadaan Transportasi Dan Komunikasi

Kemajuan dan keterbatasan sarana transportasi dan komunikasi dapat mempengaruhi perbedaan masyarakat Indonesia. Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

4. **Penerimaan Masyarakat Terhadap Perubahan**
Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya masyarakat pedalaman sebagian besar sulit menerima sesuatu yang baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.

2.7 Model Pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas pembelajaran.

Selain itu model pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur sistematis dimana kita mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, atau suatu pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan dirinya. Menurut Trianto (2007, hlm.1) mengemukakan bahwa: "Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial".

Sedangkan pengertian menurut Syaiful Sagala (2005, hlm.175) mengemukakan bahwa Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Karakteristik Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Ismail dalam Widdiharto (2006, hlm.3) mempunyai empat ciri khusus yaitu :

1. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya
2. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut berhasil
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai

Menurut Rangke I. Tobeng, dkk sebagaimana dikutip oleh Indrawati dan Wawan Setiawan (2009, hlm.27) mengidentifikasi lima karakteristik suatu model pembelajaran yang baik, yang meliputi berikut ini :

1. **Prosedur ilmiah**
Suatu model pembelajaran harus memiliki suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah tingkah laku peserta didik atau memiliki sintaks yang merupakan urutan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik.
2. **Spesifikasi hasil belajar yang direncanakan**
Suatu model pembelajaran menyebutkan hasil-hasil belajar secara rinci mengenai penampilan peserta didik.
3. **Spesifikasi lingkungan belajar**
Suatu model pembelajaran menyebutkan secara tegas kondisi lingkungan di mana respon peserta didik diobservasi.
4. **Kriteria penampilan**
Suatu model pembelajaran merujuk pada kriteria penerimaan penampilan yang diharapkan dari para peserta didik. Model pembelajaran merencanakan tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik yang dapat didemonstrasikan setelah langkah-langkah mengajar tertentu.
5. **Cara-cara pelaksanaannya**

Semua model pembelajaran menyebutkan mekanisme yang menunjukkan reaksi peserta didik dan interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat memberi kesimpulan karakteristik model pembelajaran tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum mengajar guru harus menentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Dengan model pembelajaran, guru dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan pola, tujuan, tingkah laku, lingkungan dan hasil belajar yang direncanakan. Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan baik dan tepat sesuai dengan mata pelajaran.

2.8 Model *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *snowball throwing* atau biasa disebut dengan bola salju bergilir merupakan model pembelajaran dengan menggunakan bola

pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran di antara sesama anggota kelompok. Pada prinsipnya, model ini memadukan pendekatan komunikatif, integratif dan ketrampilan proses

Snowball Throwing (melempar bola) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. Model pembelajaran ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua kelompok serta melatih terjalannya komunikasi yang baik antar individu maupun kelompok. Karena berupa permainan, siswa harus dikondisikan dalam keadaan santai tetapi tetap terkendali tidak ribut, kisruh atau berbuat onar

Menurut Hafid, model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* merupakan salah satu modifikasi dari teknik bertanya yang menitikberatkan pada kemampuan merumuskan pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan yang menarik yaitu saling melemparkan bola salju (gumpalan kertas) yang berisikan pertanyaan kepada sesama teman

Sedangkan menurut Arta Januardana dkk, *snowball throwing* merupakan cara belajar melalui permainan yaitu melempar bola kertas yang berisi pertanyaan, mengajak siswa untuk selalu siap dan tanggap menerima pesan dari orang lain serta lebih responsif dalam menghadapi segala tantangan khususnya dalam pembelajaran

Dari penjelasan yang dirumuskan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, yang didesain seperti permainan yaitu melemparkan gumpalan kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh siswa untuk melatih daya responsif siswa, kemampuan berfikir kreatif siswa dalam membuat pertanyaan serta melatih kesiapan siswa dalam menghadapi segala tantangan dalam

a. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Kelebihan model pembelajaran *snowball throwing* adalah sebagai berikut:

1. Melatih kesiapan siswa.
2. Saling memberikan pengetahuan.
3. Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan.
4. Siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang

dipelajari. Hal ini disebabkan karena siswa mendapat penjelasan dari teman sebaya yang secara khusus disiapkan oleh guru serta mengerahkan penglihatan, pendengaran, menulis dan berbicara mengenai materi yang didiskusikan dalam kelompok.

5. Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru.
6. Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik pembelajaran
7. Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut.
8. Dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru.
9. Siswa akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah.
10. Siswa akan memahami makna tanggung jawab.
11. Siswa akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *snowball throwing* adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan tidak luas, hanya berkutat pada pengetahuan sekitar siswa.
 2. Tidak efektif.
 3. Sangat bergantung kepada kemampuan siswa yang menguasai materi.
 4. Kelas sering kali gaduh karena dibuat sistem kelompok.
 5. Siswa yang nakal cenderung berbuat onar.
 6. Diskusi biasanya lebih banyak membutuhkan waktu yang ekstra
- b. Teknis Pelaksanaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*
1. Seperti pembelajaran biasa, dimana guru menyampaikan materi yang akan disajikan. Cukup beberapa menit saja.
 2. Setelah itu guru membentuk kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.
 3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
 4. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kerja untuk menuliskan pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan ketua kelompok.

5. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama kurang lebih 5 menit.
6. Setelah siswa mendapat satu bola atau satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Setelah semuanya mendapat giliran, kemudian guru memberikan kesimpulan materi hari itu dan melakukan evaluasi jika dibutuhkan, kemudian baru menutup pembelajaran.

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang relevan diperlukan adanya hipotesis tindakan, sebagaimana dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (1998 : 62), "Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul dan sekurang-kurangnya mengandung dua variabel atau lebih". Berdasarkan konsep tersebut, maka peneliti mengemukakan hipotesis penelitian yaitu "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema 7 Materi Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia Dengan Model Snobal Throwing Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam istilah Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR).

Rancangan penelitian adalah semua rencana yang akan dilaksanakan oleh seorang peneliti dalam penelitian untuk menyelesaikan suatu masalah yang sedang diteliti. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dan memberikan pelayanan konseling. Menurut Elliot (1982) penelitian tindakan kelas adalah kajian tentang situasi social dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkan. Menurut Isaac (1971) penelitian tindakan kelas ini didesain untuk memecahkan masalah-masalah yang diaplikasikan secara langsung di dalam kelas atau dunia kerja.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas dilakukan melalui 2 siklus dimana pada setiap siklus terdapat empat tahap yaitu :

a. Tahap perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan guru menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tindakan atau hal-hal yang akan dilakukan didalam kelas. Topik yang direncanakan meliputi:

1. Membuat rencana pembelajaran (RPP) dan Silabus
2. Penyajian materi pelajaran
3. Penerapan model *Snobal Throwing*
4. Menyusun Instrumen Observasi

b. Tahap pelaksanaan (*Acting*)

Tahap ini guru melaksanakan semua yang telah disiapkan pada tahap perencanaan yang berhubungan dengan langkah-langkah dalam pembelajaran dan kegiatan yang dilakukan bersama-sama dengan siswa.

c. Tahap pengamatan (*Observing*)

Pada tahap observasi ini observer yaitu kolaborator mengadakan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

4. Tahap refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini guru memberikan soal-soal untuk dikerjakan siswa pada setiap akhir siklus pada proses pembelajaran. Penelitian yang terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan tes, Hal ini dilakukan untuk memantau proses dan dampak pembelajaran yang diperlukan untuk menata langkah-langkah perbaikan agar lebih efektif dan efisien. Dalam penelitian kegiatan observasi dilakukan seorang observer. Pada kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate. Dengan tujuan pelaksanaan penelitian adalah untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dimaksud adalah peninjauan dan mengamati secara cermat. Seperti menurut Anas Sudijono (2010 :76) bahwa observasi adalah cara

menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan sasaran pengamatan.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu selama proses pembelajaran berlangsung dengan memberi tanda *check list* (✓) pada lembar observasi yang disediakan.

Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes esai pada *pre tes* dan *pos tes*, uraian dalam pembelajaran *Snoball Throwing*, serta pilihan ganda pada setiap akhir siklus. Skor dalam tes ini menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2009: 172).

Pengubahan skor menjadi nilai dengan cara:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan di Kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate yang di ambil dari hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II dapat menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPS tema 7 materi faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia meningkat secara bertahap ketika pembelajaran dengan menggunakan model *snoball throwng*. Untuk deskripsi hasil pelaksanaan penelitian akan diuraikan secara bertahap sebagai berikut :

Deskripsi Hasil Pembelajaran Pada Siklus I

Dari hasil yang telah diperoleh, ditemukan rendahnya hasil belajar siswa, disebabkan cara mengajar masih terpusat pada guru, yang membuat pembelajaran menjadi monoton. Siswa bersikap acuh tak acuh, menjadi bosan, dan tidak memperhatikan guru. Hal ini tampak pada hasil belajar siswa yaitu bahwa dari 29 siswa hanya ada 15 siswa yang sudah mencapai KKM, dan 10 siswa masih masuk dalam kategori baik sedangkan untuk 4 siswa sangat rendah nilainya dari KKM yang ditentukan. Dengan presentasi pencapaian adalah 15 siswa mencapai nilai 52%, 10 siswa 35% dan 4 siswa 13,79% dengan pencapaian nilai rata – rata kelas adalah 78,27%.

Deskripsi Hasil Pembelajaran Pada Siklus II

Hasil yang di dapat setelah menggunakan model pembelajaran *snoball throwing* lumayan memuaskan, sebagian siswa sudah memenuhi KKM. Dari 29 siswa,

sebagian siswa nilainya sudah memenuhi KKM yang ditentukan oleh peneliti yaitu 85-100. Dari 29 siswa, 27 siswa memperoleh peningkatan nilai yaitu 93,10% sedangkan 2 siswa mencapai 6,89 % dengan jumlah nilai rata –rata kelas 87,75% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Penelitian ini di batasi pada dua siklus karena hasil belajar IPS Tema 7 Materi Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *snoball throwing* pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate pada siklus II telah dinyatakan tuntas dan tidak dilanjutkan pada siklus III seperti pada tabel perbandingan skor pada tiap siklusnya .

4.7 Perbandingan Skor Perolehan Tiap Siklus

N o	Pelaksana an Tindakan	Juml ah nilai	Rata - rata		Peningkata n%
1	Siklus I	2,270	78.2 7	78,27 %	9,48%
2	Sklus II	2,545	87.7 5	87,75 %	

Berdasarkan data tabel 4.3.3 di atas menunjukkan bahwa perbandingan nilai rata –rata kelas pada IPS Tema 7 Materi Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia Dengan Model *Snoball Throwing* mengalami peningkatan dari tindakan siklus I sebesar 78,27 menjadi 87,75 dengan total peningkatan sebesar 9.48 % keberhasilan tersebut bisa dikatakan bahwa perbandinga prasiklus I (tingkat kualifikasi baik) dari siklus I ke siklus II (tingkat kualifikasi sangat baik).

Dari histogram diatas dapat dilihat bahwa peningkatan nilai sesuai dengan standar minimum yang ditetapkan, yaitu setelah tindakan pembelajaran di lakukan dengan menggunakan model pembelajaran *snoball throwing* pada siklus I dan II

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV yang mendeskripsikan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *snoball throwing* pada materi faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate pada tahun ajaran 2022/2023. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Penggunaan model pembelajaran *Snoball throwing* pada pembelajaran IPS Tema 7 Materi Faktor Penyebab Keragaman

Masyarakat Di Indonesia dilakukan dengan efektif, lancar dan tuntas. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa dengan nilai rerata 75- 85 atau dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 78,27 %. Peningkatan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran sangat menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa tertarik dengan kegiatan- kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan pembelajaran yang tidak menekankan pada materi secara frontal atau bahkan yang monoton. Hasil belajar siswa pada siklus I sudah memenuhi indikator karena dengan semangat dan antusias siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik . akan tetapi belum memenuhi standar KKM yang di tentukan peneliti. Oleh sebab itu dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran selanjutnya yaitu siklus II.

2. Dengan penerapan model pembelajaran *Snoball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate. Pencapaian hasil belajar pada siklus II dengan nilai rerata 85 – 95 atau dengan ketuntasan belajar 87.75 % pada Tema 7 Materi Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat di Indonesia. Dari siklus I ke siklus II pencapaian hasil belajar siswa sangat meningkat seperti yang telah teruraikan pada tabel 4.3.3 . tindakan siklus I sebesar 78,27 menjadi 87,75 siklus II dengan total peningkatan sebesar 9,48%. Keberhasilan tersebut dapat dikatakan dari perbandingan pada tiap siklus I dan siklus II dengan kualifikasi sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hafid, Pramukantoro. 2013. "Pengaruh Pendekatan Metoe Pembelajaran *Snowball Trowing* dengan Strategi Talking Stick terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika". *Jurnal Penelitian Pendidikan Teknik Elektro* 1(1) : 11-12.
- Abdul Majid (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ahmad Susanto(2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Abdul Majid (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ani Rosidah (2017) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (*Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No.2 Edisi Juli 2017*)
- Arikunto Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta : PT. Rineka Cipta
- B. Suryosubroto. (1990 : 23). *Beberapa Aspek Dasar-dasar Kepimimpinan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto H. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta Rineka Cipta.
- Dwi Wulandari (2017) "Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri Kemloko Dengan Menggunakan Model *Make a Match*" (*Jurnal Taman Cendekia Vol. 01 No. 02 Desember 2017*)
- Dwi Yati Lestari (2013) "Peningkatan Minat Belajar dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Pangudi Sedayu Melalui Penerapan Model Kooperatif Teknik *Jigsaw II* Djahiri dan Ma"mun (1978:2)
- Djahiri dan Ma'mun (1978:2) Mendeskripsikan bahwa IPS Merupakan Ilmu Pengtahuan yang Memadukan Konsep Pilihan dari Cabang-Cabang Ilmu Sosial dan Ilmu lainnya serta Kemudian diolah Berdasarkan Prinsip Pendidikan dan didaktik.
- Dimiyanti dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emah Hujaemah, Asep Saefurrohman, Juhji (2019) "Pengaruh Penerapan Model *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar(*Jurnal Vol 5, No. 1 2019*)
- Elliot, Jhon. (1982) *Developing Hypothesis abot Classroom from Teachers Practicalconstructus: an Account of the Work of the Ford teaching Project*", *The Action Research Reader* Geelong Vcitoria : Deaking University
- Gagne. Robert M, 1989. *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran . (terjemahan Munandir)*. PAU Dirjen Dikt Depdikbud. Jakarta.
- Hamlik, Oemr. 2008. *Perencanaan Pebgajaran Berdasarkan Pendekatan Sidtem*. Jakarta:Bumi Aksara
- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Indrawati dan Wawan setiawan (2009:27). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan Guru SD*. Jakarta. P4TK.
- Jumanta Hamdayana. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Januardana, Arta, dkk. 2008. *Pengaruh Metode Snoball Throwing*. Yogyakarta Insan Madani
- Lukman Praja, Aziz dalam Moh.Surya, (198132). *Defins Belajar dan Pembelajaran SD*. Tidak Diterbitkan.
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara Tasrif, (2008). *Pengantar Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press
- Sumiati & Asra. (2009 : 10). *Metode Pembelajaran* . Bandung : CV Wacana Prima
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dsar Proses/Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Soemantri.M.N (2001 : 199) *Menggagas Pembqruaqn Pendidikan IPS*. Bandung : Remaja Rodakarya
- Saleh, Sufri dan Amandarin,I.A.G (2022). *Serunya Belajar IPS Dengan Metode Direct Instrucions*. Ternate Insight Mediatama
- Syaiful Sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Triastuti Handayani, Mujasam, Sri Wahyu Widyarningsih, Irfan Yusuf (2017) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik" (*Jurnal Vol 2, No. 1 2017*)
- Trianto, (2007:1). *Model-mode Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Wina Sanjaya. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Widdiharto R (2006). *Model-model Pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta: PPPG Matematik.