

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori Hasil Belajar

1. Belajar

Oemar Hamalik (2001 : 27) mengemukakan pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Slameto (2003 : 2) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparwoto (2004 : 41) bahwa belajar pada intinya adalah proses internalisasi dalam diri individu yang belajar dapat dikenali produk belajarnya yaitu berupa perubahan, baik penguasaan materi, tingkah laku, maupun keterampilan.

William Burton mengemukakan bahwa *"A good learning situation consist of a rich and varied series of learning experiences unified around a vigorous purpose and carried on in interaction with a rich, varied and propocative environment"*. Yang berarti bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman – pengalaman belajar.

Menurut Winkel belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Menurut Ernest R. Hilgard belajar

merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya (Purwanto, 2008 : 51)

Sedangkan pengertian belajar menurut Gagne (Mulyani Sumantri & Johar Permana, 1999 : 16) belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.

Moh. Surya dikutip oleh Nana Sudjana (2005 : 22) mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Oemar Hamalik (1993 : 280) mengungkapkan empat prinsip belajar yaitu :

- a. Belajar senantiasa harus bertujuan, terarah, dan jelas bagi siswa, karena tujuan akan menuntut dalam belajar,
- b. Jenis belajar yang paling utama adalah untuk berpikir kritis,
- c. Belajar memerlukan pemahaman atas hal – hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian – pengertian,
- d. Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan dan hasil.

Dari prinsip – prinsip tersebut memberikan penjelasan dalam memaknai belajar dan dapat mengetahui apa saja yang perlu diperhatikan dalam mendukung

proses pembelajaran, sehingga pengertian dan pemahaman mengenai makna belajar menjadi lebih jelas dan terarah.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa di dalam belajar ada suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang berupa pengetahuan, pemahaman, maupun sikap yang diperoleh melalui proses belajar. Perubahan tingkah laku yang diperoleh merupakan hasil interaksi dengan lingkungan. Interaksi tersebut salah satunya adalah proses pembelajaran yang diperoleh di sekolah. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa dengan belajar seseorang dapat memperoleh sesuatu yang baru baik itu pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

2. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2005 : 20) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Nana Sudjana (2005 : 38) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar dari Bloom

(Purwanto, 2008 : 50) yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom secara hirarki tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus- rumus dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan dari kata- katanya sendiri.
- 3) Penerapan (*application*) yaitu kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide- ide umum, tata cara atau metode- metode, prinsip-

prinsip, rumus- rumus, teori- teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.

- 4) Analisis (*analysis*) yakni kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian- bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian- bagian tersebut.
- 5) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berfikir memadukan bagian- bagian atau unsur- unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur.
- 6) Evaluasi (*evaluation*) yang merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penelitian disini adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai kriteria yang ada.

b. Ranah Afektif

Kratwohl (Purwanto, 2008 : 51) membagi belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan (merespon rangsangan), partisipasi, penilaian (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), organisasi (menghubungkan nilai – nilai yang dipelajari), dan internalisasi (menjadikan nilai – nilai sebagai pedoman hidup). Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Jadi ranah

afektif adalah yang berhubungan dengan nilai – nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

c. Ranah Psikomotorik

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarki dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Simpson (Purwanto, 2008 : 51) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serang serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinal atau asli).

Ketiga ranah di atas menjadi obyek penilaian hasil belajar. Kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Manusia memiliki potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian diatas hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu. Hasil belajar pada penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar yang berupa kognitif. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh. Dalam penelitian ini hasil belajar dikhususkan pada tingkat pengetahuan (C1) sampai tingkat analisis (C4). Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Nilai tersebut berupa angka yang menyangkut ranah kognitif C1 sampai C4.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa factor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. M. Dalyono (2009: 55) mengemukakan faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Factor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi :

1. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Dengan semangat belajar yang rendah tentu akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula.

2. Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajarnya pun rendah. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai bila dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat. Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

3. Minat dan motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar yang besar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya

minat belajar kurang akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh – sungguh, penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi hasil belajar. Minat dan motivasi belajar ini dapat juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi dengan metode dan cara yang inovatif akan mempengaruhi juga minat dan motivasi siswanya.

4. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar antar anak berbeda – beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya misalnya dengan cara berjalan – jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.

b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, meliputi:

1. Keluarga

Keluarga sangatlah besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga, hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, situasi dan kondisi rumah juga mempengaruhi hasil belajar.

2. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode pengajaran guru yang inovatif dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode mengajar dengan model koopertif misalnya, dengan siswa belajar secara kelompok dapat merangsang siswa untuk mengadakan interaksi dengan temannya yang lain. Teknik belajar dengan teman sebaya pun dapat mengaktifkan keterampilan proses yang dimiliki oleh anak.

3. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar siswa. Bila di sekitar tempat tinggal siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang – orang yang berpendidikan, akan mendorong siswa lebih giat lagi dalam belajar. Tetapi jika di sekitar tempat tinggal siswa banyak

anak – anak yang nakal, pengangguran, tidak bersekolah maka akan mengurangi semangat belajar sehingga motivasi dan hasil belajar berkurang.

4. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Bila rumah berada pada daerah padat penduduk dan keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang hiruk pikuk, suara mesin dari pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, akan mempengaruhi gairah siswa dalam belajar. Tempat yang sepi dan beriklim sejuk akan menunjang proses belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas metode pengajaran yang diterapkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran termasuk ke dalam faktor eksternal yang kemudian secara berkelanjutan akan mempengaruhi faktor internal anak. Faktor eksternal yang dimaksudkan dalam hal ini adalah faktor yang berasal dari sekolah yaitu metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang inovatif akan berpengaruh terhadap minat dan motivasi (faktor internal) siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Dengan model

pembelajaran melalui tipe ini diharapkan maka minat dan motivasi anak untuk belajar akan lebih meningkat lagi dan kemudian akan berdampak pada hasil belajar siswa.

B. Kajian Tentang Pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Manusia memiliki derajat potensi, latar belakang histories, serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Karena adanya perbedaan, manusia dapat *silih asah* (saling mencerdaskan). Pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang *silih asah* sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tetapi juga sesama siswa.

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang *silih asih* (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasihi antar sesama siswa.

Perbedaan antar manusia yang tidak terkelola secara baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antar sesamanya. Agar manusia terhindar dari ketersinggungan dan kesalahpahaman maka diperlukan interaksi yang *silih asuh* (saling tenggang rasa). Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran

yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Dengan ringkas Abdurrahman dan Bintoro (2000: 78) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang *silih asah, silih asih, dan silih asuh* antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata”.

Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif meliputi banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran tradisional. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kumpulan kecil supaya anak didik dapat bekerja sama untuk mempelajari kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa ciri, antara lain:

1. Ketrampilan sosial

Artinya ketrampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi dalam kelompok untuk mencapai dan menguasai konsep yang diberikan guru.

2. Interaksi tatap muka

Setiap individu akan berinteraksi secara bersemuka dalam kelompok. Interaksi yang serentak berlangsung dalam setiap kelompok melalui pembicaraan setiap individu yang turut serta mengambil bagian.

3. Pelajar harus saling bergantung positif

Artinya setiap siswa harus melaksanakan tugas masing-masing yang diberikan untuk menyelesaikan tugas dalam kelompok itu. Setiap siswa mempunyai peluang yang sama untuk mengambil bagian dalam kelompok. Siswa yang mempunyai kelebihan harus membantu temannya dalam kelompok itu untuk tercapainya tugas yang diberikan kepada kelompok itu. Setiap anggota kelompok harus saling berhubungan, saling memenuhi dan bantu-membantu.

Menurut Kagan (1994:69), pembelajaran kooperatif mempunyai banyak manfaat, yaitu:

- a. dapat meningkatkan pencapaian dan kemahiran kognitif siswa;
- b. dapat meningkatkan kemahiran sosial dan memperbaiki hubungan sosial;
- c. dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan;
- d. dapat meningkatkan kepercayaan diri;
- e. dapat meningkatkan kemahiran teknologi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dapat menciptakan terjadinya interaksi yang positif baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan keterampilan proses yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa mampu untuk belajar secara langsung dan belajar dari berbagai sumber belajar lainnya termasuk teman sebaya. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok – kelompok. Setiap peserta didik yang ada dalam suatu kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda –

beda (tinggi, sedang dan rendah). Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif, diharapkan peserta didik akan lebih dapat mengembangkan kemampuannya, komunikasi, serta bekerjasama dalam menyelesaikan suatu masalah. Selain itu dalam pembelajaran kooperatif, melatih peserta didik untuk bertanggungjawab atas tugas yang diberikan dalam kelompoknya.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Snowball secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Peran guru di sini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalannya pembelajaran. *Snowball Throwing* sebagai salah satu dari model pembelajaran aktif (*active learning*) pada hakikatnya mengarahkan atensi siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Namun sebagaimana model pembelajaran lainnya, dalam penerapannya pun ada faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain kondisi siswa, waktu yang tersedia, materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran dalam Bayor (2010:89).

Pembelajaran *Snowball Throwing* melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Pesan dalam hal ini adalah berupa pertanyaan – pertanyaan yang telah dibuat oleh siswa. Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat seperti model pembelajaran *Talking Stik* akan tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada siswa lain. Siswa yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya.

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* adalah pembelajaran secara berkelompok, setiap kelompok beranggotakan beberapa siswa dimana setiap siswa membuat pertanyaan yang kemudian dilemparkan kepada kelompok yang lainnya untuk dijawab. Ketika menjawab pertanyaan yang diperoleh harus dijawab oleh masing – masing individu dengan cara berdiri dari tempat duduknya atau maju ke depan kelas.

a. Langkah – Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Langkah–langkah penerapan *Snowball Throwing* menurut Suprijono (2010;51) yaitu sebagai berikut ini.

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.

- 4) Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- 5) Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama ± 15 menit.
- 6) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas yang berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- 7) Evaluasi.
- 8) Penutup.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan langkah – langkah pembelajaran *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan pengantar materi yang akan disajikan, dan KD yang ingin dicapai.
- 2) Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- 4) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok .
- 5) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama ± 15 menit.

- 6) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian. Ketika menjawab pertanyaan tersebut siswa diminta untuk berdiri dari tempat duduknya atau maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan.
- 7) Evaluasi.
- 8) Penutup.

b. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Berdasarkan penjelasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*, peneliti mengambil kesimpulan ada beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*

- 1) Melatih kepercayaan diri dalam diri siswa baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapatnya.
- 2) Siswa akan dengan mudah untuk mendapatkan bahan pembicaraan karena adanya pertanyaan-pertanyaan yang tertulis pada kertas berbentuk bola.
- 3) Menghindari pendominasian pembicaraan dan siswa yang diam sama sekali, karena masing-masing siswa mendapatkan satu buah pertanyaan yang harus dijawab dengan cara berargumentasi.
- 4) Melatih kesiapan siswa.
- 5) Saling memberikan pengetahuan.

- 6) Menjembatani siswa dalam mengeksplorasi keterampilan prosesnya yaitu dengan metode ini siswa dapat mengalami sendiri pengalaman belajarnya secara langsung.

c. Langkah – Langkah Pembelajaran Koperasi Melalui Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Snowball Throwing*

- 1) Guru menyampaikan pengantar materi dan Kompetensi Dasar dari koperasi yaitu Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- 2) Guru membentuk siswa dalam kelompok – kelompok
- 3) Guru menjelaskan tentang model pembelajaran yang akan dipakai yaitu *Snowball Throwing*.
- 4) Guru memanggil ketua dari setiap kelompok
- 5) Guru memberikan atau menjelaskan materi pada setiap kelompok. Setiap kelompok mendapatkan materi yang berbeda – beda tentang koperasi.
- 6) Ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing – masing kemudian menyampaikan materi koperasi yang didapat dari guru kepada anggota kelompoknya
- 7) Kemudian masing – masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan yang menyangkut materi koperasi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompoknya.

- 8) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilemparkan kepada kelompok yang lain. kelompok 1 dilempar ke kelompok 2, kelompok 2 dilempar ke kelompok 3, kelompok 3 dilempar ke kelompok 4 dan seterusnya selama \pm 7-10 menit
- 9) Guru memastikan bahwa tiap siswa mendapatkan satu bola kertas / satu pertanyaan.
- 10) Setelah siswa mendapatkan satu bola, guru menunjuk siswa untuk berdiri membacakan pertanyaan sekaligus untuk menjawabnya.
- 11) Guru memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi jawaban dari temannya.
- 12) Evaluasi
- 13) Penutup

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat menjadi alternative mengatasi permasalahan yang timbul di dalam kelas. Pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* menciptakan iklim diskusi yang banyak disukai oleh siswa usia sekolah dasar. Pembelajaran kooperatif dengan tipe seperti ini juga merangsang siswa untuk aktif dan berani mengemukakan pendapatnya. Pembelajaran ini menekankan pada interaksi siswa dengan siswa, jadi pembelajaran tidak hanya didapat dari guru yang menjelaskan di depan secara ceramah tetapi siswa dapat belajar dari siswa lain atau tutor sebaya.

C. Kajian Tentang Pembelajaran IPS di SD

1. Hakikat IPS

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan dari (*social studies*). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Nursid Sumaatmadja (1984: 10) diartikan sebagai “ilmu yang mempelajari bidang kehidupan manusia di masyarakat, mempelajari gejala dan masalah sosial yang terjadi dari bagian kehidupan tersebut”. Artinya Ilmu Pengetahuan Sosial diartikan sebagai kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial serta untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan. Di dalam program sekolah, Ilmu Pengetahuan Sosial dikoordinasikan sebagai bahasan sistematis serta berasal dari beberapa disiplin ilmu antara lain: Antropologi, Arkeologi, Geografi, Ekonomi, Geografi, Ekonomi, Sejarah, Hukum, Filsafat, Ilmu Politik, Psikologi Agama, Sosiologi, dan juga mencakup materi yang sesuai dari Humaniora, matematika serta Ilmu Alam.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pendidikan yang berupaya mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana manusia sebagai individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial. Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial ataupun pengetahuan sosial bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial, yang berguna bagi kemajuan dirinya sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat menurut Saidihardjo (2005: 109).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat

peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan menurut BSNP (2006: 159).

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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 berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global menurut BSNP (2006: 159).

Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan tentang kehidupan sosial dari bahan realita kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Dengan demikian IPS memiliki peranan yang sangat penting yaitu untuk mendidik siswa guna mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian

secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang bangga dan cinta terhadap tanah airnya. Pendidikan Ilmu Sosial juga merupakan suatu program pendidikan pada siswa untuk mengenal dunia sosial yang ada di sekitar lingkungannya.

2. Penilaian hasil belajar IPS

Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Hasil belajar IPS dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS yang menyangkut ranah kognitif. Alat ukur yang digunakan dalam mengukur hasil belajar ini adalah berupa tes. Tes disusun berdasarkan kisi – kisi yang dikembangkan dari indikator materi pembelajaran yang telah disampaikan.

D. Kajian Teori Tentang Materi Koperasi

Djojo Suradisastra, dkk (1992 : 72) mengemukakan bahwa koperasi di Indonesia adalah kumpulan dari orang – orang yang secara bersama – sama bergotong royong berdasarkan persamaan, bekerja untuk memajukan kepentingan –

kepentingan ekonomi mereka dan kepentingan masyarakat. Landasan koperasi Indonesia antara lain :

- (a) Pancasila,
- (b) Undang – undang Dasar 1945 pasal 33 ayat 1,
- (c) setia kawan dan kesadaran berpribadi,
- (d) Undang – Undang Pokok Perkoperasian No. 12 tahun 1967

Berdasarkan Undang-undang Nomor 25/1992 koperasi ialah badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan hukum koperasi dengan berlandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan, sedangkan *International Cooperative Alliance (ICA)* dalam buku *The Cooperative Principles*, karangan P.E. Weeraman memberikan definisi:

Koperasi adalah kumpulan orang-orang atau badan hukum yang bertujuan untuk perbaikan sosial ekonomi anggotanya melalui memenuhi kebutuhan anggotanya dengan jalan berusaha bersama saling membantu antara satu dengan yang lainnya dengan cara membatasi keuntungan, usaha tersebut harus didasarkan atas prinsip-prinsip koperasi.

Sedangkan menurut Bapak Koperasi Indonesia , Dr.Mohammad Hatta memberikan definisi: “Koperasi adalah bangun organisasi sebagai badan usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan”.

Dari ketiga definisi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu koperasi adalah kegiatan ekonomi bersama dari para anggotanya, berasaskan kekeluargaan, kerakyatan, demi keuntungan bersama, dan tidak mengutamakan keuntungan ekonomi semata-mata, melainkan juga memperhatikan keuntungan social.

Namun dalam pembelajaran IPS, materi koperasi mencakup tentang:

1. Sendi – sendi koperasi yang di dalamnya terdapat pengertian, tujuan, prinsip dan hak dan kewajiban anggota koperasi.
2. Organisasi koperasi, yang didalamnya menjelaskan tentang tugas dan hak dari pengurus, pengawas dan rapat anggota koperasi.
3. Lambang koperasi.
4. Modal dan usaha koperasi, menjelaskan tentang modal koperasi dan usaha koperasi.
5. Jenis – jenis koperasi.
6. Peran koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan anggotanya.

Secara lebih terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Sendi – sendi koperasi

- a. Pengertian koperasi

Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas asas kekeluargaan.

- b. Tujuan koperasi

Tujuan dari koperasi yaitu memajukan kesejahteraan anggota, memajukan kesejahteraan masyarakat, dan membangun tatanan ekonomi nasional.

c. Prinsip koperasi

Koperasi yang merupakan kegiatan dalam bidang ekonomi, mempunyai prinsip sebagai berikut.

- a. Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka.
- b. Pengelolaan dilakukan secara demokratis.
- c. Pembagian Sisa Hasil Usaha (SHU) dilakukan secara adil sebanding dengan besarnya jasa usaha masing-masing anggota.
- d. Pemberian balas jasa yang terbatas terhadap modal.
- e. Kemandirian, pendidikan, dan kerja sama antara koperasi.

d. Hak dan kewajiban anggota koperasi

a. Hak anggota

Adapun hak seorang anggota adalah sebagai berikut.

- 1) Menghadiri, berpendapat, dan memberikan suara dalam rapat anggota.
- 2) Memilih atau dipilih menjadi pengurus atau pengawas.
- 3) Memberikan pendapat atau saran kepada pengurus dan pengawas di luar rapat anggota.
- 4) Memanfaatkan koperasi dan mendapat pelayanan yang sama antar sesama anggota.
- 5) Mendapat keterangan mengenai perkembangan koperasi menurut ketentuan dalam anggaran dasar.

b. Kewajiban anggota

Kewajiban seorang anggota adalah sebagai berikut.

- 1) Memenuhi anggaran dasar dan anggaran rumah tangga serta keputusan yang telah disepakati.
- 2) Berpartisipasi dalam kegiatan usaha yang diselenggarakan.
- 3) Mengembangkan dan memelihara kebersamaan atas asas kekeluargaan.

2. Organisasi koperasi

Menjelaskan tentang hak dan wewenang dari pengurus koperasi, pengawas koperasi dan rapat anggota.

3. Lambang koperasi

Menjelaskan tentang lambang yang terdapat pada gambar logo koperasi. Tiap gambar mewakili suatu sikap atau perbuatan. Yang hendaknya diteladani oleh rakyat Indonesia.

4. Modal dan usaha koperasi

Menjelaskan modal koperasi berasal darimana dan usaha – usaha apa saja yang dapat dilakukan untuk mengembangkan koperasi.

5. Jenis – jenis koperasi

Jenis – jenis koperasi menurut Djojo Suradisastra, dkk antara lain :

a. Berdasarkan tingkatannya

- 1) Primer koperasi, yaitu koperasi yang memiliki anggota sekurang –
kurangnya 20 orang
- 2) Pusat koperasi, yaitu koperasi yang memiliki anggota sekurang –
kurangnya 5 primer koperasi
- 3) Gabungan koperasi, yaitu koperasi yang memiliki anggota sekurang
– kurangnya 3 pusat koperasi
- 4) Induk koperasi, yaitu koperasi yang memiliki anggota sekurang –
kurangnya 3 gabungan koperasi.

b. Berdasarkan lapangan usahanya

- 1) Koperasi konsumsi, yaitu koperasi yang tujuannya mengusahakan
pemenuhan barang – barang kebutuhan yang diperlukan para
anggotanya
- 2) Koperasi produksi, yaitu sejenis koperasi yang menghasilkan
produksi untuk disalurkan baik kepada para anggotanya maupun
untuk pasar
- 3) Koperasi kredit atau koperasi yang mendorong simpan pinjam,
yaitu koperasi yang mendorong para anggota suka menyimpan
uangnya dalam koperasi agar tersedia uang bagi anggota lain yang
membutuhkan kredit.

c. Berdasarkan lingkungannya

- 1) Koperasi fungsional, yaitu koperasi yang anggotanya terdiri dari para pegawai negeri, baik sipil maupun ABRI.
- 2) Koperasi unit desa (KUD), yaitu koperasi yang meliputi unit desa yang bersangkutan
- 3) Koperasi sekolah, yaitu koperasi yang anggotanya adalah siswa - siswa

6. Peran koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan anggotanya

Menjelaskan peran koperasi dalam mensejahterakan anggotanya, juga dijelaskan kekurangan dan kelebihan koperasi yang ada di Indonesia.

Materi pembelajaran diatas dikembangkan dari Standar Kompetensi yang kemudian disusun berdasarkan Kompetensi Dasar dan diperinci pada indikator – indikator. Berikut adalah table SK, KD dan Indikator untuk materi koperasi :

Table.1 SK, KD dan Indikator materi koperasi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi	2.1. Memahami pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian koperasi 2. Menceritakan sejarah koperasi 3. Menyebutkan prinsip – prinsip koperasi 4. Menjelaskan lambang koperasi 5. Menyebutkan beberapa jenis barang yang diperjualbelikan dalam koperasi 6. Menyebutkan tujuan koperasi 7. Menyebutkan manfaat koperasi 8. Menjelaskan modal koperasi 9. Menjelaskan struktur organisasi koperasi 10. Mengidentifikasi jenis – jenis koperasi 11. Membedakan antara koperasi dengan badan usaha lain

E. Kajian Tentang Karakteristik Siswa SD Kelas IV

1. Karakter Siswa Usia SD

Masa usia SD merupakan masa kanak – kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun sampai usia du belas tahun. Masa ini disebut pula sebagai masa bermain, dengan cirri – cirri memiliki dorongan yang kuat untuk keluar rumah dan memasuki kelompok sebaya, keadaan fisik yang memungkinkan anak memasuki dunia permainan dan dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, symbol dan sebagainya sesuai dengan pendapat Endang P & Nur Widodo (2000 : 44).

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak dapat dibedakan antara beberapa tahap sejalan dengan usianya, yaitu tahap sensor motorik (0-2 th), tahap praoperasional (2-7 th), tahap operasional konkrit (7-11), dan tahap formal (>11 th).

a. Tahap sensori motorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini, intelegensi anak lebih didasarkan pada tindakan inderawi anak terhadap lingkungannya, seperti melihat, meraba, menjamah, dan mendengar. Anak belum mempunyai bahasa simbol untuk mengungkapkan adanya suatu benda yang tidak berada di dekatnya.

b. Tahap praoperasional (2-7 tahun)

. Dalam tahap ini, anak menunjukkan kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada di sekitarnya. Pemikiran anak cenderung egosentris atau memikirkan dirinya sendiri

c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Anak kelas IV Sekolah Dasar berada pada tahap ini, di mana anak mampu berpikir logis untuk memecahkan persoalan-persoalan yang sifatnya konkret yaitu dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Dalam memahami konsep, anak sangat terikat kepada proses mengalami sendiri atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep itu. Oleh karena itu proses pembelajaran harus dibuat menyenangkan lewat kegiatan bermain yang kreatif sehingga konsep yang didapat akan lebih bermakna.

d. Tahap formal (> 11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah mulai maju dalam memahami konsep proporsi dengan baik. Anak mampu berpikir abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah tersebut.

Pada umumnya, anak mulai masuk Sekolah Dasar pada usia 6-7 tahun dan rentang waktu belajar di Sekolah Dasar selama 6 tahun, maka usia anak Sekolah Dasar berkisar antara 6-12 tahun. Ini berarti bahwa anak usia Sekolah Dasar masuk pada tahap akhir praoperasional sampai awal operasional formal. Pada tahap tersebut umumnya anak memiliki sifat :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang kuat.
- 2) Senang bermain atau suasana yang menggembirakan.
- 3) Mengatur dirinya sendiri, mengeksplorasi situasi sehingga suka mencoba-coba.
- 4) Memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi.

- 5) Akan belajar efektif bila ia merasa senang dengan situasi yang ada.
- 6) Belajar dengan cara bekerja dan suka mengajarkan apa yang ia bisa pada temannya sesuai dengan Asy'ari (2006: 38).

2. Karakter Siswa Kelas IV

Siswa kelas IV termasuk siswa kelas tinggi. Hetty Tumurang (2006: 98)

menyatakan bahwa siswa kelas tinggi menunjukkan sifat antara lain :

1. adanya perhatian terhadap kegiatan praktis sehari – hari yang konkret,
2. sangat realistik, ingin tahu, ingin belajar,
3. menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal – hal atau mata pelajaran khusus,
4. sampai kira – kira usia 11 tahun siswa membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa lainnya, dan sesudahnya siswa menghadapi tugas dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri,
5. nilai telah dipandang sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi di sekolah,
6. gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain – main bersama.

Selanjutnya Martha Kaueldt (2008: 38) mengemukakan karakteristik siswa SD usia

9–12 tahun antara lain :

1. fokus pada atribut ganda pada satu waktu,
2. sangat peduli tentang teman dan penerimaan,
3. memiliki kesukaran berpikir abstrak dan memahami sebab akibat,
4. tidak melihat implikasi tindakan
5. focus disini dan sekarang,
6. dapat mengingat kira – kira 4-6 gumpal dari informasi,
7. dapat member perhatian selama 10-14 menit.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SD kelas IV yaitu memiliki kesulitan berpikir abstrak, lebih memiliki perhatian terhadap kehidupan sehari – hari yang konkret dan realistik, lebih fokus pada peristiwa yang

dialami, ingin tahu, ingin belajar, berminat pada mata pelajaran tertentu, masih membutuhkan bantuan atau bimbingan orang lain dan lebih suka berkelompok. Siswa kelas IV SD juga memiliki karakteristik gemar membentuk kelompok sebaya, senang bermain dan lebih suka bergembira atau riang, suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan belajar yang tinggi, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha – usaha baru. Setiap siswa memiliki karakteristik individu yang berbeda – beda.

Dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dalam pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dengan karakteristik siswa kelas IV SD dimana tahap perkembangan kognitif mereka sudah mencapai tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret adalah tahap dimana anak sudah mampu berpikir secara abstrak untuk memecahkan persoalan – persoalan dan pada tahap ini anak sangat terikat pada proses mengalami sendiri kegiatan pembelajaran tersebut. Anak juga senang menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermain kreatif. Salah satu pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan bermain kreatif adalah pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Pada dasarnya pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* juga merupakan pembelajaran secara berkelompok yang menggali keterampilan proses yang dimiliki oleh siswa kelas IV SD, mereka akan belajar untuk bekerjasama, mengeksplorasi kemampuan mereka, mengeluarkan ide – ide tiap individu untuk dibahas bersama, dan menghargai pendapat dari temannya. Melalui pembelajaran ini juga siswa akan mengembangkan rasa kepercayaadirian mereka karena pembelajaran

ini dituntut untuk berani mengemukakan pendapat mereka dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan yang mereka dapatkan. Pembelajaran dengan tipe *Snowball Throwing* ini cocok diterapkan pada tahapan perkembangan kognitif anak pada usia kelas IV SD.

F. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan :

Armeta Septian Widowati (2010) dalam penelitiannya yang berjudul: PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI *SNOWBALL THROWING* DENGAN PETA KONSEP DALAM UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA (PTK Pada Siswa Kelas VII semester II SMP Negeri 2 Trucuk, Klaten). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

G. Kerangka Berfikir

Pembelajaran adalah suatu kegiatan agar proses belajar seseorang atau sekelompok orang yang berkaitan dengan suatu usaha untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, di dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen penting, yakni guru, media belajar, metode belajar, kurikulum/standar kompetensi dan lingkungan belajar, dimana ini akan mempengaruhi cara guru dalam menyampaikan pelajaran yakni dengan menggunakan

metode yang cocok. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan merupakan tugas guru untuk memecahkan faktor penghambat tercapainya hasil belajar sebagai pendidik dari faktor eksternal siswa. Metode yang tidak guru dalam menyampaikan pembelajaran akan berpengaruh terhadap minat dan motivasi siswa dalam belajar, apabila minat dan motivasi rendah maka hasil belajar siswa rendah pula. Hal tersebut juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD terutama siswa kelas IV yang termasuk dalam tahap operasional konkret, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran terutama pembelajaran IPS di sekolah.

Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Snowball Throwing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide – ide ketika siswa melakukan diskusi dalam kelompok. Ciri khas dari model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* ini adalah melempar kertas yang berisi pertanyaan – pertanyaan kepada kelompok lain, dan pada saat diskusi siswa harus menyatukan pendapat – pendapat mereka untuk dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan. Selain itu semua siswa harus menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan di depan teman – temannya sehingga cara ini dapat menjamin keterlibatan total semua siswa dan sangat baik untuk dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya. Dengan adanya keterlibatan total semua siswa tentunya akan berdampak positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pemahaman siswa pun akan meningkat karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu dengan model pembelajaran kooperatif tipe ini menuntut siswa mau tidak mau untuk berani mengemukakan pertanyaan yang ia dapatkan lalu berani untuk menjawabnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat mengajarkan pada siswa bagaimana belajar dengan temannya yang lain, bagaimana siswa saling memberikan pengetahuan yang dimilikinya terhadap temannya yang lain dalam satu kelompok kooperatif. Model pembelajaran tipe ini juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa karena model pembelajaran ini menuntut siswa untuk dapat memberi tanggapan dari pertanyaan yang dilemparkan oleh temannya yang lain. Dengan cara demikian diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga hasil belajar dan kepercayaan diri siswa untuk bertanya juga akan meningkat.

H. Hipotesis Tindakan

Dari teori – teori yang dikemukakan di atas, maka sebelum dilakukan pengambilan data, dalam penelitian dirumuskan terlebih dahulu hipotesis tindakan sebagai dugaan awal peneliti yaitu : “pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi koperasi pada siswa kelas IV SD N Umbulwidodo.