

ARTIKEL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL
THROWING* DIDUKUNG MEDIA *VISUAL* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ROMAWI
SISWA KELAS IV SDN SUKORAME KECAMATAN
MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2017/2018**



Oleh:

DIAN NOFITASARI

NPM 14.1.01.10.0236

Dibimbing oleh :

- 1. AGUS WIDODO,S.Pd.,M.Pd.**
- 2. FRANS ADITIA WIGUNA,M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2019**

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

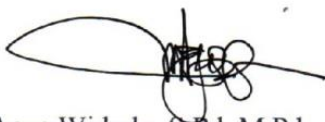
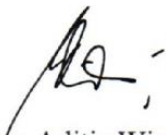
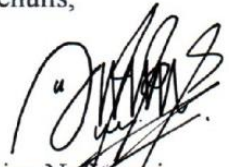
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dian Nofitasari
NPM : 14.1.01.10.0236
Telepon/HP : 085815263120
Alamat Surel (Email) : diannofi1594@gmail.com
Judul Artikel : Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Didukung Media *Visual* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Romawi Siswa Kelas IV SDN Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi : FKIP/PGSD
Nama Perguruan Tinggi : UN PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan K.H Achmad Dahlan Nomor 76, Kota Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 24 Januari 2019
Pembimbing I  <u>Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN 0024086901	Pembimbing II  <u>Frans Aditia Wiguna, M.Pd.</u> NIDN 0719048206	Penulis,  <u>Dian Nofitasari</u> NPM 14.1.01.10.0236

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*
DIDUKUNG MEDIA *VISUAL* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN ROMAWI SISWA KELAS IV SDN
SUKORAME KECAMATAN MOJOROTO KOTA KEDIRI TAHUN
AJARAN 2017/2018**

Dian Nofitasari
14.1.01.10.0236
FKIP - PGSD

diannofi1594@gmail.com

Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.¹ dan Frans Aditia Wiguna, M.Pd.²
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil dari wawancara dan pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran matematika di SD masih bersifat konvensional. Pembelajaran menggunakan model *direct instruction* atau monoton saja tanpa menggunakan media. Siswa kurang aktif sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai maksimal. Peneliti akan mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual*. Kelebihan model pembelajaran *snowball throwing* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dan ketiga aspek kognitif, afektif, psikomotor siswa dapat tercapai. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame 4 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri (2) Untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan model *Direct Instruction* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame 5 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri (3) Untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual* dibanding model *direct instruction* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan teknik *quasi experimental design* dengan mengambil jenis *nonequivalent control group design*, peneliti menggunakan instrumen berupa tes tertulis (soal isian). Hasil analisis dalam penelitian adalah (1) Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai sign.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *snowball throwing* didukung media *visual* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame 4 (2) Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai sign.(2-tailed) $0,057 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *direct instruction* tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame 5 (3) Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai sign.(2-tailed) $0,000 > 0,05$ penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual*, sedangkan $0,057 > 0,05$ penggunaan model *direct instruction* sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual* dibanding model *direct instruction* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame.

KATA KUNCI : Model Pembelajaran Snowball Throwing, Media Visual, Mengenal Lambang Bilangan Romawi.

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan Bangsa dan Negara. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Nasional pasal 1 ayat 1 (2003), pendidikan dimaknai sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan untuk pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan modal utama bagi suatu bangsa dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya.

Pada mata pelajaran matematika, banyak ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai dengan baik. Siswa kurang memahami antara bilangan asli dengan bilangan romawi. Kekurangan tersebut terjadi karena menjelaskan materi tidak memakai model dan media sehingga kurang menarik siswa untuk belajar. Menurut Susanto (2014:185) menyatakan bahwa,

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan pengetahuan dan teknologi. Tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dunia yang selalu berkembang dan mempersiapkan siswa dapat menggunakan matematika dan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika Memiliki peranan penting sebagai bekal pengetahuan, pembentukan sikap serta pola pikir siswa. Siswa mampu berhitung dengan baik jika mempelajari matematika. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, akan terdorong untuk mempelajari matematika sehingga bisa menjadi pelajaran yang digemari oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru SDN Sukorame Kecamatan Mojojoto Kota Kediri terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika. Salah satunya adalah kesulitan dalam memahami konsep bilangan romawi. Permasalahan yang ditemukan pada waktu pembelajaran di kelas diantaranya: proses belajar mengajar di kelas masih menggunakan

model *direct instruction*, tidak menggunakan media pembelajaran maupun model yang sesuai dengan materi. Mengakibatkan aktifitas belajar peserta didik rendah serta kurangnya motivasi belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung banyak ditemukan peserta didik yang kurang perhatian, antara lain: merebahkan kepala dimeja, bicara dengan teman satu meja atau melakukan aktifitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran yang sedang diikuti. Hal ini berakibat pemahaman siswa tentang materi pelajaran matematika tidak bisa maksimal. Kemampuan yang diterima tidak bisa dipahami. Mengakibatkan belajar siswa kelas IV SDN Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri dalam proses pembelajaran matematika kurang sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan paparan dari hasil wawancara tersebut perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Menurut Huda (2014:226), menyatakan bahwa,

Model pembelajaran *snowball throwing* menurut asalnya katanya berarti ‘bola salju bergulir’, dan dapat diartikan sebagai tipe pembelajaran

dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilempar secara bergiliran diantara sesama siswa.

Disimpulkan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* adalah jenis pembelajaran yang didesain seperti melempar bola. Model ini mampu membantu siswa aktif dan memahami materi. Menurut Hamdani (2010:2480, menyatakan bahwa,

Media *visual* adalah media yang dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media ini yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran.

Disimpulkan media visual adalah media yang mengandalkan penglihatan. Media yang bisa dilihat dan bisa memperkuat daya ingat siswa, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Didukung Media *Visual* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Romawi Siswa Kelas IV SDN Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2017/2018.**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk membuktikan adanya

pengaruh penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV.

2. Untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan model *direct instruction* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan Romawi siswa kelas IV.
3. Untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual* dibanding model *direct instruction* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV.

B. METODE

Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN Sukorame 4 yang berjumlah 25 sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV SDN Sukorame 5 yang berjumlah 25 sebagai kelas kontrol. Desain yang digunakan untuk penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan mengambil jenis *Nonequivalent Control Group Design* dengan pendekatan kuantitatif.

Tabel Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

(Sugiyono,2016:116)

Keterangan:

- O₁ : Nilai *pretest* kelompok eksperimen
O₂ : Nilai *posttest* kelompok eksperimen
O₃ : Nilai *pretest* kelompok kontrol
O₄ : Nilai *posttest* kelompok kontrol
X : Perlakuan dengan model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Berdasarkan hasil analisis kelas eksperimen siswa kelas IV SDN Sukorame 4 menggunakan uji-t *paired samples test* pada hipotesis 1 yaitu “Penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* didukung media *visual* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame 4 Kecamatan Mojojoto Kota Kediri”. Diketahui nilai sign.(2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Disimpulkan

bahwa H_0 berhasil ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti H_a diterima.

2. Berdasarkan hasil analisis data kelas kontrol siswa kelas IV SDN Sukorame 5 menggunakan uji-t yaitu *paired samples test* pada hipotesis 2 yaitu “Penggunaan model *direct instruction* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame 5 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri”. Diketahui nilai $\text{sign.}(2\text{-tailed})$ $0,057 > 0,05$ sehingga tidak terdapat pengaruh, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima pada taraf signifikan 5% yang berarti H_a ditolak.
3. Berdasarkan hasil analisis data kelas eksperimen SDN Sukorame 4 dan kelas kontrol SDN Sukorame 5 menggunakan uji-t *independent samples test* pada uji hipotesis 3 yaitu “Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual* dibanding model *direct instruction* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame Kecamatan Mojoroto Kota Kediri”. Diketahui nilai $\text{sign.}(2\text{-tailed})$ $0,000$

$< 0,05$ penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual*, sedangkan nilai $\text{sign.}(2\text{-tailed})$ $0,057 > 0,05$ penggunaan model *direct instruction*. Disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual* dibanding model *direct instruction* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi (H_0 ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti H_a diterima).

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame 4 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Penggunaan model *direct instruction* tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame 5

Kecamatan Mojojoto Kota Kediri Tahun Ajaran 2017/2018.

3. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *snowball throwing* didukung media *visual* dibanding model *direct instruction* terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan romawi siswa kelas IV SDN Sukorame Kecamatan Mojojoto Kota Kediri Tahun Ajaran 2017/2018.

Adapun saran yang dapat peneliti berikan berkaitan pembelajaran guru sebagai pendidik seharusnya memilih model dan media pembelajaran yang tepat sesuai kompetensi siswa, agar kemampuan siswa lebih berkembang. Bagi kepala sekolah seharusnya memberikan motivasi kepada guru-guru supaya menggunakan model dan media pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. (Hidayah Nur, Ed). Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Pelajar.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online), tersedia: <http://www.ojk.go.id>, Diunduh 9 November 2017.