



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME INTERAKTIF
DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV DI UPT SD NEGERI
065015 MEDAN TUNTUNGAN
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

***THE EFFECT OF USING INTERACTIVE GAME MEDIA IN
IPAS LEARNING ON THE OUTCOMES OF IV STUDENTS
AT UPT SD NEGERI 065015 MEDAN TUNTUNGAN IN
ACADEMIC YEAR 2024/2025***

Erlita Br Maha⁽¹⁾, Hotma Tiolina Siregar⁽²⁾, Restio Sidebang⁽³⁾, ⁽¹⁾²⁾³⁾ Universitas
Quality ⁽¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban
Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)
Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾erlitaamahaaa03@gmail.com,
⁽²⁾hotmatiolinasiregar80@gmail.com, ⁽³⁾restiosidebang@gmail.com

ABSTRAK

Sampel dalam studi ini terdiri dari dua kelas siswa yang diklasifikasikan ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan kelas IV-A mencakup 30 siswa dan kelas IV-B memiliki 28 siswa. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dan instrumen yang diterapkan adalah tes dalam bentuk pilihan ganda. Rata-rata nilai tes yang diperoleh oleh kelas IV-A, yang merupakan kelompok eksperimen, adalah 80, berdasarkan penerapan model Snowball Throwing dengan dukungan media audiovisual, sementara kelas IV-B, yang berfungsi sebagai kelas kontrol, memperoleh nilai 61. Data frekuensi untuk nilai akhir tes dari kelas eksperimen dan kontrol dapat disusun dalam tabel frekuensi absolut dan relatif, kemudian divisualisasikan dalam diagram batang untuk menganalisis kemajuan belajar siswa setelah metode pembelajaran Snowball Throwing dengan bantuan media audiovisual diterapkan di kelas eksperimen dibandingkan dengan metode konvensional yang diterapkan di kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji independen antara dua faktor, dengan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(30-1)$, sehingga diperoleh $X_{(hitung)}(x^2)$ sebesar 8,00, yang lebih besar dari x^2 tabel sebesar 2,03, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan ada pengaruh signifikan dari penggunaan model Snowball Throwing dengan bantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 065011 Asam Kumbang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Pengaruh Snowball Throwing, IPAS, Hasil Belajar



ABSTRACT

The sample in this study consisted of two classes of students classified into an experimental class and a control class, with class IV-A consisting of 30 students and class IV-B consisting of 28 students. This study used a quasi-experimental design and the instrument applied was a multiple-choice test. The average test score obtained by class IV-A, which is the experimental group, is 80, based on the application of the Snowball Throwing model with the support of audiovisual media, while class IV-B, which functions as the control class, obtained a score of 61. Frequency data for the final test scores from the experimental and control classes can be arranged in absolute and relative frequency tables, then visualized in a bar diagram to facilitate student learning after the Snowball Throwing learning method with the help of audiovisual media is applied in the experimental class compared to the conventional method applied in the control class. Hypothesis testing was carried out using an independent test between two factors, with $\alpha = 0.05$ and degrees of freedom $(30-1)$, so that $X_{(count)}(x^2)$ was obtained as 8.00, which is greater than x^2 table of 2.03, so that H_0 was rejected and H_1 was accepted, which indicates a significant influence of the use of the Snowball Throwing model with the help of audiovisual media on the results of learning science in grade IV students of UPT SDN 065011 Asam Kumbang in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: Effect of Throwing Snowballs, Science, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek yang paling krusial dalam kehidupan manusia, karena dapat mengubah cara pikir dan perilaku individu untuk menjadi lebih baik. Pendidikan yang berkualitas bisa menciptakan lulusan atau sumber daya manusia yang unggul. Diharapkan, dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas, mereka dapat memberikan sumbangsih kepada negara dan bangsa. Pendidikan di Indonesia mencakup semua bentuk pendidikan yang diselenggarakan di negara ini, di mana hal itu menjadi tanggung jawab Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Setiap warga negara Indonesia diwajibkan mengikuti program pendidikan dasar selama enam tahun di sekolah dasar, tiga tahun di sekolah menengah pertama, dan tiga tahun di sekolah menengah atas. Tujuan pendidikan adalah gambaran mengenai hasil akhir atau nilai-nilai yang ingin dicapai dari proses pendidikan tersebut. Setiap tujuan pendidikan memiliki dua peran, yaitu a) menunjukkan kondisi akhir yang hendak dicapai, dan b) memberikan panduan serta metode untuk semua usaha atau proses yang dilaksanakan. Tujuan dan fungsi pendidikan di sekolah dasar harus selalu dihubungkan dengan pendidikan dasar, karena sekolah dasar merupakan elemen dari sistem pendidikan yang mendasar. Lebih dari itu, seperti yang telah diketahui, pendidikan dasar adalah bagian yang terpadu dari sistem pendidikan nasional.

Berdasarkan hasil observasi wawancara yang dilakukan dengan Ibu Maria Imelda Hutapea S.Pd selaku guru wali kelas IV di SD Negeri 065011 Asam Kumbang pada tanggal 28 Agustus 2024 bahwa proses pembelajaran dan



pengajaran masih cenderung kurang aktif dalam pembelajaran IPAS. Masih ada siswa yang kesulitan untuk memahami dan kurang mengerti. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ternyata guru jarang menggunakan media, adapun media yang digunakan itu masih menggunakan media sederhana seperti media gambar dan buku teks saja. Oleh sebab itu, banyak siswa yang terlihat malas dan tidak percaya diri dalam mengerjakan soal-soal latihan dan hasil belajarnya sangat tidak memuaskan. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, seperti pada saat diskusi kelompok, mengajukan pertanyaan, mengerjakan soal dan memperhatikan penjelasan guru. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) bahwa hasil belajar siswa tidak mencapai ketuntasan, yang sudah ditentukan yaitu 70 secara keseluruhan yang tuntas hanya 23 orang (39,4%) dan yang tidak tuntas 35 orang (60,4%) dan dapat dinyatakan bahwa nilai ujian peserta didik disekolah ini belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Snowball Throwing. Model pembelajaran Snowball Throwing dapat meningkatkan kemauan siswa dalam belajar karena mengajak siswa belajar sambil bermain serta melibatkan siswa aktif belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Melalui penggunaan model pembelajaran Snowball Throwing diharapkan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta proses belajar mengajar akan lebih efektif dan proses pembelajaran tidak semata-mata berpusat pada guru melainkan mengajak siswa berperan aktif antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa yang lainnya.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, khususnya jenis penelitian quasi eksperimen, yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah penggunaan metode pembelajaran Snowball Throwing memiliki dampak. Menurut Sugiyono (2016:117), “penelitian eksperimen adalah metode yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam situasi yang terkendali.” Dalam penelitian ini, sampel dikelompokkan menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menerima perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Snowball Throwing, sedangkan kelas kontrol mendapatkan pengajaran melalui media audio visual dan modul.

Mempertimbangkan jenis penelitian ini yang bersifat quasi eksperimen, desain yang digunakan adalah rancangan pre-test dan post-test. Satu kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran Snowball Throwing, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan media dan modul. Sebelum perlakuan dilaksanakan pada kelas yang diteliti, pre-test dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang akan diajarkan. Setelah perlakuan, post-test diberikan kepada siswa untuk menentukan apakah semua materi pelajaran dapat dikuasai oleh mereka.



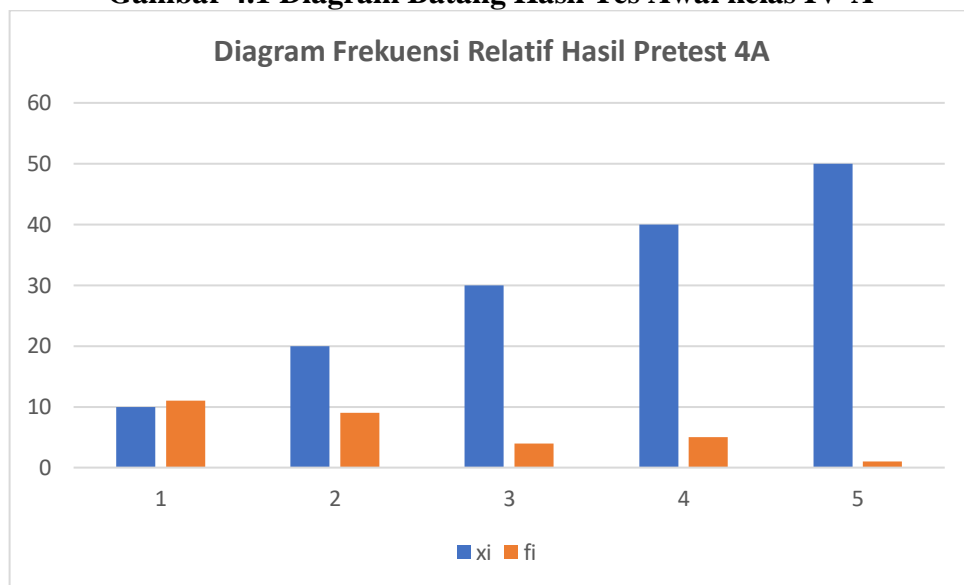
HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam hasil penelitian ini yaitu pembelajaran *snowball throwing* dengan menggunakan media audio visual dan model pembelajaran *snowball throwing* tanpa menggunakan media audio visual di kelas IV UPT SDN 065011 Asam Kumbang yang terdiri dari tes awal (sebelum pembelajaran dilaksanakan) dan tes akhir (setelah pembelajaran dilaksanakan), pada pembahasan berikut ini. Hasil tes awal siswa diperlukan untuk mengetahui sejauh mana siswa. Menguasai materi pelajaran dan juga berfungsi untuk mengetahui kesetaraan hasil belajar siswa antara dua kelas.

Tabel 4.1 Hasil rata-rata Nilai Tes Awal Siswa Kelas IV

Kelas	Nilai Pre-Test
IV- A	22
IV- B	23

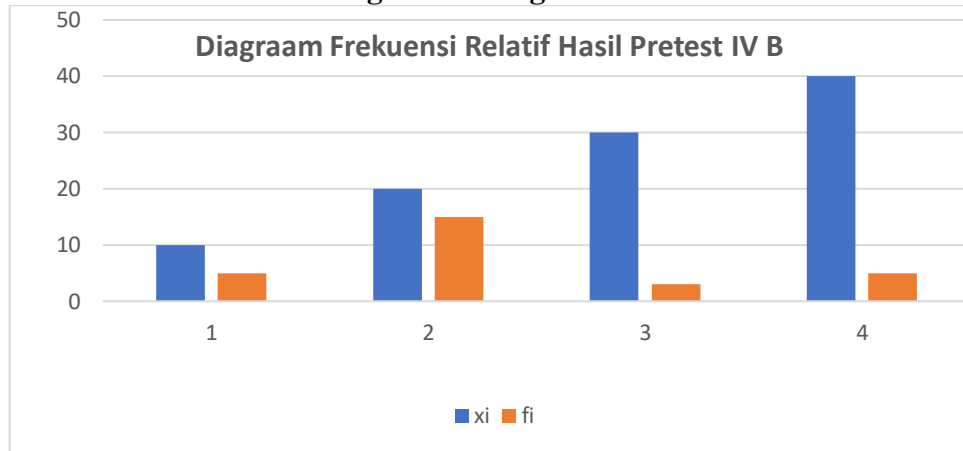
Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Tes Awal kelas IV-A



Berdasarkan gambar diagram batang diatas menjelaskan bahwa sumbu berwarna biru menunjukkan xi atau nilai siswa, sedangkan sumbu berwarna orange menunjukkan Fi (*Frekuensi*) dan diagram batayang diatas dapat dijelaskan bahwa nilai 10 diperoleh 11 siswa, nilai 20 diperoleh 9 siswa, nilai 30 diperoleh 4 siswa, nilai 40 diperoleh 5 siswa, nilai 50 diperoleh 1 siswa.



Gambar 4.2 Diagram Batang Tes Awal kelas IV-B



Berdasarkan gambar diagram batang diatas menjelaskan bahwa sumbu berwarna biru menunjukkan xi atau nilai siswa, sedangkan sumbu berwarna orange menunjukkan Fi (*Frekuensi*) dan diagram batayang diatas dapat dijelaskan bahwa nilai 10 diperoleh 5 siswa, nilai 20 diperoleh 15 siswa, nilai 30 diperoleh 3 siswa, nilai 40 diperoleh 5 siswa.

Setelah dilaksanakan kedua pembelajaran tersebut ternyata siswa yang diajarkan dengan *Snowball Throwing* dengan bantuan media audio visual lebih aktif dan cepat memahami dalam melaksanakan pembelajaran termasuk siswa yang berprestasi rendah sehingga guru lebih dapat mengendalikan isi materi yang disampaikan kepada siswa dan dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa. Sedangkan siswa yang diajarai dengan model *Snowball Throwing* tanpa bantuan media audio visual lebih cenderung pasif dan merasa cepat bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

Rata-rata nilai tes akhir siswa untuk kelas IV-A menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media audio = 80 dan rata-rata nilai untuk kelas IV-B yang diajar menggunakan model *Snowball Throwing* tanpa media audio visual = 60. Dari hasil rata-rata tersebut model *Snowball Throwing* berbantuan media audio visual lebih berpengaruh terhadap hasil IPAS kelas IV-A daripada model *Snowball Throwing* tanpa media audio visual.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media audio visual pada materi macam-macam gaya di kelas IV SDN 065011 Asam Kumbang T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 80 dan sudah memenuhi KKTP.
2. Hasil belajar IPAS siswa yang diajar tanpa menggunakan media audio visual pada materi macam-macam gaya di kelas IV SDN 065011 Asam Kumbang T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 61.
3. Berdasarkan hasil analisis statistik dengan menggunakan rumus uji-t maka nilai t hitung sebesar 1,2 dengan frekuensi (dk) sebesar $30-1=29$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh t tabel 2,03. Oleh karena t hitung < t tabel pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis H1 diterima yang berarti bahwa Pengaruh



model pembelajaran Snowball Throwing berbantuan media Audia Visual terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS pada materi macam-macam gaya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri SDN 065011 Asam Kumbang T.P 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Octavia, Shilphy. 2020. *Model - Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish Publisher.
- Abdullah Sani, Ridwan. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS*. Medan : Tsmart
- Abdurrahman, Mulyono, (2018). *Anak Berkesulitan Belajar Teori, Diagnosis, dan Azhar, Arsyad*. 2019. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No .20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fitriani, R. (2018). *Model Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, U. (2019). *Desain Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Ihsana dan El Khuluqo. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jufri, Wahab. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Rahman, A. (2017). *Inovasi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Remediasinya, Jakarta, Rineka Cipta.
- Setiawan, Usep, et al. "Media Pembelajaran (Cara belajar Aktif: Guru Senang Mengajar aiawa senang belajar)" (2022).
- Sudjana. (2017), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiasworo Erwin. (2017). *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.