

MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING TIPE SNOWBALL THROWING DAN TIPE INDEX CARD MATCH (ICM) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Rifqi Abdul Basit

Universitas Pendidikan Indonesia
Email : rifqiabdul8@upi.edu

Enok Maryani

Universitas Pendidikan Indonesia
Email : enokmaryani@upi.edu

Abstract: *Mastery of learning materials is one of the main goals in education. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the active learning model snowball throwing type with the index card match type in the ability to understand the concept of learners in elementary school. This research was conducted on students in grade IV SDN Cikampek Barat II, Cikampek District, Karawang City. The number of participants in this study were 26 students in the experimental class 1 who applied the snowball throwing learning model and as many as 26 students in the experimental class 2 who used the index card match learning model. The research method used in this study is a quasi-experimental method with the matching pretest posttest control group design. The data of this study were collected using test instruments and assessment rubrics. Based on the results of the study, it can be concluded that the index card match learning model is more effective in increasing students' understanding of the concept of existing home material and traditional Indonesian clothing compared to the snowball throwing learning model.*

Keyword : *Active Learning, Snowball Throwing, Index Card Match, Concept Understanding*

Abstrak : Penguasaan materi pembelajaran adalah salah satu tujuan utama dalam pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran aktif tipe *snowball throwing* dengan tipe *index card match* dalam kemampuan pemahaman konsep peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Cikampek Barat II, Kecamatan Cikampek, Kota Karawang. Jumlah partisipan dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa di kelas eksperimen 1 yang menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* dan sebanyak 26 siswa di kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *index card match*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain The matching pretest posttest control grup design. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan instrumen tes dan rubrik penilaian. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *index card match* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik mengenai materi rumah ada dan pakaian adat Indonesia dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing*.

Kata Kunci : *Active Learning, Snowball Throwing, Index Card Match, Pemahaman Konsep.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting terhadap kemajuan suatu bangsa. Pendidikan dilakukan secara sadar dan terencana agar peserta didik bisa terus berkembang secara intelektual dan emosional, sehingga di masa depan dapat menjadi manusia berkualitas yang bermanfaat terhadap dirinya, keluarganya, lingkungan masyarakatnya, dan juga terhadap alam tempat tinggalnya.

Salah satu ikhtiar Negara Indonesia dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan dibuatkannya kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2006, IPS mengarahkan peserta didik agar mampu mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dasar yang dapat digunakan untuk menjalani kehidupan sehari-hari (Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik supaya peka terhadap masalah yang ada pada diri sendiri dan sosial, piawai dalam mengatasi persoalan yang ada pada dirinya dan orang di sekitarnya, serta memiliki kepedulian terhadap masalah ketimpangan yang terjadi (Rahmad, 2016).

Pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan tingkat intelektual peserta didik, yang mana menurut teori Piaget

pada usia anak SD tingkat intelektualnya berada pada level kongkret, yang berarti bahwa semua yang dipandang oleh peserta didik bersifat nyata, benar-benar ada, dapat dilihat dan diraba. Konkret berlawanan dengan abstrak yang sifatnya tidak jelas, tidak dapat dilihat dan diraba (Ibda, 2015).

Terkait dengan penjelasan diatas, agar peserta didik terampil dalam pembelajaran IPS maka diperlukan pemahaman konsep mengenai materi-materi IPS yang disampaikan oleh guru. Kemampuan pemahaman konsep merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik, melalui kemampuan pemahaman konsep peserta didik akan mampu menangkap pesan-pesan yang terdapat pada materi pembelajaran. Adapun indikator pemahaman konsep diantaranya; menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan (Anderson, L. W., & Krathwohl, 2010).

Supaya kemampuan penguasaan konsep siswa meningkat, maka guru perlu melakukan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang baik berkaitan dengan model, metode, ataupun media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi gurunya dan juga

peserta didiknya. Salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang baik adalah dengan menerapkan pembelajaran yang aktif (*active learning*), yang berarti memaksimalkan segala sumber daya yang peserta didik miliki, seluruh peserta didik ikut berkontribusi aktif, peserta didik yang aktif menandakan bahwa dia bisa menerima materi pembelajaran dengan baik dari gurunya (Johnson & Johnson, 2008).

Diantara model pembelajaran yang menunjang pembelajaran aktif dan juga berorientasi terhadap pemahaman konsep adalah model pembelajaran *snowball throwing* dan *index card match*. Model pembelajaran *snowball throwing* adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif yang merupakan hasil pengembangan dari model pembelajaran diskusi (Shoimin, 2014). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Meika et al., 2017), bahwa pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Sedangkan model pembelajaran *index card match* adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu, pembelajaran menyenangkan karena mengajak peserta didik untuk aktif, bermain dalam sebuah kuis dengan berpasangan untuk mengkaji materi pembelajaran (Silberman, 2010). *Index card match* merupakan model pembelajaran

yang bertujuan untuk melatih peserta didik supaya lebih cermat dan lebih kuat terkait dengan pemahaman suatu materi pembelajaran yang sudah disampaikan sebelumnya oleh guru (SAGITA & Purwaningsih, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut, bahwa model pembelajaran *snowball throwing* dan *index card match* merupakan model pembelajaran aktif juga berorientasi terhadap pemahaman konsep. Dari kedua model tersebut terdapat kelebihan dan kekurangannya, peneliti ingin mengetahui model pembelajaran manakah yang lebih efektif untuk diterapkan terhadap materi pembelajaran IPS SD.

METODE

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen digunakan untuk menganalisis hubungan sebab akibat dari adanya pemberian perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Creswell, 2012). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan penguasaan konsep.

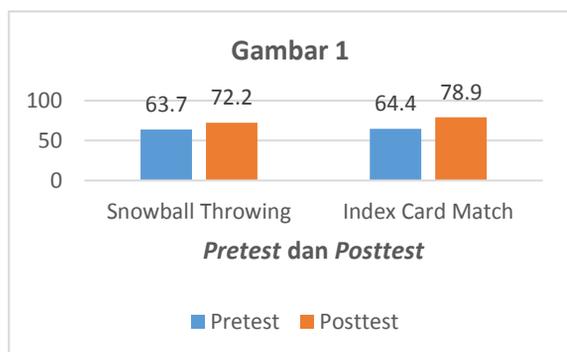
Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan antara dua kelompok yakni kelompok eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran

snowball throwing dan kelompok eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran *index card match*. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah; (1) materi pembelajaran; dan (2) alokasi waktu.

Penelitian ini menggunakan lima indikator pemahaman konsep yang diungkapkan oleh Anderson, antara lain; menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan menjelaskan. Adapun materi IPS yang dipelajarinya adalah materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia, pada tema keberagaman negeriku di kelas 4 sekolah dasar.

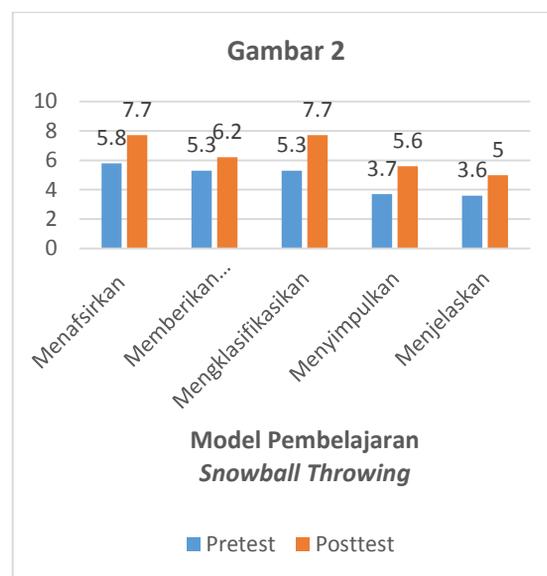
HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD N Cikampek Barat 2, diketahui bahwa kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas 4 mengenai materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia, bahwa penilaian *pretest* memiliki rata-rata pada kelas *snowball throwing* yakni 63,7 dan pada kelas *index*



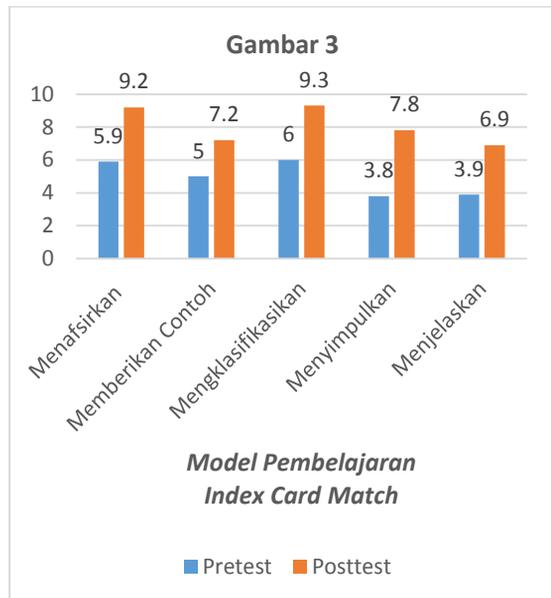
card match 64,4. Sedangkan penilaian *posttest* mengalami peningkatan pada kedua kelompoknya, yakni pada kelas *snowball throwing* 72,2 dan kelas *index card match* 78,9. Secara jelasnya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat di gambar 1.

Data hasil pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dapat dilihat pada gambar 2.



Terlihat dari gambar 2 dijelaskan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa di kelas *snowball throwing* pada 5 indikator pemahaman konsep mengalami peningkatan yang lumayan.

Sedangkan data hasil pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *index card match* dapat dilihat pada gambar 3.



Terlihat dari gambar 3, bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap indikator pemahaman konsep yang digunakan dari hasil *pretest* dan *posttest* di kelas *index card match*.

PEMBAHASAN

Dari gambar 2 dan 3 menunjukkan bahwa pembelajaran *snowball throwing* dan *index card match* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia.

Berdasarkan perhitungan *n-gain* secara umum, kelas *snowball throwing* mengalami peningkatan pemahaman konsep dengan kategori rendah. Sedangkan jika dilihat dari indikator pemahaman konsep, hasil perhitungan *n-gain* menunjukkan bahwa indikator menafsirkan, memberikan contoh, menyimpulkan, dan menjelaskan

mengalami peningkatan dalam kategori rendah, sedangkan indikator mengklasifikasikan mengalami peningkatan dalam kategori sedang.

Selanjutnya, pada kelas *index card match* berdasarkan perhitungan *n-gain* secara umum mengalami peningkatan pemahaman konsep dengan kategori sedang. Sedangkan jika dilihat dari setiap indikator pemahaman konsep hasil perhitungan *n-gain* menunjukkan bahwa indikator menafsirkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, menjelaskan mengalami peningkatan dalam kategori sedang, sedangkan indikator mencontohkan mengalami peningkatan dalam kategori rendah.

Setelah dilakukan uji statistika inferensial, maka didapatkan signifikan penilaian *pretest* pada UJI-T lebih dari 0,05 yakni 0,763 sehingga kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia di kelas *snowball throwing* dan kelas *index card match* memiliki kemampuan yang sama. Begitu juga dengan pemahaman konsep peserta didik mengenai materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia, dilihat dari uji statistika inferensial pada 5 indikator pemahaman konsep dalam penelitian di kelas *snowball throwing* dan di kelas *index card match*

memiliki perbedaan yang signifikan, yang artinya bahwa kemampuan siswa pada 5 indikator tersebut semuanya tidak ada perbedaan yang signifikan, sehingga kemampuan siswa pada semua indikator tersebut memiliki kemampuan yang sama.

Signifikansi penilaian *posttest* pada uji statistikan inferensial didapatkan hasil yang kurang dari 0,05 yakni 0,017 yang artinya kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia di kelas *snowball throwing* dan di kelas *index card match* memiliki kemampuan yang berbeda. Namun pemahaman konsep peserta didik mengenai materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia, dilihat dari 5 indikator pemahaman konsep pada penelitian ini terdapat hasil yakni tidak ada perbedaan yang signifikan pada indikator menafsirkan, memberikan contoh, menyimpulkan, dan menjelaskan sedangkan pada indikator mengklasifikasikan terdapat hasil yakni terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan jika melihat uji *n-gain* seluruh indikator pemahaman konsep pada penelitian ini mendapat hasil yakni terdapat perbedaan yang signifikan, dikarenakan nilai *posttest* kelas *index card match* lebih baik dari pada kelas *snowball throwing*.

KESIMPULAN

Pembelajaran aktif tipe *snowball throwing* dan *index card match* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia pada tema keberagaman Negeriku di kelas 4 sekolah dasar. Adapun kesimpulan secara terperinci sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas *snowball throwing* dalam materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia, secara umum mengalami peningkatan dengan kategori rendah.
2. Kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas *index card match* dalam materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia, secara umum mengalami peningkatan dengan kategori sedang.
3. Model pembelajaran *snowball throwing* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, terutama pada indikator mengklasifikasikan.
4. Model pembelajaran *index card match* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, terutama pada indikator menafsirkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, menjelaskan.

5. Model pembelajaran *index card match* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik mengenai materi rumah ada dan pakaian adat Indonesia, dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pengembangan Pengajaran dan Asesmen*. Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research* (P. A. Smith, C. Robb, M. Buchholtz, & K. Mason (eds.); 4th ed.). TexTech International.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. (2006). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan* (Issue November). Depdiknas.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (2008). Active Learning in the Classroom. *The Annual Report of Educational Psychology in Japan*, 47, 29–30. https://www.jstage.jst.go.jp/article/arpj1962/47/0/47_29/_pdf
- Meika, I., Sujana, A., & Umami, M. R. (2017). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematik Dengan Model Snowball Throwing Pada Siswa Kelas Viii Smp Plus Mathla'Ul Anwar Cibuah. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 1, 21–28. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v1i1.216>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78.
- SAGITA, I. I., & Purwaningsih, S. M. (2018). *Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X-Iis*. 6(1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/22515>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Silberman. (2010). *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. PT Indeks.

