



Pengaruh Model Snowball Throwing Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Dalam Soal Cerita Bangun Datar Kelas 5 SDN 105292 Bandar Klippa

Tiara Fadillah¹, Safrida Napitupulu²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: tiarafadillah@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Snowball Throwing berbantuan media roda putar terhadap kreativitas belajar siswa dalam soal cerita. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 60 siswa. Sedangkan yang menjadi sampelnya berjumlah 30 siswa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest untuk kelas eksperimen adalah 44.00 dan pretest untuk kelas kontrol adalah 42.33. Kemudian kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, sehingga diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 77.00 dan kelas kontrol adalah 58.33. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 4.69 > t_{tabel} = 2.04$ dengan $dk = 28$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka kesimpulan penelitian ini bahwa model Snowball Throwing berbantuan media roda putar berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa dalam soal cerita bangun datar kelas V SD Negeri 105292 Bandar Klippa.

Kata kunci : *Snowball Throwing, Kreativitas Belajar Siswa.*

Abstract

This study aims to determine the influence of the Snowball Throwing model assisted by rotary wheel media on students' learning creativity in the story Questions. The population in this study is all grade V students totaling 60 students. Meanwhile, the sample was 30 students. This research is a quantitative research with a type of Quasi-Experimental research with a Nonequivalent Control Group Design design. The instrument used in this study was a test. From the results of the study, the average pretest value for the experimental class was 44.00 and the pretest for the control class was 42.33. Then the two classes were given different treatment, so that the average score of the posttest of the experimental class was 77.00 and the control class was 58.33. Hypothesis testing is carried out by t-test. From the calculation results obtained $t_{count} = 4.69 > t_{table} = 2.04$ with $dk = 28$ and the real level $\alpha = 0.05$. It can be seen that $t_{count} > t_{table}$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. So the conclusion of this study is that the Snowball Throwing model assisted by spinning wheel media affects students' learning creativity in the matter of building flat stories in class V of SD Negeri 105292 Bandar Klippa.

Keywords: *Snowball Throwing, Student Learning Creativity.*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok individu dalam upaya mendewasakan manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan diartikan sebagai usaha dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terjadi interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar yang bisa dikaitkan dengan lingkungan (Astri & Sukmawarti, 2022).

Menurut (Alamuddin & Munawaroh, 2014) Suatu proses pendidikan akan terlaksana dengan adanya pendidik dan peserta didik, jika salah satu tidak ada maka tidak akan tercipta suatu proses pendidikan yang kita kenal sebagai kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam hal ini juga seorang pendidik mengajarkan apa yang dia miliki kepada peserta didik dengan berbagai metode yang diterapkan agar lebih mudah diserap oleh peserta didik.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari peserta didik yang mampu mengikuti kegiatan proses belajar tersebut dan juga dapat dilihat dari pemahaman materi. Oleh karena itu untuk melakukan pembelajaran dan metode yang baik pengajar harus tetap pada ketentuan kurikulum yang tercantum, agar proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif (Syafitri & Sukmawarti, 2022).

Menurut (Hidayat & Khayroiayah, 2018) Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar (learning obstacle) tersebut, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak yang harus dipersiapkan guru. Bertepatan dengan pengembangan kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan bermoral ((Sukmawarti & Hidayat, 2020).

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal. Kemampuan yang terpendam itu disebut kreativitas, kreativitas merupakan ide baru atau penyempurnaan yang muncul dari imajinasi seseorang kemudian diberi sentuhan teknologi menjadi inovasi atau terobosan baru dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan. Penalaran terhadap masalah akan memberikan arah pada penyelesaian masalah yaitu mengetahui fakta yang ada pada masalah yang diselesaikan (Sukmawarti, Hidayat, & Liliani, 2022).

Matematika merupakan mata pelajaran penting dalam dunia pendidikan. Matematika juga menjadi induk dalam segala mata pelajarannya. Menurut (Siagian, 2016) Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Dimana berdampak pada kreativitas seseorang siswa dalam menjawab soal yang diberikan.

Kreativitas yang dimiliki manusia dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika. Utami Munandar dalam (Setyowati & Widana, 2016) berpendapat bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model pembelajaran Snowball Throwing. Melihat pentingnya peran kreativitas maka diperlukan suatu cara yang mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran matematika.

Menurut (Marbun, Rohaeti, & Maya, 2021) model Snowball Throwing merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya, sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan akan menciptakan suasana pembelajaran lebih kondusif serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran (Yusuf & Dkk, 2017).

Oleh karena itu menerapkan model pembelajaran Snowball Throwing dengan berbantuan media roda putar dalam mengatasi rendahnya kreativitas belajar siswa. Pemilihan media roda putar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu pilihan. Menurut Khairunnisa dalam (Solichah, Akhwani, Hartatik, & Ghufro, 2021) Roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media pembelajaran roda putar dapat dijadikan solusi guru dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang suka bermain tetap bermain, namun mereka bermain sambil belajar. Media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif *Quasy Experiment*. *Quasy Experiment* merupakan penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.. Bentuk desain penelitian yang dipilih adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok

eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Dalam Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing-masing diberikan pretest dan posttest yang kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan model *Snowball Throwing* dan media dan tanpa menggunakan model *Snowball Throwing* dan media.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa.

Tabel 1. Jumlah Siswa Kls V SDN 105292

Kelas	Jumlah Siswa		
	Laki-Laki	Perempuan	JML
Kelas V ^A	20	7	27
Kelas V ^B	18	15	33
Jumlah	38	22	60

Sumber data : SDN 105292 Bandar Klippa

Pada penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling* (sampel acak sederhana), dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi itu. Berdasarkan sampel acak yang dilakukan, terdapat 30 siswa dipilih sebagai responden yaitu : 15 siswa kelas VA (Eksperimen) dan 15 siswa kelas VB (Kontrol). Alasan peneliti menggunakan *simple random sampling* untuk melihat apakah adanya pengaruh kreativitas belajar dalam soal cerita bangun datar kelas V SDN 105292 Bandar Klippa.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 105292 Bandar Klippa. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan model *Snowball Throwing* dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dan kelas control menggunakan pembelajaran yang konvensional. Dengan mengambil dua sampel kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen berjumlah 15 orang dan kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa. Jumlah total sampel dalam penelitian ini yaitu ada 30 siswa.

Penelitian ini menggunakan instrument tes berupa essay yang berjumlah 10 soal. Sebelum melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbeda, terlebih dahulu dilakukan pre-test (tes awal). Tujuannya adalah untuk mengetahui kreativitas belajar siswa diawal pembelajaran. Sedangkan, post-test diberikan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa setelah melakukan pengajaran dengan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok sampel. Berikut ini disajikan data hasil kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran tematik yang diberikan dikelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Data Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nama	Eksperimen	Kontrol
N	15	15
Nilai Maksimum	95	75
Nilai Minimum	60	40
Rata-Rata	77.00	58.33
Standart Deviasi	11.30	10.46

Tabel 2. menunjukkan bahwa rata-rata hasil kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen sebesar 77.00 dengan standart deviasi 11.30 sedangkan kelas kontrol diperoleh rata-rata hasil kemampuan pemecahan masalah siswa 58.33 dengan standart deviasi 10.46. Hal ini berarti rata-rata hasil tes kreativitas belajar siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil tes siswa di kelas kontrol.

Analisis Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Normalitas distribusi data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung menggunakan uji normalitas Liliefors. Rangkuman hasil uji normalitas data nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat di tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Post-Test

Kelas	L Hitung	L Tabel, Sig = 0,05	Berdistribusi
Eksperimen	0,0046	0,220	Normal
Kontrol	0,0046	0,220	Normal

Berdasarkan Tabel 3. diatas diperoleh harga liiefors L hitung kelas eksperimen sebesar $L_{hitung} = 0,0046$ dan L hitung kelas kontrol sebesar $L_{hitung} = 0,0046$. Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga liliefors tabel dengan taraf signifikan 0,05, maka diperoleh harga liliefors tabel sebesar $L_{tabel} = 0,220$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang sama (homogen) atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas yang digunakan adalah Uji Fisher. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu, kedua kelompok dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ diukur pada taraf signifikan tertentu. Dari hasil uji homogenitas posttest yang terdapat dalam lampiran diperoleh data-data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data Post-Test

No	Data Kelas	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
1.	Eksperimen	127,85	1,16	2.40	Homogen
2.	Kontrol	109,52			

Berdasarkan pada tabel 4. diatas diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ menggunakan rumus uji fisher menggunakan bantuan program komputer Ms. Excel. Dimana jika F hitung lebih kecil dari pada F tabel maka data yang diperoleh berstatus Homogen. Maka dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,37 < 0,40$) data tersebut bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji analisis data hasil kreativitas belajar siswa kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media roda putar terhadap kreativitas belajar siswa dan untuk mengetahui apakah rata-rata hasil kemampuan kreativitas belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* dan media roda putar lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil kreativitas belajar siswa pada kelompok kontrol yang pembelajarannya menggunakan model konvensional. Pengujian hipotesis tersebut di uji dengan uji t, dengan pengujian yaitu: jika

$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Data Post-Test

	Eksperimen	Kontrol	T_{hitung}	T_{tabel}
N	15	15	4.69	2.04
X	77.00	58,33		
SD	11,30	10,46		

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 4,69$ sedangkan berdasarkan tabel distribusi t untuk $dk = n_1 + n_2 - 2$ taraf signifikan $\alpha = 0.05$ diperoleh $t_{tabel} = 2,04$, karena $t_{hitung} = 4,67 > t_{tabel} = 2,04$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya kreativitas belajar siswa yang menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media roda putar lebih tinggi daripada kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, maka dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* berbantuan media roda putar dapat berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil, hal ini dikarenakan hasil perhitungan yang diperoleh $t_{hitung} = 4,69$ dan $t_{tabel} = 2,04$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memberikan kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh terhadap kreativitas belajar siswa kelas V SDN 105292 dengan menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media Roda Putar. Maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media roda putar berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa dalam soal cerita dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional
- b. Kreativitas belajar siswa dalam menjawab soal pada soal cerita bangun datar yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media roda putar

lebih tinggi daripada kreativitas belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 105292 Bandar Klippa

5. Daftar Pustaka

- Alamuddin, A., & Munawaroh, M. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Pokok Bahasan Relasi Dan Fungsi. *Eduma*, 164.
- Astri, D., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Saintifik Pada Tema Panas Dan Perpindahan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 1151.
- Hidayat, & Khayroiyyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 16.
- Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 180-188.
- Jannah, M., & Darwis, U. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SD Al-Washliyah 43 Firdaus. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 01-16.
- Landong, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Berbasis Budaya Mandailing Natal Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 1(2), 72-78.
- Marbun, O., Rohaeti, E. E., & Maya, R. (2021). Mathematical Understanding Ability And Selfregulated Learning Of Elementary School Students Using Snowball Throwing Approach . *Journal Of Innovative Mathematics Learning* , 23.
- Mujib, A., & Firmansyah. (2022, July). Improvement habits of minds in constructing mathematical proof using DNR-model. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1, p. 020038). AIP Publishing LLC.
- Sartika, E. (2021). Hubungan Antara Kebiasaan Membaca dan Minat Membaca Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 101772 Tanjung Selamat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 97-106.

- Setyowati, D., & Widana, I. W. (2016). Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika . *Emasains*, 68.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika. *Mes (Journal Of Mathematics Education And Science)*, 60.
- Solichah, M., Akhwani, Hartatik, S., & Ghufron, S. (2021, Juli). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 81.
- Sukmawarti, & Hidayat. (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development In Elementary School Mathmatics. *Proceedings Of The First International Conference On Science, Technology, Engineering And Industrial Revolution*, 536. Medan.
- Sukmawarti, Hidayat, & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 887.
- Syafitri, J., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Komik Berbasis Karakter Pada Pembelajaran Pecahan Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 1012.
- Yusuf, I., & Dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Curricula*, 49..