**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak.

Sebagaimana tertera dalam Undang-Undang nomor 2 tahun 1989 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa mendatang”. ([http://hukum.unsrat.ac.id/ uu/uu\_2\_89. htm](http://hukum.unsrat.ac.id/%20uu/uu_2_89.%20htm), diakses pada tanggal 23 April 2015).

Di sekolah dasar siswa diberikan pendekatan dan bimbingan terhadap sikap dan perilaku, sehingga pengetahuan dan kepribadian siswa terbentuk dari sejak dini. Dari hal tersebut dapat mendorong siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang baik dan menumbuhkan sikap yang aktif dalam mengemukakan pendapat secara individual.

Tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari peran guru, siswa, masyarakat maupun lembaga terkait lainnya. Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas menuju tercapainya tujuan tersebut perlu disampaikan suatu upaya perbaikan sistem pembelajaran inovatif yang merangsang siswa untuk mencintai yang akhirnya mau mempelajari seksama terhadap suatu mata pelajaran.

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan manakala pendidik tersebut dapat mengubah diri siswa. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuh kembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kretif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (<http://usu.ac.id/public/content/files/sisdiknas.pdf>, diakses pada tanggal 23 April 2015)

Guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan, perlu memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien. Pengelolaan proses pembelajaran yang efektif merupakan titik awal keberhasilan pembelajaran yang bermuara akan meningkatkan hasil belajara siswa, Chabibah(2006: 24). Terkait dengan proses pembelajaran, guru memiliki peran sentral berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran, sebab guru dalam posisi ini bertindak sebagai perancang atau desainer sekaligus pengelola proses pembelajaran sedemikian hingga hasil dari proses pembelajaran tersebut tercapai. Namun demikian, peran guru dalam mendesain dan mengelola proses belajar mengajar dikelas seringkali dihadapkan pada kondisi-kondisi dimana rancangan pembelajaran yang didesainnya tidak berjalan dengan lancar sesuai harapan.

Tidak berkembangnya salah satu faktor dalam proses pembelajaran atau dalam kegiatan belajar mengajar yaitu guru, murid, materi, dan model pembelajaran sudah barang tentu berpengaruh pada proses pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas. Bahkan kondisi tersebut akan berpengaruh pada hasil pembelajaran terutama tampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan fakta dilapangan siswa cenderung monoton karena hanya bertindak sebagai pendengar setia dan pemerhati apa yang diterangkan oleh guru saja. Kemampuan siswa sangat tergantung pada kemampuan guru untuk mengembangkan materi pembelajaran, di samping itu siswa kurang mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

Sebagian besar materi yang ditransfer oleh guru mengacu pada buku cetak yang pada kenyataannya jarang ditemui siswa, sehingga kemampuan dan kemampuan inkuiri (menemukan fakta) dan memahami konsep-konsep IPS sangat kurang, bahkan sebgaian besar siswa merasa jenuh karena yang mereka pelajari hanyalah cerita dan hafalan belaka. Sedikit sekali kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan mengaktualisasikan diri dengan melakukan praktikkum.

Siswa sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkrit. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukuan didalam kelas ada beberapa masalah yang sering muncul, yaitu kurangnya antusias siswa untuk menerima bahan pelajaran, pembelajaran lebih menekankan pada penguasaan sejumlah fakta dan konsep, hal ini kurang menekankan pada penguasaan hasil belajar siswa.

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan yang khususnya berlangsung di kelas IV SDN Ciranjang 01 adalah kurangnya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar, namun keterlibatan siswa aktif dan penggunaan sumber belajar menjadi hal yang tidak kalah pentingnya.

Menurut Guru kelas IV pada pembelajaran IPS terjadi beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa kelas IV SDN Ciranjang 01 pada tahun ajaran 2014-2015, seperti rendahnya hasil belajar yang dicapai, sebanyak 20 siswa dari 35 siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kemudian, siswa kelas IV SDN Ciranjang 01 tahun ajaran 2014-2015 pada umumnya hanya mampu menguasai konsep-konsep bahan ajar secara verbalisme, artinya siswa hanya hafal tetapi tidak memahami konsep-konsep. Hal tersebut terjadi juga pada sebagian siswa di kelas IV SDN Ciranjang 01. Hasil posttest pada pembelajaran IPS menunjukkan hasil belajar siswa rendah, sebanyak 15 siswa di atas KKM (70) sisanya di bawah KKM.

Jika kondisi pembelajaran yang demikian terus berlangsung, maka hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tidak akan tercapai. Oleh karena itu sebagai guru profesional, hendaknya dapat mengatasi masalah ini dengan menerapkan berbagai cara antara lain penggunaan model yang tepat dan sesuai dengan pokok bahasan, menentukkan pendekatan yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran untuk memperbaiki pembelajaran.

Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dan menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang baik di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang baik pula.

Belajar adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesame dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Prinsip model pembelajaran kooperatif yaitu : saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

Menurut Begge (1982: 1-2), belajar adalah suatu perubahan yang berlangsung dalam kehidupan individu sebagai upaya perubahan dalam pandangan, sikap, pemahaman atau motivasi dan bahkan kombinasi dari semuanya. Belajar selalu menunjukkan perubahan sistematis dalam tingkah laku yang terjadi sebagai konsekwensi pengaalaman dalam situasi khusus.

Gagne berpendapat bahwa terjadinya belajar seseorang karena dipengaruhi faktor dari luar dan faktor dari dalam diri orang tersebut dimana keduanya saling berinteraksi (Nasution, 2000: 136). Faktor dari luar (eksternal) yaitu stimulus dan lingkungan dalam acara belajar, dan faktor dari dalam (internal) yaitu faktor yang menggambarkan keadaan dan proses kognitif siswa.

Menurut ( Jhon Dewey ) Setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan di dalam dirinya serta pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif (Sugihartono dkk, 2007: 105). Pengalaman dan pengetahuan tersebut diperoleh melalui proses penginderaan yang selanjutnya akan masuk ke dalam memori serta tersusun dalam struktur kognitif. Pada tahap selanjutnya pengalaman dan pengetahuan yang telah tersusun secara kognitif tersebut akan bekerja secara psikomotorik untuk pemecahan masalah bagi siswa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor kognitif berasal dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Menurut teori ini, proses belajar akan berjalan dengan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi (bersinambungan) secara tepat dan serasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa (Sugihartono dkk , 2007: 105). Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa proses belajar harus dilakukan secara terus-menerus agar  berjalan dengan baik. proses belajar yang berkesinambungan akan lebih memiliki manfaat bagi siswa seperti siswa akan lebih banyak memiliki alternatif pemecahan masalah sehingga masalah yang dihadapi akan terselesaikan dengan cara yang efisien.

Adapun cara belajar yang baik seperti belajar kelompok, rajin membuat catatan intisari pelajaran, disiplin dalam belajar, menjadi aktif bertanya dan ditanya, belajar dengan serius dan tekun, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, jangan malu bertanya, menggunakan media dan sumber-sumber yang relevan. Belajar kelompok dapat menjadi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan karena ditemani oleh teman dan berada dirumah sendiri sehingga dapat lebih santai. Dalam belajar kelompok kegiatannya adalah membahas pelajaran yang belum dipahami oleh semua atau sebagian kelompok.

Belajar dengan menggunakan media dan sumber-sumber yang relevan kita bisa mencarinya dengan menggunakan internet, koran, buku lain, majalah dan lain-lain. Dengan mempunyai lebih dari 1 buku atau sumber yang lengkap kita akan lebih mengerti apa yang kita pelajari dan ilmu yang kita dapat tidak hanya dari 1 sumber saja.

Untuk mencapai hal tersebut pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*. Pengertian *snowball* secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. *Snowball throwin*g secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *snowball throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudia dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab.

Metode pembelajaran *snowball throwing* adalah suatu metode pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh (Kisworo, dalam Mukhtari, 2010: 6).

Menurut Saminanto (2010: 37) Metode pembelajaran *snowball throwing* disebut juga metode pembelajaran gelundungan bola salju. Metode pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari ketas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

Menurut Trimo (dalam Mitra, 2009: 12) *Snowball Throwing*adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik darisegi fisik, mental, dan emosional yang diramu dengan kegiatan melemparpertanyaan seperti “melempar bola salju”. *Snowball throwing* adalah paradigma pembelajaran efektif yang merupakan rekomendasi UNESCO, yakni : belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*) (Depdiknas, 2001: 5).

*Snowball throwing* adalah pembelajaran yang awalnya dengan pembentukan kelompok, setelah terjadinya kelompok, masing-masing ketua kelompok menghadap ke guru untuk mendapat tugas, kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola dengan menggunakan kertas yang berisikan pertanyaan, kertas yang berisikan pertanyaan tersebut lalu dilempar ke siswa lain, lalu masing-masing siswa yang mendapatkan bola tersebut menjawab pertanyaan yang ada didalam gulungan kertas tersebut.

Berdasarkan kenyataan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **“PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *SNOWBALL THROWING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Berdasarkan Kenampakan Alam Siswa Kelas IV Semester I SDN CIRANJANG 01 Kecamatan Pasirjambu Kabupaten Bandung).**

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan tersebut dapat teridentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya pemahaman siswa mengakibatkan hasil belajar siswa tidak memuaskan.
2. Metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah, dimana hanya terjadi komunikasi satu arah (*teacher center*).
3. Siswa tidak aktif dalam pembelajaran.
4. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**
5. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka perumusan masalah secara umum yang akan diteliti adalah “Bagaimana pengaruh pembelajaran model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Ciranjang 01 pada mata pelajaran IPS?”

1. **Pertanyaan Penelitian**

Mengingat rumusan masalah umum utama, sebagaimana telah diutarakan di atas masih terlalu luas sehingga belum jelas batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV?

1. Bagaimana pelaksaaan pembelajaran dengan cara mengelola kelas yang efektif pada mata pelajaran IPS di SDN Ciranjang 01 agar hasil belajar siswa meningkat melalui model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*?
2. Bagaimana respon siswa selama siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran di kelas adakah peningkatan hasil belajar siswa pada saat mata pelajaran IPS dikelas IV SDN Ciranjang 01 dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*?
4. **Pembatasan Masalah**
5. Pengelolaan kelas pada mata pelajaran IPS kurang efektif.
6. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dengan pokok bahasan yang disampaikan.
7. Proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga hasil belajar siswa rendah.
8. **Tujuan Penelitian**
9. **Tujuan Umum**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian secara umum yaitu ingin meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Ciranjang 01 pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing.*

1. **Tujuan Khusus**

Sesuai dengan masalah penelitian tersebut, maka tujuan khusus yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini, antara lain :

1. Untuk dapat mengetahui bagaimana rencana pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* di kelas IV SDN Ciranjang 01 pada mata pelajaran IPS agar hasil belajar siswa meningkat.
2. Untuk dapat mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan cara mengelola kelas yang efektif dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* di kelas IV SDN Ciranjang 01 pada mata pelajaran IPS agar hasil belajar siswa meningkat.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*.
4. Untuk dapat mengetahui bagaimana hasil pembelajaran kelas IV SDN Ciranjang 01 pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dapat meningkat.
5. **Manfaat Penelitian**
6. **Manfaat Teoritis**

Manfaat umum dari hasil penelitian tindakan kelas ini yaitu agar hasil belajar siswa kelas IV SDN Ciranjang 01 pada mata pelajaran IPS dapat meningkat dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*.

1. **Manfaat Praktis**

Dibawah ini penulis membuat manfaat penelitian tindakan kelas bagi perseorangan/ intitusi, sebagai berikut :

1. Bagi Guru
2. Bahan referensi guru yang akan melaksanakan pembelajaran IPS.
3. Menjadi alternative yang mampu meningkatkan hasil belajar dan menambah wawasan dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Mengembangkan kreatifitas guru dalam menggunakan model pembelajaran pada mata pelajaran IPS.
5. Meningkatkan profesionalisme guru sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih bermakna, serta dapat dijadikan informasi mengenai pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*.
6. Bagi Siswa
7. Memberikan suasana belajar untuk lebih aktif dan kreatif.
8. Meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat mengembangkan pola berpikir siswa tidak hanya pada level *knowledge* dan kemampuan *comprehension* tetapi kemampuan menggali, menemukan, mengembangkan, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
9. Pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* menjadi lebih menarik karena pembelajaran tidak dilaksanakan seperti biasanya.
10. Bagi Sekolah
11. Memberikan sumbangan yang berarti pada sekolah dalam rangka peningkatan keterampilan dan memberikan solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS.
12. Meningkatkan mutu pendidikan sekolah tersebut khususnya pada kelas yang di teliti.
13. Dapat memotivasi guru-guru lain agar dalam pembelajaran lebih kreatif.
14. Mengembangkan berbagai macam strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik sekolah serta dapat mengefisienkan sarana yang ada di sekitar lingkungan sekolah sehingga terjadi berbagai variasi dalam pembelajaran yang dilakukan.
15. Bagi Peneliti
16. Menambah wawasan dalam kenyataan dunia pendidikan di lapangan.
17. Memiliki acuan dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan.
18. Menambah wawasan tentang teori, strategi, dan model pembelajaran mengenai pembelajaran IPS.
19. **Kerangka atau Paradigma Penelitian**

Model pembelajaran merupakan hal yang paling mempengaruhi dalam proses belajar mengajar dan hasil belajar. Dalam pembelajaran IPS, yang secara umum mempelajari sejarah, sebaiknya guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat. Agar tujuan dalam pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai sesuai harapan atau standar KKM.

Model Pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan tentunya akan menarik perhatian siswa dan siswa lebih tertantang dalam pembelajaran. Yang pada akhirnya berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa.

Rumusan masalah penelitian yang berhasil diidentifikasi adalah Bagaimana pengaruh pembelajaran model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN CIRANJANG 01 pada mata pelajaran IPS. Peneliti memberikan solusi untuk permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing.*

**KERANGKA PEMIKIRAN**

Minat belajar siswa menjadi rendah, sehingga menyebabkan aktivitas belajar siswa berkurang. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal.

Model pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dan efisien. Guru masih menggunakan/menerapkan model ceramah.

Kondisi Awal

Siklus 1

Penyesuaian proses pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning tipe snowball throwing* secara berkelompok dan memperhatikan pengarahan guru.

Melakukan PTK dengan model cooperative learning tipe snowball throwing.

Tindakan

Siklus 2

Mencoba kembali dengan menerapkan model *cooperative learning tipe snowball throwing* secara berkelompok dengan mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan guru.

Hasil belajar siswa serta performasi.

Kondisi Akhir

1. **Asumsi**
2. Hamalik (2003:155) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.
3. Anita lie ( dalam isjoni, 2010:16 ) menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu system pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.
4. Menurut Saminanto ( 2010:37 ) *Snowball Throwing* disebut juga metode pembelajaran gelundungan bola salju. Metode pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Lemparan pertanyaan ini 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.
5. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian diatas maka diajukan hipotesis tindakan yaitu dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dapat meningkat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Jika hasil belajar siswa dalam mengungkap suatu kreatifitas siswa dalam menguji daya serap materi yang disampaikan, maka konsep-konsep yang sudah didapatkan akan dimiliki seutuhnya oleh siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Definisi Operasional**
2. ***Cooperative Learning***

Menurut Depdiknas (2003:5) “Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Menurut Bern dan Erickson (2001:5) “*Cooperative learning*(pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar”.

1. **Model Pembelajaran tipe *Snowball Throwing***

Menurut Saminanto ( 2010:37 ) Model *snowball throwing* ( melempar bola ) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesaian seperti permainan melempar bola. Metode ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua kelompok. Karena berupa permainan, siswa harus dikondisikan dalam keadaan santai tetapi tetap terkendali tidak rebut, kisruh atau berbuat onar. Lemparan pertanyaan ini 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.

1. **Hasil Belajar**

Menurut Slameto, 2003:16 Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebil baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Hamalik, 2006:30 Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Jadi dapat disimpulkan dari keseluruhan definisi operasional ialah merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil, di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar dan di dalam pembelajaran tersebut menggunakan permainan melempar bola dari siswa kepada siswa yang lainnya, dengan tujuan siswa dapat mengalami perubahan tingkah laku yang dimana asalnya tidak mengerti menjadi mengerti.