

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH KELAS X DI MAS AL ISLAM BUNUT

Elisa<sup>1</sup>, Muhammad Rb.<sup>2</sup>, Ozi Hendratama<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>1</sup>[Ichaelisa309@gmail.com](mailto:Ichaelisa309@gmail.com), <sup>2</sup>[muhammadr714@gmail.com](mailto:muhammadr714@gmail.com),

<sup>3</sup>[hendratama\\_oz@yahoo.co.id](mailto:hendratama_oz@yahoo.co.id)

**Abstrak:** Penelitian ini di latar belakang rendahnya hasil belajar siswa, aktivitas beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa masih mengalami kesulitan saat menerima pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru dapat menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* dengan adanya media *Flash Card* guru dengan mudah menyampaikan materi kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil kelas X MAS AL ISLAM BUNUT belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* pada siswa kelas X MAS AL ISLAM BUNUT tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAS AL ISLAM BUNUT yang berjumlah 36 siswa. Penelitian tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklusnya terdiri dua kali pertemuan yang terdiri 4 tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes tertulis dan dokumentasi. Data dari hasil penelitian ini dengan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dimana pada siklus I mencapai 78 % dan siklus II mencapai 88% kemudian aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* mengalami peningkatan dimana pada siklus I mencapai 75% dan siklus II mencapai 85%. Sedangkan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* mengalami peningkatan pada pra siklus 33,33% kemudian siklus I dengan presentase 61,11% dan pada siklus II 86,11%. Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X MAS AL ISLAM BUNUT tahun pelajaran 2022/2023.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Media *Flash Card*, Hasil Belajar Sejarah

**Abstract:** This research is based on the background of low student learning outcomes, the activities of some students who are less active in the learning process, students still have difficulty receiving learning. To improve learning outcomes, teachers can apply the *Snowball Throwing* learning model with *Flash Card* media with the teacher's *Flash Card* media by adding material to students. This study aims to determine the increase in the results of class X MAS AL ISLAM BUNUT learning history by using the *Snowball*

---

*Throwing learning model with Flash Card media in class X MAS AL ISLAM BUNUT in the academic year 2022/2023. This research includes Classroom Action Research (CAR) which is carried out collaboratively. The subjects in this study were students of class X MAS AL ISLAM BUNUT which opened 36 students. Action research was carried out in two cycles, each cycle consisting of two meetings consisting of 4 stages, implementation, observation and reflection. The instruments used in this study were observation sheets, written tests and documentation. The data from the results of this study with the application of the Snowball Throwing learning model with Flash Card media, the teacher's activities in the learning process using the Snowball Throwing learning model with Flash Card media in the first cycle and second cycle experienced an increase where in the first cycle it reached 78% and the second cycle reached 88 % then student activity in the learning process using the application model of Snowball Throwing learning with Flash Card media has increased where in the first cycle it reaches 75% and the second cycle reaches 85%. While the student learning outcomes after the implementation of the Snowball Trowing learning model with Flash Card media experienced an increase in the pre-cycle 33.33% then the first cycle with a percentage of 61.11% and in the second cycle 86.11%. It can be said that the use of the Snowball Throwing learning model with Flash Card media can increase the activity and learning outcomes of history class X MAS AL ISLAM BUNUT students in the 2022/2023 school year.*

**Keywords:** *Snowball Trowiing Learning Model With Flash Card Media, History Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum tingkat SMA/MA/SMK. Melalui mata pelajaran sejarah, siswa diarahkan dan dibimbing agar dapat memahami materi sejarah secara secara luas. Mata pelajaran sejarah dirancang untuk siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menentukan dan menumbuhkan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Menurut Isjoni (2007:72) dalam Kaharisma (2013:19-20) disamping itu dijadikannya sejarah mata pelajaran disekolah bertujuan agar siswa menyadari adanya agama pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta

pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang .

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti dikelas MAS AL ISLAM BUNUT menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar sejarah siswa kurang maksimal. diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh MA AL ISLAM BUNUT pada mata pelajaran sejarah adalah 71 dengan KKM 71 tersebut masih banyak siswa di kelas X MAS AL ISLAM BUNUT yang belum mencapai KKM 63,88%. Atau sebanyak 23 siswa sedangkan sisanya 33,33% atau sebanyak 12 siswa sudah mencapai KKM. Sehingga dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sejarah siswa kelas IPS MAS AL ISLAM BUNUT masih tergolong rendah.

Melihat permasalahan yang ada, perlu adanya model pembelajaran dan media yang sesuai sehingga dapat meningkatkan keaktifan pemahaman serta hasil belajar siswa. Penulis menyadari bahwa model pembelajaran

---

dan media dalam proses belajar siswa belum tentu cocok untuk setiap bahasan, sehingga guru harus dapat memilih suatu model pembelajaran dan media yang sesuai. Salah satu model pembelajaran dan media yang dirasa sesuai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar adalah model *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Model pembelajaran dan media ini menekankan pada pembelajaran yang memberikan manfaat yang bermakna dan juga menekankan pada tingkat berkelompok yang menyenangkan namun mandiri serta mampu memecahkan persoalan yang diberikan.

Dalam penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar tentang efektif berisi gambar, teks atau tanda simbol untuk membantu mengingat atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartun, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. Dalam penggunaan media gambar *Flash Card* sangat diperlukan dalam upaya memperjelas dan memperluas pengertian kepada siswa. Media ini dapat diimplementasikan dengan cara belajar sambil bermain. Diharapkan dengan menggunakan media ini dalam pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran. Sehingga masalah yang dialami siswa dapat teratasi dengan meningkatnya hasil belajar.

Dalam menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media *Flash Card* diharapkan dapat memberikan solusi dalam permasalahan, dapat membuat sesuatu proses pembelajaran yang baru dan menarik, serta agar membantu siswa dapat lebih

mudah memahami dan mengingat materi mata pelajaran sejarah. Sehingga dapat meningkatkan belajar kemudian mengingat kan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitiann dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kelas X Di MAS AL ISLAM BUNUT”.

Menurut Edy Syahputra (2020:38) Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif, karena etimologi berarti bola salju, sedangkan *Throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan artinya melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada siswa lain untuk di jawab. *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Peran guru di sini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penetiban terhadap jalannya pembelajaran.

Menurut Miftahul Huda, (2013:226). Menurut Strategi pembelajaran *Snowball Throwing* ( ST) atau yang juga sering dikenal dengan *Snowball Figt* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari *game* fisik di mana segumpalan salju di lempar dengan maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran *Snowball Throwing* di terapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang harus menjawab soal dari guru. Strategi ini digunakan untuk memberi konsep pemahaman materi yang sulir kepada siswa serta dapat juga di gunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut.

Menurut Huda (2013) dalam Ani Rosida (2017:31) model pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapatkan tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu diemparkan kepada siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang berupa permainan yang dibentuk secara kelompok dan memiliki ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru, kemudian setiap kelompok membuat pertanyaan dan akan dilemparkan kepada kelompok lain. Pada pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*, siswa melakukan kompetisi antar kelompok.

Menurut Riana dan Riyana dalam Sri Wahyuni (2009:10) media *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Menurut Dananjaya (2010) dan Maghfiroh (2013) Gambar-gambarnya yang dibuat menggunakan tangan atau foto memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar *Flash card*. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011:199) dalam Mulyorini dan Sri Haryani (2014:2) *Flash Card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol dalam yang meningkatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash Card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Menurut Sri Mulyani (2017:145) media kartu (*Flash Card*) ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok yang beranggotakan

5-6 orang tiap kelompok pada setiap siklusnya. Menurut Destri Astrianingsi dan Sulastri (2019:3) *Flash Card* adalah suatu kartu bolak balik yang sangat ampuh digunakan untuk mengingat atau kaji ulang dalam proses belajar. Media *Flash Card* termaksud kedalam salah satu media visual.

Sedangkan menurut Buttner (2013:1) dalam Femmy Angreany dan Syukur Saud (2017:140) berpendapat yang ringkasnya yaitu *Flash Card* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar. Sumber-sumber untuk membuat sebuah *flash card* yaitu klip rupa (*clip art*) gambar yang dibuat oleh siswa, gambar dari kalender atau gambar dari majalah atau brosur. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *Flash Card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *Flash Card* tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, media *Flash Card* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Memahami pengertian hasil belajar secara garis besar harus bertitik tolak kepada pengertian belajar itu sendiri. Untuk itu para ahli mengemukakan pendapatnya yang berbeda-beda sesuai dengan pandangan yang mereka

anut. Namun dari pendapat yang berbeda itu dapat kita temukan satu titik persamaan.

Salah satu pokok tugas guru adalah mengevaluasi taraf keberhasilan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Bertujuan untuk melihat sejauh mana taraf keberhasilan guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima materi. Hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan penguasaan materi.

Hasil belajar terjadi apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Arikunto (2009) dalam Sri Mulyani (2017:2) hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai seseorang setelah melakukan proses belajar. Hasil ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa sejauh mana bahannya pelajaran yang diajarkan. Sedangkan menurut Gagne dalam Destri Astrianingsi dan Sulastris (2019:2) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif dan sikap.

Howard Kingsley (1970) dalam Nana Sudjana (2010:45) dalam Nurhayati (2014:2) membagi tiga macam, hasil belajar, yakni:

1. Keterampilan dan kebiasaan.
2. Pengetahuan dan pengertian.
3. Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat dilihat dengan arah yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Secara umum kegiatan belajar memiliki tiga tujuan, seperti yang dikatakan oleh Sardiman (2001:26-29) dalam Sri Mulyani (2017:145) yaitu:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan
2. Pembentukan sikap
3. Penanaman keterampilan

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sejarah yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman-pengalaman belajar berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap apersepsi, dan keterampilan yang menunjukkan kemampuan dan keberhasilan seseorang yang melakukan proses belajar sejarah.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan dalam dua siklus. Peneliti mengumpulkan datanya menggunakan kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, teknik tes dan teknik dokumentasi.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* maka diambil rata-rata tes yang diberikan setelah tindakan selesai dilakukan pada tiap akhir siklus dengan rumus :

$$A\% = \frac{\sum NS}{n}$$

Keterangan :

A% = nilai rata-rata kelas

$\sum ns$  = jumlah nilai tes seluruh kelas

N = jumlah siswa

Untuk menghitung presentase siswa yang memperoleh nilai diatas  $KKM \geq 71$  digunakan rumus

$$Xp = \frac{\sum Np}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Xp = presentase siswa yang memperoleh nilai  $\geq 71$

$\sum Np$  = banyak siswa yang memperoleh nilai  $\geq 71$

N = jumlah seluruh siswa

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan nilai tes hasil belajar sejarah yang diperoleh siswa pada tahap pra siklus dengan jumlah rata-rata skor yang hanya mencapai 67,22 dan ketuntasan belajar hanya mendapatkan presentase di peroleh 33,33% penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan taraf minimal yang telah ditentukan, yaitu 80% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah tercapai KKM sebesar 71. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajara yang mampu meningkatkan hasil belajar yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*, tidak saja menggunakan model pembelajan tetapi juga memakai media yang diharapkan siswa lebih mudah memahami materi dalam proses pembelajaran.

### 2. Siklus I

#### a. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil aktivitas guru diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Dari pertemuan 2 yang sudah dilakukan pada siklus I diketahui pada siklus I jumlah skor yang di peroleh yakni 39 dimana skor maksimalnya yakni 50, sehingga diperoleh presentase sebesar 78% pada katagori baik. Meskipun tergolong baik namun perlu ditingkatkan lagi pada tahap selanjutnya yaitu pada siklus II agar lebih maksimal. Perolehan presentase tersebut diperoleh setelah guru menerapkan model pembelajaran *Sonwball Throwing* dengan media *Flash Card*.

#### b. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Dari 2 pertemuan yang sudah dilakukan pada siklus I diketahui jumlah skor yang di peroleh yakni 45 dimana skor maksimalnya yakni 60, sehingga diperoleh presentase sebesar 75% pada katagori baik. Perolehan presentase tersebut diperoleh setelah guru menerapkan model pembelajaran *sonwball throwing* dengan media *flash card*. meskipun perolehan skor dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I tergolong baik namun perlu ditingkatkan lagi dari tahapan selanjutnya yaitu pada tahap selanjutnya yaitu pada siklus II agar lebih maksimal.

#### c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh setelah diterapkan proses pembelajar dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Dari 2 pertemuan yang sudah dilakukan pada siklus I diketahui rata-rata skornya yakni 71,66%. Dimana yang tuntas belajarnya berjumlah 22 siswa dengan presentase mencapai 61,11% dan yang belum tuntas belajarnya mencapai 14 siswa dengan presentase 38,88%.

Dari hasil refleksi pada siklus I dapat disimpulkan penerapam model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* dalam meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa kelas X MAS Al Islam Bunut belum tercapai hasil indikator yang maksima, dan harus ditingkatkan pada tindakan siklus II.

### 3. Deskripsi Siklus II

#### a. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil aktivitas guru diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash*

*Card*. Dari 2 pertemuan yang sudah dilakukan pada siklus II maka diperoleh jumlah skor 44 dimana skor maksimalnya yakni 60, dengan presentase sebesar 88% pada katagori baik. Perolehan presentase tersebut diperoleh setelah guru menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*.

#### **b. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa**

Hasil aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Dari 2 pertemuan yang sudah dilakukan pada siklus II maka diperoleh jumlah skor 51 dimana skor maksimalnya yakni 60, dengan presentase sebesar 85% sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Perolehan presentase tersebut diperoleh setelah guru menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*.

#### **c. Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa diperoleh setelah diterapkannya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Dari 2 pertemuan yang sudah dilakukan pada siklus II maka diketahui rata-rata skornya yakni 77,5. Dimana yang tuntas hasil belajarnya berjumlah 31 siswa dengan persentase mencapai 86,11% dan yang belum tuntas mencapai 5 siswa dengan persentase mencapai 13,88%.

Dari hasil refleksi maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan baik dari aktivitas guru dalam pembelajaran maupun aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas, selain itu hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dimana pada tahap siklus II perolehan presentase hasil belajar siswa sudah

mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini membuat penelitian tindakan kelas yang dilakukan berhenti pada siklus pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### **Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan yang terakhir refleksi. Pada siklus II tahapan-tahapan yang dilakukan merupakan perbaikan pada siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh pada penelitian adalah aktivitas belajar yang di catat pada lembar observasi dan data hasil belajar siswa yang berbentuk tes.

Hasil dari kedua siklus yaitu siklus I dan siklus II digunakan untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* pada siswa kelas X MAS Al Islam Bunut. Berikut adalah data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II :

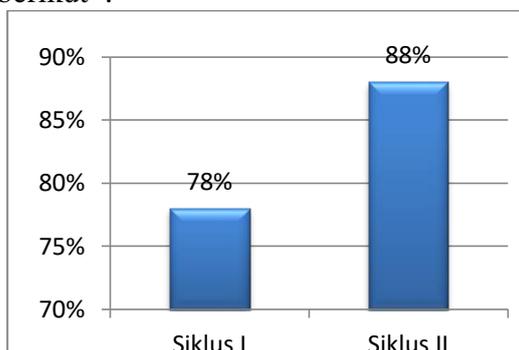
#### **a. Aktivitas Guru**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa aktivitas guru dalam mengajar meningkat selama pembelajaran dengan sangat baik setelah diterapkannya model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Peningkatan aktivitas guru dari kegiatan siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Peningkatan Persentase Aktivitas Guru**  
**Siklus I & Siklus II**

Siklus I		Siklus II		$\Sigma$ Skor Maksimal	Ket
$\Sigma$ Skor	% Aktivitas Guru	$\Sigma$ Skor	% Aktivitas Guru		
39	78%	44	88%	50	Meningkat

Peningkatan perolehan presentase aktivitas guru pada siklus I dan siklus II kemudian digambarkan diagram sebagai berikut :



**Gambar 1**

**Diagram Peningkatan Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase aktivitas guru mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan presentase pada siklus I sebesar 75% dan pada siklus II diperoleh 88%.

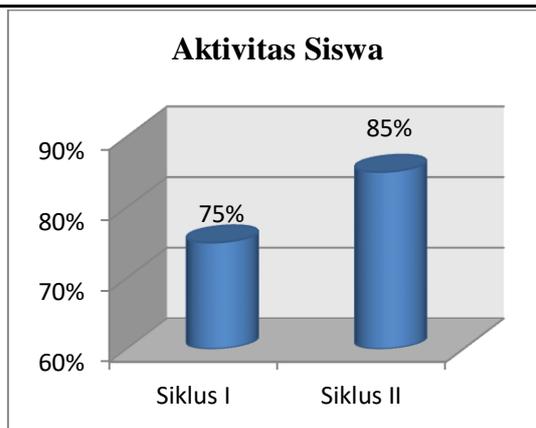
### b. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa aktivitas siswa dalam belajar meningkat selama pembelajaran dengan sangat baik setelah diterapkannya model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Peningkatan aktivitas siswa dari kegiatan siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Peningkatan Persentase Aktivitas Siswa Pada Siklus I & Siklus II**

Siklus I		Siklus II		Σ Skor Maks	Ket
Σ Skor	% Aktivitas Siswa	Σ Skor	% Aktivitas Siswa		
45	75%	51	88%	60	Meningkat

Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut :



**Gambar 2**

**Diagram Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan tabel serta gambar diatas dapat disimpulkan bahwa presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *flash Card*. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dari presentase pada siklus I sebesar 75% dan pada siklus II diperoleh sebesar 85%.

### c. Hasil Belajar Siswa

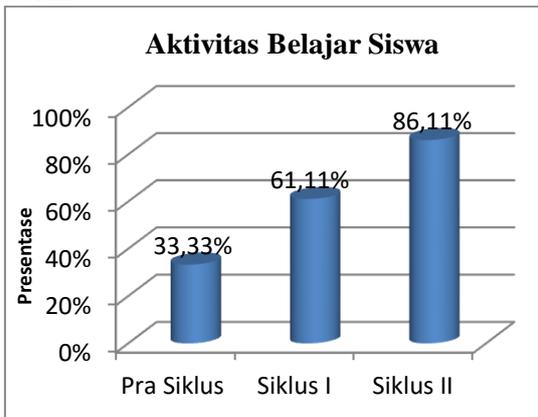
Peningkatan hasil belajar siswa diukur menggunakan soal tes yang diberikan dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media pembelajaran yakni model *Flash Card*. Berdasarkan hasil tes dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang telah diajarkan guru. Keberhasilan ini ditunjukkan berdasarkan nilai tes yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran. berikut rekapitulasi hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I, siklus II sebagai berikut :

**Tabel 3**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Hasil Tes Belajar Sejarah	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
jumlah siswa	12	22	31

yang tuntas			
jumlah siswa yang belum tuntas	23	14	5
rata-rata skor	67,22	71,66	77,5
presentase ketuntasan	33,33%	61,11%	86,11%

Berdasarkan peningkatan dari perolehan presentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut :



**Gambar 3**

**Diagram Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan tabel dan gambar diagram diatas dapat disimpulkan bahwa presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media pembelajaran *Flash Card*. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari persentasenya pada pra siklus mencapai memperoleh 33,33% pada siklus I memperoleh presentase sebesar 61,11% dan pada siklus II memperoleh presentase sebesar 86,11%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas guru selama melaksanakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* dengan adanya peningkatan pada siklus I sebesar 78% dan adanya

peningkatan aktivitas guru pada siklus II sebesar 88% .

2. Aktivitas siswa selama melaksanakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card* dengan adanya peningkatan pada siklus I 75% dan adanya peningkatan aktivitas guru pada siklus II sebesar 85%.
3. Hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *Flash Card*. Mengalami peningkatan terhadap hasil belajar pada siklus I memperoleh presentase 61,11% dan pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar memperoleh presentase 86,11%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Drs. Suryabrata Sumadi. (2015). *metodelogi penelitian*. PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta. Diakses 2 januari 2022.
- Entin S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi. Disertai Jambi : Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Festiawan. R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Disertai Jawa Tengah: Universitas jendral Soedirman.
- Kaharisma. (2013). Peranan Pembelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal DI SMKN 1 Jepara. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kosilah, Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1 (6), 1139-1148.  
<File:///C:/Users/User/Downloads/214-Article%20Text-587-1-10-20201024.Pdf>. Diakses 10 April 2022.

Kurniawan Candra Guzman, Nina Oktarina. (2018). Strategi Komunikasi Eksternal Untuk Menujang Citra Lembaga. *Jurnal Analysis Economi Education*. 7 (1),301-315

Miftahul Huda. (2013). *Model – model pengajaran dan pembelajaran*. Bestseller Cooperative Learning : Pustaka Pelajar. Jogjakarta. Diakses 19 Desember 2021.

Syahputra Edy. (2020). *Snowball Throwing*. Sukabumi: haura publishing.

Usman Husaini. & Purnomo, S.A. (2017). *Metodelogi Penelitian Sosial*. PT Bumi Aksara. Jakarta. Diakses 5 januari 2022.

Wulandari D. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Kelas Ii Sd Negeri Ii Kemloko Dengan Menggunakan Model Make A Match. *Jurnal Taman Cendekia*. 1 (2),113-120.

Zahro Mustika, Sumardi, Marjono (2017). The Implementation Of Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica* 1(1),1-11.  
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>.  
Diakses 28 Januari 2021.

Festiawan. R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Jawa Tengah: niversitas jendral Soedirman.