

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian tentang Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang akan memunculkan keterampilan, kecakapan, pengetahuan baru yang didapat dari pengalaman dan adanya perubahan pada arah yang bersifat positif (Saefuddin & Ika, 2014: 8). Menurut Hilgard dalam Suyono dan Hariyanto (2016: 12) belajar adalah suatu proses yang dapat memunculkan ataupun merubah suatu perilaku karena adanya respon terhadap suatu situasi. Selanjutnya bersama-sama dengan Marquins, Hilgard memperbarui definisinya dengan menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang akan membawa perubahan dalam diri seseorang melalui pembelajaran, latihan, dan lain-lain. Pendapat Soejanto dalam Saefuddin & Ika (2014: 8) belajar adalah perubahan dalam diri manusia yang menyangkut banyak aspek baik karena latihan maupun kematangan dikarenakan adanya segenap aktivitas yang dilakukan dengan penambahan pengetahuan secara sadar. Sedangkan menurut Sudjana dalam Rusman (2014: 1) belajar pada hakikatnya merupakan sebuah proses interaksi yang terjadi terhadap situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan

kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Dari uraian di atas belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang terjadi karena adanya pengalaman. Belajar tidak memandang usia seseorang, proses dari belajar dilakukan manusia sejak didalam kandungan, tumbuh menjadi anak-anak hingga liang lahat.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata ajar yang memiliki arti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui, sedangkan pembelajaran sendiri memiliki arti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Saefuddin & Ika (2014: 8) pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses belajar dan dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang. Proses belajar akan mengakibatkan perubahan yang positif dalam dirinya, dan pada tahap akhir akan dapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Sedangkan menurut Uno (2008: 35) pembelajaran merupakan perilaku yang hendak dicapai dan dikerjakan oleh peserta didik dalam kondisi dan kompetensi tertentu. Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik agar memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan guru dan peserta didik. Proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi antar guru dan peserta didik atau antar peserta didik. Guru sebagai pendidik memiliki peran penting dalam mengarahkan proses pembelajaran dan membantu peserta didik membentuk tingkah laku agar menjadi lebih baik.

c. Hasil Belajar

Menurut Winkle dalam Purwanto (2008:45) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri manusia dalam sikap maupun tingkah lakunya. Kustawan (Lanusi, 2017: 21) juga menyebutkan bahwa hasil belajar dapat digunakan guru untuk dijadikan ukuran nilai kriteria ketuntasan minimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rahman (2017: 98) hasil belajar dinyatakan dalam bentuk nilai atau rapor yang didapat seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran. Hamalik (Lanusi, 2017: 21) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada tingkah laku seseorang yang telah belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak mengerti menjadi mengerti. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom, terdapat hirarki atau tingkatan dari hasil belajar aspek kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan lebih kompleks. Enam tingkat itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

- a) Pengetahuan (*knowledge*) merupakan aspek kognitif yang paling rendah yaitu kemampuan kemampuan untuk memanggil kembali fakta yang disimpan didalam otak untuk menyelesaikan masalah.
- b) Pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan seseorang menjelaskan dengan kalimatnya sendiri tentang apa yang telah dipahaminya.
- c) Penerapan (*application*) adalah kemampuan seseorang yang mampu menerapkan ide, rumus, metode dan sebagainya dalam situasi yang baru.
- d) Analisis (*analysis*) yaitu kemampuan seseorang memahami keadaan dengan mengorganisasikan bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahai hubungan antar bagian-bagian tersebut.

- e) Sintesis (*synthesis*) merupakan kemampuan memadukan bagian atau unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur.
- f) Evaluasi (*evaluation*) merupakan aspek kognitif yang paling tinggi yaitu kemampuan seseorang dalam membuat penilaian dan mengambil keputusan atas penilaiannya

2) Aspek Afektif

Krathwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi (Purwanto, 2008: 51)

- a) Penerimaan adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.
- b) Partisipasi merupakan kesediaan dalam memberikan respon terhadap rangsangan yang diterimanya.
- c) Penilaian adalah kesediaan menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.
- d) Organisasi adalah mengorganisasikan atau menghubungkan nilai-nilai yang dipelajari.
- e) Internaisasi disebut juga karakterisasi yaitu menjadikan nilai-nilai sebagai pedoman perilaku.

3) Aspek Psikomotorik

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarki hasil belajar psikomotorik. Simpson mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam: persepsi (membedakan gejala satu dengan yang lain), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (gerakan meniru model yang dicontohkan), gerakan tebiasa (melakukan gerakan tanpa model), gerakan kompleks (melakukan gerakan dengan urutan dan irama yang tepat) dan kreatifitas (menciptakan gerakan atau mengombinasikan gerakan).

Dari apa yang telah diuraikan diatas hasil belajar merupakan perubahan seseorang setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Terdapat tiga aspek hasil belajar, masing-masing aspek memiliki hirarki mulai dari rendah dan sederhana sampai dengan yang tinggi dan kompleks.

d. Hasil Belajar IPA

Belajar adalah suatu proses yang membuat peserta didik mengalami perubahan, dari perubahan tersebut dapat diperoleh suatu hasil belajar. Menurut Winkle dalam Purwanto (2008: 45) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri manusia dalam sikap maupun tingkah lakunya. Menurut Bloom (Hanafiah, 2009:21) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif adalah

knowledge (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *evaluation* (menilai), *analysis* (analisis), *application* (penerapan). Ranah afektif adalah *receiving* (sikap untuk menerima), *responding* (memberikan respon), *characterization* (karakteristik), *valuing* (menilai/menghargai). Ranah psikomotor adalah *skill* (keterampilan) dan kemampuan bertindak individu.

Sapriati, dkk (2014: 7.43) berpendapat bahwa pengukuran hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran IPA meliputi kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan keterampilan (psikomotor), dan kualitas kepribadian (afektif). Adapun prinsip penilaian menurut Majid dalam Kumala (2016: 94) penilaian harus bersifat holistik yang mencapai seluruh aspek tujuan pembelajaran (afektif, kognitif, dan psikomotor).

Penilaian hasil belajar ranah kognitif dapat dilakukan dengan pemberian tes hasil belajar kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, sedangkan ranah afektif dan psikomotor dapat dilakukan dengan cara observasi peserta didik. Hasil belajar IPA yang diharapkan dari penelitian ini adalah: 1) Pada aspek kognitif peserta didik mampu menyebutkan alat peredaran darah beserta fungsinya dan menjelaskan sistem peredaran darah manusia dengan benar. 2) Pada aspek afektif akan diobservasi bagaimana sikap disiplin, keaktifan, dan tanggung jawab peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran. 3) Pada aspek psikomotor peserta didik akan dilatih keterampilannya

dalam menuliskan dan menjawab pertanyaan yang berasal dari temannya.

Hasil belajar IPA adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik terhadap pelajaran IPA yang didapat dari pengalaman dan latihan selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar IPA pada aspek kognitif dapat diukur menggunakan tes hasil belajar, sedangkan hasil belajar IPA pada aspek afektif dan psikomotor dapat diukur dengan observasi.

2. Kajian tentang Model Pembelajaran

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang mengutamakan kerja sama antar individu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Majid, 2014:132). Menurut Nurhayati dalam Sariningsih, dkk (2016: 803) Model pembelajaran kooperatif adalah model yang membuat siswa dapat memecahkan masalah secara bersama-sama dan terstruktur karena model ini memberikan ruang bagi siswa untuk bisa berdiskusi dan bekerja kelompok. Sedangkan menurut Rusman (2014: 202) pembelajaran model kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang bersifat heterogen terdiri dari empat sampai enam orang dan belajar dengan kolaboratif. Dari uraian diatas bentuk pembelajaran dari model kooperatif adalah dengan cara mengelompokkan peserta didik

kedalam kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang peserta didik dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan pembelajaran yang hanya sekedar berkelompok, dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak hanya dilakukan dari guru ke peserta didik tetapi antar peserta didik juga dapat saling bertukar informasi yang berkaitan dengan pembelajaran.

Tabel 2.1 Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif.

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasika Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing

Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* merupakan model yang menggunakan pertanyaan dari kertas yang dibentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran antar anggota kelompok (Kurniasih & Berlin, 2015:77). Sedangkan menurut Shoimin (2014: 174)

model pembelajaran *snowball throwing* termasuk bagian dari model pembelajaran kooperatif dan merupakan pengembangan dari model diskusi. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *snowball throwing* sangat terbatas karena hanya cocok dengan mata pelajaran esakta atau sains yang cenderung konstan atau tetap dalam materi. Sedangkan jika diterapkan dalam pelajaran sosial peserta didik akan kesulitan karena materi yang dipelajari memiliki cakupan yang luas dan cenderung selalu berkembang. *Snowball throwing* merupakan model yang menyenangkan dan menantang karena siswa diharuskan menjawab pertanyaan (Hamid, 2011: 230).

Tabel 2.2 Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

Menurut Kurniasih dan Berlin (2015: 78) teknis pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> adalah sebagai berikut:	Langkah model pembelajaran <i>snowball throwing</i> menurut Shoimin (2014: 175) adalah sebagai berikut:	Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> menurut Huda (2014: 227) adalah sebagai berikut:
1) Seperti pembelajaran biasa, dimulai guru menyampaikan materi yang akan disajikan, cukup beberapa menit saja 2) Setelah itu guru membentuk kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing kemudian menyelesaikan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya	1) Menyampaikan seluruh tujuan dalam pembelajaran dan memotivasi siswa 2) Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa 3) Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran <i>snowball throwing</i> . 4) Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 7 orang siswa. 5) Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas	1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan. 2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi. 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman sekelompoknya. 4) Masing-masing siswa

<p>4) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kerja untuk menuliskan pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang telah dijelaskan oleh ketua kelompok</p> <p>5) Kemudian kartas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lainnya selama kurang lebih 5 menit</p>	<p>kelompok.</p> <p>6) Meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok.</p> <p>7) Memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta menulis pertanyaan sesuai dengan materi yang diejelaskan guru.</p> <p>8) Meminta setiap kelompok untuk menggulung dan melemparkan pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain.</p> <p>9) Meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut.</p> <p>10) Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.</p> <p>11) Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok</p>	<p>diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.</p> <p>5) Siswa membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama kurang lebih 15 menit.</p> <p>6) Setelah siswa mendapat satu bola, ia diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dala kertas tersebut secara bergantian.</p> <p>7) Guru mengevaluasi dan menutup pembelajaran.</p>
---	---	---

Pada penelitian ini akan digunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* menurut Huda (2014: 227) karena menurut peneliti, langkah pembelajaran *snowball throwing* menurut Huda sesuai dengan tujuan penelitian.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Samatowa dalam Kumala (2016: 6) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA merupakan ilmu yang mempelajari pengetahuan tentang gejala alam dan dapat terus dikembangkan oleh manusia dengan penelitian ilmiah atau eksperimen sehingga dapat disempurnakan. Menurut Wahyuningsih (2016: 2.117) IPA merupakan pelajaran yang sangat penting diajarkan di sekolah dasar karena dengan adanya pelajaran IPA, membantu siswa untuk mempelajari tentang alam dan sekitarnya. Pendidikan IPA di sekolah dasar menurut Sapriati (2014: 2.3) bertujuan agar siswa dapat menguasai konsep, fakta, pengetahuan, proses penemuan serta sikap ilmiah yang bermanfaat untuk mempelajari alam sekitar. Pendidikan IPA memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa untuk berbuat dan mencari tahu sehingga siswa mampu memahami alam sekitarnya. Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD/MI memiliki aspek kajian salah satunya makhluk hidup dan proses kehidupan. Kajian makhluk hidup dan proses kehidupan mempelajari tentang manusia, hewan, dan tumbuhan, serta bagaimana cara makhluk hidup menjalani proses kehidupan meliputi: cara berkembangbiak, sistem pernafasan, sistem pencernaan, sistem peredaran darah, dan sebagainya. Sistem peredaran darah manusia menurut Nurhayani, dkk (2015) terdiri dari darah dan alat peredaran darah. Sistem peredaran darah merupakan suatu proses biologis

yang terjadi di dalam tubuh manusia, berperan untuk mengedarkan zat atau sari makanan ke seluruh tubuh dan mengangkut zat sisa ke alat ekskresi.

Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut (BSNP 2006: 168), yaitu:

- a. Memeroleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memeroleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 168) meliputi aspek-aspek, yaitu:

- a. Makhuk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.

- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Evandari (2013) tentang Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* pada Siswa Kelas V di SD Negeri Ngebel Kasihan Bantul

Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dari pra siklus dengan jumlah nilai rata-rata kelas adalah 63,72 dan terdapat 10 peserta didik yang memenuhi KKM. Pada siklus I jumlah nilai rata-rata kelas adalah 72,07 dan terdapat 18 peserta didik yang memenuhi KKM. Pada siklus II jumlah nilai rata-rata kelas adalah 82,24 dan terdapat 26 peserta didik yang memenuhi KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Ngebel Kasihan Bantul dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran *snowball trhowing*.

Relevansi penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi pada penelitian ini model

pembelajaran *snowball throwing* akan diaplikasikan pada mata pelajaran IPA.

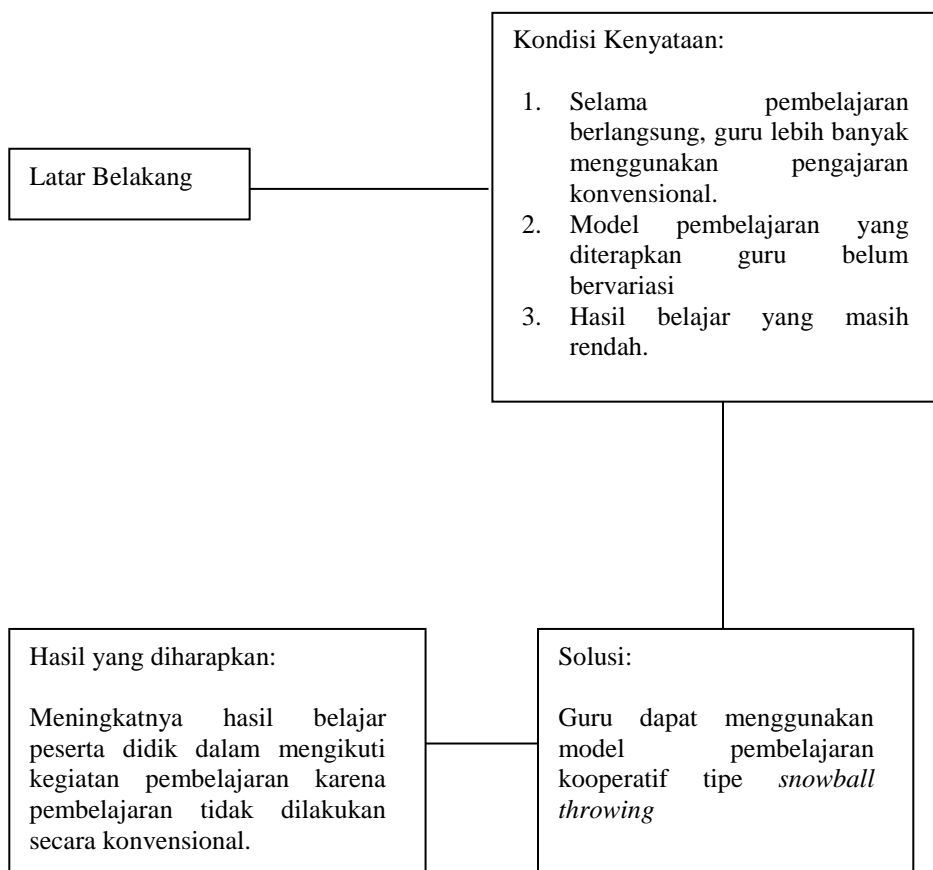
2. Penelitian yang dilakukan oleh Afdhila (2013) tentang Penerapan Model *Snowball Throwing* dengan media TTS untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Gunungpati 03 Semarang.

Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan, baik pada hasil belajar siswa maupun aktivitas siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 60,53 pada siklus I menjadi 72,76 pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu pada siklus I memperoleh skor 19,03 dengan kategori cukup meningkat menjadi 25,16 dengan kategori baik pada siklus II.

Relevansi penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dan diterapkan pada mata pelajaran IPA sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

C. Kerangka Pikir

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian.



Mengajarkan mata pelajaran IPA dengan cara konvensional dan metode penugasan belum dapat memaksimalkan pengetahuan peserta didik tentang materi peredaran darah. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan, aktif dalam pembelajaran, dan dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Guru harus mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, agar peserta didik dapat mengembangkan ide-ide yang dimilikinya sehingga pembelajaran tidak monoton.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* memberi kesempatan kepada peserta didik agar menjadi lebih kreatif dan aktif selama mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan untuk diikuti peserta didik, karena peserta didik akan mengembangkan ide-idenya ketika melakukan diskusi kelompok. Ciri khas dari model *snowball throwing* adalah melempar kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh peserta didik kepada peserta didik lain dalam bentuk bola.

Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena peserta didik tidak hanya belajar menjawab pertanyaan yang dibuat oleh guru seperti biasanya, tetapi peserta didik juga akan membuat pertanyaan yang ditujukan kepada temannya. Jadi dalam hal ini, peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dari pertanyaan dan jawaban yang telah dibuatnya sekaligus menjawab pertanyaan yang dibuat oleh temannya.