

**BAB II**  
**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**  
**TINDAKAN**

**A. Tinjauan Pustaka**

**1. Model pembelajaran *Snowball Throwing***

**a. Pengertian Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Model pembelajaran *Snowball Throwing* Sebagai komponen paradigma pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan evolusi dari model diskusi. Namun, aktivitas pembelajaran dalam paradigma ini disusun untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

*Snowball Throwing* adalah tindakan melempar bola salju. Istilah "bola salju" berasal dari frasa "*throwing*" dan "*snowball*," dan kata "melempar" dan "bola salju" menunjukkan hal yang sama. Dalam model pembelajaran *Snowball Throwing*, siswa pertama-tama membentuk kelompok, yang diwakili oleh ketua kelompok, untuk menerima tugas dari guru. Selanjutnya, setiap siswa membuat kertas pertanyaan, yang berbentuk seperti bola, dan melemparkannya ke siswa lain. Setiap siswa kemudian menjawab pertanyaan menggunakan bola yang telah mereka kumpulkan Teori (2016). Menurut Suprijono (2011) *snowball throwing* adalah metode penyampaian materi pelajaran di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang berbeda, dan setiap kelompok memilih

seorang ketua kelompok untuk menerima tugas dari guru. Setiap siswa kemudian membuat pertanyaan, yang berbentuk seperti bola (kertas pertanyaan), dan dilemparkan ke siswa lain, yang kemudian menjawab pertanyaan tersebut menggunakan bola yang diberikan kepada mereka. Safnina (2021).

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Tujuan dari pembelajaran *Snowball Throwing* adalah untuk melatih siswa mendengarkan pendapat orang lain, melatih kreativitas dan imajinasi siswa dalam mengajukan pertanyaan, serta mendorong siswa untuk bekerja sama, saling membantu, dan aktif dalam pembelajaran. Devi menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Snowball Throwing* melatih siswa untuk lebih tanggap dalam menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman-temannya dalam satu kelompok” (Asrori, 2010) (Firdausi 2020).

#### **c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Agar proses pembelajaran berjalan lancar, maka harus mengikuti beberapa tahapan. Berikut ini adalah tahapan pembelajaran metode *Snowball Throwing* menurut Hizbullah (2011):

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran.

3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing. kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman kelompoknya.
4. Kemudian masing-masing murid diberi satu lembar kerja untuk menuliskan pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu murid ke murid yang lain selama kurang lebih 5 menit.
6. Setelah tiap murid mendapat satu bola/satu pertanyaan, diberikan kesempatan kepada murid untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Guru bersama dengan murid memberikan kesimpulan atas materi pembelajaran yang diberikan.
8. Guru memberikan evaluasi sebagai bahan penilaian pemahaman muridakan materi pembelajaran.
9. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan pesan-pesan moral dan tugas di rumah (Hendrawati 2017)

**d. Prinsip-prinsip Model pembelajaran *Snowball Throwing***

Adapun prinsip-prinsip model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil sesuai dengan metodologi pembelajaran *Snowball Throwing*. Setiap kelompok dipimpin oleh seorang guru yang akan menjelaskan materi kepada anggota kelompok. Setelah itu, setiap kelompok menulis sebuah pertanyaan, yang

kemudian dilempar ke siswa lain seperti bola salju. Lebih jauh, tujuan dari pembagian kelompok ini adalah agar siswa dapat bekerja sama dengan teman sekelas, guru, dan lingkungan sekitar dengan harapan setiap siswa akan siap untuk kegiatan belajar dan mendorong pembelajaran.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

**1) Kelebihan Model pembelajaran *Snowball Throwing***

- a) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
- b) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan kepada siswa lain.
- c) Membuat siswa dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.
- d) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran
- e) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik.
- f) Pembelajaran menjadi lebih efektif
- g) Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai

**2) Kekurangan Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Di dalam melaksanakan pembelajaran *Snowball Throwing* tentunya ada saja kekurangan dari model tersebut. Kekurangan dari model pembelajaran *Snowball Throwing* antara lain:

- a) Hal ini sangat bergantung pada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga mengurangi tingkat penguasaan mereka. Pertanyaan siswa, yang sering kali hanya menyentuh konten yang dinyatakan sebelumnya atau menyerupai contoh pertanyaan yang diberikan.
- b) Akan memakan waktu yang lama bagi siswa untuk berdiskusi mengenai isi pelajaran, sebab seorang ketua kelompok yang tidak dapat menyampaikan informasi secara efektif niscaya akan mempersulit anggota kelompok lain untuk memahaminya.
- c) Karena tidak ada hadiah kelompok atau ujian individu, siswa cenderung tidak mau bekerja sama dalam kelompok. Namun, guru dapat memberikan hadiah kelompok dan ujian individu.
- d) Hal ini menyita waktu.
- e) Siswa yang nakal biasanya menimbulkan masalah.
- f) Karena siswa membentuk kelompok mereka sendiri, kelas sering kali riuh.

**f. Manfaat Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Pendekatan pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki sejumlah keunggulan. Menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan memasukkan aspek permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar adalah dua contohnya. Seperti yang dikatakan Asrori (2010) dalam model pembelajaran *Snowball Throwing* terdapat beberapa manfaat yaitu:

- 1) Mampu menumbuhkan potensi emosional, sosial, dan intelektual siswa.
- 2) Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 3) Mampu mengajar siswa bagaimana mengkomunikasikan pikiran dan emosi mereka (Sonda, 2022)

## **2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

### **a. Pengertian Pembelajaran IPAS**

Pada jenjang sekolah dasar/madrasah aliyah, IPAS menggabungkan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Karena pengetahuan siswa SD dan Madrasah Aliyah masih dalam tahap konkret/sederhana, maka kedua mata pelajaran tersebut digabung. Dengan demikian, pembahasan materi mata pelajaran IPAS tetap berpusat pada fenomena alam yang bersifat umum, seperti makhluk hidup dan benda mati di alam, serta kaitannya dengan kehidupan manusia sebagai makhluk social.

Pemahaman ini juga sejalan dengan pernyataan Purnawanto (2022) yang menyatakan bahwa penggabungan kedua disiplin ilmu tersebut masih didasarkan pada kecenderungan siswa sekolah dasar untuk melihat dunia secara *holistik* dan *kohesif*. Di sisi lain, Rahmadayanti berpendapat bahwa penggabungan mata kuliah IPS dan IPA saling menguntungkan karena memungkinkan guru dan siswa untuk saling memahami serta peserta didik

untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Penjelasan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa pendidikan sains merupakan mata pelajaran yang saling terintegrasi antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang memfasilitasi pemikiran kritis dan kreatif baik pada guru maupun siswa. Hal ini sesuai dengan penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan.

Kelas IV, semester II kurikulum merdeka Indonesiaku Kaya Budaya mencakup keberagaman budaya dan kearifan lokal. Berbagai suku, kesenian daerah, kuliner daerah, bahasa, pakaian adat, dan rumah adat merupakan contoh keberagaman budaya. Prinsip-prinsip yang mengagumkan yang mengatur tatanan kehidupan masyarakat dikenal sebagai kearifan lokal. (Andreani and Gunansyah 2023).

#### **b. Karakteristik Pembelajaran IPAS**

Sifat dinamis dari pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial (IPAS) berarti bahwa pembelajaran ini akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman, karena kualitasnya akan berbeda dari satu zaman ke zaman berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS diperbarui untuk mencerminkan kejadian terkini, sehingga memungkinkan siswa untuk menanggapi dan menyelesaikan masalah di masa mendatang. Menurut pengajar kelas empat, IPAS memiliki berbagai fitur, termasuk adanya keterampilan proses dalam bentuk kegiatan praktik selama proses pembelajaran serta keterampilan

proses yang dilakukan secara langsung oleh siswa." IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar." Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) (Jasmine 2014).

### **c. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Pendidikan IPA juga bertujuan agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan profil peserta didik Pancasila, menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu sehingga peserta didik bersemangat dalam mempelajari fenomena yang ada di sekitar manusia dan memahami alam semesta serta kaitannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam upaya pelestarian dan perlindungan lingkungan hidup serta pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, keterampilan peserta didik perlu dikembangkan.

"Dalam pembelajaran IPA dan IPS menuju IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaharuan baru dari kurikulum sebelumnya," klaim Fadli (2024). Mengembangkan keterampilan bertanya dan memahami diri sendiri serta lingkungan sekitar merupakan tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini, yang memajukan ide dan informasi pembelajaran. Pada pembelajaran

IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu penelitian ini akan mendeskripsikan tentang bagaimana mengimplementasikan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar” (Lintin, 2024).

### **3. Media Pembelajaran Video Animasi**

#### **a. Pengertian video animasi**

Agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, maka diperlukan adanya alat bantu ketika guru dan siswa terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu alat bantu tersebut adalah media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting karena dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis, menarik, dan kreatif serta menciptakan suasana belajar yang segar. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai media pembelajaran berbasis video animasi, masih banyak lagi media pembelajaran lain yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut Rahmayanti (2016) mengemukakan bahwa "Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter

animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut Husni (2021) mengemukakan bahwa "Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Selain itu Johari (2014) yang menyatakan bahwa "Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna".

#### **b. Fungsi Video Animasi**

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat. Selain itu, video dapat menghilangkan *verbalisme* yang hanya bersifat kata-kata. Media video dapat memvisualisasikan materi pelajaran atau pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran (Agustiningsih, 2015).

#### **c. Karakteristik Video Animasi**

Tidak diragukan lagi terdapat sejumlah fitur khas yang menjadikan konten video animasi bermanfaat bagi pendidikan. Fitur-fitur media animasi antara lain: kontennya sesuai dengan kompetensi dasar, penyajian konsep yang tepat dengan bahasa yang tepat, dan penilaian konten video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi pembelajaran. Lebih lanjut, Rahmayanti (2016) juga menyatakan "bahwa video animasi

yang akan digunakan sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dengan media lainnya, yaitu media video yang menampilkan gambar yang dapat bergerak sesuai dengan pembuatannya disertai dengan suara yang mengiringi".

Ciri-ciri media video animasi sebagaimana yang didefinisikan oleh Jerry (2018) antara lain "video pembelajaran animasi yang merupakan hasil pengembangan yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan tulisan (teks), gambar berwarna, audio (suara) dan animasi dalam satu kesatuan sehingga dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk belajar melalui penyajian materi audio visual".

#### **d. Manfaat Video Animasi**

Dalam media pembelajaran tentunya ada banyak sekali manfaat yang didapatkan oleh siswa maupun guru.. Adapun menurut Yudianto (2017) manfaat video animasi,yaitu:

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik.
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.
- 3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu
- 4) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu.
- 5) Menampilkan persentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik .

Pembelajaran melalui video animasi dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyaksikan peristiwa yang tidak dapat mereka tonton secara langsung, serta peristiwa masa lalu yang tidak dapat dibawa secara langsung ke dalam kelas. Peserta didik juga dapat memutar kembali video tersebut kapan pun mereka ingin. Dengan demikian, pembelajaran melalui video menumbuhkan minat peserta didik untuk terus memperhatikan apa yang dipelajari, yang pada gilirannya berdampak pada hasil belajar siswa.

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi**

Menurut Zahro (2022), “semua jenis media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk media video animasi.” Video animasi tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Manfaat konten video animasi antara lain sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar.
- 2) Guru dapat menghemat energi karena penjelasannya dituangkan pada tayangan video.
- 3) Terdapat dua media sekaligus, yaitu media visual, dan media audio.
- 4) Penggunaannya bisa melalui HP.

Adapun kekurangannya pada media video animasi, yaitu:

- 1) Video-video animasi memerlukan waktu yang lama untuk membuat video
- 2) Belum semua guru bisa menggunakan media video animasi.

- 3) Memerlukan *software* untuk membuat video agar hasilnya bagus.
- 4) Pembuatan video animasi membutuhkan bantuan media lain untuk menambah hasil yang bagus agar konsentrasi belajar siswa meningkat.

#### **f. Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran**

Bila digunakan sebagai alat bantu pendidikan, film animasi dapat menyederhanakan konsep yang sulit atau kompleks dengan menggunakan kata-kata dan gambar, seperti saat menjelaskan informasi yang tidak terlihat oleh mata manusia. Selain itu, Arsyad (2014) menegaskan bahwa "media berbasis animasi (gambar atau metafora) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat memperkuat daya ingat dan memudahkan pemahaman." Selain itu, animasi dapat membangkitkan minat siswa dan membangun hubungan antara kelas dan dunia luar.(Yoon, 2014).

### **4. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan juga sikap. Saat manusia lahir belajar sudah dimulai dari akhir hayat. Tujuan belajar adalah agar hasil belajar yang dipelajari atau yang diajarkan dapat menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap baru yang diharapkan agar tercapai oleh siswa (Faslia, 2021).

Karena mencakup ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik, belajar merupakan proses yang rumit. Belajar menjadi rumit karena dua faktor: siswa dan instruktur. Menurut pembelajar, belajar merupakan proses yang melibatkan pengonfrontasian informasi pendidikan dalam berbagai kondisi. Proses belajar melibatkan perilaku terhadap apa pun, menurut instruktur atau guru. (Faslia, 2021).

Di dalam proses belajar tentunya ada perubahan yang terjadi pada diri seseorang. Menurut Baharuddin (2009) “mengatakan bahwa proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang sedang belajar. Proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati”. Oleh karena itu proses belajar hanya dapat diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya. Perubahan perilaku dari orang tersebut biasa dalam hal pengetahuan, afektif, dan psikomotorik (Trianto 2017).

Berdasarkan para pendapat ahli dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah proses yang melibatkan kognitif, afektif dan psikomotorik yang melibatkan dua subjek yaitu pengajar dan peserta didik dimana proses perubahan perilaku seseorang yang telah belajar dapat dilihat melalui perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai

mentah ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. Namun, tidak menutupi kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa.

Menurut pendapat lain, capaian pembelajaran merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik Wulandari (2021). Pendapat Mustakim (2020) capaian pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dicapai peserta didik dengan penilaian tertentu yang telah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat di atas, capaian pembelajaran dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan tersebut.

### **c. Indikator Hasil Belajar**

Terdapat tiga domain indikator hasil belajar, yaitu:

- a. Domain kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, penilaian, penciptaan, dan evaluasi.
- b. Domain efektif, termasuk menerima, menanggapi, dan menentukan nilai.
- c. Domain psikomotorik, meliputi gerakan fundamental, gerakan generik, gerakan ordnatif, gerakan kreatif.

### **d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Berhasil dan tidaknya seseorang saat belajar disebabkan oleh beberapa faktor pencapaian hasil belajar yang mempengaruhinya yaitu

yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan juga dari luar diri siswa (faktor eksternal).

Ada dua kategori faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

- a. Organisme itu sendiri mengandung apa yang dikenal sebagai variabel individu, seperti kecerdasan, pelatihan, motivasi, faktor kematangan/pertumbuhan, dan unsur-unsur pribadi..
- b. Faktor-faktor yang berada di luar diri seseorang, atau yang kita sebut sebagai faktor sosial, antara lain mencakup faktor keluarga, instruktur dan teknik-teknik yang digunakan, alat bantu pengajaran dan pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial.

Elemen-elemen berikut mempengaruhi pembelajaran:

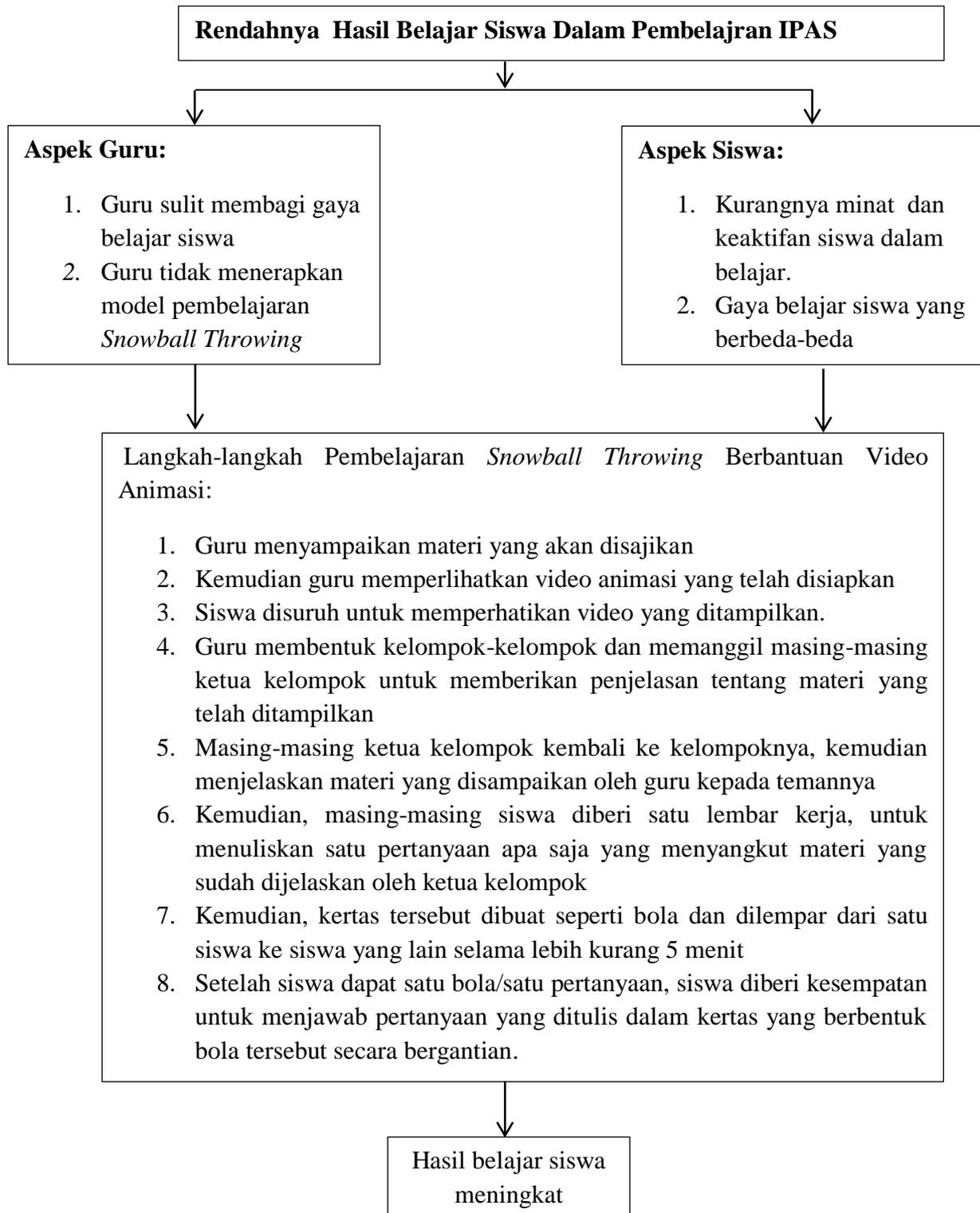
- 1) Faktor internal terdiri dari:
  - a. Faktor jasmani
  - b. Faktor psikologis
- 2) Faktor eksternal terdiri dari:
  - a. Faktor keluarga
  - b. Faktor sekolah
  - c. Faktor masyarakat (Azizah 2022)

## **B. Kerangka Pikir**

Dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah UPT SDN 4 Makale Selatan khususnya mata pelajaran IPAS yang harus membutuhkan penjelasan yang lebih detail sehingga guru diharuskan untuk memberikan pengajaran yang lebih kreatif dan tidak mudah bosan.

Metodologi *Snowball Throwing* diperlukan untuk mengatasi masalah ini dan memberi siswa kesempatan tambahan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa akan lebih terlibat dalam pendidikan mereka dan tidak hanya duduk di kelas untuk menonton dan mendengarkan guru menjelaskan sesuatu; mereka juga akan belajar cara berkolaborasi dengan orang lain dan menghargai pendapat mereka. Selain itu, siswa akan memperoleh kemampuan untuk menarik kesimpulan dari informasi yang telah mereka pelajari, yang akan meningkatkan hasil pembelajaran mereka.

Adapun alur kerangka pemikiran yang diajukan untuk mengarahkan jalannya penelitian agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan, maka kerangka pemikiran dilukiskan dalam sebuah gambar skema agar penelitian mempunyai gambaran yang jelas dalam melakukan penelitian. Skema keaktifan itu sebagai berikut:



**Gambar 2.1 kerangka pikir**

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir, maka rumusan hipotesis dari penelitian ini adalah “ jika diterapkan dengan baik maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran Snowball Throwing berbantuan video animasi pada siswa kelas 4 Makale Selatan”.