

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*
BERBANTUAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SISWA SD**

Oleh

Putu Bayu Wartama Putra,

NIM 2211031398

**Program Studi S1 Pendidikan Guru
Sekolah Dasar**

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Membantu siswa mengembangkan keterampilan ilmiah yang diperlukan untuk mengatasi masalah adalah fungsi utama Institut Kebijakan dan Ilmu Sosial (IPAS). Hasil belajar akan meningkat ketika IPAS diajarkan dengan cara yang tetap sesuai dengan intinya. Motivasi penelitian ini adalah kesadaran bahwa ada beberapa masalah dengan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya di bidang IPAS. Kurangnya materi pembelajaran yang menarik dan strategi pembelajaran kontekstual menjadi penyebabnya. Salah satu cara untuk membantu siswa memahami IPAS adalah dengan menggunakan teknik pembelajaran yang unik dan inovatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji penerapan paradigma pembelajaran Lempar Bola Salju melalui penggunaan media komik digital interaktif terhadap kinerja siswa kelas empat yang mengikuti kelas sains sekolah dasar. Studi ini menggunakan metodologi kuantitatif yang didasarkan pada desain kuasi-eksperimental. Metodologi kelompok kontrol non-ekuivalen digunakan dalam penelitian ini. Tes pilihan ganda objektif digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Menurut penelitian ini, penggunaan metode Lempar Bola Salju, yang mencakup media komik digital interaktif, secara signifikan meningkatkan pengetahuan sains siswa kelas empat. Kami menyimpulkan bahwa model Lempar Bola Salju, yang berbasis pada komik digital interaktif, merupakan alternatif yang layak untuk pendidikan sains tradisional bagi siswa kelas lima di sekolah dasar..

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Helping students develop the scientific skills necessary to address problems is a primary function of the Institute for Policy and Social Sciences (IPAS). Learning outcomes will improve when the IPAS is taught in a way that remains true to its core. The motivation for this study was the realization that there are several problems with elementary school students' learning outcomes, particularly in the area of IPAS. The lack of engaging learning materials and contextual learning strategies is the cause. One way to help students understand IPAS is by using unique and innovative learning techniques. The purpose of this study was to test the application of the Snowball Toss learning paradigm through the use of interactive digital comic media on the performance of fourth-grade students attending elementary school science classes. This study used a quantitative methodology based on a quasi-experimental design. A non-equivalent control group methodology was used in this study. Objective multiple-choice tests were used to collect data for this study. According to this study, the use of the Snowball Toss method, which includes interactive digital comic media, significantly improved fourth-grade students' science knowledge. We conclude that the Snowball Toss model, based on interactive digital comics, is a viable alternative to traditional science education for fifth-grade students in elementary schools.

Keywords: *Learning Model, Learning Outcomes, Elementary School.*

