

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru atau lingkungannya dalam kegiatan pembelajaran maka akan menghasilkan sebuah hasil yang diperoleh yaitu hasil belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh peserta didik, melihat sejauh mana peserta didik dapat memahami atau menguasai materi yang diberikan oleh guru setelah melaksanakan proses pembelajaran di sekolah yang diukur melalui tes yang disusun secara sistematis. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hisbullah & Firman (2019: 103) bahwa hasil belajar adalah suatu akibat proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Menurut Ibrahim et al., (2023:175) bahwa hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu ke arah sudah mampu. Hasil belajar akan terlihat pada beberapa aspek diantaranya: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Sedangkan menurut Hisbullah & Firman (2019: 103) hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, serta (3) sikap dan cita-cita.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh dari proses belajar dan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga menimbulkan adanya perubahan baik tingkah laku atau cara berpikir seseorang yang terdiri dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotor).

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang bersumber dari luar diri peserta didik. Faktor internal peserta didik biasanya meliputi minat, motivasi, kesehatan, dan faktor pribadi lainnya, sedangkan faktor eksternal peserta didik berasal dari luar individu biasanya berkaitan dengan pengaruh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Slameto (2015:56-73) yang mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara garis besar diantaranya:

1. Faktor Internal

Dalam faktor ini terbagi menjadi 3 faktor yaitu:

- a. Faktor jasmani/fisiologis, yaitu kondisi fisik, jasmani, atau cacat tubuh.
- b. Faktor psikologis, yaitu keadaan jiwa atau ruhaninya yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- c. Faktor kelelahan, yaitu baik kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

2. Faktor Eksternal

Faktor ini terbagi menjadi 3 faktor, yaitu:

- a. Faktor keluarga, yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah, yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat, yang meliputi kegiatan dalam masyarakat, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang timbul dari dalam diri peserta didik (internal) maupun dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor internal peserta didik biasanya berkaitan dengan faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan.

Sedangkan faktor eksternal peserta didik biasanya berkaitan dengan lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat yang mencakup kegiatan dalam masyarakat.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator hasil belajar dari taksonomi bloom revisi mulai dari C1 – C6. Menurut Anderson & Kratwohl dalam Oktaviana & Prihatin (2018: 82-83) bahwa hasil revisi taksonomi bloom pada ranah kognitif dapat dikelompokkan menjadi enam kategori. Berikut pengelompokan ranah kemampuan berpikir kognitif dapat terlihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1
Kelompok Ranah Kemampuan Berpikir Kognitif

No.	Kategori	Proses Kognitif	Keterangan
1	C1 Mengingat (remember)	a. Mengenali b. Mengingat kembali	Mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang.
2	C2 Memahami (understand)	a. Menafsirkan b. Mencontohkan c. Mengklasifikasikan d. Merangkum e. Menyimpulkan f. Membandingkan g. Menjelaskan	Proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan-perguruan tinggi. Pada kategori ini makna dari materi pembelajaran dikonstruksi, mulai dari yang diucapkan, digambar, dan ditulis.
3	C3 Mengaplikasikan (apply)	a. Mengeksekusi (ketika tugasnya hanya soal latihan) b. Mengimplementasikan (ketika tugasnya merupakan masalah)	Melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah.
4	C4 Menganalisis (analyze)	a. Membedakan b. Mengorganisir c. Mengatribusikan	Melibatkan proses memecahkan materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan hubungan antarbagian dan hubungan-hubungan antar bagian-bagian

			tersebut dari struktur keseluruhannya.
5	C5 Mengevaluasi (evaluate)	a. Memeriksa (keputusan-keputusan diambil berdasarkan kriteria internal) b. Mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal)	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar.
6	C6 Menciptakan (create)	a. Merumuskan b. Merencanakan c. Memproduksi	Melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional.

Sumber: Oktaviana dan Prihatin (2018:82-83)

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mengutamakan kerjasama kelompok sehingga terjadinya interaksi positif. Sebagaimana yang dikemukakan Hasanah & Himami (2021:1) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Hasanah & Himami (2021:1) pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya. Menurut Hasanah & Himami (2021: 4) terdapat lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan diantaranya: (1) saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antar anggota, dan (5) evaluasi proses kelompok.

Menurut Tabrani & Amin (2023:203) setidaknya ada tiga tujuan dalam model pembelajaran kooperatif yaitu diantaranya:

1. Hasil belajar akademik.
Dalam model pembelajaran kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas akademik penting lainnya. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, *Cooperative Learning* dapat memberi keuntungan, baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.
2. Penerimaan terhadap perbedaan individu.
Tujuan lain model *Cooperative Learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya.
3. Pengembangan keterampilan sosial.
Tujuan penting ketiga *Cooperative Learning* adalah mengajarkan kepada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan bekerjasama dan kolaborasi. Keterampilan sosial penting dimiliki peserta didik, sebab saat ini banyak anak muda yang masih kurang dalam keterampilan sosialnya.

Dengan model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan terjadinya interaksi positif baik antara guru dengan peserta didik, atau peserta didik dengan peserta didik. Selain itu model kooperatif diharapkan dapat saling membantu, bekerjasama dan berargumentasi dalam rangka menggali pengetahuan mereka, serta saling menutupi dan melengkapi antar anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif menitikberatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik harus aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dan tidak monoton. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan, komunikasi, serta bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan pengertian model kooperatif yang telah diuraikan diatas maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dibuat dalam bentuk kelompok kecil dimana setiap anggota kelompok akan saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga model pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir, kerja sama, dan ikut serta dalam proses pembelajaran berlangsung.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Snowball Throwing dilihat dari asal katanya terdiri dari dua kata yaitu “*snowball*” yang berarti “bola salju” dan “*throwing*” yang berarti “melempar”. Jadi *Snowball Throwing* adalah melempar bola salju. *Snowball Throwing* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok-kelompok kecil secara heterogen dimana masing-masing jumlah anggota kelompok dibagi sama rata (fleksibel) menyesuaikan jumlah keseluruhan peserta didik dalam kelas tersebut, dan setiap kelompok akan diberikan selembar kertas kemudian setiap anggota harus membuat pertanyaan yang ditulis pada kertas tersebut kemudian kertas tersebut digulung menyerupai bola setelah itu dilempar kepada kelompok lain dan setiap kelompok harus menulis sekaligus menyampaikan jawaban pertanyaan dari bola yang diperolehnya kepada temannya. Menurut Kurniasari & Rezanía (2022:34) menyatakan bahwa setiap kelompok mengajukan satu peserta didik untuk dijadikan ketua kelompok yang mendapat tugas dari guru untuk memimpin anggotanya membuat pertanyaan. Menurut Suria Oktaviani et al., (2019: 91) pembelajaran dengan menggunakan tipe *Snowball Throwing* dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam kelompok baik antar anggota kelompok maupun dengan anggota kelompok lain.

Pembelajaran tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan antusias dan motivasi peserta didik dalam belajar karena peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana yang hidup dan menyenangkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suria Oktaviani et al., (2019: 91) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah pembelajaran inovatif, yang lebih berfokus kepada peserta didik sebagai pusat pembelajaran.

Snowball Throwing merupakan tipe dari model kooperatif yang dapat memancing keaktifan peserta didik serta dapat membangkitkan semangat dalam belajar karena peserta didik tidak hanya melakukan aktivitas berbicara, bertanya, menulis, dan juga berpikir akan tetapi peserta didik juga melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dibentuk menjadi bola kemudian dilempar dari kelompok

satu kepada kelompok lain melalui aktivitas melempar bola tersebut mampu menciptakan kelompok yang dinamis. Setiap anggota kelompok nantinya akan mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan dari bola yang dilempar oleh temannya. Menurut Faslia (2021:1836) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat melatih peserta didik untuk lebih cepat tanggap dalam merespon dan menyampaikan informasi atau menjawab pertanyaan kepada temannya.

Model kooperatif tipe *Snowball Throwing* digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sejauh mana peserta didik dapat memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta melatih jiwa kepemimpinan peserta didik dan keterampilan dalam membuat pertanyaan. Tipe *Snowball Throwing* juga dapat membangun pemikiran kritis peserta didik serta memberikan kebebasan dan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuannya dengan saling bertukar informasi dan bertukar pendapat dengan sesama temannya sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan baru.

Tipe *Snowball Throwing* memiliki tujuan besar yaitu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Karena dalam pelaksanaannya peserta didik selain mendapatkan pengetahuan dari materi yang disampaikan guru tetapi mencari kegiatan lainnya yaitu untuk mencari keseruan, bermain dan berdiskusi sehingga proses pembelajaran tidak monoton atau membosankan. Tujuan lain dari tipe *Snowball Throwing* sebagaimana yang dikemukakan oleh Fitriasaki (2021:19) tipe *Snowball Throwing* memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi sosial, dan emosional yang ada pada diri peserta didik. Sehingga dapat melatih peserta didik dalam menyampaikan ide gagasannya melalui pemikiran dan perasaannya secara sempurna. Sedangkan menurut Hisbullah & Firman (2019:102) bahwa tujuan dari pembelajaran tipe *Snowball Throwing* yaitu melatih peserta didik untuk mendengarkan pendapat orang lain, melatih kreatifitas dan imajinasi peserta didik dalam membuat pertanyaan, serta memacu peserta didik untuk bekerjasama, saling membantu, serta aktif dalam pembelajaran.

Dari uraian diatas maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa *Snowball Throwing* merupakan tipe dari model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada peserta didik dimana dibuatkan kelompok-kelompok kecil secara heterogen kemudian setiap kelompok dipilih satu orang untuk menjadi ketua kelompoknya yang nanti akan diberikan tugas dari guru untuk memimpin kelompoknya dalam membuat pertanyaan yang dibentuk menjadi bola kemudian bola pertanyaan tersebut dilempar dari kelompok satu kepada kelompok lain dan setiap anggota kelompok akan mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya. Dengan menerapkan pembelajaran tipe *Snowball Throwing* tentunya akan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermakna karena peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2.1.3.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Tipe *Snowball Throwing*

Tipe *Snowball Throwing* tentunya memiliki langkah-langkah pembelajaran yang harus diterapkan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Shoimin (2017:175) terdapat langkah-langkah pembelajaran tipe *Snowball Throwing* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.2
Langkah-langkah Pembelajaran Tipe *Snowball Throwing*

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	- Menyampaikan seluruh tujuan dalam pembelajaran dan memotivasi peserta didik.
Fase 2 Menyajikan informasi	- Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran peserta didik.
Fase 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar	- Memberikan informasi kepada peserta didik tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran tipe <i>snowball throwing</i> . - Membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 7 orang peserta didik.

<p>Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas kelompok. - Meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok. - Memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menulis pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan guru. - Meminta setiap kelompok untuk menggulung dan melemparkan pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain. - Meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut.
<p>Fase 5 Evaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.
<p>Fase 6 Memberi penilaian/penghargaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.

Sedangkan menurut Taliak (2020:70) langkah-langkah pembelajaran tipe *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut :

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 temannya.
4. Kemudian masing masing peserta didik diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik yang lain selama kurang lebih 15 menit.

6. Setelah peserta didik dapat satu bola diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Evaluasi
8. Penutup

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran tipe *Snowball Throwing* diawali dengan guru memberikan materi kepada peserta didik, kemudian membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan tugas kepada setiap masing-masing ketua kelompoknya, kemudian setiap ketua kelompok kembali ke kelompoknya dan menyampaikan tugas yang diberikan oleh guru dimana setiap anggota kelompok harus membuat pertanyaan diselebar kertas kemudian digulung menyerupai bola, setelah itu bola pertanyaan dilempar ke kelompok lain dan setiap kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya. Langkah terakhir guru memberikan evaluasi dan penilaian hasil kerja kelompok.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan langkah-langkah pembelajaran tipe *Snowball Throwing* yang dikemukakan oleh Shoimin (2017:175) mulai dari fase 1 sampai dengan fase 6, hanya saja dalam pembagian anggota kelompok dilakukan secara fleksibel.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tipe *Snowball Throwing*

Dalam setiap model pembelajaran tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut Amin & Sumendap (2022:532) menyebutkan kelebihan pembelajaran tipe *Snowball Throwing* diantaranya:

1. Melatih kesiapan peserta didik dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan.
2. Peserta didik lebih memahami dan mengerti materi secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena peserta didik mendapat penjelasan dari teman sebaya yang secara khusus disiapkan oleh guru serta mengarahkan penglihatan, pendengaran, menulis dan berbicara mengenai materi yang didiskusikan dalam kelompok.
3. Dapat membangkitkan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru.
4. Melatih peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman maupun guru.

5. Merangsang peserta didik mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut.
6. Dapat mengurangi rasa takut peserta didik dalam bertanya kepada teman maupun guru.
7. Peserta didik akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah.
8. Peserta didik akan memahami makna tanggung jawab.
9. Peserta didik akan lebih bisa menerima keragaman atau heterogenitas suku, sosial, budaya, bakat dan intelegensi.
10. Peserta didik akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya.

Sedangkan kelemahan pembelajaran tipe *Snowball Throwing* menurut Shoimin (2017: 176-177) diantaranya:

1. Sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai peserta didik hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat peserta didik biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
2. Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk peserta didik mendiskusikan materi pelajaran.
3. Tidak ada kuis individu maupun penghargaan kelompok sehingga peserta didik saat berkelompok kurang termotivasi untuk bekerja sama. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk menambahkan pemberian kuis individu dan penghargaan kelompok.
4. Memerlukan waktu yang panjang.
5. Peserta didik yang nakal cenderung untuk berbuat onar.
6. Kelas seringkali gaduh karena kelompok dibuat oleh peserta didik.

Dari beberapa kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran tipe *Snowball Throwing* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna. Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* menitikberatkan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan ikut terlibat dalam pembelajaran dan dapat membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Adapun cara untuk mengatasi kekurangan dalam menerapkan pembelajaran tipe *Snowball Throwing* untuk menghindari salah persepsi pada materi yang diterangkan guru kepada ketua kelompok adalah dengan cara merubah sebagian langkah pembelajaran. Dimana langkah pembelajaran yang diubah adalah yang semula

materi pembelajaran dijelaskan oleh guru kepada ketua kelompok, dan ketua kelompok menjelaskan kepada anggotanya, diubah menjadi materi pembelajaran dijelaskan oleh guru kepada semua peserta didik secara klasikal. Selain itu guru lebih tegas dalam memandu alurnya pembelajaran supaya meminimalisir hal-hal yang dapat mengganggu efektivitas pembelajaran.

2.1.3.4 Teori Yang Mendukung Pembelajaran Tipe *Snowball Throwing*

Snowball Throwing merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan peserta didik aktif dalam kegiatan kelompok kecil untuk saling memotivasi dan membantu satu sama lain agar hasil pemahaman materi pembelajaran dapat dikuasai secara maksimal. Teori belajar yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yaitu teori Konstruktivisme Piaget. Menurut Hendrowati (2015:5) bahwa teori Piaget seringkali disebut konstruktivisme personal karena lebih menekankan keaktifan pribadi seseorang dalam mengkonstruksikan pengetahuannya. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan seseorang adalah bentukan (konstruksi) orang itu sendiri. Oleh karena itu Piaget menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer dari otak guru yang dianggap tahu bila peserta didik tidak mengolah dan membentuknya sendiri.

Menurut Masgumelar & Mustafa (2021:55) “Konstruktivisme merupakan pendekatan belajar yang menyempurnakan dari teori belajar behavioristik dan kognitif. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik karena dalam teori belajar konstruktivisme menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam menghadapi masalah-masalah yang terjadi”. Selanjutnya, Rachmawati & Daryanto (2015:75-76) mengungkapkan bahwa teori konstruktivisme memiliki prinsip-prinsip yang diterapkan dalam proses belajar mengajar seperti, pengetahuan dibangun oleh peserta didik dan itu hanya dapat ditransfer dari pendidik ke peserta didik melalui keaktifan peserta didik itu sendiri, peserta didik aktif mengonstruksi secara terus menerus sehingga menyebabkan konsep ilmiah berubah, guru hanya membantu dengan menawarkan saran dan situasi untuk memastikan bahwa proses konstruksi berjalan lancar, serta guru juga mencari dan mengevaluasi pendapat peserta didik sebagai tanggapan atas umpan balik peserta didik.

Meningkatkan keaktifan peserta didik, memfasilitasi peserta didik untuk memiliki pengalaman sikap kepemimpinan karena harus bisa membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama dengan latar belakang yang berbeda di setiap individunya merupakan tujuan dari pembelajaran kooperatif. Selain itu, pemanfaatan pembelajaran kelompok pada model pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan proses berpikir mereka, metode untuk mengkomunikasikan gagasan atau fakta, dan strategi untuk mengatasi miskonsepsi yang dihadapi oleh kelompok. Oleh sebab itu model pembelajaran kooperatif ini bernaung di bawah teori pembelajaran konstruktivisme Piaget, dengan alasan adanya konsep peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami pembelajaran yang sulit jika peserta didik saling berdiskusi satu sama lainnya.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick*

Talking Stick (tongkat berbicara) adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku). *Talking Stick* (tongkat berbicara) telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. Tongkat berbicara sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pimpinan rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang tersebut ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke ketua/pimpinan rapat. Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Talking Stick* dipakai sebagai tanda seseorang mempunyai hak suara (berbicara) yang diberikan secara bergiliran/bergantian.

Berbicara mengenai model pembelajaran di kelas, *Talking Stick* merupakan salah satu tipe pembelajaran dari model kooperatif yang membentuk peserta didik

ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen. Dalam pembelajaran tipe *Talking Stick* ini peserta didik diberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain dan bekerja sendiri. Strategi pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah peserta didik mempelajari materi pokoknya.

Dengan menerapkan pembelajaran tipe *Talking Stick* dapat melatih peserta didik untuk berbicara menyampaikan argumen/ide/gagasannya serta dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan membuat peserta didik turut aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Shoimin (2017:198) bahwa pembelajaran tipe *Talking Stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Selain itu juga menurut Hasan (2022:486) tipe *Talking Stick* ini sangat tepat digunakan dalam pengembangan proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Tipe *Talking Stick* ini diawali dengan penjelasan dari guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Kemudian dengan bantuan *stick* (tongkat) yang bergulir peserta didik dituntun untuk merefleksikan atau mengulang kembali materi yang sudah dipelajari dengan cara menjawab pertanyaan dari guru. Siapa yang memegang tongkat, dialah yang wajib menjawab pertanyaan (*talking*).

2.1.4.2 Langkah-langkah Pembelajaran Tipe *Talking Stick*

Adapun langkah-langkah pembelajaran tipe *Talking Stick* menurut Shoimin (2017:199) diantaranya sebagai berikut:

- a. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen.
- b. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok.
- c. Guru memanggil ketua-ketua untuk satu materi tugas sehingga kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain.
- d. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif berisi penemuan.
- e. Setelah selesai diskusi, lewat juru bicara, ketua menyampaikan hasil pembahasan kelompok.
- f. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan.
- g. Evaluasi
- h. Penutup.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tipe *Talking Stick*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari pembelajaran tipe *Talking Stick* menurut Hasan (2022:487) diantaranya:

1. Menguji kesiapan peserta didik
- Untuk menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran tipe *Talking Stick* muncul ketika guru mengajukan pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Melatih peserta didik membaca dan memahami materi dengan cepat
 3. Memacu peserta didik lebih giat dalam belajar.
 4. Peserta didik berani mengemukakan pendapat.

Sedangkan kekurangan dari pembelajaran tipe *Talking Stick* yang dikemukakan oleh Shoimin (2017:199) diantaranya:

1. Membuat peserta didik senam jantung.
2. Peserta didik yang tidak siap tidak bisa menjawab.
3. Membuat peserta didik tegang.
4. Ketakutan akan pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.

2.1.5 Media Video

2.1.5.1 Pengertian Media Video

Media berasal dari Bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *Medium*. Kata tersebut memiliki arti yaitu perantara atau pengantar. Dengan demikian media dapat diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sekaligus merangsang peserta didik untuk terjadinya proses belajar.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran terus mengalami perubahan dari tahun ke tahun. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Maka dari itu penggunaan media pembelajaran akan membantu dalam proses pembelajaran supaya peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan perantara yang penting untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik dalam belajar. Pemilihan media yang tepat tentunya dapat menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan minat

belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat beragam salah satunya yaitu media video.

Menurut Yudianto (2017:234) video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD ataupun sebagainya sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan. Menurut Yudianto (2017:234) media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara).

Jadi dapat disimpulkan bahwa video merupakan media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Maka dari itu dengan menyajikan video pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih fokus dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2.1.5.2 Manfaat Media Video

Adapun manfaat penggunaan media video menurut Yuanta (2019:94) diantaranya:

1. Memberikan pengalaman yang 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 presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Penyampaian materi melalui media video dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum. Akan tetapi ada hal lain yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Hal tersebut berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, kemudian dibawakan ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Selain itu juga dalam pelajaran praktek peserta didik akan lebih mudah melakukan apa yang dilihatnya dalam video daripada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar.

2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Menurut Yudianto (2017:236) ada banyak kelebihan media pembelajaran video yaitu sebagai media yang cocok digunakan dalam berbagai ilmu pembelajaran seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu peserta didik seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para peserta didik saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, dimana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan peserta didik.

Adapun kelemahan media video menurut Busyaeri et al., (2016:130) diantaranya:

- a. Sebagaimana media audio visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
- b. Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah, terutama bagi guru, dengan gaji pas-pasan di negeri ini.
- c. Penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.

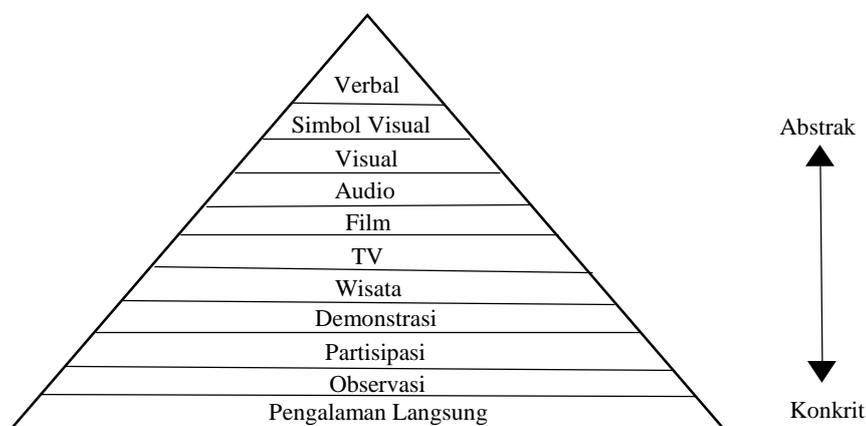
Sedangkan menurut Yuanta (2019:94-95) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media video antara lain:

1. Kelebihan:
 - a. Video dapat menambah suatu dimensi baru didalam pembelajaran, video

- menyajikan gambar bergerak kepada peserta didik dan juga suara.
- b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.
2. Kekurangan:
 - a. Opposition, yaitu pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya
 - b. Material pendukung, dimana video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya
 - c. Budget, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2.1.5.4 Teori yang Mendukung Media Video

Teori yang mendukung penggunaan media audio visual yaitu video dalam proses pembelajaran adalah teori Edgar Dale dan teori Brunner. Pertama, Edgar Dale dengan teori *Dal's cone of experience*. Dalam teori ini menggambarkan tingkatan pemahaman peserta didik dalam sebuah kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman ini, video terletak pada bagian tengah karena termasuk ke dalam kategori television. Posisi tersebut mengartikan bahwa media video lebih baik daripada media gambar dan media audio.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Lalu yang kedua yaitu teori dari Brunner yang menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorian/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Kedua teori ini menegaskan bahwa peserta didik akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika guru menghadirkan suasana belajar yang dapat dirasakan peserta didik menggunakan semua panca inderanya. Dengan

kata lain, semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik saat belajar, maka proses tersebut akan lebih mudah diserap oleh peserta didik.

Media video merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio dan visual. Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada peserta didik. Media video dinilai menyenangkan serta tidak membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut menjadikan media video merupakan media yang efektif untuk digunakan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.3
Hasil Penelitian yang Relevan

Sumber	Judul	Hasil Penelitian
Yulianus Winarno (Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN) Volume 3, No. 1 Halaman 165-188) Tahun 2023	Penerapan Metode <i>Snowball Throwing</i> pada Mata Pelajaran Ekonomi dalam Upaya Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Hulu Sungai Kabupaten Ketapang Provinsi Kalimantan Barat.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan metode <i>Snowball Throwing</i> di kelas XI IPS 1 skor aktivitas belajar peserta didik pada masing-masing indikator secara keseluruhan meningkat 19,17%, dari rata-rata siklus I sebesar 60% menjadi 79,17% pada siklus II. Peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I sebanyak 11 siswa (74%) menjadi 16 siswa (84%) yang mencapai nilai KKM pada siklus II. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi dikelas XI IPS di SMA Negeri 1 Hulu Sungai Kabupaten Ketapang Provinsi Kalimantan Barat.
Nindya Ekatisa Agustina (Jurnal Pendidikan dan Ekonomi Volume 9, No.	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas belajar dilihat melalui persentase rata-rata skor aktivitas belajar yang meningkat sebesar 6,81% dari siklus I sebesar 72,36% menjadi 79,17% pada siklus II.

1, Halaman 55-62) Tahun 2021	Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2018/2019.	Hasil belajar peserta didik juga menunjukkan adanya peningkatan yang dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar dari siklus I sebesar 79,04 menjadi 82,30 pada siklus II, dan peningkatannya sebesar 3,26. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi dikelas XI IPS SMA Negeri 1 Prambanan Sleman.
Emalya Nirmala (Jurnal Educatio FKIP UNMA Volume 6, No. 1, Halaman 154-161) Tahun 2020	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dikelas XI IPS di SMA Negeri 1 Jalaksana.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> di kelas XI IPS 1 skor aktivitas belajar peserta didik pada masing-masing indikator secara keseluruhan meningkat 10%, dari rata-rata siklus I sebesar 71% menjadi 81% pada siklus II. Peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I sebanyak 22 peserta didik (71%) menjadi 25 peserta didik (81%) yang mencapai nilai KKM pada siklus II. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> pada mata pelajaran ekonomi dikelas XI IPS di SMA Negeri 1 Jalaksana.
Achmad Polotoy (AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Volume 08, No. 1 Halaman 349-362) Tahun 2022	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS 1 Melalui Penerapan Metode <i>Snowball Throwing</i> SMA Negeri 1 Paguat Tahun Pelajaran 2019/2020.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase rata-rata indikator aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, dari 60% pada siklus I menjadi 79,17% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar ekonomi peserta didik pada <i>posttest</i> siklus I, peserta didik yang mencapai KKM adalah 11 peserta didik (74%) menjadi sebanyak 16 peserta didik (84%) pada siklus II.

Tabel 2.4
Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Persamaan dari penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> yang diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi ditingkat SMA. Variabel Y yang diukur berupa hasil belajar. Selain itu, metode penelitiannya menggunakan metode quasi eksperimen.	Untuk perbedaan dari penelitian terdahulu adalah dari segi waktu, tempat, dan penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu dengan berbantuan media video. Untuk variable Y dalam penelitian ini hanya mengukur hasil belajar saja. Sedangkan penelitian terdahulu mengukur hasil belajar dan aktivitas belajar.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2016: 91) bahwa “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Dalam proses belajar mengajar sekarang ini, para pendidik diharapkan mampu membuat suasana belajar yang lebih berkesan bagi para peserta didik. Karena dengan demikian peserta didik akan aktif dalam pembelajaran. Melihat situasi saat ini kebanyakan para pendidik masih menekankan atau menggunakan model pembelajaran secara konvensional dimana peran peserta didik sangat sedikit, yang menimbulkan suasana yang pasif dalam kelas, karena hanya terjadi komunikasi satu arah.

Proses pembelajaran akan efektif jika terjadinya proses timbal balik antara guru dengan peserta didik, dimana peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran memotivasi peserta didik untuk aktif sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fauziah, Hadiansah, dan Paujiah (2023:2-3) proses pembelajaran akan tersampaikan apabila terjadi interaksi peserta didik dengan guru atau lingkungannya yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku yang bersifat pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dan berperan aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget

yang melandasi penelitian ini, Hendrowati (2015:4) menyatakan bahwa teori konstruktivisme Piaget menekankan bahwa dalam proses belajar penekanan terbesar adalah lebih kepada peserta didik. Sehingga pembelajaran berfokus pada peserta didik, dan peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri dengan mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya melalui interaksi dengan lingkungannya.

Pemahaman peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran akan memiliki hasil akhir yaitu hasil belajar. Namun masih terdapat keterbatasan di dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar peserta didik dimana model pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang bervariasi dan kurang interaktif sehingga tidak adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian yang kedua yaitu faktor internal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yakni pemahaman kognitif peserta didik, yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik diantaranya model pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing*. *Snowball Throwing* merupakan tipe pembelajaran yang kegiatan belajarnya menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari. Jadi fokusnya pada pembelajaran peserta didik bukan pada pengajaran pendidik. Selain penggunaan model pembelajaran yang inovatif, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga mempengaruhi proses belajar dikelas salah satunya menggunakan media pembelajaran video. Melalui media video dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif meliputi gambar dan suara sehingga akan membangkitkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media video sebagai perantara dalam penyampaian materi maka akan menunjang pembelajaran peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Teori belajar konstruktivisme Piaget melandasi model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dimana teori ini menempatkan peserta didik

sebagai konstruktor aktif dari pembelajaran dan membangun pengetahuannya sendiri.

Penggunaan model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan bantuan media video dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari uraian tersebut, maka secara ringkas kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka terdapat hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video sebelum dan sesudah perlakuan.
- H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif

tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video sebelum dan sesudah perlakuan.

2. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sebelum dan sesudah perlakuan.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sebelum dan sesudah perlakuan.

3. H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sesudah perlakuan.

H_a : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sesudah perlakuan.