

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat, ada penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna dan mengaitkan dengan realitas dan adanya perubahan secara pribadi. Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Festiawan, 2020). Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan (Nurrita, 2018:147). Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang dengan bertambahnya ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk perkembangan individu yang lebih baik.

Hasil belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Somayana, 2020:468). Lalu menurut Proits dalam Nurhasanah & Sobandi (2016:129) mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan peserta didik setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari. Selain itu, menurut Winkel dalam Sunanih (2023:175) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik atas hasil yang diberikan setelah

mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar merupakan salah satu pengaruh suatu kondisi ataupun keadaan dimana faktor yang mempengaruhi dapat memperburuk ataupun memperbaiki hasil belajar peserta didik untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Menurut Slameto (2020:54) berpendapat bahwa “faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal.” Faktor internal yaitu faktor yang terdapat atau yang muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang muncul dari luar diri peserta didik atau muncul karena lingkungan. Faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor Internal

a. Faktor Jasmani

Didalam faktor jasmani ini yaitu kesehatan yang dialami oleh diri peserta didik sehat dalam keadaan baik seluruh badannya bebas dari berbagai penyakit karena kesehatan peserta didik juga berpengaruh terhadap proses belajar yang nantinya mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

b. Faktor Psikologi

Faktor psikologi juga mampu menjadi salah satu yang dapat mempengaruhi hasil belajar. faktor psikologi intelegensi, perhatian, minat bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Keluarga

Faktor keluarga seringkali menjadi pengaruh peserta didik dalam mencapai hasil belajarnya karena bisa saja cara orang tua dalam mendidik anak yang salah menjadikan anak hilang fokus dan terkesan malas.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah metode mengajar, tidak semua peserta didik menyukai metode belajar yang

monoton seperti menggunakan metode ceramah terus menerus menjadikan peserta didik bosan dan tidak akan memperhatikan pelajaran lagi.

- c. Faktor masyarakat merupakan faktor lingkungan di luar sekolah bisa berupa teman sebaya atau teman bergaul, kehidupan bermasyarakat, faktor ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena jika memiliki lingkungan yang negatif kemungkinan besar akan membentuk diri yang negatif pula.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari uraian di atas adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor internal yang terdapat di dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang timbul atau muncul dari luar diri peserta didik bisa dari lingkungan sekolah, keluarga, teman bergaul dan lain-lainnya. Pengaruh yang positif akan menjadikan hasil yang positif juga. Sebaliknya pengaruh yang negatif akan menjadikan hasil yang negatif.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan salah satu acuan atau rujukan petunjuk serta arahan terhadap yang diarahkan dalam indikator yang ditulis oleh penulis. Menurut Darmadi (2017:253), Yang menjadi indikator utama dari hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut :

1. Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok, pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM)
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individu maupun kelompok.

Menurut Benjamin S, Bloom bahwa indikator hasil belajar diklasifikasikan tiga ranah, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif terdiri dari 6 aspek yaitu :

- a) Pengetahuan hapalan (*knowledge*) ialah tingkat kemampuan untuk mengenal dan mengetahui adanya respon fakta atau istilah istilah tanpa harus mengerti, menilai, dan menggunakannya.
- b) Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep situasi serta fakta yang diketahuinya, pemahaman diberikan menjadi tiga kategori:
 - 1) Pemahaman terjemahan

- 2) Pemahaman penafsiran
- 3) Pemahaman eksplorasi
- c) Aplikasi penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkrit yang dapat berupa ide atau petunjuk teknis.
- d) Analisis adalah kemampuan menguraikan suatu integritas atau situasi atau situasi tertentu dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
- e) Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian dari suatu bentuk menyeluruh.
- f) Evaluasi adalah membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan konsep, situasi.
- b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar ranah afektif terdiri dari :

- a) Menerima merupakan tingkah terendah tujuan ranah afektif Berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara aktif.
- b) Merespon merupakan kesempatan untuk menggampai stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
- c) Menilai merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dapat sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana untuk mengambil bagian atas yang terjadi.
- d) Mengorganisasikan merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
- e) Karakteristik merupakan nilai untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon dengan jalan pengidentifikasian karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.
- c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan:

- a) Gerakan tubuh merupakan gerakan yang mencolok.
- b) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan merupakan keterampilan yang berhubungan dengan gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata dan badan.
- c) Perangkat komunikasi non verbal merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.
- d) Kemampuan berbicara merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

2.1.2 Konsep Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran merupakan faktor penting dalam keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran. Guru hendaknya selektif dalam memilih model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan supaya pembelajaran yang tersampaikan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga lebih efektif dan efisien. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Mathematics 2016).

Menurut Nurhadi dalam Mahardika (2018:13) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling menghargai untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan perselisihan.

Menurut Rusman (2018:202) pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan pengertian berdasarkan beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama peserta didik dalam kelompok kecil dan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar, membangun karakter, dan keterampilan peserta didik.

2.1.2.2 Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Snowball secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. *Snowball throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *snowball throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh peserta didik kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab.

Menurut Mohib Asrori (2013), *snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan peserta didik. Peran guru di sini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalannya pembelajaran.

Menurut Komalasari dalam Melly (2018:23-24) *snowball throwing* merupakan sebuah tipe model pembelajaran kooperatif yang menggali potensi kepemimpinan peserta didik dalam kelompok maupun individu dan kemampuan untuk membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif dalam bentuk melempar bola salju.

2.1.2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Tipe *Snowball Throwing*

Dalam menjalankan proses pembelajaran dengan model pembelajaran tipe *snowball throwing* harus dipersiapkan sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran tipe *snowball throwing* sebagaimana dikemukakan oleh Suprijono dalam Hizbullah, 2011:10 sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman kelompoknya.
4. Kemudian, masing-masing peserta didik 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 peserta didik ke peserta didik yang lain selama kurang lebih 5 menit.
6. Setelah semua peserta didik mendapatkan satu lembar kerja, diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan atas materi pembelajaran yang diberikan.
8. Guru memberikan evaluasi sebagai bahan penilaian pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran.

2.1.2.4 Kekurangan Tipe *Snowball Throwing*

Berikut merupakan kekurangan dari tipe *snowball throwing*:

1. Memerlukan waktu yang lebih lama. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, peserta didik bekerja dalam kelompok kecil dari 3-5 peserta didik dan setiap kelompok harus memberikan laporan singkat yang sudah dipelajari.
2. Memerlukan fasilitas yang memadai. Model ini membutuhkan fasilitas yang memadai untuk memungkinkan peserta didik bekerja dalam kelompok kecil.

3. Memerlukan kerja sama yang baik antar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* memerlukan kerja sama yang baik dalam kelompok kecil.
4. Memerlukan pengawasan yang ketat dari guru. Model ini memerlukan pengawasan yang ketat dari guru untuk memastikan bahwa setiap kelompok bekerja dengan baik tidak ada peserta didik merasa diasingkan, dan semua peserta didik terlibat dalam pembelajaran.
5. Memerlukan strategi evaluasi yang tepat. Model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* memerlukan strategi evaluasi yang tepat untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi dipelajari.

2.1.2.5 Kelebihan Tipe *Snowball Throwing*

Berikut merupakan kelebihan dari *snowball throwing*:

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 secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari.
3. Dapat membangkitkan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru.
4. Melatih peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik.
5. Peserta didik akan lebih mampu menerima keragaman suku, sosial, bakat dan intelegensi.

2.1.3 Konsep *Crossword Puzzle*

2.1.3.1 Pengertian *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle atau sering kita sebut dengan teka-teki silang merupakan permainan yang mengharuskan kita untuk mengisi kolom kosong berbentuk kotak-kotak dengan rangkaian huruf. Rangkaian huruf yang diisikan harus saling terkait antara satu dan yang lainnya. Kolom yang terdapat dalam permainan teka-teki silang ini terdiri dari dua warna. Kolom dengan warna putih sebagai tempat untuk mengisi jawaban, dan kotak dengan warna hitam sebagai pembatas antara kotak

yang satu dengan kotak yang lain. Permainan ini bisa dibilang sangat menarik karena akan membuat orang yang memainkannya menjadi penasaran untuk menjawab pertanyaan yang ada dipertandingan ini. Oleh karena itulah peneliti mencoba untuk menggunakan media teka-teki silang ini sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik menjadi tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Jika peserta didik tertarik terhadap teka-teki silang ini maka peserta didik tersebut secara otomatis akan tertarik untuk belajar agar dapat menjawab pertanyaan yang ada pada teka-teki silang tersebut. (Pranata, Sudirtha, and ... 2013)

Menurut Muhafidin (2018;8) *crossword puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong diawali dengan pertanyaan mendatar dan menurun, media pembelajaran ini merupakan sebuah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi yang sudah disampaikan untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Menurut Khalilullah dalam Saraswati (2022;4) *crossword puzzle* adalah metode atau model pembelajaran di mana merupakan salah satu penerapan model pembelajaran aktif, menungkinkan peserta didik akan selalu aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran.

2.1.3.2 Langkah- Langkah *Crossword Puzzle*

Dalam mengaplikasikan media pembelajaran *crossword puzzle* tentunya mempunyai langkah-langkahnya dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menentukan kata kunci yang berkaitan dengan pembelajaran yang sudah disampaikan.
2. Susunlah teka-teki silang sederhana yang mencakup item-item yang didapatkan.
3. Bagikan teka-teki kepada peserta didik dalam berkelompok maupun individu.
4. Peserta didik memasukkan kata atau jawaban yang sesuai dengan kolom jawaban yang tersedia.
5. Setelah selesai semua terjawab, peserta didik mengemukakan jawabannya secara berkelompok di depan kelas.

2.1.3.3 Kekurangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Kekurangan media pembelajaran *crossword puzzle*, yaitu:

1. Peserta didik dapat meniru pekerjaan orang lain.
2. Tugas dapat dikerjakan oleh orang lain.
3. Bila pekerjaan tidak disertai dengan petunjuk yang jelas maka hasil pekerjaan kemungkinan akan menyimpang dari tujuan.

2.1.3.4 Kelebihan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut Ratika dan Abdullah dalam Rahayu 2018 kelebihan dari media pembelajaran *crossword puzzle* adalah:

1. Memotivasi peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar dan mengingat materi.
2. Merangsang proses berpikir kreatif dan kritis.
3. Mendorong peserta didik untuk aktif bernalar dan melatih keterampilan mata.
4. Meningkatkan perbendaharaan kosa kata dalam keterampilan menjawab *puzzle* dengan cara yang menyenangkan dibandingkan sekedar membaca dan menghafal.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan akan dijadikan sebagai suatu landasan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti, penelitian sebelumnya dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan diteliti. Penelitian tersebut diantaranya:

Tabel 2. 1
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul	Hasil
1	Intan Indah Tri Murti , Widya Trio Pangestu , Prima Rias Wana (2021)	Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III	Hasil penelitian menemukan bahwa (1) Penerapan media TTS mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas III SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021 dapat dijadikan sebagai solusi hasil belajar peserta didik yang kurang baik, perhatian peserta didik yang kurang ketika pembelajaran, serta menjadi alternatif media pembelajaran

			untuk menyajikan pelajaran IPS. Melalui media TTS pembelajaran IPS semakin menarik perhatian peserta didik, peserta didik lebih bersemangat dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat sehingga mampu mendorong peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik. (2) Penggunaan media TTS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS. Nilai yang dicapai peserta didik meningkat dari <i>pretest</i> ke <i>posttest</i> dengan memanfaatkan media pembelajaran TTS
2	Rusni Deden Purdiasih (2020)	Meta-analisis Pengaruh Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD	Berdasarkan analisis yang dilakukan bahwa nilai rata-rata besar pengaruh teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS secara keseluruhan sebesar 1,49 yang termasuk dalam kategori efek tinggi dan nilai rata-rata besar pengaruh teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS berdasarkan variabel terikatnya sebesar 2,25 yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Media pembelajaran teka-teki silang memberikan pengaruh yang efektif dilihat dari peningkatan hasil belajar IPS
3	Nurlev Avana (2017)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> dan diiringi Teka-teki Silang pada Pembelajaran Konsep Dasar Matematika STKIP Muhammadiyah Bungo	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, bahwasannya untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> dan teka-teki silang mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang hanya menggunakan model konvensional.
4.	Tati Heryati (2021)	<i>Snowball Throwing</i> Dengan Berbantu	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil

		Media Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Ekonomi	penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan <i>cooperative learning</i> tipe <i>Snowball Throwing</i> berbantu media teka-teki silang lebih tinggi dibanding dengan yang menggunakan metode ceramah.
5	Nurlev Avana (2018)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> dan Diiringi Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Statistik STKIP Muhammadiyah Bungo	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika mahasiswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Snowball Throwing</i> dan diiringi Teka-Teki Silang lebih baik dari mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional .

Tabel 2. 2
Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian yang Relevan

Persamaan		
No.	Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang Akan Dilaksanakan
1	Menggunakan media <i>crossword puzzle</i> , metode penelitian menggunakan eksperimen, materi pembelajaran yang diteliti IPS.	Menggunakan media <i>crossword puzzle</i> , metode penelitian menggunakan eksperimen, materi pembelajaran yang diteliti IPS.
2	Menggunakan media <i>crossword puzzle</i> , variabel yang diteliti hasil belajar, metode penelitian menggunakan eksperimen, materi pembelajaran yang diteliti IPS.	Menggunakan media <i>crossword puzzle</i> , variabel yang diteliti hasil belajar, metode penelitian menggunakan eksperimen, materi pembelajaran yang diteliti IPS.
3	Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> , dan berbantuan dengan media teka-teki silang.	Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> dengan bantuan dengan media <i>crossword puzzle</i> .
4	Menerapkan model pembelajaran <i>snowball throwing</i> dengan berbantuan media teka-teki silang pada mata pelajaran ekonomi.	Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> dengan bantuan media <i>crossword puzzle</i> pada mata pelajaran ekonomi.

5	Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> dengan media teka-teki silang	Menerapkan model kooperatif tipe <i>snowball throwing</i> dengan bantuan <i>crossword puzzle</i> .
Perbedaan		
No.	Penelitian Sebelumnya	Penelitian yang Akan Dilaksanakan
1	Variabel Y menggunakan hasil belajar kognitif, objek penelitian peserta didik kelas 3	Variabel Y menggunakan hasil belajar, objek penelitian peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi
2	Objek penelitian peserta didik SD/MI	Objek penelitian peserta didik kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya
3	Materi pembelajaran yang diteliti adalah konsep dasar matematika, objek penelitian merupakan mahasiswa STKIP Muhammadiyah Bungo	Materi pelajaran yang diteliti yaitu mengenai pengangguran, dan objek penelitian dilakukan di kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya
4	Populasi penelitian seluruh kelas XI IPS SMA Negeri 1 Taraju sebanyak 154 peserta didik.	Populasi penelitian kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya yang mengambil peminatan ekonomi sebanyak 108 peserta didik.
5	Materi pembelajaran yang diteliti yaitu statistika, objek penelitiannya yaitu mahasiswa STKIP Muhammadiyah Bungo.	Materi pelajaran yang diteliti yaitu mengenai pengangguran, dan objek penelitian dilakukan di kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dapat juga disebut dengan kerangka konseptual. Kerangka konseptual dimaksudkan untuk menggambarkan hubungan antar variabel yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah melalui analisis penelitian (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016: 21).

Sedangkan menurut Nurdin & Hartati (2019: 125), berpendapat bahwa: “Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian”.

Teori yang melandasi dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Dimana teori ini mengungkapkan bahwa peserta didik harus

berperan aktif dan memberikan ruang kepada peserta didik untuk membangkitkan kebebasan eksplorasi dalam suatu kerangka atau struktur dan peserta didik lebih didorong untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Konstruktivisme Piaget menekankan pada proses yang dilalui oleh peserta didik untuk mengetahui sesuatu dan tahapan yang dilalui untuk memperoleh pengetahuan tersebut (Trianto, 2007). Piaget meyakini bahwa kecenderungan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan adalah bawaan sejak lahir. Adapun konstruktivisme Lev Vygotsky menekankan pada pentingnya peran interaksi sosial peserta didik dengan lingkungannya bagi perkembangan belajarnya. Lev Vygotsky percaya bahwa belajar dimulai ketika seorang anak dalam perkembangan *zone proximal*, yaitu suatu tingkat yang dicapai oleh seorang anak ketika ia melakukan perilaku sosial. Zona ini juga dapat diartikan sebagai seorang anak yang tidak dapat melakukan sesuatu sendiri tetapi memerlukan bantuan orang dewasa atau kelompok (Baharuddin, 2008).

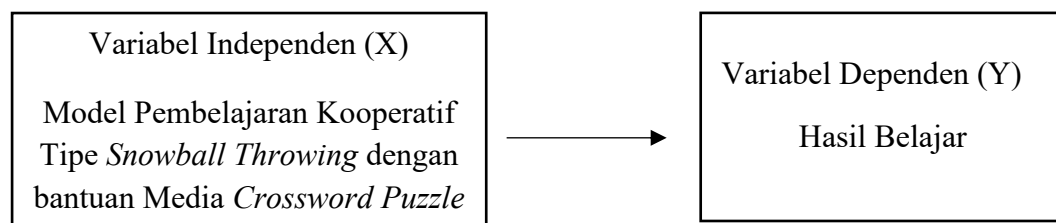
Menurut Shymansky dalam Suparlan (2019:83) mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya. Teori konstruktivisme dalam proses pembelajaran memandang bahwa peserta didik dikatakan telah belajar apabila mereka mampu membangun atau mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang dunia di sekitar mereka dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya serta mengaitkannya dengan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya. (Suryana, Aprina, and Harto 2022:2072).

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan di atas, diketahui bahwa pembelajaran yang terjadi di SMA Negeri 4 Tasikmalaya masih bersifat monoton karena model dan media pembelajaran yang digunakan guru di sekolah masih bersifat kolot atau menggunakan model pembelajaran secara ceramah yang membuat cenderung peserta didik lebih bosan dan tidak fokus ketika pembelajaran dilaksanakan. Dengan model pembelajaran secara konvensional atau ceramah,

peserta didik hanya memperhatikan seorang guru yang menjelaskan materi di depan kelas dan komunikasi hanya berjalan satu arah saja yaitu dari guru kepada peserta didik yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan tidak terlibat dalam pembelajaran. Maka dari itu pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran sangatlah penting untuk dilakukan seorang guru agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan efektif. Keberhasilan proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif mengikuti pembelajaran dengan melemparkan pertanyaan dan menjawab pertanyaan kelompok lain sehingga suasana kelas lebih hidup. Model pembelajaran tersebut sangat tepat digunakan untuk materi-materi yang sulit dipahami karena dalam model pembelajaran kooperatif peserta didik akan bekerjasama secara berkelompok untuk menyelesaikan persoalan mengenai sesuatu hal. Model tersebut juga membuat peserta didik lebih berpikir secara kritis dan memulai komunikasi dengan bertanya kepada teman sebayanya karena terdapat unsur “*game*” atau permainan didalamnya dimana penulis menambahkan bantuan media *crossword puzzle* yang mampu membantu peserta didik untuk lebih fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran juga memahami materi mengenai pelajaran yang sedang dibahas secara menyeluruh sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penulisan merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Yusuf (2014: 130) mengutarakan pendapatnya mengenai hipotesis bahwa “Hipotesis adalah suatu dugaan sementara, suatu tesis sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah. Hipotesis dapat juga dikatakan kesimpulan sementara, merupakan suatu konstruk (*construct*) yang masih perlu dibuktikan, suatu kesimpulan yang belum teruji kebenarannya”.

Sedangkan menurut Samsu (2017: 135) mengatakan bahwa: “Hipotesis merupakan estimasi jawaban yang mungkin dapat diperoleh atau tidak dari masalah penelitian yang dikemukakan”. Selain itu menurut Sugiyono dalam Samsu (2017: 135), mengemukakan pengertian hipotesis bahwa: “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta”.

Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan bantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan bantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan.