

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Neneng NurJanah*, Edi Fitriana Afriza, Rendra Gumilar
Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi, Indonesia
**Corresponding author email: nenengnj22@gmail.com*

Article History

Received: 21 June 2024
Revised: 29 July 2024
Published: 31 August 2024

ABSTRACT

This research was motivated by the problems that occurred at SMAN 1 Manonjaya, namely the low student learning outcomes. The method used is a quasi-experimental method with the Nonequivalent Control Group Design research design. The results of the research show that there is a difference in the increase in student learning outcomes seen from the average posttest score for the experimental class of 88.00 and the average score for the control class posttest, namely 72.73. These results prove that comparisons in the experimental class can improve student learning outcomes better than the learning process in the control class with material on international economic cooperation in class XI IPS at SMAN 1 Manonjaya.

Keywords: *Learning Outcomes, Video Media, Learning Model, Snowball Throwing.*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: NurJanah, N., Afriza, E. F., & Gumilar, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1041–1051. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3014>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Belajar merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, dengan melalui pembelajaran orang dapat menemukan hal-hal yang tidak diketahui sebelumnya. Menurut Makki & Aflahah (2019:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik.”

Guru dengan sadar merencanakan kegiatan belajar secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Harapan besar guru dalam pembelajaran adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan dikuasai oleh peserta didik secara optimal. Maka dari itu setelah melaksanakan proses pembelajaran tentunya akan menghasilkan sebuah output yang ingin dicapai yaitu hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes berupa sejumlah materi pelajaran tertentu. Dari hasil belajar tentunya akan memberikan suatu perubahan tingkah laku baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan sebelumnya, penulis menemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih rendah karena adanya beberapa kendala

selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu penyebabnya yaitu penerapan model pembelajaran yang kurang interaktif dimana guru masih menggunakan metode lama yaitu ceramah yang berpusat pada guru sehingga peserta didik hanya diam dan mendengarkan saja karena komunikasi hanya satu arah sehingga suasana kelas menjadi pasif dan monoton.

Berikut adalah data hasil ujian akhir semester pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya yang tertuang pada tabel 1.

Tabel 1. Data Rata-Rata Nilai UAS XI IPS

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	Peserta didik yang mencapai KKM
XI IPS 1	35	47,88	-
XI IPS 2	34	49,21	2 orang
XI IPS 3	31	43,42	-
XI IPS 4	32	50,32	1 orang
XI IPS 5	32	40,90	1 orang

Sumber : Data Transkrip Nilai UAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI

Berdasarkan Tabel 1. terlihat bahwasannya nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik masih berada jauh dibawah nilai KKM. Nilai yang didapat rata-rata 46,34 sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) harus mencapai di angka 76. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai KKM hanya ada 4 orang dari 164 orang total keseluruhan peserta didik.

Dengan demikian perlu adanya strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut guna memperbaiki proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan mengubah metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif yang mampu mendorong peserta didik untuk interaktif dalam pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Maka dari itu untuk terwujudnya pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendidik

harus memiliki keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik agar menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik supaya dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

Snowball Throwing merupakan tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dimana dibuatkan kelompok-kelompok kecil secara heterogen, setiap kelompok akan diberikan selembar kertas yang kemudian setiap anggota kelompok harus membuat sebuah pertanyaan yang ditulis pada kertas kemudian kertas tersebut digulung menyerupai bola yang nantinya akan dilempar kepada kelompok lain dan setiap anggota kelompok harus mempersiapkan diri karena akan mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat pada bola kertas. Kegiatan melempar bola pertanyaan ini akan membuat kelompok menjadi dinamis, karena kegiatan peserta didik tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara. Akan tetapi mereka juga melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada peserta didik lain. Selain itu, tipe *Snowball Throwing* juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena ada kegiatan lainnya untuk mencari keseruan, bermain, dan berdiskusi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran, karena peserta didik diberikan kebebasan dan kesempatan untuk menggali pengetahuannya. Adapun tujuan dari tipe *Snowball Throwing* menurut Faslia (2021:1836) yaitu untuk melatih peserta didik agar lebih cepat tanggap dalam

merespon dan menyampaikan pertanyaan atau informasi kepada temannya. Selain itu tujuan lain dari tipe *Snowball Throwing* bertujuan untuk 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.

Dengan digunakannya model pembelajaran yang tepat diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian metode eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan yaitu eksperimen semu (quasi eksperimen), yang pada dasarnya merupakan penelitian mendekati eksperimen. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimental bentuk *The Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, meskipun terdapat kelompok kontrol dalam desain ini, namun tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Adapun desain pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 2: Desain Penelitian

O1	X	O2
O3		O4

Sumber : Sugiyono (2016:116)

Keterangan:

- X = Perlakuan yang diberikan
- O1 = Hasil *pretest* kelas eksperimen
- O2 = Hasil *posttest* kelas eksperimen
- O3 = Hasil *pretest* kelas kontrol
- O4 = Hasil *posttest* kelas control

Variabel terikat adalah hasil belajar siswa (Y), dan variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* (X). Populasi dalam penelitian ini melibatkan 159 peserta didik dari kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4, dan XI IPS 5 dimana terjadi perubahan jumlah populasi awal yang tertera pada table 1 dari 164 menjadi 159 peserta didik dikarenakan ada peserta didik yang keluar karena pindah sekolah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sugiyono (2019: 85) mengungkapkan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penetapan sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata hasil belajar yang sama. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa pilihan ganda. Sebelum menggunakan alat tes berupa pilihan ganda, alat tersebut harus ditelaah

terlebih dahulu. Penelaahan dilakukan secara kuantitatif, yaitu dengan menggunakan hasil uji coba penggunaan tes sebagai dasar dari luar populasi yang digunakan.

Dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas serta analisis butir soal berupa daya pembeda dan tingkat kesukaran. Tujuan dari telaah ini dimaksudkan untuk memperbaiki tes sebelum digunakan sebagai alat penelitian. Pengolahan data tersebut, dilakukan penganalisisan data melalui penskoran, uji *N-Gain*, Uji Normalitas, dan Uji Homogenitas. Pengujian hipotesis melalui uji *paired sampel t-test* dan uji *independent sampel t-test*. Setelah itu melakukan uji *effect size* dengan menggunakan *eta square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil uji validitas

Kriteria soal dapat dikatakan valid atau tidaknya tergantung dari hasil output SPSS yang dilihat dari nilai keputusan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ maka item tersebut valid atau sebaliknya.

Tabel 3: Hasil Uji Validitas

Variabel	Jumlah Butir Soal Semula	Nomor Soal Tidak Valid	Jumlah Soal Tidak Valid	Jumlah Soal Valid
Hasil Belajar	30	7,9,11,16,25	5	25

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrument pada soal uji coba instrument menunjukkan bahwa tidak semua soal uji coba instrument termasuk kriteria valid.

2. Hasil uji reliabilitas

Uji reliabilitas mengacu pada tingkat keterpercayaan hasil pengukuran. Hanya jika suatu hasil pengukuran telah dilakukan

beberapa kali terhadap subjek yang sama dan relatif tetap, maka hasil pengukuran tersebut dapat dianggap reliabel. Dalam menghitung reliabilitas tiap butir soal menggunakan program *Software SPSS 23.0* dengan menggunakan pengujian *Croanboach's Alpha*.

Tabel 4: Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	<i>Tingkat Hubungan</i>
0,858	25	Baik

Berdasarkan hasil di atas bahwa nilai *Cronbach's Alpha* nya adalah 0,858 dari jumlah soal 25 butir yang valid maka nilai reliabilitas alat tes yang digunakan termasuk dalam klasifikasi baik.

3. Hasil analisis butir soal

Analisis soal merupakan kegiatan untuk mengkaji soal pada setiap item atau butirnya guna mengetahui kualitas dari setiap butir soal tersebut. Analisis butir soal terdiri dari tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Rumus tingkat kesukaran:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(P) Indeks kesukaran, (B) Banyaknya siswa yang menjawab soal benar, (JS) Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Tabel 5: Interpretasi Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

Tingkat Indeks Kesukaran	Interpretasi	No Butir Soal	Total Butir Soal
0,00 – 0,30	Sukar	-	-
0,31 - 0,70	Sedang	1,2,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	28 butir soal
0,71 – 1,00	Mudah	3,5	2 butir soal

Jumlah	30 butir soal
--------	---------------

Berdasarkan pada tabel 6 dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran butir soal dari keseluruhan 30 butir soal. Terdapat 28 butir soal kategori sedang, dan 2 butir soal kategori mudah. Sebagaimana pendapat dari Arikunto (2018:222) “Soal yang tepat adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sulit”. Maka dari itu hasil uji instrument diatas didominasi oleh butir soal dengan kategori sedang artinya soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.

Rumus daya pembeda:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

(JA) Banyaknya peserta kelompok atas, (JB) Banyaknya peserta kelompok bawah, (BA) Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar, (BB) Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar, (PA) Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (sebagai indeks kesukaran), (PB) Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 6: Interpretasi Hasil Perhitungan Indeks Daya Pembeda

Tingkat Daya Pembeda	Interpretasi	No. Butir Soal	Total Butir Soal
0,40 ke atas	Sangat Baik	1,2,5,10,12,13,14,15,17,21,22,23,24,26	14 Butir Soal
0,30-0,39	Baik	4,6,8,18,20,28,29	7 Butir Soal
0,20-0,29	Cukup	3,9,11,19,25,27,30	7 Butir Soal
Tingkat Daya Pembeda	Interpretasi	No. Butir Soal	Total Butir Soal

0,19 ke bawah	Cukup	7,16	2 Butir Soal
Jumlah			30 Butir Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki tingkat akademik tinggi dengan siswa yang memiliki tingkat akademik rendah.

4. Hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest*

Pengolahan data *pretest* dan *posttest* dilakukan setelah selesai melakukan penelitian atau memberikan perlakuan di dalam kelas. Maka hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7: Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Jml Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
Ekspe	29	57,31	88,00	0,713
Kontrol	33	42,91	72,73	0,504

5. Hasil uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi atau skor *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 5% atau 0.05. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan *Software SPSS 23*.

Tabel 8: Hasil uji normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,137	29	0,177
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,139	29	0,157
<i>Pretest</i> Kontrol	0,126	33	0,199
<i>Posttest</i> Kontrol	0,115	33	0,200

Berdasarkan pada tabel diatas nilai signifikan dari setiap *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada

kolom *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

6. Hasil uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05. Data dinyatakan sama atau homogen jika skor sig > 0.05.

Tabel 9: Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances Hasil Belajar Peserta Didik			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,814	1	60	0,371

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikan untuk nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,371. Hasil dari nilai signifikan tersebut maka data dikatakan homogen karena nilai signifikan data > 0.05.

7. Hasil uji hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis ditolak atau diterima. Terdapat tiga uji hipotesis yang akan dilakukan dengan taraf signifikan sebesar 5% atau 0.05. Pengujian hipotesis 1 dan 2 menggunakan uji *paired sample t-test* dan hipotesis 3 menggunakan uji *independent sampelp t-test*.

Tabel 10: Hasil uji *paired sample t-test*

		t	Df	Sig. (2-Tailed)
H1	<i>Pre-Post Snowball Throwing</i>	-12.891	28	0,000
H2	<i>Pre-Post Talking Stick</i>	-11.052	32	0,000

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui signifikansi kemampuan peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan

perlakuan yaitu antara *pretest* dan *posttest*, atau membandingkan rata-rata dua pengukuran terkait dari satu kelompok yang sama. Hipotesis diterima jika nilai *sig* (*2-tailed*) < 5% atau 0.05. Maka dapat disimpulkan H1 dan H2 diterima, karena nilai skor *sig*. (*2-tailed*) adalah 0,000 yaitu < 0,05. Kedua hipotesis tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 11: Hasil uji *independent sample t-test*

t-test for Equality of Means			
	t	df	Sig.(2-tailed)
H3	6.294	60	0.000

Uji *independent sample t-test* digunakan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick*. Hipotesis diterima jika nilai *Sig*.(*2-tailed*) < 5% atau 0,05 dan hipotesis ditolak jika *Sig*.(*2-tailed*) > 5% atau 0,05. Maka dapat disimpulkan H3 diterima, karena < 0,05.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dengan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa pilihan ganda. Instrumen dalam penelitian ini di uji cobakan terlebih dahulu di luar populasi penelitian yaitu pada salah satu kelas XII IPS SMAN 1 Manonjaya. Maka setelah melakukan uji coba instrumen, data yang diperoleh peneliti didistribusikan dan dianalisis dalam bentuk pengujian validitas, reliabilitas, penskoran dan analisis butir soal. Setelah melakukan penelitian, maka hasil *pretest* dan *posttest* diolah melalui penskoran dan uji *N-Gain*, lalu dianalisis dalam bentuk pengujian normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis

menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*. Menggunakan uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* dilakukan atas dasar pertimbangan bahwa variabel-variabel yang diteliti berdistribusi normal.

Berdasarkan uji validitas instrument penelitian berbentuk pilihan ganda, pada penelitian ini dapat diketahui bahwa dari 30 item soal terdapat soal yang valid sebanyak 25 butir soal dan soal yang tidak valid sebanyak 5 butir soal. Dari hasil uji validitas menggunakan rumus kolerasi *bivariate person*. Setiap item pernyataan divalidasikan sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan pengujian *Croanbach's Alpha* diperoleh nilai reliabilitas data yaitu 0,858 yang artinya nilai reliabilitas alat tes yang digunakan termasuk dalam klasifikasi baik.

Berdasarkan hasil analisis butir soal melalui tingkat kesukaran dan daya pembeda soal yang dilihat dari soal yang dijawab benar oleh peserta didik yang memiliki tingkat akademik tinggi dan akademik rendah. Interpretasi tingkat kesukaran yang mendominasi yaitu termasuk ke dalam kriteria soal sedang, maka analisis butir soal tingkat kesukaran dapat digunakan karena peserta didik tidak akan termotivasi untuk berusaha lebih keras menyelesaikan soal jika soal terlalu mudah. Sebaliknya, jika soal dianggap terlalu sulit, peserta didik akan patah semangat dan tidak mau mencoba soal tersebut lagi.

Berdasarkan uji normalitas, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan *Talking Stick* terhadap hasil belajar peserta didik

dapat diuji menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05. diperoleh data untuk kelas eksperimen nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,137 (*pretest*) dan 0,139 (*posttest*), dan kelas kontrol nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,126 (*pretest*) dan 0,115 (*posttest*), maka masing-masing nilai kedua kelas berdistribusi normal karena nilai data pada kedua kelas memiliki *Asymp.Sig.(2-tailed)* lebih besar dari taraf signifikan 5% atau 0,05. Setelah diketahui bahwa kedua variabel berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas karena uji homogenitas merupakan salah satu syarat sebelum melakukan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*.

Selanjutnya untuk membuktikan hipotesis pada penelitian ini, maka akan dilakukan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*. Syarat untuk melakukan pengujian ini valid dan reliabel serta normal dan homogen. Adapun kriteria pengambilan keputusan:

1. Hipotesis akan diterima jika skor *Sig.(2tailed)* < 5% atau 0,05
2. Hipotesis ditolak jika skor *Sig.(2-tailed)* > 5% atau 0,05

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada hipotesis 1 dan 2 menggunakan software SPSS 23 diperoleh nilai *Sig. (2tailed)* yaitu sebesar 0.000 yang artinya nilai *Sig.(2-tailed)* 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan atau dapat dikatakan perlakuan dari kedua kelas efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis 3 menggunakan uji *independent sample t-test* dikarenakan untuk mengetahui perbedaan diantara 2 kelompok yang berbeda. Maka didapatkan perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan model

pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* yaitu 0,000. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis 3 dapat diterima karena < 0,05 maka terdapat perbedaan antara kedua kelompok yang berbeda terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya menghitung *effect size* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran, seberapa besar pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada suatu proses pembelajaran. Berdasarkan pengolahan *effect size* nilai *Partial Eta Square* yang didapatkan sebesar 0,698 dimana berdasarkan standar Cohen $\eta^2 \leq 0,5$ diinterpretasikan dalam kategori sedang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dimana dapat dibuktikan dengan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 88,00 sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 72,73. Maka kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran membangun untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti kelengkapan sarana dan prasarana, penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan lingkungan keluarga peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Agustina, N. E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2018/2019 Nindya. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 9(1), 55–62.
- Al Hafidz, M., & Arifin, Z. (2019). The Effectivity of Snowball Throwing Learning Model Viewed from the Activeness and the Achievement of Students at Vocational High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1273(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1273/1/012011>
- Amin, Sumendap L., Y., S. (2022). No Title. In 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Pusat Penerbitan LPPM. https://books.google.co.id/books?id=rBtyEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Anggara, M., & Kasiono. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MIPA SMAN 1 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Educations*, 4(April), 45–52. <http://sjee.unbari.ac.id/index.php/ojssjee/article/view/72>
- Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi tiga*. Bumi Aksara.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Daniar, M. A., Soe'oad, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Faslia, F. (2021). Penggunaan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1834–1839. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1046>
- Fitriasari, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 17–25. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i1.6758>
- Hasan, S. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS Di SMA Negeri 4 Gorontalo. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(2), 483–503. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1293%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1293/937>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hayati, P. N., & Sari, R. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X – IIS SMA Negeri 17 Surabaya. *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap*

- Hasil Belajar Siswa Kelas X-IIS SMA Negeri 17 Surabaya, 5(3), 2–6.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Kurniasari, R., & Rezanah, V. (2022). Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 33–38. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.33-38>
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran - Google Books. In Duta Media Publishing.
- Mustain Thahir, Arlin Adam, Andi Alim, Suhenrik P, & Andi Asmawati. (2022). The effect of application of the snowball throwing learning model in improving information and communication technology learning outcomes in students. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 16(2), 109–120. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2022.16.2.1114>
- Nirmala, E. (2020). Penerapan Metode Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Ekonomi Emalya Nirmala SMA Negeri 1 Jalaksana Keywords : snowball throwing , activities , learning outcomes Pendahuluan Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan. 6(1), 154–161.
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Oktavia, M., & Prasasty, A. T. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan. November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.1732.81-88
- Polotoy, A. (2022). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS 1 Melalui Penerapan Metode Snowball Throwing SMA Negeri 1 Papat Tahun Pelajaran 2019/2020. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 349. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.349-362.2022>
- Priyatno. (2017). Panduan Praktis Olah Data menggunakan SPSS. Penerbit Andi.
- Purba, I. R. (2021). Talking Stick Learning Model Test on Biology Students Cognitive Learning Outcomes. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(1), 86–91. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v2i1.33>
- Restela, R., & Putri, H. (2023). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(2), 291. <https://doi.org/10.24114/js.v7i2.44494>
- Shoimin. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi (6th ed.). Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2018). Metodologi Penelitian. Rajawali Pers.
- Sudaryono. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Methods. Rajawali Press.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Suria Oktaviani, M. D., Suwatra, I. W., & Murda, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 89. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17662>.