

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang sistematis yang dirancang untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Ini adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia dan masyarakat yang berperan dalam pembentukan individu, mengembangkan potensi mereka, dan mempersiapkan mereka untuk berkontribusi pada masyarakat.

Undang-Undang sistem pendidikan Nasional Nomer 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha kebudayaan yang bertujuan untuk memberikan bimbingan dalam kehidupan pertumbuhan jiwa dan raga peserta didik agar sesuai dengan fitrah pribadinya dan pengaruh lingkungan mendapat kemajuan dalam hidup lahir batin.² Sebagai

¹ Ani Rosidah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS," *Jurnal Cakrawala Pendas* 3, no. 2 (24 Juli 2017): 30, <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/593>.

² Neni Yohana, "Konsepsi Pendidikan dalam Keluarga menurut Pemikiran Ki Hadjar Dewantara dan Hasan Langgulung" 2, no. 1 (2017).

manusia yang mempunyai akal dan pikiran, pendidikan menjadi aset yang sangat penting untuk menjalani kehidupan yang bermasyarakat. sebagaimana yang disebutkan oleh Allah dalam firmanNya surat At-Taubah ayat 122 yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Dapat dipahami bahwa betapa pentingnya untuk memperdalam ilmu pengetahuan supaya memberikan manfaat bagi manusia. Karena dengan pengetahuan manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa mudharat.³

Kemajuan suatu bangsa atau masyarakat dapat dilihat dari sistem pendidikan yang dilaksanakan perkembangan zaman akan memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas, yang artinya harus ada dimana peningkatan kualitas pendidikan, kualitas pendidikan dapat dilihat dari beberapa faktor yang menunjang. Salah satu tolak ukur peningkatan kualitas pendidikan yaitu kualitas pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar, dan lingkungan untuk mendapat pengetahuan dan keterampilan baru.⁴ Oleh sebab itu, aktivitas pembelajaran wajib terprogram dalam desain instruksional yang gampang dimengerti serta membuat siswa aktif dalam belajar.

³ Habieb Mauhibur, "Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Perspektif Al-Quran dan Hadis" 2 (Mei 2020): 73–92.

⁴ Diah Setiawati, Edi Syahputra, dan Wamington A. Rajagukguk, "Perbedaan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematik Siswa antara Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Dan Pembelajaran *Konvensional* pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Bireuen," *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2011): h 2, <https://doi.org/10.24114/paradikma.v6i1.1083>.

Kenyataannya masalah pembelajaran yang masih banyak diperbincangkan adalah guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik dalam pembelajaran.⁵ Tentu saja itu semua merupakan sebuah tantangan bagi para guru untuk mengambil sebuah tindakan untuk mengoreksi segala kelemahan yang ada, karena hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Badan Kualifikasi Malaysia (MQA) November 2007, hasil belajar adalah pernyataan yang menjelaskan apa yang harus diketahui, dipahami, dan dapat dilakukan siswa setelah menyelesaikan masa belajar.⁶ Hasil belajar matematika yang tinggi menunjukkan bahwa proses belajar matematika tersebut efektif. Namun, nyatanya hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Seperti penelitian yang dilakukan oleh danang pribadi (2013) dimana nilai rata-rata kelas hanya mencapai 66. sedangkan KKM yang ditetapkan yaitu 70. Dari 18 siswa, siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa atau 44,5%. Yang dimana hal ini disebabkan oleh ada kecenderungan guru dalam mengajarkan materi tersebut hanya dengan metode konvensional (*teacher centered*).

Hal tersebut, juga sejalan dengan hasil wawancara tidak terstruktur peneliti pada guru matematika di MTsN 4 Hulu Sungai Selatan tentang model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah tersebut bagaimana dijelaskan oleh beliau bahwa model pembelajaran yang biasa digunakan hanya model pembelajaran

⁵ - Hasnawati, "Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya dengan Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 3, no. 1 (2006): h 54, <https://doi.org/10.21831/jep.v3i1.635>.

⁶ Utari Oktaviani dkk., "Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong," *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (8 Agustus 2020): h 3, <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v1i1.892>.

konvensional yang artinya guru yang menjadi pusat sumber utama pengetahuan. Hal tersebut dibuktikan pada saat observasi peneliti yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung di sekolah tersebut, dimana proses pembelajaran memang hanya berpusat pada guru, mengaitkan siswa menjadi pasif, sehingga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran matematika. Dari informasi yang peneliti dapat dari guru matematika di MTsN 4 Hulu Sungai Selatan hasil rata-rata ulangan matematika kelas VII hanya berkisar dengan rentang 60-70. Hal tersebut masih di bawah Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) MTsN 4 Hulu Sungai Selatan yaitu 75. Selain itu juga salah satu materi yang memang lumayan sulit untuk di pahami oleh siswa yaitu aritmatika sosial dikarenakan materi tersebut banyak melibatkan soal cerita dalam penyajiannya.

Soal cerita adalah salah satu soal yang penyajiannya menggunakan soal cerita yang membahas kegiatan sehari-hari. Beberapa aspek dalalam menyelesaikan soal cerita matematika yaitu: 1) Aspek Bahasa; 2) Aspek prasyarat; dan 3) Aspek terapan. Kesulitan yang di alami oleh siswa dalam mengerjakan soal materi aritmatika sosial salah satunya karena siswa kurang teliti dalam memahami soal cerita yang ada di dalam soal, sehingga ketika menjawab soal siswa mendapatkan kesulitan. Kemudian faktor lain yang menyebabkan siswa kesulitan dalam mengerjakan soal aritmatika sosial karena siswa masih mengalami kesulitan dalam perhitungan, baik penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian.⁷

⁷ Siti Mariam Marlina dan Wahyu Setiawan "Analisis Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII" *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.05 No.3, november 2021 h 2375

Oleh karena itu, permasalahan tersebut perlu adanya suatu kondisi yang inovatif dalam lingkungan kelas untuk mendukung pembelajaran yang menarik, asyik, dan menyenangkan dan juga perlu adanya pembaharuan serta perbaikan dalam pembelajaran dimana guru sebagai fasilitator dan motivator dalam melakukan perubahan dan perbaikan proses pembelajaran matematika.⁸ Peneliti menawarkan solusi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif ialah sesuatu kegiatan pembelajaran kelompok dimana siswa bisa bekerja sama serta bisa meningkatkan pembelajarannya serta pembelajaran siswa- siswa lain. Sehingga, Model pembelajaran yang ingin diterapkan peneliti ialah model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing.

Snowball throwing merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswa diberikan peluang serta kebebasan membangun ataupun menghasilkan pengetahuan. Dalam artian model pembelajaran *snowball throwing* menekan siswa untuk berfikir serta bergerak aktif sepanjang proses pembelajaran.⁹ Sintak pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* menurut Agustina T.A.H dan Arlita. A (2017) dalam Kosasih (2013: 63) adalah sebagai berikut: 1). Guru menyampaikan materi yang akan disajikan dan KD yang ingin dicapai. 2). Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi. 3). Masing-masing ketua kelompok

⁸ Muhammad Syahrul Rizal, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SDM 020 Kuok," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (1 Mei 2018): h 107, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.37>.

⁹ Eli Zuliana Putri dan Ekohariadi Ekohariadi, "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing berbantuan Media Chamilo Terhadap Hasil Belajar Siswa," *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 6, no. 2 (2021): h 111.

kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya. 4). Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. 5). Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 5-10 menit. 6). Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian. 7). Evaluasi. 8). Penutup.¹⁰

Penerapan model pembelajaran *snowball throwing* ini sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran terutama pada materi aritmatika sosial. Aritmatika sosial bisa diartikan sebagai bagian dari matematika yang membahas mengenai perhitungan yang dipakai masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *snowball throwing* ini memungkinkan peserta didik untuk memainkan peran aktif dalam proses pembelajaran karena siswa merupakan materi yang memuat kegiatan siswa sehari-hari. Jadi, model pembelajaran *snowball throwing* dapat digunakan sebagai pendekatan yang efektif untuk mengajarkan materi aritmatika sosial dengan mempromosikan kolaborasi, pemahaman yang lebih mendalam, dan penerapan konsep dalam konteks sosial kehidupan sehari-hari. Penerapan metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu solusi untuk mencapai hasil belajar

¹⁰ Agustina Tyas Asri Hardini dan Arlita Akmal, "Penerapan Metode Snowball Throwing berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2017): h 236, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v3i1.37>.

peserta didik yang memuaskan. Proses pembelajaran kognitif ini telah digunakan dalam dunia pendidikan selama 30 tahun terakhir, tidak hanya dalam domain kognitif. Sistem yang diterapkan pada pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk aktif belajar baik secara individu maupun kelompok.

Selain itu, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membuat kelas lebih menyenangkan dalam pembelajaran matematika adalah dengan memadukan model pembelajaran *snowball throwing* ini dengan suatu media pembelajaran yang dinamakan monopoli aritmatika. Monopoli aritmatika (*monotika*) dapat dibuat dengan menggunakan gambar dan tulisan tetapi tetap menyajikan materi-materi yang diinginkan. Dengan bermain monopoli aritmatika siswa dapat berlatih mengerjakan soal dan bekerjasama dengan teman sekelompok untuk berlomba meraih kemenangan dalam permainan.¹¹

Sebagaimana firman Allah SWT. dalam Q.S. Al-Baqarah: 148 yang menjelaskan tentang perintah Allah SWT. untuk berlomba-lomba dalam hal kebaikan.

وَلِكُلِّ وَّجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۗ اَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ
بِكُمْ اللّٰهُ جَمِيعًا ۗ اِنَّ اللّٰهَ عَلٰى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيْرٌ

Ayat ini mencerminkan nilai-nilai kompetisi yang sehat, seperti semangat berlomba atau berkompetisi untuk kebaikan dan peningkatan diri. Oleh karena itu, kita merujuk pada prinsip ini saat pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan menggunakan media monopoli aritmatika.

¹¹ Indah Parsianti, Hastri Rosiyanti, dan Rahmita Nurul Muthmainnah, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) pada Pembelajaran matematika," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 2 (31 Desember 2020): h 134, <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>.

Dari paparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Monopoli Aritmatika (Monotika) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII MTs Negeri 4 Hulu Sungai Selatan*”.

C. Definisi Operasional

Judul penelitian ini adalah “*Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Monopoli Aritmatika (Monotika) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII MTs Negeri 4 Hulu Sungai Selatan*”. Untuk menghindari keasalahpahaman pada penelitian maka akan diuraikan istilah-istilah berikut ini:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (*KBBI*), arti kata pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹² Pengaruh memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar individu, dengan faktor-faktor seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, motivasi, serta dukungan sosial dan emosional berkontribusi langsung maupun tidak langsung. Lingkungan yang kondusif, guru yang menggunakan metode inovatif, serta motivasi yang kuat dapat meningkatkan fokus dan pemahaman siswa. Selain itu, dukungan sosial dari keluarga dan teman, serta akses terhadap teknologi dan media yang tepat, juga memperkaya pengalaman belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Jadi

¹² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1996).

pengaruh yang dimaksud pada penelitian ini yaitu bagaimana suatu model pembelajaran *snowball throwing* dengan bantuan media monopoli aritmatika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran Snowball Throwing merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mana di dalam proses pembelajarannya terdapat permainan melempar bola salju. Penerapan model pembelajaran *snowball throwing* dalam pembelajaran matematika melibatkan siswa untuk mampu berperan aktif dengan bimbingan guru tentunya, agar kemampuan siswa dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹³ Sintak pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* menurut Agustina T.A.H dan Arlita. A (2017) dalam Kosasih (2013: 63) adalah sebagai berikut: 1). Guru menyampaikan materi yang akan disajikan dan KD yang ingin dicapai. 2). Guru membentuk siswa berkelompok, lalu 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 siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. 5). Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama \pm 5-10 menit. 6). Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan

¹³ Ali Alamuddin dan Mumun Munawaroh, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi," *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 3, no. 2 (14 November 2014), <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i2.62>.

kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian. 7). Evaluasi. 8). Penutup.¹⁴ Model *snowball throwing* yang dimaksud pada penelitian adalah model *snowball throwing* yang ini di dukung oleh teori yang berkembang dari kerja *Piaget*, *Vygotsky* dan teori psikologi kognitif lain dimana siswa sendirilah yang harus memproses informasi yang diterimanya menstrukturkannya kembali dan mengintegrasikannya dan guru berperan sebagai pendukung dan pemberi kesempatan.

3. Media Monopoli Aritmatika (*Monotika*)

Monopoli Aritmatika adalah media pembelajaran matematika yang berupa papan permainan monopoli. Peraturan game dalam monopoli matematika ini hampir sama dengan monopoli pada biasanya, yakni siswa bisa memulai game lewat garis start serta mengelilingi papan monopoli untuk mengumpulkan kekayaan serta siswa wajib sanggup siap menanggapi persoalan yang sudah disajikan, guru juga harus kreatif dalam mengolah pertanyaan seputar materi aritmatika. Yang dimaksud media monopoli aritmatika pada penelitian ini yaitu media yang dapat digunakan siswa untuk lebih memantapkan pemahamannya terhadap materi aritmatika sosial sekaligus dapat bermain.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil ini mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif yang meningkat setelah kegiatan belajar mengajar.

¹⁴ Agustina Tyas Asri Hardini dan Arlita Akmal, "Penerapan Metode Snowball Throwing berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2017): h 236, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v3i1.37>.

Biasanya, hasil belajar kognitif lebih dominan dibandingkan dengan afektif dan psikomotor, karena hasil kognitif lebih mudah untuk diukur dan terlihat secara langsung. Sehingga pada penelitian kali ini hasil belajar yang akan digunakan yaitu ranah kognitif saja yang dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*.

5. Aritmatika Sosial

Matematika berkaitan dengan pendidikan dalam perkembangan teknologi dan pengetahuan. Matematika sangat penting untuk dikuasai dan dipahami oleh seluruh masyarakat terutama pada lingkungan sekolah.¹⁵ Kebutuhan Hidup pada zaman ini manusia membutuhkan barang dan jasa dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kegiatan jual beli yang dimana produsen memproduksi suatu barang untuk dijualnya dan konsumen membeli barang tersebut.

Pada dunia perdagangan, pedagang harus bisa menghitung barang dagangannya agar bisa mencari suatu keuntungan dan bisa menentukan harga jual yang bisa menimbulkan keuntungan bukan kerugian dan menentukan harga dengan harga wajar, maka hal ini perlunya mempelajari aritmatika sosial.¹⁶ Pada saat ini sesuai dengan perkembangan zaman muncullah istilah perdagangan yaitu harga penjualan, harga pembelian, untung, rugi, serta diskon atau bisa dikatakan rabat, bruto, netto, tara, ada pula pajak dan bunga tunggal.¹⁷ Istilah-istilah tersebut dinamakan aritmatika sosial. Aritmatika sosial merupakan struktur numerik yang

¹⁵ Fera Kusumawati dan Danang Setyadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Aritmatika Sosial," 2022, 104–14.

¹⁶ Nika Nuryanti Subaidah and, "Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Aritmetika Sosial Smp Muhammadiyah 02 Balongpanggang," 2022, 50–63.

¹⁷ Isma Syaftiani Syafruddin et al., "Pengembangan E-LKPD Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Matematis Pada Materi Aritmatika Sosial" Volume 06, No. 03 (November 2022).

sangat penting untuk dipelajari karena berkaitan dengan keberadaan. Aritmatika Sosial adalah materi matematika kelas 7 yang sangat penting untuk dipelajari di sekolah menengah pertama, karena hal itu mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari.¹⁸ Aritmatika sosial pada penelitian ini materi yang akan diajarkan kepada siswa meliputi penjualan, pembelian, bruto (berat kotor), netto (berat bersih), tara, untung, rugi, persentase untung, persentase rugi, pajak, dan bunga tunggal.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) pada pokok bahasan aritmatika sosial?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) pada pokok bahasan aritmatika sosial?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *konvensional* pada pokok bahasan aritmatika sosial.

¹⁸ Maulida, *Buku Matematika: Aritmatika Sosial Untuk SMP Kelas VII* (Bandar Lampung: Edupedia Publisher, 2023).

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) pada pokok bahasan aritmatika sosial.
3. Untuk Mengetahui pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial.

F. Signifikasi Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran terhadap pengaruh yang akan di dapatkan dari pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) terhadap hasil belajar pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII MTs Negeri 4 Hulu Sungai Selatan.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menjadi perbandingan penelitian berikutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi usaha dalam meningkatkan mutu pembelajaran matematika di masa yang akan datang.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memvariasi pembelajaran matematika agar tidak monoton dan tidak membuat siswa bosan.

- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rasa antusias siswa dalam belajar matematika.
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai bahan rujukan dalam pengembangan penelitian lebih lanjut.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul peneliti "*Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Monopoli Aritmatika (monotika) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pokok bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII MTs Negeri 4 Hulu Sungai Selatan*":

1. Penelitian terdahulu ada pada skripsi "Penerapan Strategi Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SDM 014 Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar" oleh Rosita Sari Tahun 2021. Dalam penelitian menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDM 014 pulau payung pada bangun ruang kubus dan balok. Adapun persamaan penelitian ini dengan yang diteliti oleh peneliti adalah menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*. Sedangkan, perbedaannya terletak pada materi yang diteliti, variabel terikat dan penelitian yang peneliti lakukan berbantuan *Media monopoli aritmatika (monotika)*.

2. Penelitian terdahulu ada pada skripsi “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA di SD 151 Seluma” oleh Meka Aristianda pada tahun 2019. Dalam penelitian menyatakan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai keberhasilan pada pembelajaran IPA. Adapun persamaan penelitian ini dengan yang diteliti oleh peneliti adalah menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Sedangkan, perbedaannya terletak pada materi yang diteliti dan penelitian yang peneliti lakukan berbantuan Media *monopoli aritmatika (monotika)*.
3. Penelitian terdahulu ada pada skripsi “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Turunan di Kelas XI SMA Negeri 1 Gandapura” oleh Rizky Sabanna pada tahun 2018. Dalam penelitian menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada materi turunan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun persamaan penelitian ini dengan yang diteliti oleh peneliti adalah menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Sedangkan, perbedaannya terletak pada materi yang diteliti dan penelitian yang peneliti lakukan berbantuan Media *monopoli aritmatika (monotika)*.

H. Sitematika Penulisan

Pada bagian awal terdiri dari: halaman sampul, halaman logo, halaman judul, pernyataan keaslian tulisan, bukti bebas plagiasi, persetujuan, pengesahan, abstrak, kata pengantar, transliterasi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

bab I yakni pendahuluan berisi latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan. Pada bab II berisi kajian dan kerangka berpikir. Bab III yakni metode penelitian mencakup jenis dan pendekatan, desain , polasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data. Bab IV ialah hasil penelitian dan pembahasan yang memuat hasil penelitian dan pembahasan. Serta bab V yakni penutup berisi simpulan dan saran. Pada bagian akhir skripsi terdiri dari: daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis.