

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Profil MTsN 4 Hulu Sungai Selatan

Ditinjau dari segi letaknya, Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Hulu Sungai Selatan cukup strategis dan baik, karena kompleks madrasah terletak di Jalan Teluk Masjid Desa Longawang Kecamatan Telaga Langsat karena tidak dekat dengan jalan raya, sehingga suasana belajarnya dapat tercipta dengan baik, tenang, lancar dan aman. Dari segi kondisi fisik sekolah sangat baik dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar.

##### a. Identitas sekolah

Tabel 4.1 Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: MTsN 4 Hulu Sungai Selatan
Nomor Telpon	: -
Nama Kepala Sekolah	: Zainab, S.Ag
Akreditasi	: B
NIS	: -
NSM	: 121163060010
NPSN	: 30315363
Status	: Negeri
Didirikan Tahun	: 1997
Akta Pendirian	: SK. No 107 Tahun 1997
Pejabat	: Menteri Agama
No. Rekening	: -
Alamat	: Desa Longawang

##### b. Keterangan Tanah Sekolah

Luas Tanah : 2.034 m<sup>2</sup>

Status Tanah : Hak Pakai/Milik Kementrian Agama

Sertifikat No. : No. 02  
 No. 03  
 Tahun : 2013  
 Luas Tanah : 929 m<sup>2</sup>  
 No Surat : 980/629/DPPPKAD  
 Seluruh Tanah : 2.963 m<sup>2</sup>  
 Luas Bangunan : 1.609 m<sup>2</sup>  
 Lapangan Bola : 308 m<sup>2</sup>  
 Luas Halaman : 291 m<sup>2</sup>  
 Tanah Kosong : 755 m<sup>2</sup>

**c. Keadaan Bangunan dan Fasilitas lainnya**

Tabel 4.2 Keadaan Bangunan dan Fasilitas

No	Ruang	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak	Rusak Berat
1.	Kendaraan Dinas Roda Empat		-	-	-
2.	Kendaraan Dinas Roda Dua		-	-	-
3.	Rumah Dinas	-	-	-	-
4.	Fasilitas Telpon	-			
5.	Fasilitas Internet	-			
6.	Fasilitas Listrik	1	B		
7.	Fasilitas PDAM	1	B		
8.	Pompa Air Tangan	-			
9.	Sumur Bor	-			
10.	Mesin Pompa Air	2	B		
11.	Sumur Biasa	1	B		
12.	Komputer PC	3		1 R	
13.	Laptop	3	B		
14.	LCD Proyektor	1	B		
15.	OHF/Proyektor	-			
16.	VCD	2		2 R	
17.	Televisi	3	2 B	1 R	
18.	Mesin Stensil Manual	-			
19.	Mesin Tik Listrik	-			
20.	Mesin Fotocopy	-			

No	Ruang	Kondisi			
		Jumlah	Baik	Rusak	Rusak Berat
22.	Mesin Listrik Diesel	1			RB
23.	Lapangan Sepak Bola	-			
24.	Lapangan Basket	1		R	
25.	Lapangan Volly Ball	-			
26.	Lapangan Badminton	-			
27.	Lapangan / Meja Tennis	1		R	
28.	Sarana Lompat Jauh	-			
29.	Sarana Lompat Tinggi	-			
30.	Ruang Kepala	1	B		
31.	Ruang Tata Usaha	1	1 B	1 R	
32.	Ruang Guru / Dewan	1	B		
33.	Ruang Belajar	9	5 B	4 R	
34.	Mushalla	1	B		
35.	Ruang BP	1	B		
36.	Ruang UKS	1	B		
37.	Ruang OSIM	1	B		
38.	Ruang Pramuka	1	B		
39.	Perpustakaan	1	B		
40.	Lab Komputer	1	B		
41.	Lab Bahasa	-			
42.	Lab Biologi	-			
43.	Lab Kimia	-			
44.	Lab Fisika	1	B		
45.	Ruang Aula	-			
46.	Ruang Keterampilan/Kursus	-			
47.	Kantin	-			
48.	Koperasi Sekolah	1	B		
49.	Asrama Sekolah	-			
50.	Tempat Parkir Guru	1	B		
51.	Tempat Parkir Siswa	4	B		
52.	WC Guru dan Karyawan	2	B		
53.	WC Siswa	8	B		
54.	Gudang	1	B		

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

### a. Kelas Eksperimen

Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di kelas Eksperimen Proses pembelajaran di dalam kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) yang terbagi menjadi beberapa tahapan yang dijelaskan berikut ini:

#### 1) Kegiatan awal

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru menyampaikan bab yang akan di pelajari pada pertemuan kali ini sereta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 4.1 kegiatan awal pembelajaran

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dibagi ke dalam fase. Pada fase I guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi misalnya seperti “apakah kalian pernah mendengar istilah aritmatika sosial?” dan “seperti apa aritmatika sosial itu dalam kehidupan sehari-hari?”, selanjutnya guru menjelaskan materi apa saja yang ada dalam subbab aritmatika sosial itu.

Fase 2 guru menjelaskan mengenai prosedur pelaksanaan *snowball throwing* Selanjutnya, memberikan arahan untuk melakukan pembentukan kelompok dari 1-4 dan setelah di bentuknya kelompok siswa dapat menentukan sendiri perwakilan kelompok untuk maju ke depan. kemudian guru menunjuk masing-masing perwakilan anggota kelompok untuk maju ke depan. disini guru mengarahkan atau menjelaskan kepada ketua kelompok mengenai materi yang akan dipelajari yaitu mengenai *aritmatika sosial* terkait keuntungan kerugian dan mereka akan menjelaskan kembali kepada teman sekelompoknya.



Gambar 4.2 Pembentukan kelompok & Pengarahan

Fase 3 Ketua kelompok kembali ke kelompok masing masing lalu menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru (menjelaskan ulang)

terhadap anggotanya masing masing (berdiskusi). Diberi waktu kurang lebih 60 menit .disini guru harus terus memantau siswa apakah penjelasan dari ketua kelas sudah benar dan teman-teman nya sudah paham terhadap materi yang disampaikan. Kemudian masing masing diberikan lembar kerja (kertas kosong) untuk membuat pertanyaan apa yang menyangkut dari materi tersebut dan disertai jawabannya, namun jawaban ditulis di kertas yang berbeda.



Gambar 4.3 Menjelaskan dan membuat soal terkait materi

Fase 4 Kemudian kertas pertanyaan di buat seperti bola lalu lemparkan dari satu siswa ke siswa yang lain. Setelah siswa telah mendapatkan bola pertanyaan.



Gambar 4.4 Pelemparan bola kertas

Fase 5 lalu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan kurang lebih 10 menit yang ditulis dalam kertas yang berbentuk bola tersebut. Kemudian perwakilan dari kelompok membacakan soal dan jawaban yang telah kelompok mereka jawab.



Gambar 4.5 membaca soal dan jawaban

Fase 6 Guru memberikan penjelasan ulang mengenai materi dan guru membenarkan jika ada pemahaman yang salah. Dan diberi kesimpulan bersama. Dari guru dan siswa.



Gambar 4.6 Evaluasi

### 3) Kegiatan Penutup

Guru menyampaikan pertemuan selanjutnya yaitu untuk bermain monopoli aritmatika serta memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar dirumah dan terakhir guru mengucapkan salam.

- *Pertemuan Selanjutnya*

#### 1) Kegiatan Awal

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. setelah itu guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini yaitu bermain monopoli aritmatika.

#### 2) Kegiatan Inti



Gambar 4.7 bermain monopoli

Sebelum permainan di mulai guru menyampaikan tata cara bermain monopoli matematika kepada siswa yang belum paham cara bermainnya. Masih dengan kelompok kemarin, guru menyampaikan bahwa masing-masing kelompok harus menunjuk salah satu anggotanya untuk bermain di putaran pertama, ketika putaran pertama berakhir, siswa harus menunjuk orang berikutnya untuk bermain di putaran kedua, dan seterusnya sampai semua anggota kelompok berpartisipasi dalam permainan monopoli aritmatika.

Permainan dimulai dari start



Gambar 4.8 permainan dimulai

a) Setiap perwakilan kelompok melempar dadu secara bergantian.

Kelompok 1 mendapatkan jumlah mata dadu 4

Kelompok 2 Mendapatkan jumlah mata dadu 5

Kelompok 3 mendapatkan jumlah mata dadu 11

Kelompok 4 mendapatkan jumlah mata dadu 8

Sesuai dengan kesepakatan kelompok yang mendapatkan jumlah mata dadu pertama akan main terlebih dahulu.



Gambar 4.9 mencari pemain yang pertama bermain

- b) Setiap pemain wajib mengelilingi satu kali putaran penuh, setelah satu kali putaran berlalu pemain wajib berganti giliran dengan teman kelompok lainnya.



Gambar 4.10 pergantian pemain

- c) setelah satu putaran dan melalui start pemain menerima uang dari bank sebesar \$ 20.000. dikarenakan kelompok 2 main terlebih dahulu maka kelompok 2 berhasil mendapatkan uang pertama. Maka setelah putaran pertama kelompok 3 sudah boleh untuk membeli atau menyewa petak yang tersedia lalu di susul oleh kelompok 1, 3 dan 4.



Gambar 4.11 menerima uang dari bank

- d) Jika pemain berhenti di kolom milik pemain lain, maka pemain tersebut membayar sewa tanah milik pemain tersebut.

- e) Bagi para pemain yang berhenti pada wilayah penjara, harus membayar denda sebesar \$ 50.000 ataupun tidak ikut bermain selama tiga kali putaran. Pada permainan kali ini kelompok 4 2 x berhenti pada petak penjara dan mereka memilih untuk membayar \$ 50.000.
- f) Jika pemain berhenti pada wilayah parkir bebas, maka ia boleh parkir dimana pun yang ia mau, apabila melalui start ia memperoleh uang dari bank sesuai kesepakatan awal.
- g) Jika pemain berhenti di kolom kesempatan dan dana umum, pemain wajib mengambil satu buah kartu yang telah tersedia.
- h) Di dalam kolom kesempatan dan dana umum terdapat pertanyaan sesuai materi yang telah diajarkan, apabila pemain dapat menjawab soal tersebut mereka berhak mendapatkan uang sebesar \$10.000. Salah satu dari kelompok 3 menjawab soal dari kartu kesempatan dan mendapatkan uang \$ 10.000



Gambar 4.12 siswa menjawab benar pada kartu kesempatan mendapatkan bonus dari bank

- i) Permainan akan selesai apabila semua rumah telah terjual semua dan pemain yang memiliki kekayaan terbanyak akan dinobatkan sebagai pemenang. Sehingga hasil akhir menunjukkan:

Kelompok 1 membeli rumah sebanyak 4 buah dan sewa sebanyak 1 rumah dan sisa uang yang mereka miliki sebesar 101.000

Kelompok 2 membeli rumah sebanyak 2 buah dan sewa sebanyak 2 rumah dan sisa uang yang mereka miliki sebesar 91.000

Kelompok 3 membeli rumah sebanyak 3 buah dan dan sisa uang yang mereka miliki sebesar 67.000

Kelompok 4 membeli rumah sebanyak 2 buah dan sisa uang yang mereka miliki sebesar 60.000

Sehingga jika di total kelompok 1 yang memiliki rumah terbanyak dan uang terbanyak, sehingga pada kelas kontrol kelompok 1 yang memenangkan permainan.



Gambar 4.13 kelompok 1 yang menang

### 3) Kegiatan Penutup

Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar dirumah, selanjutnya guru mengajak siswa menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah, dan terakhir guru mengucapkan salam.

#### b. Kelas Kontrol

Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di kelas kontrol Proses pembelajaran di dalam kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Konvensional*

berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) yang terbagi menjadi beberapa tahapan yang dijelaskan berikut ini:

### 1) Kegiatan Awal

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru menyampaikan bab yang akan di pelajari pada pertemuan kali ini sereta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

### 2) Kegiatan Inti



Gambar 4.14 penyampaian materi dan soal untuk siswa menjawab kedepan

- a) Guru menyiapkan materi dengan menggunakan ppt yang berkaitan dengan materi aritmatika sosial
- b) Menjelaskan materi terkait aritmatika sosial
- c) Setelah selesai menjelaskan, guru memberikan soal dan siswa di minta untuk maju ke depan menjawab soal tersebut.
- d) Guru menanyakan apakah siswa sudah paham mengenai materi yang dijelaskan.
- e) Jika siswa sudah dianggap paham, guru memberikan kesimpulan terkait materi.

### 3) Kegiatan Penutup

Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar dirumah dan menyampaikan pertemuan selanjutnya akan bermain monopoli aritmatika, selanjutnya guru mengajak siswa menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah, dan terakhir guru mengucapkan salam.



Gambar 4.15 penutup

#### - *Pertemuan Selanjutnya*

##### 1) Kegiatan Awal

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengarahkan siswa untuk berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. setelah itu guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini yaitu bermain monopoli aritmatika.

##### 2) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan tata cara bermain monopoli matematika kepada siswa yang belum paham cara bermainnya. Masih dengan kelompok yang sama, guru menyampaikan bahwa masing-masing kelompok harus menunjuk salah satu anggotanya untuk bermain di putaran pertama, ketika putaran pertama berakhir, siswa harus menunjuk orang berikutnya untuk bermain di putaran kedua, dan

seterusnya sampai semua anggota kelompok berpartisipasi dalam permainan monopoli aritmatika.

Permainan dimulai dari start

- a) Guru membagi siswa ke dalam 5-7 orang setiap kelompok.
- b) Setiap anggota kelompok melempar dadu secara bergantian. Jika seorang pemain memperoleh angka dadu tertinggi dari lawannya maka ia berhak memulai permainan duluan.

Pada kelas kontrol saat pelemparan dadu dimana

Kelompok 1 mendapatkan jumlah dadu sebanyak 3

Kelompok 2 mendapatkan jumlah dadu sebanyak 12

Kelompok 3 mendapatkan jumlah dadu sebanyak 6

Kelompok 4 mendapatkan jumlah dadu sebanyak 4

Maka pada permainan kali ini kelompok 2 yang bermain terlebih dahulu.

- c) Setiap pemain wajib mengelilingi satu kali putaran penuh, setelah satu kali putaran berlalu pemain wajib berganti giliran dengan teman kelompok lainnya.



Gambar 4.16 pergantian pemain

- d) apabila setelah satu putaran dan melalui start pemain menerima uang dari bank sebesar \$ 20.000 .Sehingga pada permainan kali ini kelompok 2 yang berhasil

mendapatkan uang pertama kali, lalu di susul dengan kelompok 3,4 dan 1. Sehingga kelompok 2 juga menjadi kelompok yang dapat membeli petak yang tersedia.

- e) Jika pemain berhenti di kolom milik pemain lain, maka pemain tersebut membayar sewa tanah milik pemain tersebut.
- f) Bagi para pemain yang berhenti pada wilayah penjara, harus membayar denda sebesar \$ 50.000. Namun pada permainan kali ini tidak ada kelompok yang berhenti pada petak penjara.
- g) Jika pemain berhenti pada wilayah parkir bebas, maka ia boleh parkir dimana pun yang ia mau, apabila melalui start ia memperoleh uang dari bank sesuai kesepakatan awal.
- h) Jika pemain berhenti di kolom kesempatan dan dana umum, pemain wajib mengambil satu buah kartu yang telah tersedia.
- i) Di dalam kolom kesempatan dan dana umum terdapat pertanyaan sesuai materi yang telah diajarkan, apabila pemain dapat menjawab soal tersebut mereka berhak mendapatkan uang sebesar 10.000



Gambar 4.17 siswa benar menjawab pada kartu kesempatan

j) Permainan akan selesai apabila semua rumah telah terjual semua dan pemain yang memiliki rumah terbanyak akan dinobatkan sebagai pemenang.

Sehingga hasil akhir menunjukkan

Kelompok 1 membeli rumah sebanyak 2 buah dan sewa sebanyak 1 rumah dan sisa uang yang mereka miliki sebesar 89.000

Kelompok 2 membeli rumah sebanyak 2 buah dan sewa sebanyak 2 rumah dan sisa uang yang mereka miliki sebesar 80.000

Kelompok 3 membeli rumah sebanyak 3 buah dan sewa sebanyak 3 sisa uang yang mereka miliki sebesar 112.000

Kelompok 4 membeli rumah sebanyak 1 buah dan sisa uang yang mereka miliki sebesar 100.000

Sehingga jika di total kelompok 3 yang memiliki rumah terbanyak dan uang terbanyak, sehingga pada kelas kontrol kelompok 3 yang memenangkan permainan.



Gambar 4.18 kelompok 3 menang

- 3) **Kegiatan Penutup** guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar dirumah, selanjutnya guru mengajak siswa menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah, dan terakhir guru mengucapkan salam.

### 3. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif adalah hasil yang diperoleh dari siswa yang ditunjukkan dengan nilai tes. Pada penelitian kali ini tes dilaksanakan dua kali yaitu pada awal proses pembelajaran) dan pada saat akhir proses pembelajaran setelah diterapkan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

#### a. Hasil *Pretest dan Posttest* Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol ini peneliti tidak menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* agar dapat mengetahui seberapa pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa. Agar kita dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*, jadi pada kelas kontrol ini peneliti menggunakan metode konvensional atau metode yang sering digunakan oleh guru di sekolah yang peneliti lakukan dengan berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*), sebagai perbandingan untuk melihat hasil belajar siswa pada kelas VII B di MTsN 4 Hulu Sungai Selatan tanpa menggunakan model *snowball throwing*, maka peneliti melakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada saat pembelajaran tersebut. Distribusi jumlah siswa yang berhadir selama tes terdapat pada tabel di bawah ini :

Distribusi jumlah siswa yang berhadir selama observasi terdapat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3 Deskripsi Jumlah Siswa Kelas Kontrol

Data	Kelas Kontrol
Tes Akhir	22 Siswa
Banyak Siswa	22 Siswa

Dari tabel 4.3 di atas bisa diketahui bahwa saat melaksanakan tes di kelas kontrol yakni di kelas VII B MTsN 4 Hulu Sungai Selatan diikuti oleh siswa berjumlah 22 orang atau 100% siswa yang mengikuti. Ringkasan tes hasil belajar matematika pada kelas kontrol tercantum pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Deskripsi Tes Awal Kelas Kontrol

Mean	SD	Varian	Skor Min	Skor Maks
37,68	8,89	77,08	28	60

Dapat dilihat dari tabel 4.4 bahwa hasil tes awal kelas kontrol memiliki rata-rata 37,27 dimana nilai minimumnya 25 dan nilai maksimumnya 60.

Tabel 4.5 Deskripsi Tes Akhir Hasil Tes Kelas Kontrol

Mean	SD	Varian	Skor Min	Skor Maks
78,86	10,7	114,3	61	96

Dapat dilihat dari tabel 4.5 bahwa hasil tes awal kelas kontrol memiliki rata-rata 78,86 dimana nilai minimumnya 61 dan nilai maksimumnya 96.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Tes Kelas Kontrol

Nilai	Kualifikasi	F	%
91-100	Sangat Baik	5	23%
81-90	Baik	7	32%
71-80	Cukup	6	27%
61-70	Kurang	4	23%
60-0	Sangat Kurang	0	0%

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut bisa dilihat bahwa hasil tes akhir siswa kelas kontrol terdapat 5 orang atau 23% pada kualifikasi sangat baik, 7 orang atau 32% pada kualifikasi baik, 6 orang atau 27% pada kualifikasi cukup dan 4 orang atau 23% kurang.

#### **b. Hasil Tes *Pretest dan Posttest* Kelas Eksperimen**

Agar kita dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII A di MTsN 4 Hulu Sungai Selatan, maka peneliti melakukan tes sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Distribusi jumlah siswa yang berhadir selama observasi terdapat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.7 Deskripsi Jumlah Siswa Kelas Eksperimen

Data	Kelas Eksperimen
Tes Akhir	22 Siswa
Banyak Siswa	22 Siswa

Dari tabel di atas bisa diketahui bahwa saat melaksanakan observasi di kelas eksperimen yakni di kelas VII A MTsN 4 Hulu Sungai Selatan diikuti oleh siswa berjumlah 22 orang atau 100% siswa yang mengikuti. Ringkasan tes hasil belajar matematika pada kelas eksperimen tercantum pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Deskripsi Tes Awal Siswa Kelas Eksperimen

Mean	SD	Varian	Skor Min	Skor Maks
38,63	7,62	58,14	29	60

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa hasil tes awal kelas eksperimen ketika belum diterapkan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) memiliki rata-rata hanya 38,63 dimana skor atau nilai minimumnya hanya 29 dan nilai maksimumnya 60.

Tabel 4.9 Deskripsi Tes Akhir Siswa Kelas Eksperimen

Mean	SD	Varian	Skor Min	Skor Maks
89,95	7,48	56,04	76	100

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa hasil tes akhir kelas eksperimen ketika diterapkan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) memiliki rata-rata 89,95 dimana skor atau nilai minimumnya 76 dan nilai maksimumnya 100.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Hasil Tes Kelas Eksperimen

Nilai	Kualifikasi	F	%
91-100	Sangat Baik	8	36%
81-90	Baik	10	45%
71-80	Cukup	4	18%
61-70	Kurang	0	0%
60-0	Sangat Kurang	0	0%

Berdasarkan tabel 4.10 tersebut bisa dilihat bahwa hasil tes akhir siswa kelas eksperimen terdapat 12 orang atau 55% pada kualifikasi sangat baik, 6 orang atau 27% pada kualifikasi baik, dan 4 orang atau 18% pada kualifikasi cukup.

Dari hasil tes akhir antara kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa dimana pada kelas eksperimen terdapat 8 orang atau 36%

memiliki kualifikasi sangat baik, 10 orang atau 45% dan 4 orang atau 18% cukup dan pada kelas kontrol terdapat 5 orang atau 23% memiliki kualifikasi sangat baik, 7 orang atau 32% baik, 6 orang atau 27% cukup dan 5 orang atau 23% kurang, Sehingga pada kelas eksperimen Jadi nilai kelas eksperimen > nilai kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang diterapkan model pembelajaran *snowball throwing* memiliki hasil belajar yang sangat baik dibandingkan kelas yang hanya menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*.

#### 4. Diagram Batang Hasil Belajar Siswa



**Gambar 4.19** Diagram batang hasil belajar siswa

Berdasarkan Gambar 4.19, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 38,63 sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 37,68. Dapat dilihat bahwa *pretest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol cenderung sama yakni dengan selisih 0,95. Sedangkan, untuk nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 89,95 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 78,86. Dapat dilihat

bahwa hasil belajar akhir kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan kelas kontrol dengan selisih 11,09 Oleh karena itu, ada perbedaan hasil belajar yang dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

### 5. Hasil Uji Validitas Ahli

Tabel 4.11 Perhitungan Validasi Soal

No	Aspek Penilaian	Skor		Jumlah Skor
		Validator 1	Validator 2	
1	Kejelasan indikator dan aspek untuk mengetahui aktivitas belajar siswa	3	3	6
2	Kalimat yang digunakan dan mudah dipahami	3	3	6
3	Bahasa yang digunakan baik dan benar	3	3	6
<b>Total Skor</b>				<b>18</b>
<b>Presentase</b>				<b>100%</b>
<b>Kategori</b>				<b>Sangat Layak</b>

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Presentase

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

$$NP = \frac{18}{18} \times 100 = 100$$

Dari hasil uji validasi soal dapat dilihat bahwa nilai presentasi dari soal *pretest* dan *posttest* memiliki presentase 100% maka dapat disimpulkan bahwa seluruh soal sudah dapat diujikan di kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 4.12 Perhitungan Hasil Validasi RPP

No	Aspek Penilaian RPP	Skor		Jumlah Skor
		Val 1	Val 2	
1	Format dan susunan RPP memenuhi sikap: a. Kegiatan Pendahuluan b. Kegiatan Inti c. Kegiatan Penutup	12	12	24
2	Isi RPP a. Kesesuaian dengan kompetensi b. Indikator mengacu pada kompetensi dasar c. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu d. Indikator mengandung kata kerja operasional e. Indikator dapat dan mudah diukur f. Penilaian pembelajaran tepat	23	24	47
3	RPP nilai mencerminkan a. Langkah-langkah model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> : 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Menyajikan informasi 3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar 4. Membimbing kelompok untuk bekerja dan belajar 5. Evaluasi b. Mengakomodir pemahaman konsep c. Mengakomodir hasil belajar siswa	28	28	56
<b>Total Skor</b>				<b>127</b>
<b>Presentase</b>				<b>99,21%</b>
<b>Kategori</b>				<b>Sangat Layak</b>

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Presentase

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimal

$$NP = \frac{127}{128} \times 100 = 99,21\%$$

Dari hasil uji validasi soal dapat dilihat bahwa nilai presentasi dari nilai rencana pelaksanaan pembelajaran memiliki presentase 99,21% maka dapat disimpulkan bahwa RPP sudah dapat digunakan di kelas kontrol dan eksperimen.

## 6. Uji Beda Hasil Belajar Kognitif

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data dari test yang dilakukan terhadap siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* karena sampel  $< 50$ , dengan kaidah persyaratan sebagai berikut:

- 1) Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal
- 2) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *SPSS 25*:

Tabel 4. 13 Uji Normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Keterangan	<i>Shapiro-Wilk</i>	
	Eksperimen	Kontrol
N	22	22
Taraf Sig	0,127	0,318
$\alpha$	0,05	0,05
Hasil	Sig > 0,05	Sig > 0,05
Keterangan	Normal	Normal

Berdasarkan tabel 4.13 Hasil dari uji normalitas di dapat nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar  $0,127 > 0,05$  dan kelas kontrol sebesar  $0,318 > 0,05$  dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji dua atau lebih kelompok apakah data yang diuji merupakan data yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang peneliti gunakan adalah *one way ANOVA* dengan kaidah persyaratan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig  $> 0,05$ , maka data yang diuji homogen.
- 2) Jika nilai sig  $< 0,05$  maka data yang diuji tidak homogen.

Berikut uji homogenitas dengan menggunakan *SPSS 25*.

Tabel 4.14 Tabel Uji Homogenitas

Kelas	Sig.	$\alpha$	Hasil	Ket
Eksperimen	0,077	0,05	Sig. $> 0,05$	Homogen
Kontrol				

Berdasarkan tabel 4.14 Hasil dari uji homogenitas menggunakan *one way ANNOVA* diperoleh nilai signifikansi pada Based on Mean sebesar  $0,077 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang peneliti dapat bersifat homogen.

### c. Uji *Normalized gain*

Tingkatan kreteria hasil belajar diperoleh dengan menghitung *gain* berdasarkan hasil belajar awal (*pretest*) dan hasil belajar akhir (*posttest*). Dari nilai *gain* yang diperoleh dapat dianalisis kategori peningkatan hasil belajar dengan *normalized gain*. Berikut hasil analisis tingkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *SPSS 25*.

Tabel 4.15 Uji *Normalized gain*

Kelas	<i>Ngain</i>	Kreteria
Eksperimen	0,84	Tinggi
Kontrol	0,67	Sedang

Berdasarkan analisis peningkatan hasil belajar, *normalized gain* untuk kelas eksperimen yaitu 0,84 dan untuk kelas kontrol yaitu 0,67. Dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

#### d. Uji Hipotesis

##### 1) Uji t

Uji t menggunakan *Independent sample t-test* adalah sebuah uji untuk menguji dua rata-rata dari dua kelompok yang independen. Uji t digunakan untuk mengetahui satu persatu atau secara parsial pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Tujuan dari uji ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) di kelas eksperimen dengan hasil belajar tanpa menggunakan model *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) di kelas kontrol. Uji t dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25* dengan kaidah persyaratan sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka hipotesis diterima (tolak  $H_0$ , terima  $H_a$ )  
artinya ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa
- b) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka hipotesis ditolak (terima  $H_0$ , tolak  $H_a$ )  
artinya ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa)

Tabel 4.16 Uji *Independent sample t-test*

Kelas	Sig. (2-tailed)	$\alpha$	Hasil	Ket
Eksperimen	0,000	0,05	0,000 < 0,05	Terdapat perbedaan yang signifikan
Kontrol				

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji *Independent sample t-test*, di dapat nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka tolak  $H_0$  terima  $H_a$  yang artinya hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan model *snowball throwing* dan hasil belajar kelas yang tidak menggunakan model *snowball throwing*. Dengan kata lain, terdapat pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika terhadap hasil belajar siswa di kelas VII MTsN 4 Hulu Sungai Selatan.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti akan membahas hasil penelitian sebagai berikut:

Setelah melaksanakan pembelajaran model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Media Monopoli Aritmatika (*monotika*) dan didapatkan hasil analisis data dari nilai *posttest* siswa yang sudah menerapkan model pembelajaran *snowball throwing* dan dengan menggunakan metode *konvensional*, dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *snowball throwing* berbantuan media monopoli artmatika (*monotika*) terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial. Dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen yakni sebesar 89,95 Sedangkan nilai, rata-rata nilai hasil belajar kelas

kontrol sebesar 78,86 Sehingga terdapat selisih dari nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 11,09. Ini memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada uji *Normalized gain* terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa maka dilakukan uji beda hasil belajar kognitif siswa dimana nilai *Ngain* kelas eksperimen yaitu sebesar 0,84 dengan kategori tinggi sedangkan kelas kontrol 0,67 dengan kategori sedang sehingga tingkat hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada uji hipotesis dengan menggunakan *independent sample t-test* pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa secara statistik terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil belajar kognitif siswa dengan hasil Sig. (2-tailed) 0,000 yang artinya  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima sehingga hasil dari uji t tersebut dapat disimpulkan terdapat adanya pengaruh hasil belajar kognitif pada model *snowball throwing* berbantuan media monopoli aritmatika (*monotika*) terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Meka Aristianda dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 151 Seluma dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 151 Seluma dan dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya dalam proses pembelajaran, siswa menjadi aktif dalam

kegiatan pembelajaran, menumbuhkan kebiasaan pada peserta didik untuk saling mendengarkan berbagai masukan dan kritik, mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

Kemudian sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosita Sari dengan judul Penerapan strategi pembelajaran *snowball throwing* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar dimana dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosita Sari dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDM 014 pulau payung pada bangun ruang kubus dan balok. Sehingga dengan menggunakan strategi pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.