

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Tidak seorang pun yang dapat membantah pendapat yang menyatakan bahwa pendidikan itu penting. Semuanya sependapat bahwa pendidikan menjadi alat yang amat penting untuk meningkatkan mutu kehidupan.¹ Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan dan menguasai fitrah yang dianugerahkan Allah SWT kepadanya. Islam menjelaskan dalam ajarannya pentingnya pendidikan sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ

سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Berdasarkan surat An-Nahl ayat 125 di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses kehidupan sehari-hari manusia khususnya dalam bidang pendidikan sering dijumpai permasalahan dimana terkadang permasalahan tersebut tidak dapat diselesaikan hanya dengan satu jawaban atau satu cara, tetapi memerlukan semacam pengetahuan untuk kemudian mengatur solusi yang dapat dicapai.

Penjelasan ayat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting dan karenanya perlu mendapat perhatian, perlakuan dan prioritas dari pemerintah,

¹Efrizal Nasution, "Problematika Pendidikan di Indonesia," *Jurnal Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon* 8, no 1 (2014), 5.

masyarakat dan penyelenggara pendidikan. Sejalan dengan itu, tujuan Pendidikan Nasional di Negara Indonesia adalah untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, beretos, dan ruhani.² Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi:

Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Sekolah sebagai pendidikan formal juga memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sekolah yang tampil dan berkembang secara efektif dan efisien sebagai lembaga pendidikan formal dari dan untuk masyarakat merupakan instrumen yang memiliki tugas melayani masyarakat dalam pendidikan warga negara. Sekolah ditugaskan berbagai mata pelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Penyelenggaraan kegiatan pendidikan pada satuan pendidikan berpedoman pada kurikulum nasional dan kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan lingkungan, dan karakteristik satuan pendidikan.

²Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 48.

³Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, Undang-Undang dan Peraturan pemerintah RI tentang Pendidikan, 2006, 8.

Salah satu upaya yang juga dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan mutu pendidikan dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar. Dalam persiapan proses belajar mengajar guru harus terlebih dahulu memahami materi yang akan disampaikan kepada siswa agar dapat maksimal mentransfer ilmunya kepada siswa, seorang guru saat mengajarkan materi pelajaran termasuk salah satunya matematika hendaknya mengarahkan siswanya menjadi manusia yang berpengetahuan, beradab, dan bermartabat yang berujung kepada ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan hendaklah materi pelajaran disampaikan dengan jelas sampai pada tahap siswa benar-benar paham, serta segala kegiatan kita tidak pernah terlepas dari perhitungan. Pengetahuan mengenai matematika memberikan bahasa, proses, dan teori yang memberikan ilmu suatu bentuk dan kekuasaan, yang akhirnya matematika menjadi suatu kekuatan utama pembentukan konsepsi dan tujuan matematika dalam kehidupannya.

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.⁴ Matematika mempunyai potensi yang besar untuk memberikan berbagai macam kemampuan, dan sikap yang diperlukan oleh manusia agar bisa hidup secara cerdas dalam lingkungannya, dan agar bisa mengelola berbagai hal yang ada di dunia ini dengan

⁴Hasratuddin, "Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter," *Jurnal Didaktik Matematika* 1, no. 2, (September 2014): 31.

sebaik-baiknya. Melihat pentingnya matematika dalam menghadapi kehidupan maka peningkatan mutu pendidikan matematika di semua jenis dan jenjang pendidikan harus merupakan prioritas utama untuk ditingkatkan.

Mata pelajaran matematika umumnya dianggap sulit bagi peserta didik dibandingkan mata pelajaran lainnya. Hal ini terlihat dari hasil observasi di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Fuqran Banjarmasin dengan materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika diperoleh informasi bahwa dari 190 siswa kelas VII rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh yaitu 63,5 dari nilai maksimal 100, ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Fuqran Banjarmasin berada dalam katagori kurang. Salah satu faktor penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa yaitu pelaksanaan model pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan tidak dipadukan dengan media sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran matematika. Dalam hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan memecahkan masalah yang kemudian berdampak pada kurangnya hasil belajar siswa sehingga berujung pada ketidaksukaan siswa pada pelajaran matematika. Selain itu siswa sering kesulitan apabila guru memberikan soal matematika secara individual, hal ini mengakibatkan kurang efektifnya pembelajaran. Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut diantaranya menerapkan model pembelajaran yang baru dan membuat media pembelajaran. Khusus dalam penelitian ini solusi yang diterapkan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* karena

penggunaan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* tersebut dapat memperjelas penyajian materi dan penggunaan model tersebut melibatkan dan mengikutsertakan siswa dalam bermain bola pertanyaan dalam pembelajaran yang menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola, kemudian dilemparkan secara bergiliran antarkelompok.⁵ Kegiatan melemparkan bola pertanyaan dari kertas kepada kelompok lain, akan membuat setiap kelompok bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Selain memilih model pembelajaran, penerapan media pembelajaran juga merupakan salah satu hal yang penting agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Media yang dipakai salah satunya adalah media animasi yang bersifat interaktif. Media animasi interaktif yang digunakan adalah media animasi berbasis *Powtoon*.

Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.⁶ Media ini digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diberikan kepada siswa. Dengan model yang berbantuan media ini siswa dapat bertanya meskipun tidak kepada guru secara langsung, mengemukakan pendapat,

⁵Kurnia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), 73.

⁶D Ernalida, Abdul Gafur Ansori, dan Resky Utami Nurul Hikmah, "Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif," *Jurnal Logat* 5, no. 2 (November 2018): 134.

memiliki jiwa kepemimpinan serta membuat siswa tetap melakukan kegiatan belajar dengan baik dan juga diharapkan siswa merasa senang dan antusias selama proses pembelajaran sehingga dapat menyelesaikan masalah pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

Materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel adalah kalimat matematika yang memuat satu variabel yang digunakan untuk mewakili nilai yang belum diketahui. Materi yang akan diajarkan penelitian ini hanya menyangkut tentang materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel, karena banyak peserta didik di kelas VII Mts Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin yang menanyakan kepada penulis tentang sulitnya pelajaran matematika khususnya materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

Penelitian dengan pendekatan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hajerah tahun 2022 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring di MIN 13 Banjar” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh efektivitas penggunaan media video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran daring di MIN 13 Banjar. Relevan juga dengan penelitian Karlina dan Fitrah Amelia tahun 2019 yang berjudul “*Effectiveness of the Cooperative Learning Model Snowball Throwing Type on Student’s Mathematics Learning Outcomes*” dengan hasil penelitian menunjukan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* efektif terhadap hasil pembelajaran matematika siswa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “**Efektivitas Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Powtoon pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin”.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan judul, maka diperlukan definisi operasional sebagai uraian permasalahan yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut :

1. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai.⁷ Sedangkan menurut Mardiasmo, Efektivitas merupakan suatu ukuran keberhasilan atau tidaknya suatu pencapaian sebuah tujuan suatu kelompok mencapai tujuannya.⁸ Selanjutnya Uno dan Nurdin menyatakan bahwa pembelajaran efektif adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru dengan maksud untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran efektif ini menghendaki agar siswa yang belajar dimana dia telah membawa sejumlah potensi lalu dikembangkan melalui kompetensi yang telah ditetapkan, dan dalam waktu tertentu kompetensi belajar dapat dicapai dengan baik atau tuntas.⁹ Petunjuk keberhasilan belajar dapat dilihat dari penguasaan materi

⁷Lysa Angrayni dan Yusliati, *Efektivitas Rehabilitasi Pecandu Narkotika Serta Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kejahatan Di Indonesia* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), 13.

⁸Mardiasmo, *Akutansi Sektor Publik* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2016), 134.

⁹Hamzah B. Uno dan Mohamad Nurdin, *Belajar dengan pendekatan PAILKEM : pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menarik* (Jakarta: Sinar Grafika, 2017), 14.

pelajaran yang diberikan.¹⁰ Seberapa persen siswa dapat menguasai materi dapat dilihat dari skor jawaban benar dari siswa.¹¹ Untuk mengukur efektivitas dapat dilihat dari perolehan rata-rata persen hasil belajar siswa.¹² Kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada ketuntasan belajar suatu kelas, pembelajaran suatu kelas dapat dikatakan tuntas apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah memperoleh nilai 70 pada hasil tes akhir.¹³ Sementara itu KKM di sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan adalah 75.

Jadi, efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keefektifan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin memenuhi kriteria pembelajaran yang efektif dilihat dari rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar di kelas kontrol, tingkat keberhasilan siswa kelas eksperimen lebih banyak yang memperoleh nilai di atas KKM sekolah $\geq 75\%$ dari jumlah siswa di kelas dibandingkan dengan kelas kontrol dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan hasil belajar siswa di kelas kontrol.

¹⁰Uno dan Nurdin, 189.

¹¹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 271.

¹²Nyoman Dantes, *Motode Penelitian* (Yogyakarta: Andi Offset, 2012), 190.

¹³Uno dan Nurdin, *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menarik*, 13.

2. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model Pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola, kemudian dilemparkan secara bergiliran antarkelompok.¹⁴ Hal ini dilakukan agar interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak ada yang tertekan dan merasakan suasana yang menyenangkan, serta merasakan nyaman saat mengikuti pelajaran.

3. Media Animasi

Animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktifitas pergerakan.¹⁵ Menurut Johari, “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi”.¹⁶ Animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa dan menghasilkan gerakan sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media berbasis animasi dalam penelitian ini yaitu penggabungan antar text, suara, gambar serta video hingga menjadi suatu media interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

¹⁴Lestari dan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, 73.

¹⁵Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 18.

¹⁶Andriana Johari, Syamsuri Hasan, dan Maman Rakhman, “Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum an Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 1 (2014): 8.

4. *Powtoon*

Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.¹⁷ Tampilan *Powtoon* mirip dengan *PowerPoint*, dan layar pengembangan yang familiar bagi pengguna. *Powtoon* yang memiliki berbagai fitur–fitur pilihan yang lengkap ini dapat memudahkan guru merencanakan materi video yang akan diproduksi.

5. Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel

Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel merupakan salah satu materi pada mata pelajaran matematika yang diajarkan di kelas VII semester satu. Materi ini mempelajari tentang operasi hitung dalam bentuk persamaan atau pertidaksamaan linear satu variabel.

6. MTs Muhammadiyah 3 Al – Furqan Banjarmasin

MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin merupakan Pondok Pesantren Al-Furqan Muhammadiyah Cabang Banjarmasin 3 mengadopsi kurikulum yang sama dengan Muallimin Yogyakarta, yakni pesantren yang didirikan oleh KH Ahmad Dahlan pada tahun 1918 sebagai sekolah kader Muhammadiyah yang terus berkembang hingga sekarang. Selain kurikulum pondok, juga ditambah dengan kurikulum dari pemerintah. MTs

¹⁷D Eralida, Abdul Gafur Ansori, dan Resky Utami Nurul Hikmah, “Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif,” *Jurnal Logat* 5, no. 2 (November 2018): 134.

Muhammadiyah 3 Al – Furqan berlokasi di Jalan Cemara Ujung No. 37 Rt. 15 Kelurahan Sungai Miai Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin Propinsi Kalimantan Selatan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang menerapkan model pembelajaran konvensional pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* dengan yang menerapkan model pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif

berbasis *Powtoon* pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang menerapkan model pembelajaran konvensional pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media interaktif berbasis *Powtoon* dengan yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

E. Signifikasi Penelitian

Adapun signifikansi atau manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan dan dapat menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat memberikan pengarahan pada siswa untuk belajar menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* agar dapat meningkatkan prestasi anak

didiknya. Sebagai bahan informasi dan masukan bagi guru untuk pertimbangan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai untuk mengajarkan mata pelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar. melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* ini, diharapkan mampu merubah pola pikirnya dan menganggap bahwa belajar matematika itu menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi yang baik bagi sekolah dalam rangka meningkatkan pembelajaran. Jadi, sebagai masukan dalam usaha mengembangkan prestasi belajar siswa disekolah.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengangkat topik peneliti yang relevan dengan penelitian ini. Jadi, sebagai tambahan wawasan yang belum diketahui untuk memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.

F. Penelitian Terdahulu

1. Hajerah tahun 2022 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring di MIN 13 Banjar” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman hasil belajar kelas eksperimen dengan rata-rata 85,50 Berdasarkan teknik analisis statistik

yaitu uji *wilcoxon* di dapat nilai sig. $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan pada data di atas hasil belajar peserta didik tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh efektivitas penggunaan media video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran daring di MIN 13 Banjar.

Pada penelitian terdahulu ini variabelnya berbeda dengan penelitian ini yang mana variabelnya tidak menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* namun sama-sama menerapkan media berbasis *Powtoon*.

2. Miftah Farhanna tahun 2019 yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantu Media *Pop Up Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sel Kelas XI MAN 1 Grobogan” dengan hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 78,33 dan kelas kontrol 61,76. Hasil uji t data nilai *posttest* diperoleh diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1,6698$ dan $t_{\text{hitung}} = 7,33$ karena $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak dan diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantu media *Pop Up Book* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi sel.

Pada penelitian terdahulu ini variabelnya berbeda dengan penelitian ini yang mana variabelnya tidak menerapkan media berbasis *Powtoon* tetapi menerapkan media *Pop Up Book* namun sama-sama menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

3. Karlina dan Fitrah Amelia tahun 2019 yang berjudul “*Effectiveness of the Cooperative Learning Model Snowball Throwing Type on Student's Mathematics Learning Outcomes*” dengan pengujian hipotesis

menggunakan uji t dua sampel berkorelasi diperoleh nilai sig. (0,00) < α (0,05). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* efektif terhadap hasil pembelajaran matematika siswa.

Pada penelitian terdahulu ini variabelnya berbeda dengan penelitian ini yang mana variabelnya tidak menerapkan media berbasis *Powtoon* namun sama-sama menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

4. Fajar Herpadiar tahun 2018 yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar peserta Didik pada Materi Fluida Statis di SMAN 1 Beutong” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,84 > 1,68$ dengan demikian H_a diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada penelitian terdahulu ini variabelnya berbeda dengan penelitian ini yang mana variabelnya tidak menerapkan media berbasis *Powtoon* namun sama-sama menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

5. Nori Mauludhy Istiqomah tahun 2021 yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Powtoon* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat dalam Keadaan Darurat (Studi Eksperimen di Kelas VII MTa Al-Mubarak Kota Serang)” dengan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T Test* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka

dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Fiqih materi shalat dalam keadaan darurat di kelas VII MTs Al-Mubarak Kota Serang.

Pada penelitian terdahulu ini variabelnya berbeda dengan penelitian ini yang mana variabelnya tidak model pembelajaran *Snowball Throwing* namun sama-sama menerapkan media berbasis *Powtoon*.

G. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran konvensional pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran konvensional pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

H. Asumsi Penelitian

Peneliti mengasumsikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel efektif diterapkan di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin kualitas proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar siswa.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yang masing-masing bab terdiri dari subbab, yakni sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, asumsi dasar dan hipotesis penelitian, sistematika penulisan.

Bab II adalah kajian teori dan kerangka pikir yaitu meliputi model pembelajaran, media pembelajaran, persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel, kerangka pikir.

Bab III adalah metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik validitas data.

BAB IV adalah laporan hasil penelitian, berisi tentang gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V adalah Penutup, merupakan simpulan dan saran.