

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang mampu meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan dapat memberikan wawasan beserta pengetahuan manusia akan mempunyai fikiran yang luas. Bidang pendidikan peran seorang guru yaitu sebagai tenaga pendidik yang membimbing siswa agar mampu memahami ilmu pengetahuan dan bisa mengganti keadaan siswa dari yang tidak faham menjadi faham dan juga yang menjadi faktor penentu utama dalam pendidikan.² Kemampuan penting yang harus dikembangkan adalah kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif didalamnya, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal materi pelajaran tetapi juga mengasah daya nalar dan kemampuan berpikir kritis.³

Tujuan pendidikan adalah peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif. Hasil belajar mencakup kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif merujuk pada transformasi perilaku yang melibatkan proses kognisi, seperti menerima

² Nur Eviani and Nur Isroatul Khusna, "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VII MTS PSM Tanen Rejotangan," *Pembelajaran dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2023): 240–252, <https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i3.75>.

³ Amelia Putri Wulandari et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 2848–2856.

stimulus, menyimpan informasi di otak, dan memanggil kembali informasi tersebut untuk menyelesaikan masalah.⁴ Anderson dan Krathwohl mengklasifikasikan hasil belajar kognitif ke dalam enam indikator: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Indikator-indikator ini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa untuk memastikan keberhasilan pembelajaran.

Peran guru sangatlah berpengaruh dalam pendidikan terutama pada proses pembelajaran. Guru harus mempunyai inovasi untuk membawa dan mengarahkan situasi pembelajaran, supaya pembelajaran lebih menyenangkan, terlebih pada saat mata pelajaran yang siswa cepat bosan.⁵ Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran tetapi juga memiliki kemampuan untuk mendidik dan melahirkan peserta didik yang berkualitas. Pembelajaran sejarah didalamnya guru memiliki peran penting karena sejarah merupakan pelajaran yang mengabadikan pengalaman masyarakat di masa lalu sebagai bahan pertimbangan untuk memecahkan permasalahan di masa kini. Sejarah mengajarkan nilai-nilai yang dapat diambil dari masa lalu.⁶

Permasalahan yang sering terjadi pada dunia pendidikan yang ada di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran yang dilakukan di

⁴ Anisyatunnisa Anisyatunnisa, Anas Salahudin, and Alvin Yanuar Rahman, "Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi Firing Line," *Attadib: Journal of Elementary Education* 4, no. 2 (2020): 43.

⁵ Nadya Rifa and Nur Isroatul Khusna, "Implementasi Penggunaan Metode Sosiodrama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Di MTs Aswaja Tunggangri," no. 2 (2024).

⁶ Herimanto, "Penerapan Model Pembelajaran Tipe" 16, no. 2 (2016): 1–11.

dalam kelas, dalam hal ini proses pembelajaran yang ada hanya teori yang dilakukan di lingkungan kelas.⁷ Kendala utama adalah minimnya penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa mengolah dan menerima informasi, yang pada akhirnya memengaruhi proses belajar. Metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah, cenderung membuat siswa pasif dan hanya menghafal materi tanpa memahami konteks sejarah. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan kognitif dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari sejarah, terutama peristiwa-peristiwa penting seperti penjajahan Belanda. Berdasarkan observasi, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak merespons saat diberi pertanyaan, dan bahkan lebih sibuk mengobrol atau bermain ponsel selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih inovatif dan melibatkan siswa secara aktif.⁸

Upaya dalam mewujudkan kualitas pembelajaran yang baik, maka dibutuhkan adanya peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.⁹ Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran

⁷ Sella Arifenika Putri and Nur Isroatul Khusna, "Pengaruh Pengembangan Multimedia Berbasis Website Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di MAN Kota Pasuruan," *Jurnal Sosial Dan Humaniora* 1, no. 3 (2024): 11–16.

⁸ Kamalis, "Penerapan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Application Of The Snowball Throwing Model Assisted By Learning Video Media To Improve The Quality Of IPS Learning," *Neraca Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 2 (2021): 50–59, <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/>.

⁹ Rizqi Anggun Kharisma and Nur Isroatul Khusna, "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Menggunakan Media Fun Mind Mapping Terhadap

yang menuntut dan menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan mengorganisasikan pengetahuan sehingga melatih siswa belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir. Model pembelajaran *kooperatif* tipe *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang diterapkan.¹⁰ Model pembelajaran *kooperatif* tipe *Snowball Throwing* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Model ini melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan kreativitas, melatih kemampuan berpikir kritis, dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Motivasi belajar dengan metode *Snowball Throwing* menciptakan keadaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih antusias ketika belajar sejarah.

Penelitian terdahulu telah membuktikan penerapan model pembelajaran kooperatif, termasuk *Snowball Throwing*. Atri Lestati menemukan bahwa model ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan model konvensional. Dyane Putriera Anggraeni juga menunjukkan bahwa *Snowball Throwing* efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok. Lasma Roha Sitompu mengemukakan bahwa metode *Snowball Throwing* efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik anak.

Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat,” Pembelajaran dan Ilmu Sosial 1, no. 4 (2023): 11–22, <https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i4.145>.

¹⁰ Rosidsh Ani, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 3, no. 2 (2017): 29–36.

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena pembelajaran sejarah berperan dalam membangun kesadaran historis siswa, yang menjadi dasar untuk memahami konteks sosial dan budaya masa kini serta membentuk sikap kritis terhadap peristiwa sejarah. Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Model pembelajaran yang mengasyikan dan membuat suasana tidak monoton dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah ini dapat diterapkan model *Snowball Throwing*. Model *Snowball Throwing* adalah permainan menggunakan bola salju, disini maksud bola salju adalah kertas yang dibuat seperti bola salju yang berisi pertanyaan. Pertanyaan ini dibuat sendiri oleh siswa sesuai dengan materi yang digunakan, Setelah itu bola dilemparkan kepada teman dan setiap siswa membuat satu soal yang akan dilemparkan kepada temannya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas XI SMAN 1 Kauman Tulungagung, ditemukan sejumlah permasalahan yang menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini. Siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sejarah, khususnya saat guru menggunakan metode ceramah. Mereka cenderung pasif, tidak antusias dalam bertanya atau menjawab, dan hanya mencatat materi tanpa menunjukkan minat yang tinggi. Motivasi belajar siswa juga tergolong rendah, yang ditandai dengan kurangnya semangat dalam mengerjakan tugas serta partisipasi yang minim dalam diskusi kelas. Selain itu, kemampuan kognitif siswa belum optimal. Hal ini tercermin dari hasil

ulangan harian pada materi penjajahan Belanda yang menunjukkan nilai rata-rata masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Banyak siswa mengalami kesulitan saat menghadapi soal yang menuntut kemampuan berpikir analitis dan evaluatif. Permasalahan tersebut diperparah dengan penggunaan model pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Suasana kelas menjadi kurang hidup, dan pelajaran sejarah dianggap membosankan serta tidak relevan dengan kehidupan siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang perlu untuk menerapkan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa. Model *Snowball Throwing* dipilih karena memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran sejarah sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka terhadap mata pelajaran sejarah. Motivasi belajar siswa bisa meningkatkan menggunakan model pembelajaran seperti *Snowball* ini karena mereka lebih aktif dan berpartisipasi dalam pelajaran maupun game ini. Rendahnya motivasi dan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran sejarah menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran. Mengevaluasi dengan penerapan model *Snowball Throwing*, penelitian ini dapat memberikan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengolah informasi, meningkatkan keterampilan komunikasi, memahami materi secara lebih mendalam, dan meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud mengkaji lebih dalam **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Penjajahan Belanda Di Kelas XI SMAN 1 Kauman”**.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah di kelas cenderung masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru.
2. Banyak siswa merasa bahwa pelajaran sejarah membosankan dan sulit dipahami karena penyampaiannya tidak bervariasi.
3. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran yang menuntut kerja sama dan pemecahan masalah secara kelompok.
4. Siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat.
5. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Agar permasalahan tidak terlalu luas maka masalah penelitian hanya dibatasi.

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI H dan XI I SMAN 1 Kauman
2. Materi pembelajaran yang dikaji dibatasi pada subtopik Penjajahan Belanda di Indonesia dalam mata pelajaran Sejarah.
3. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model *Snowball Throwing*.
4. Motivasi belajar akan diukur melalui kuesioner, sementara kemampuan kognitif akan diukur berdasarkan nilai atau skor dari tes materi penjajahan belanda yang telah diajarkan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*
5. Penelitian ini tidak membahas pengaruh model pembelajaran lain di luar *Snowball Throwing*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap motivasi belajar siswa pada materi penjajahan Belanda Kelas XI SMAN 1 Kauman Tulungagung?

2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi penjajahan Belanda Kelas XI SMAN 1 Kauman Tulungagung?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi penjajahan Belanda Kelas XI Kauman Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian tentang permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap motivasi siswa pada materi penjajahan Belanda kelas XI SMAN 1 Kauman Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi penjajahan Belanda kelas XI SMAN 1 Kauman Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi penjajahan Belanda kelas XI SMAN 1 Kauman Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya model *Snowball Throwing*, sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa. Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky, bahwa interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan capaian kognitif dan afektif siswa. Selain itu, temuan ini menambah wawasan dalam literatur pendidikan sejarah, terutama pada penerapan strategi pembelajaran aktif dalam konteks mata pelajaran sejarah di tingkat menengah atas.

2. Kegunaan Secara Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan untuk mendorong guru menerapkan model pembelajaran inovatif dan menyenangkan yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dapat mendorong peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

2. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai alternatif metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Metode ini juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran kognitif

dan afektif secara bersamaan, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, mendorong kerja sama antar siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami materi sejarah yang selama ini dianggap membosankan.

4. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau pijakan awal untuk penelitian lanjutan mengenai model pembelajaran *Snowball Throwing*, baik pada jenjang pendidikan yang berbeda, mata pelajaran lain, maupun variabel lain seperti sikap, kreativitas, atau hasil belajar afektif dan psikomotorik.

F. Penegasan Istilah

1. Definisi Istilah Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran berfungsi untuk acuan guru dalam proses mengajar. Ciri materi yang akan disampaikan, tujuan pengajaran, dan tingkat kemampuan siswa semuanya mempengaruhi model yang digunakan. Setiap model pembelajaran mempunyai tahapan-tahapan (sintaks) yang dapat dicontoh oleh

siswa dengan bimbingan guru. Perbedaan antar sintaks juga mempengaruhi model yang diterapkan.¹¹

b. *Snowball Throwing*

Snowball Throwing adalah bentuk pembelajaran kolaboratif yang menyenangkan. Model ini mengeksplorasi kemampuan kepemimpinan siswa dalam kelompok dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan. Siswa menulis pertanyaan di selembar kertas, meremasnya menjadi bola, dan melemparkannya ke siswa lain. Model ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.¹²

c. Motivasi

Motivasi kerap dijadikan acuan untuk memahami keberhasilan maupun kegagalan seseorang dalam menyelesaikan tugas yang kompleks. Para pakar sepakat bahwa teori motivasi berkaitan erat dengan unsur-unsur yang memengaruhi serta mengarahkan perilaku individu. Umumnya, dorongan seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas berasal dari kebutuhan dasar yang dimilikinya. Motivasi dalam belajar timbul karena adanya

¹¹Safnina, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IIS 2 Semester Genap SMA N 1 Pinggir Tahun Pelajaran 2018 / 2019," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 3848–3861, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1615>.

¹² Hayatun Nufus, "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Indonesia Menggunakan Model Snowball Throwing Dengan Media Audio Visual," *KABILAH: Journal of Social Community* 3, no. 1 (2018): 19–33.

faktor internal, seperti hasrat untuk meraih keberhasilan, semangat untuk memperoleh pengetahuan, serta harapan dan impian yang ingin dicapai.¹³

d. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses berpikir yang melibatkan aktivitas mental dalam otak. Proses ini mencakup kemampuan memahami, mengingat, dan menyelesaikan masalah. Pengukuran kemampuan kognitif dapat dilakukan melalui tes yang dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran di sekolah. Kemampuan ini juga dapat diamati dari perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung.¹⁴

e. Penjajahan Belanda

Indonesia dijajah Belanda selama 350 tahun, kalau dihitung mundur dari tahun 1945, artinya dijajah Belanda mulai 1595. Tahun 1596 Cornelis de Houtman baru pertama kali mendarat di Banten dan dalam catatan sejarah de Houtman adalah orang Belanda yang pertama kali menginjakkan kaki di Nusantara. Tahun 1595 belum ada seorang pun dari bangsa Belanda yang tiba di Nusantara. Cornelis de Houtman mendarat di Banten itu tujuannya untuk berdagang, sekalipun de Houtman melakukan penjajahan bukan semata-mata berdagang di tahun 1596 tentu saja yang dijajah

¹³ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.

¹⁴Atri Lestari and Irwandi, "Kemampuan Kognitif Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 23," *Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship VI*, no. 2011 (2019): 1–7.

bukan Indonesia. Indonesia itu sendiri belum pernah ditulis orang pada tahun 1596.¹⁵

2. Definisi Istilah Operasional

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai variabel bebas. Model ini melibatkan siswa dalam aktivitas kolaboratif untuk membuat, mendiskusikan, dan melemparkan pertanyaan dalam bentuk bola kertas kepada teman sekelas. Proses pembelajaran dimulai dengan pemberian materi dasar oleh guru mengenai Penjajahan Belanda. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan materi dan menyusun pertanyaan. Pertanyaan tersebut kemudian ditulis pada bola kertas dan dilemparkan kepada siswa lain secara acak untuk dijawab.

G. Sistematika Penelitian

Pada bagian ini, peneliti akan menguraikan secara singkat mengenai alur pembahasan pada penelitian yang dilakukan sebagai berikut

1. BAB I Pendahuluan konteks penelitian ini membahas mengenai pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa. Konteks penelitian ini mencari pengaruh antara penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa kelas XI di SMAN 1 Kauman. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh yang

¹⁵ Anju Nofarof Hasudungan, "Pelurusan Sejarah Mengenai Indonesia Dijajah Belanda 350 Tahun Sebagai Materi Sejarah Kritis Kepada Peserta Didik Kelas Xi Sman 1 Rupert," *Widya Winayata : Jurnal Pendidikan Sejarah* 9, no. 3 (2021): 129–141.

signifikan antara penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap motivasi serta kemampuan kognitif siswa.

2. BAB II Landasan Teori berisikan kajian terhadap teori yang dijabarkan yang pertama mengenai pengertian model pembelajaran, yang kedua membahas mengenai model pembelajaran *Snowball Throwing*, ketiga mengenai motivasi belajar siswa, dan keempat membahas tentang penjajahan Belanda. Selanjutnya referensi penelitian terdahulu yang menjadi landasan dalam mendukung penelitian ini serta kerangka berfikir.
3. BAB III Metode Penelitian berisi metode penelitian kuantitatif menggunakan kuantitatif menggunakan jenis penelitian eksperimen, Lokasi penelitian berada di SMAN 1 Kauman, variabel penelitian ada 2 yaitu variabel bebas meliputi model pembelajaran *Snowball Throwing* dan variabel terikat meliputi motivasi dan kemampuan kognitif siswa , populasi dalam penelitian ini seluruh kelas XI IPS di SMAN 1 Kauman, sampelnya adalah kelas XI H (Kelas Eksperimen) dan XII I (Kelas Kontrol)
4. BAB IV Hasil Penelitian berisi Hasil Penelitian, meliputi penyajian data, analisis data, dan rekapitulasi hasil penelitian.
5. BAB V Pembahasan berisi Pembahasan, meliputi pembahasan
 - A. Pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap motivasi belajar siswa pada materi penjajahan Belanda

- B. Pengaruh model pembelajaran Snowball Throwing terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi penjajahan Belanda
 - C. Pengaruh model pembelajaran Snowball Throwing terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi penjajahan Belanda
6. BAB VI Penutup, Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, implikasi penelitian, dan saran yang dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan penulis.