

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bimbingan atau bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam rangka mentransfer ilmu pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman yang akan berguna bagi kehidupan peserta didik.¹ Pembelajaran yang baik tentu harus memiliki tujuan yang berorientasi pada idealisasi pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran yang ideal adalah memungkinkan siswa agar mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif, seperti yang dinyatakan oleh James diantaranya yaitu, ditandai dengan keterlibatan aktif siswa, keberanian dalam menyampaikan pendapat, kebiasaan berpikir kritis, serta kemampuan untuk menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Selain itu, siswa juga perlu difasilitasi untuk mengembangkan rasa ingin tahu, bekerja sama, dan berinisiatif dalam menyelesaikan masalah.² Maka dari itu, pembelajaran yang ideal terwujud apabila proses pembelajaran mencapai kondisi yang memungkinkan.

¹ Cahyo Apri Setiaji, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019), 3.

² Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 209.

Proses pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.³ Yang artinya, semakin ideal kondisi proses pembelajaran berlangsung, maka kualitas pendidikan bisa dikatakan baik. Hal ini dikarenakan, pelaksanaan proses pembelajaran menentukan bagaimana ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai ditransfer kepada peserta didik. Untuk mencapai kondisi pembelajaran yang ideal, keefektifan dan efisiensi dalam proses ini memiliki peran penting dalam merangsang peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam memaksimalkan proses pembelajaran yang ideal sehingga tercapainya kualitas pendidikan yang baik, guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Guru yang memegang peranan sentral setidaknya memiliki tiga peran utama yaitu; merencanakan (*plan*), melaksanakan (*doing*), dan memberikan umpan balik (*feedback*).⁴ Sebelum melaksanakan proses pembelajaran yang ideal, guru harus mampu menyusun sebuah perencanaan yang baik sehingga dapat dijadikan upaya antisipasi dan perkiraan apa yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan proses pembelajaran yang baik dibuat dengan memperhatikan karakter siswa, bahan pembelajaran, fasilitas yang tersedia, dan masih banyak lagi. Setelah melakukan perencanaan, tugas guru selanjutnya yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang dibuat sebelumnya. Pemberian umpan balik kepada

³ Dwi Ria Ibtis Disma et al., "Memahami Landasan Pendidikan dalam Mengoptimalkan Proses Belajar-Mengajar bagi Peningkatan Kualitas Pendidikan," dalam *Academy of Education Journal*, no. 14 (2023): 1548.

⁴ Setiaji, *Strategi Pembelajaran*, 25-29.

siswa juga merupakan peran yang harus dilakukan secara terus menerus, namun tentunya harus dengan cara yang bervariasi agar lebih efektif. Dengan demikian, peran guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan memberikan umpan balik merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

Untuk menjalankan perannya dalam memaksimalkan proses pembelajaran yang ideal, guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang efektif.⁵ Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan terhadap rangkaian kegiatan dengan menggunakan metode-metode yang dilaksanakan sesuai situasi dan kondisi lingkungan sekolah dan siswa.⁶ Strategi pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi ini dilakukan karena guru mengetahui apa yang dibutuhkan siswa, baik dari segi akademik maupun motivasi. Maka dari itu, seorang guru harus memilih strategi yang tepat.

Strategi pembelajaran yang ideal dirancang dengan menerapkan teori pembelajaran, seperti *behaviorisme* (pembelajaran terjadi melalui stimulus dan respons); *kognitivisme* (pembelajaran adalah proses aktif yang melibatkan pemikiran, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep); *konstruktivisme* (siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman dan interaksi dengan

⁵ *Ibid.*, 9.

⁶ Irwan Budiana et al., *Strategi Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 55.

lingkungan); dan teori humanisme (Pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan, minat, dan potensi siswa agar mereka merasa termotivasi dan memiliki makna dalam belajar).⁷ Pendekatan ini memungkinkan proses pembelajaran yang lebih terarah, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Salah satu strategi yang selaras dengan berbagai teori tersebut adalah pembelajaran kooperatif, yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Melalui interaksi sosial, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, strategi ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dimana siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara individu, tetapi juga belajar dari pengalaman dan perspektif teman-temannya, sehingga suasana belajar siswa lebih aktif.⁸

Jika teori pembelajaran mengarahkan pada strategi yang ideal, maka kondisi di lapangan sering kali memerlukan penyesuaian agar strategi tersebut dapat diterapkan secara efektif sesuai dengan kebutuhan dan kesulitan atau masalah yang ada. Kondisi di lapangan dalam pembelajaran adalah situasi nyata yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, ketersediaan sumber daya, serta tantangan dalam penerapan strategi pembelajaran. Maka dari itu, untuk

⁷ Disma et al., "Memahami Landasan...", 1555.

⁸ Zuriatun Hasanah dan Ahmad Shofiyul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, no. 1 (2021): 11-12.

menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, perlunya mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran yang terjadi dan faktor penyebabnya.⁹

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII A pada pembelajaran matematika pada bulan September sampai dengan November tahun 2024 di MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung, ketika proses pembelajaran berlangsung, teramati adanya pola perilaku siswa yang meninggalkan kelas secara bergantian dengan alasan ke toilet selama sesi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan pernyataan dari siswa, diketahui bahwa perilaku ini sebagai bentuk penghindaran siswa terhadap aktivitas pembelajaran yang dipicu oleh perasaan bosan. Bukan hanya itu, peneliti juga melihat bahwa, sedikit dari jumlah siswa di kelas tersebut yang memiliki catatan lengkap. Inisiatif siswa untuk memahami materi juga masih kurang, yang diperlihatkan ketika peneliti menerapkan pemberian kelonggaran untuk bertanya baik di dalam jam pembelajaran ataupun di luar jam pembelajaran, masih sedikit dari banyak siswa yang memanfaatkan kesempatan tersebut. Dalam pengerjaan tugas, ada beberapa siswa yang tidak serius menyelesaikan tugas yang telah diberikan, mereka juga terlihat malas untuk mengerjakan soal yang menurutnya sulit dan cenderung menjawab dengan asal-asalan sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.

Permasalahan yang ditemukan peneliti tersebut, menunjukkan bahwa kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari guru matematika, bahwa motivasi belajar siswa memang masih

⁹ Khalisatun Nuriyah et al., "Adaptasi Strategi Pembelajaran Responsif terhadap Dinamika Siswa," dalam *Jurnal Basicedu*, no. 5 (2024): 3844

kurang. Untuk mengetahui faktor kurangnya motivasi siswa, peneliti melakukan wawancara bersama siswa. Siswa menyatakan bahwa minatnya terhadap pembelajaran matematika memang kurang, siswa menganggap bahwa matematika itu pembelajaran yang susah, hal tersebut sesuai pernyataan Munandar, bahwa minat dapat juga menjadi kekuatan motivasi.¹⁰ Selain itu, siswa juga mengatakan bahwa dirinya bosan dengan pembelajaran konvensional secara terus menerus, dimana mereka hanya mendengar, memperhatikan, mencatat, tanya jawab, dan mengerjakan latihan soal. Siswa menginginkan pembelajaran dengan games atau menggunakan ruang lab karena disitu terdapat LCD yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan pembelajaran. Maka dari itu, diketahui bahwa minat siswa dan penerapan pembelajaran konvensional secara terus-menerus menjadi penyebab kurangnya motivasi belajar siswa di dalam kelas.

Adapun dampak dari permasalahan motivasi belajar siswa adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada penilaian harian, terlihat bahwa masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketercapaian (KK). Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran matematika belum mencapai hasil yang diharapkan. Berdasarkan hasil ulangan harian diperoleh data sejumlah 27 siswa, hanya 7 siswa yang nilainya di atas 65 dengan nilai rata-rata 50,67. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh

¹⁰ Sri Lestari, "Upaya untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Lingkar Jateng*, <https://lingkarjateng.id/artikel/upaya-untuk-meningkatkan-minat-dan-motivasi-belajar-siswa-pada-pembelajaran-tematik-di-sekolah-dasar/>, accessed February 14, 2025.

terhadap hasil belajar.¹¹ Yang artinya, semakin baik motivasi belajar siswa maka semakin baik pula hasil belajar siswa tersebut.

Menurut Loekmono, penggunaan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar pada diri siswa sehingga merangsang siswa untuk belajar.¹² Salah satu strategi pembelajaran ideal yang dapat digunakan guru yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Metode yang dilaksanakan dalam *Snowball Throwing* ini, siswa dibentuk kelompok-kelompok dan setiap anggota kelompok akan melakukan permainan yaitu saling melempar bola kertas yang berisi pertanyaan, menjadikan peserta didik sebagai pusat belajar, peserta didik aktif berdiskusi dan memecahkan masalah dari pertanyaan-pertanyaan yang diungkapkan selama proses pembelajaran serta mengerjakan tugas bersama.¹³ Pelaksanaan model pembelajaran *Snowball Throwing* tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara, tetapi juga melakukan aktivitas fisik seperti menggulung kertas menjadi bola dan melemparkannya kepada siswa lain. Dengan adanya unsur permainan dalam bentuk melempar kertas tersebut, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

¹¹ Okta Dia Wati, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi* (Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Batanghari, 2023), 52.

¹² Totong Heri, "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa," *Rausyan Fikr* no. 1 (2019): 63.

¹³ Putri Anadia et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, no. 1 (2023): 15

Selain menggunakan metode yang tepat, media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar pada diri siswa sehingga merangsang siswa untuk belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.¹⁴ Salah satu media berbasis IT yang menarik dan inovatif adalah *PowerPoint*. Sebagai salah satu *software* program berbasis multimedia yang ada di dalam komputer di bawah *Microsoft Office*, *PowerPoint* memudahkan guru menyampaikan materi melalui presentasi yang didukung adanya slide yang dapat disisipi berbagai komponen seperti teks, grafik, gambar, suara, ataupun video.

Adapun penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Sagala dan Hasibuan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kurikulum merdeka belajar yang dibuktikan berdasarkan hasil penelitian dengan uji MANOVA secara univariate diperoleh harga F untuk motivasi belajar yaitu, 8,751 dan harga F untuk hasil belajar yaitu 5,204. Hasil univariat dan multivariate test memiliki signifikansi $< 0,05$. Artinya, harga F semua signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kurikulum merdeka belajar.¹⁵

¹⁴ Amelia Putri Wulandari et.al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, no. 2 (2023): 3933.

¹⁵ Pinta Romaito Br Sagala dan Lily Rohanita Hasibuan, "Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kurikulum Merdeka Belajar," dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, no. 1 (2023): 1417.

Pada penelitian yang dilakukan Hermawan, dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi minat belajar sebesar 81,60% dan hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} dengan nilai 1,99 pada taraf signifikan 5% yang menunjukkan penolakan hipotesis nol dan penerimaan hipotesis alternatif.¹⁶

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan Nisa', yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar materi lingkaran peserta didik kelas VIII. Hasil penelitian berdasarkan uji MANOVA menunjukkan bahwa nilai keempat *p value* (Sig.) untuk *pillai's trace*, *wilks' lamda*, *hotelling's trace*, dan *roy's largest root* sebesar $0,002 < 0,05$ taraf signifikansi, yang berarti semua nilai *p value* signifikan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* interaktif terbukti berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.¹⁷

Dari beberapa penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat menumbuhkan motivasi belajar dan juga memaksimalkan hasil belajar siswa. Pada penelitian sebelumnya juga diketahui bahwa penerapan media *PowerPoint* mampu meningkatkan minat belajar siswa.

¹⁶ Toto Hermawan et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, no. 2 (2024): 87.

¹⁷ Khoirotun Nisa', *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing dengan Media Powerpoint Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Lingkaran Peserta Didik Kelas VIII MTs Abdulloh Kediri* (Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2024), 75.

Begitu pula penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* yang terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Namun dalam penelitian-penelitian sebelumnya belum banyak yang meneliti pengaruh penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *PowerPoint* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Padahal, berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya, guru dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan minat mereka dalam proses pembelajaran. Sesuai yang dikemukakan Sanjaya bahwa, salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan minat siswa¹⁸.

Berdasarkan uraian yang tertulis di atas, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui lebih jauh secara pasti dan jelas melalui prosedur ilmiah dengan mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan *PowerPoint* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Statistika Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dapat diidentifikasi sebagai berikut.

¹⁸ Suharni, “Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, no. 1 (2021): 181.

- a. Kurangnya tingkat motivasi belajar siswa, yang disebabkan minimnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika dan penerapan pembelajaran konvensional secara terus-menerus.
- b. Rendahnya hasil belajar siswa, karena kurangnya tingkat motivasi belajar siswa.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terstruktur dan memiliki fokus yang jelas, peneliti menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

- a. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistika.
- b. Model pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *PowerPoint* dan model konvensional diterapkan pada kelas kontrol
- c. Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket berdasarkan persepsi siswa
- d. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil *posttest* setelah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint*
- e. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2024/2025
- f. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2024/2025.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada materi statistika kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa pada materi statistika kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi statistika kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada materi statistika kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa pada materi statistika kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung.

3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi statistika kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan wacana keilmuan, bahan analisis, maupun referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya terkait pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* yang diterapkan dalam penelitian ini, diharapkan dapat memicu minat siswa dalam belajar matematika, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat dan siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal.

- b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dan referensi dalam menentukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswanya,

sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan perolehan hasil belajar siswa yang optimal.

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi pengetahuan dalam upaya untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran kuantitatif terkait pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi statistika kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi ketika peneliti menjadi seorang guru yang terjun langsung di sekolah.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*), yang dilaksanakan pada siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2024/2025 dengan materi pembelajaran statistika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Dalam pelaksanaan penelitian, kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional sebagaimana biasanya

diterapkan guru. Adapun motivasi belajar siswa diukur berdasarkan persepsi siswa menggunakan instrumen berdasarkan indikator motivasi belajar, sedangkan hasil belajar siswa diukur melalui instrumen tes berbentuk posttest yang diberikan setelah proses pembelajaran materi statistika selesai.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok. Dalam metodenya, setiap ketua kelompok menerima tugas dari guru, lalu para siswa menuliskan soal di lembar kerja. Setelah itu, lembar kerja tersebut diremas hingga berbentuk seperti bola salju dan dilemparkan kepada siswa atau kelompok lain untuk dijawab sesuai pertanyaan dari bola yang diperoleh.¹⁹ Menurut Rosidah, model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa, melatih siswa belajar mandiri dalam pengetahuan berdasarkan diskusi, mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam mendiskusikan dan menyelesaikan tugas belajar, mengembangkan kemampuan mengemukakan pendapat, meningkatkan kemampuan menjelaskan kembali materi yang diperoleh berdasarkan diskusi, dan meningkatkan hasil belajar siswa.²⁰

¹⁹ Putri Anadia et al., "Pengaruh Model...", 15.

²⁰ Islamiati Saitri et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar," *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. 1 (2022): 224.

b. *PowerPoint*

PowerPoint merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk menjelaskan ide atau gagasan, informasi, laporan kepada peserta didik secara audio visual. Pada *PowerPoint* terdapat banyak fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, dan juga efek yang dapat diatur sesuai selera penggunaannya.²¹

c. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.²²

d. Hasil belajar

Menurut Creswell, hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.²³

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan berdiskusi dan memecahkan masalah bersama rekan satu kelompok, yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, karena di

²¹ Putri Anadia et al., “Pengaruh Model...,” 16.

²² Dedi Dwi Cahyono et al., “Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar”, *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, no. 1 (2022): 39.

²³ Ratna Puspita Indah dan Anisatul Faridah, “Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Derivat*, no. 1 (2021): 42.

dalam model pembelajaran ini melibatkan aktivitas fisik berupa permainan melempar bola kertas berisi pertanyaan yang membuat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

b. *PowerPoint*

PowerPoint merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk memaparkan materi pelajaran dengan tampilan audio visual berbentuk *slide* interaktif dan dikendalikan oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dengan media yang tidak membosankan dan membangkitkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika sehingga motivasi belajar siswa akan tumbuh.

c. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan siswa baik dari dalam diri atau dari luar dirinya untuk melakukan proses pembelajaran karena ingin mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam menilai motivasi belajar siswa diperlukan aspek-aspek yang terukur dengan menggunakan indikator-indikator motivasi belajar kepada siswa.

d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perolehan dari proses pembelajaran berlangsung yang dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan pemberian tes kepada siswa setelah selesai nya suatu program pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan menguraikan poin-poin utama yang dikaji dalam penelitian ini, dengan tujuan memberikan pemahaman ringkas mengenai keseluruhan isi skripsi kepada pembaca. Skripsi ini terstruktur dalam tiga bagian yaitu:

a. **Bagian awal**, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, abstrak.

b. **Bagian inti**, terdiri dari tiga bab yang berisi sub-bab antara lain:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, terdiri dari: model pembelajaran, model pembelajaran *Snowball Throwing*, *PowerPoint*, sintaks model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *PowerPoint*, motivasi belajar, hasil belajar, statistika, penelitian terdahulu, kerangka teori, hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi; sampling;

dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, tahapan penelitian.

BAB IV Hasil penelitian, terdiri dari: deskripsi data, dan pengujian hipotesis

BAB V Pembahasan, dalam bab ini akan dibahas mengenai pembahasan hasil penelitian.

BAB VI Penutup, terdiri dari: kesimpulan dan saran.

3. **Bagian akhir**, terdiri dari: daftar rujukan, lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis skripsi.