

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL
THROWING DAN TAKE AND GIVE TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI**

*Isma Hardi, **Redi Indra Yudha

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP UNBARI

Abstract

This study aims to determine the results and comparisons of the use of snowball throwing and take and give learning models on student learning outcomes on economic subjects in class X IPS in the Public High School 3 of Jambi City. Based on the research activities that have been carried out using the snowball throwing learning model in the control class and using the take and give learning model in the experimental class, it can be seen that the learning outcomes of the control and experimental classes in the initial and second pre-tests, and there are still students who have not reached KKM. However, the post-test in the control class was smaller than the experimental class. Thus, it can be concluded that the take and give learning model can help students focus more on learning and can improve student learning outcomes.

Keyword :*Snowball Throwing, Take and Give, Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dan perbandingan penggunaan model pembelajaran *snowball throwing* dan *take and give* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 3 Kota Jambi. Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* pada kelas kontrol dan menggunakan model pembelajaran *take and give* pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen pada *pre-test* awal dan kedua, sertamasih adasiswa yang belum mencapai KKM. Meskipun demikian, pada pelaksanaan *post-test* pada kelas control lebih kecil dari kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *take and give* dapat membantu siswa lebih terfokus dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : **Snowball Throwing, Take and Give, Hasil Belajar.**

A. PENDAHULUAN

Untuk mencapai tujuan pendidikan, maka penyelenggaraan pendidikan perlu disesuaikan dengan pembangunan dan perubahan masyarakat yang sedang membangun salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui transaksi dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara sadar, sistematis dan terarah menuju ke arah perubahan tingkah laku peserta didik sesuai yang diharapkan. Dimana, pelaksanaan pendidikan nasional harus menjamin pemerataan dan peningkatan mutu pendidikan di tengah perubahan global warga negara Indonesia memiliki mutu yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cerdas, proaktif, dan budaya saing tinggi dalam pergaulan nasional maupun internasional.

Baik buruknya suatu pendidikan dipengaruhi oleh bagaimana seorang guru dapat menyampaikan atau mengajarkan ilmu pengetahuan serta nilai-nilai kehidupan yang mampu membawa peserta didik mewujudkan cita-citanya, baik untuk dirinya, keluarga, masyarakat dan bangsanya. Terkait dengan pentingnya peran seorang guru, maka setidaknya guru harus memiliki berbagai kemampuan, tidak hanya kemampuan akademik yang harus dimiliki oleh seorang guru, akan tetapi bagaimana seorang guru mempunyai kemampuan untuk memotivasi peserta didik, agar mau belajar yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar serta cita-cita peserta didik.

Proses Pembelajaran tersebut dilaksanakan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Rumusan pengertian tersebut menunjukkan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman memberi pada siswa perangkat atau serangkaian situasi, situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru, cara ini mengarahkan pada siswa kedalam eksplorasi yang alami dan investigasi langsung ke dalam situasi pemecahan masalah atau daerah mata pelajaran tertentu.

Selama ini dalam pelaksanaan belajar mengajar guru masih banyak ditemukan hanya menggunakan model konvensional yakni ceramah dan diskusi, hal ini tentu secara tidak langsung dapat membuat kurang optimalnya proses belajar karena dalam pembelajaran konvensional interaksi hanya terjadi satu arah, sedangkan siswa kurang berinteraksi dalam mengemukakan pendapat. Kurangnya interaksi dari siswa ini membuat daya pikir siswa tidak berkembang, hal ini dapat terlihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di SMA Negeri 3 Kota Jambi, selama proses pembelajaran di kelas aktivitas belajar siswa masih rendah yang berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Siswa menjadi kurang bersemangat dan tidak tertantang untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Rendahnya partisipasi belajar siswa berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh

siswa. Berdasarkan data yang diperoleh penulis diketahui bahwa nilai Ulangan Harian siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi masih ada yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 70.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar sangat ditentukan oleh strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru dituntut untuk memahami komponen-komponen dasar dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu guru dituntut untuk paham tentang filosofi dari pembelajaran itu sendiri. Mengajar tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan, akan tetapi juga sejumlah perilaku yang menjadi kebiasaan siswa.

Hasil observasi awal ketika Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 3 Kota Jambi diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, masih banyak guru yang nyatanya belum bisa menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, hubungan interpersonal antara guru dengan siswa sangat kurang. Hanya sebagian kecil waktu pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan siswa, itu pun hanya untuk mencatat dan melaksanakan evaluasi. proses pembelajaran inilah yang menjadikan pembelajaran menjadi begitu membosankan. Maka, dari itu sebagai guru mata pelajaran ekonomi harus berani menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dengan model pembelajaran yang berkembang saat ini.

Kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan menciptakan suasana pembelajaran dalam kelas yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka seorang guru harus mempunyai persiapan, kreativitas, model dan media yang dapat mendukung proses pelaksanaan pembelajaran. Selain itu ada tiga tahapan yang harus dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu: perencanaan yang jelas, proses pembelajaran yang efektif, dan evaluasi.

Hizbullah (2011:8) menjelaskan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana murid dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen. Masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru lalu masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan), kemudian dilempar ke murid lain yang masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Sementara, menurut Shoimin (2014:174), model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Hanya saja, pada model ini kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih

menyenangkan. Selain itu, ada beberapa tahapan dalam model pembelajaran *Snowball Throwing*. Menurut Shoimin (2014:175-176), langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan seluruh tujuan dalam pembelajaran dan memotivasi siswa.
2. Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa.
3. Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran *Snowball Throwing*.
4. Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 7 orang siswa.
5. Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas kelompok.
6. Meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok.
7. Memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menulis pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan guru.
8. Meminta setiap kelompok untuk menggulung dan melemparkan pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain.
9. Meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut.

10. Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.

11. Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.

Istarani (2011:58) menjelaskan bahwa model pembelajaran *take and give* ini adalah rangkaian penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa yang didalam kartu itu sendiri ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal oleh masing-masing siswa. Kemudian siswa mencari pasangan masing-masing untuk bertukar pengetahuan yang ada padanya sesuai dengan yang didapatnya dikartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang ada padanya dan yang dia terima dari pasangannya.

Sementara, Ngalimun (2016:246) model pembelajaran menerima dan memberi adalah dengan sintaks, siapkan kartu dengan yang berisi nama siswa – bahan belajar dan nama yang diberi, informasikan kompetensi, sajian materi, pada tahap pementapan tiap siswa disuruh berdiri dan mencari teman dan saling informasi tentang materi atau pendalaman – perluasannya kepada siswa lain kemudian mencatatnya pada kartu, dan seterusnya dengan siswa lain secara bergantian, evaluasi dan refleksi.

Dalam melakukan model pembelajaran *Take and Give* ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh pendidik, yaitu persiapan awal sebelum di kelas dan

langkah pembelajaran di kelas. Menurut Shoimin (2014:196), langkah-langkah model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siapkan media yang terbuat dari kartu.
2. Jelaskan materi sesuai TPK.
3. Untuk memantapkan penguasaan peserta tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) lebih kurang 5 menit. Kartu dibuat dengan ukuran $\pm 10 \times 15$ cm sebanyak siswa di kelas. Tiap kartu berisi submateri (yang berbeda dengan kartu yang lainnya, materi sesuai dengan TPK).
4. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasikan. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu contoh.
5. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take and Give*).
6. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan.
7. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain).
8. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.
9. Kesimpulan.

Hasil belajar menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Artinya, kesuksesan siswa dalam proses kegiatan belajar di sekolah dapat dilihat dari aktifitas belajar dimana kesuksesan tersebut dapat digambarkan melalui angka, simbol, maupun huruf. Menurut Uno (2012:21), seperti variabel metode dan kondisi pembelajaran, variabel hasil pembelajaran juga dapat diklasifikasi dengan cara yang sama. Pada tingkat yang amat umum sekali, hasil pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi 3 (tiga), yaitu: (1) Keefektifan (2) Efisiensi (3) Daya tarik.

Sementara, menurut Subur(2015:11-13), hasil belajar ada lima, yaitu: (1) informasi verbal (2) keterampilan motorik (3) sikap atau *attitude*(4) keterampilan intelektual (5) strategi kognitif. Penulis memandang bahwa hasil belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada aspek pengetahuan (semakin tahu/paham/matang), nilai (semakin sadar/peka/dewasa), sikap (semakin baik, semakin benar) dan ketrampilan (semakin profesional) yang terjadi pada diri individu.

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dengan mengetahui hasil belajar siswa kita dapat mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan tercapai dan apakah kegiatan pembelajaran telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Menurut Purwanto (2014:43), adapun indikator untuk melakukan penilaian dalam hasil belajar siswa, yaitu:

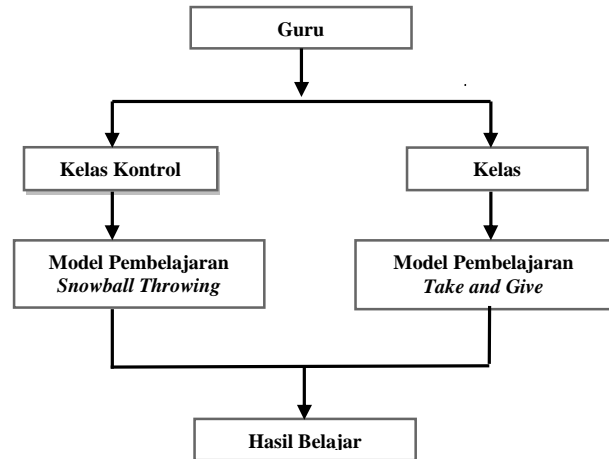
1. Ranah Kognitif, merupakan tingkat pengetahuan siswa yang

ia peroleh melalui proses pembelajaran yang telah diterimanya.

2. Ranah Afektif, merupakan tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi pelajaran yang diberikan oleh guru sebagai umpan balik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung maupun yang telah berakhir.
3. Ranah Psikomotor, merupakan tingkat kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh setelah proses pembelajaran berakhir.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Take and Give* dipilih karena dirasakan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Take and Give*, masing-masing siswa di dalam kelas memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing. Maka diharapkan tidak ada siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Take and Give* dalam pembelajaran dapat juga meningkatkan rasa tanggung jawab serta meningkatkan, keterampilan, berbicara siswa, melatih ingatan, melatih kreatifitas, melatih kerja sama, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dapat meningkat.

Gambar 1 Kerangka Berpikir



B. METODE

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2014:107), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Take and Give*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Setelah diberikan perlakuan siswa diberikan tes akhir untuk mengetahui pengaruh perlakuan tersebut terhadap hasil belajar siswa. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara

random, hal tersebut bisa dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1Rancangan Penelitian yang Dilakukan

Kelompok	Pre-Test (Tes Awal)	Treatment (Perlakuan)	Post-Test (Tes Akhir)
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*). *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015:124). Penarikan sampel *sampling purposive* dengan mempertimbangkan jenis penelitian yang digunakan dimana penelitian ini membutuhkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam melakukan analisis data yang diperoleh, maka dalam penelitian ini digunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, dan uji kesamaan dua rata-rata pada setiap butir soal yang digunakan sebagai alat pengumpulan data. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data penelitian (Yusuf, 2017:73), yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah: a) Mengidentifikasi masalah, b) Menganalisis masalah secara mendalam dengan mengacu pada teori-teori yang relevan, dan c) Mengidentifikasi tindakan yang relevan.
2. Tahap Pelaksanaan. Adapun persiapan-persiapan yang peneliti lakukan, antara lain sebagai berikut: a) Penyusunan jadwal peneliti, b) Penyusunan

rencana pembelajaran, dan c) Penyusunan soal evaluasi

3. Tahap Akhir. Tahap penyusunan rencana eksperimen ini, tindakan yang dilakukan disusun dalam beberapa tahapan, yaitu tahap menyusun eksperimen, melakukan uji coba soal tes (Pre Test dan Pos-Test), menganalisis soal uji coba soal tes (Pre-Test dan Post-Test).
4. Tahap Implementasi Eksperimen. Pada tahap implementasi ini, peneliti melaksanakan hipotesis-hipotesis tindakan, yakni penggunaan model pembelajaran *Take and Give* kelas X IPS I yang berjumlah 30 orang tahun ajaran 2017/2018 terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Kota Jambi. Dimana, hipotesis-hipotesis tindakan ini digunakan untuk menguji kebenarannya melalui tindakan yang telah direncanakan.
5. Tahapan Pengamatan. Pada tahap pengamatan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang melakukan kegiatan belajar mengajar dibawah bimbingan guru.
6. Tahap Penyusunan Laporan. Pada tahap penyusunan laporan ini, peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan yang telah dilakukan selama peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Kota Jambi.

C. HASILDAN PEMBAHASAN

Untuk menganalisis hasil pengolahan data dalam penelitian yang dilaksanakan, maka dapat dilaksanakan dengan teknik analisis

data dengan analisis perbandingan yang pertama kali digunakan melalui pre-test awal dan akhir baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, sebagai berikut:

Tabel 2 Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol

No.	Kelas Kontrol					
	Interval	Pre-Test Awal		Interval	Pre-Test Akhir	
		Fi	%		Fi	%
1.	17,5 – 24,5	2	0,06	20 – 26	2	0,06
2.	24,6 – 31,6	6	0,2	27 – 33	6	0,2
3.	31,7 – 38,7	5	0,17	34 – 40	5	0,17
4.	38,8 – 45,8	6	0,2	41 – 47	5	0,17
5.	45,9 – 52,9	6	0,2	48 – 54	3	0,1
6.	53,0 – 60,0	5	0,17	55 – 61	2	0,06
7.				62 – 68	4	0,13
8.				69 – 75	3	0,1
Jumlah		30	100	Jumlah	30	100

Sumber: Data Diolah, Tahun 2018.

Tabel 3 Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen

No.	Kelas Eksperimen					
	Interval	Pre-Test Awal		Interval	Pre-Test Akhir	
		Fi	%		Fi	%
1.	25 – 32	2	0,07	37,5 – 43,5	2	0,07
2.	33 – 40	6	0,2	43,6 – 49,6	3	0,1
3.	41 – 48	10	0,33	49,7 – 55,7	1	0,03
4.	49 – 56	5	0,17	55,8 – 61,8	1	0,03
5.	57 – 64	1	0,03	61,9 – 67,9	8	0,26
6.	65 – 72	6	0,2	68,0 – 74,0	3	0,1
7.				74,1 – 80,1	2	0,07
Jumlah		30	100	Jumlah	30	100

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Setelah diketahui nilai dari masing-masing kelas dalam mengetahui nilai pre-test awal dan akhir maka selanjutnya akan dicari

nilai post-test pada masing-masing kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebagai berikut:

Tabel 4 Nilai *Post-Test* Masing-masing Kelas

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Interval	ST		Interval	TG	
		Fi	%		Fi	%
1.	65 – 68	10	0,33	62,5 – 66,5	1	0,03
2.	69 – 72	9	0,3	66,6 – 70,6	6	0,2
3.	73 – 76	6	0,2	70,7 – 74,7	8	0,27
4.	77 – 80	5	0,16	74,8 – 78,8	4	0,13
5.				78,9 – 82,9	4	0,13
6.				83,0 – 87,0	7	0,23
Jumlah		30	100		30	100

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji rata-rata standardeviasi. Uji kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk menentukan hasil belajar ekonomi materi pendapatan nasional maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5 Frekuensi Mean Pada Kelas Kontrol

Interval	F	X	FX	X ²	F(X ²)
65 – 68	10	-2	8	-4	6
69 – 72	9	-1	8	-2	7
73 – 76	6	1	6	1	6
77 – 80	5	2	10	4	20
Jumlah	30	0	32	-1	39

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Tabel 7 Frekuensi Mean Pada Kelas Eksperimen

Interval	F	X	FX	X ²	F(X ²)
62,5 – 66,5	1	-3	-2	-6	-5
66,6 – 70,6	6	-2	4	-4	2
70,7 – 74,7	8	-1	7	-2	6
74,8 – 78,8	4	1	4	1	4
78,9 – 82,9	4	2	8	4	16
83,0 – 87,0	7	3	21	9	63
Jumlah	30	0	42	28	86

Sumber: Data Diolah, tahun 2018.

Setelah analisis data yang dilakukan di atas, maka langkah

selanjutnya adalah menentukan nilai Standar Deviasi masing-masing kelas, baik kelas kontrol (*Snowball Throwing*) maupun kelas eksperimen (*Take and Give*) sebagai berikut:

1. Standar deviasi untuk kelas

$$SD = i \sqrt{\frac{f(x)}{N} - \left(\frac{fx^2}{N}\right)}$$

$$SD = 4 \sqrt{\frac{3239}{3030} - \left(\frac{\quad}{\quad}\right)}$$

$$SD = 1,932$$

2. Standar deviasi untuk kelas

$$SD = i \sqrt{\frac{f(x)}{N} - \left(\frac{fx^2}{N}\right)}$$

$$SD = 6 \sqrt{\frac{4286}{3030} - \left(\frac{\quad}{\quad}\right)}$$

$$SD = 7,264$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s_1 - s_2}$$

$$= \frac{40}{1,932 - 7,264}$$

$$= 13,62$$

Dari data diatas, dapat diketahui bahwa dua rata-rata yang diperoleh dalam penelitian ini yakni 13,62.

1. Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Pada kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dilakukan dengan dua kali penilaian yang pertama, peneliti melakukan *pre-test* dan yang kedua *post test*. Dapat diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat *pre-test* jauh lebih baik dari saat *post test*. Hal ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* diperoleh hasil belajar pada kelas X IPS 1 pada mata pelajaran ekonomi materi ilmu ekonomi di SMA Negeri 3 Kota Jambi diperoleh bahwa dari 40 soal yang diberikan kepada 30 siswa yang ada diperoleh data bahwa siswa paling banyak menjawab benar pada soal nomor 2,3,13,17 dan 22 dengan siswa menjawab benar sebesar 30 siswa. Sedangkan, soal yang paling banyak salah pada soal nomor 31 dan 36 yang hanya dijawab oleh 8 orang siswa. Berdasarkan hal tersebut maka diperoleh siswa tertinggi mendapat nilai 87,5 dan terendah memperoleh nilai 62,5.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model *Snowball Throwing* masih terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik dan guru pada umumnya dalam hal penerimaan umpan balik. Hal ini senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sugeng (2011:1), menjelaskan bahwa pada kelas kontrol perlakuan yang diberikan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih rendah. Karena

pembelajaran menguji kesiapan siswa, dan banyak siswa yang malu-malu dalam menjawab pertanyaan dari guru, sehingga siswa kurang dapat aktif dan cenderung guru yang lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Take and Give*

Pada kelas X IPS 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dilakukan dengan dua kali penilaian yang pertama, peneliti melakukan *pre-test* dan yang kedua *post test*. Dapat diketahui bahwa nilai *pre-test* jauh lebih kecil dari nilai *post test*. Berdasarkan praktek yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* pada kelas X IPS 2 Kota Jambi diperoleh hasil belajar pada mata pelajaran ilmu ekonomi di SMA Negeri 3 Kota Jambi diperoleh bahwa dari 40 soal yang diberikan kepada 30 siswa yang ada diperoleh data bahwa siswa paling banyak menjawab benar pada soal no 2, 3,13,17 dan 22 yang dijawab oleh 30 siswa. Sedangkan, paling sedikit siswa menjawab benar pada soal nomor 31 dan 36 yang hanya dijawab oleh 8 orang siswa. Berdasarkan hal tersebut maka diperoleh siswa tertinggi mendapat nilai 87,5, dan terendah memperoleh nilai 62,5.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan mudah,

karena dengan belajar melalui kartu yang kemudian dicocokkan antara soal dengan jawaban, sehingga siswa lebih merasa termotivasi untuk mengetahui jawaban yang benar. Model pembelajaran dikatakan bermanfaat karena model pembelajaran ini mengharuskan kepada siswa bertanggung jawab kepada setiap individu yang mendapatkan masing-masing soal maupun jawaban, jadi setiap siswa harus mempersiapkan diri.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Take and Give* dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat baik kepada siswa maupun kepada penulis. Kondisi ini sesuai yang dikemukakan oleh Trianto (2010:82) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini mengharuskan kepada siswa bertanggung jawab kepada kelompoknya, karena sistem menjawab pertanyaan yang digunakan sistem undian, jadi setiap harus mempersiapkan diri. Bagi siswa yang belum paham, tugasnya membantu kelompoknya yang belum paham, jadi dalam sebuah kelompok itu harus sama, tidak ada yang mendominasi.

3. Perbandingan Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen di SMA Negeri 3 Kota Jambi

Berdasarkan praktek yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* pada kelas X IPS SMA Negeri 3 Kota Jambi Mata Pelajaran Ekonomi Materi Ilmu Ekonomi. Pada

model *Snowball Throwing* diperoleh informasi bahwa ada 20 orang siswa yang memiliki nilai mencapai KKM. Pada saat menggunakan model pembelajaran ini siswa hanya mampu memperoleh nilai tertinggi sebesar 77,5. Pada penggunaan model pembelajaran *Take and Give* pada kelas X IPS 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi mata pelajaran ekonomi materi ilmu ekonomi siswa yang memperoleh nilai sesuai atau lebih dari KKM sebanyak 27 siswa. Hal ini berarti pada saat menggunakan model pembelajaran *Take and Give* siswa lebih mengerti sehingga berdampak pada nilai yang diperoleh.

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* kurang dapat membantu siswa untuk memahami materi, dan dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dikatakan bermanfaat karena siswa lebih bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran serta lebih berperan aktif selama pembelajaran berlangsung dan dapat membantu siswa yang belum memahami pelajaran. Guru seharusnya semakin meningkatkan kreatifitasnya dalam menciptakan proses pembelajaran yang mampu membangun kerjasama dan hasil belajar siswa dari pada menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Artinya, dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa pada kelas X IPS 2 lebih berhasil menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dari pada model pembelajaran lainnya.

Hal ini juga senada dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Curran (2013:9), menjelaskan bahwa model pembelajaran *Take and Give* dikembangkan untuk memberikan suasana baru bagi siswa, yang sudah mulai jenuh dengan model pembelajaran konvensional yang selama ini telah diberikan. *Take and Give* merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dan berinovasi karena metode ini mengimplementasikan teknik-teknik pembelajaran yang menyenangkan dari awal pembelajaran sampai selesai, *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan *Snowball Throwing*.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Kota Jambi pada mata Pelajaran Ekonomi dengan menggunakan model *Snowball Throwing* hasil belajar pada Kelas X IPS 1 yang memperoleh nilai tertinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* 80 dengan skor 32, sedangkan yang terendah 62,5 dengan skor 25.
2. Hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Kota Jambi yang menggunakan model pembelajaran *Take and Give* hasil belajar pada kelas X IPS 2 pada mata Pelajaran Ilmu Ekonomi di SMA Negeri 3 Kota Jambi diperoleh bahwa dari 40 soal yang diberikan kepada 30

siswa. Nilai yang tertinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* 87,5 dengan skor 35, sedangkan yang terendah 62,5 dengan skor 25.

3. Ada perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Take and Give*, dimana menggunakan model *Snowball Throwing* pada kelas Kontrol dan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, yakni pada kelas kontrol hanya 20 siswa yang lulus dan pada kelas eksperimen yang lulus sebanyak 30 siswa.

Saran

1. Guru yang mengampu mata pelajaran ekonomi, hendaknya dalam menerapkan model pembelajaran ini, memilih seorang ketua kelompok yang mampu dalam konten dan dalam hal berkomunikasi yang baik dengan teman yang lain, merencanakan proses pembelajaran yang tepat agar penggunaan waktu dapat lebih efektif, sebab model pembelajaran ini membutuhkan waktu dan pengelolaan kelas yang baik, dan dapat memediasi atau memfasilitasi sehingga penggunaan model pembelajaran pada setiap proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
2. Siswa hendaknya dalam proses pembelajaran dapat lebih mampu

berkonsentrasi dan memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang baik. Selain itu, diharapkan kepada siswa untuk dapat membiasakan diri untuk belajar membaca dan memperhatikan makna serta inti pokok materi yang disampaikan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Hizbullah. 2011. *Prinsip Fungsi dan Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2011. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Subur. 2015. *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Yogyakarta: Kali Media.
- Sugeng. 2011. *Penggunaan Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA N 1 Aek Nabara*: FKIP, Universitas Negeri Medan. (skripsi tidak dipublikasikan).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan*

- R&D*). Bandung: CV.
Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.