

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *SNOWBALL
THROWING* DENGAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR
BISNIS *ONLINE* SISWA KELAS XI PEMASARAN POKOK
BAHASAN IKLAN *ONLINE* DI SMK NEGERI
1 KANOR TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**OLEH :
NURKHOERiyAH
NIM. 15210028**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2019

LEMBAR PENGESAHAN

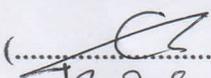
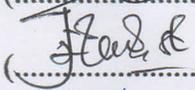
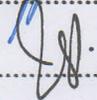
SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *SNOWBALL
THROWING* DENGAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR
BISNIS *ONLINE* SISWA KELAS XI PEMASARAN POKOK
BAHASAN IKLAN *ONLINE* DI SMK NEGERI
1 KANOR TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh
NURKHOERiyAH
NIM. 15210021

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua	: Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd	(..... )
Sekretaris	: Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd	(..... )
Anggota	: 1. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd	(..... )
	2. Dr. Ahmad Hariyadi, S.Pd., M.Pd	(..... )
	3. Neneng Rika J.K., S.Pd., M.H	(..... )



Mengesahkan:
Rektor,


Drs. Sujiran, M.Pd
NIDN. 0002106302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan bangsa dan pendidikan juga merupakan kekuatan negara karena pendidikan dapat menciptakan generasi penerus yang mampu membimbing dan mengarahkan bangsanya yang lebih maju terutama di era globalisasi saat ini.

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Oleh sebab itu, Pendidikan bisa dijadikan media untuk membangun dan menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi.

Memasuki abad ke-21 saat ini terdapat fenomena khususnya pada dunia pendidikan di Indonesia yaitu kesadaran akan bahaya keterbelakangan pendidikan di Indonesia. Hal ini disebabkan karena beberapa hal yang mendasar yaitu rendahnya mutu pendidikan diberbagai jenjang pendidikan,

baik pendidikan formal maupun informal. Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan juga sudah dilakukan oleh pemerintah, khususnya pada proses pembelajaran, diantaranya meningkatkan kualitas pendidik, perbaikan kurikulum, meningkatkan sarana prasarana belajar, dan mengembangkan model pembelajaran.

Proses pembelajaran saat ini juga dituntut mampu beradaptasi dengan paradigma baru yang tidak hanya pemindahan pengetahuan dari guru ke siswa melainkan mampu membuat siswa lebih mendominasi proses belajar di kelas. Pengetahuan harus ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri. Seperti halnya kurikulum yang diterapkan saat ini yaitu Kurikulum 2013 (K-13) yang mengharapkan siswanya lebih aktif dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan agar siswa dapat memperhatikan apa yang telah disampaikan oleh guru saat pembelajaran dan siswa dapat memahami materi yang telah dibahas sehingga hasil belajar siswa memuaskan dan mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah diterapkan.

Di SMK Negeri 1 Kanor pada kelas XI Pemasaran terdapat 2 kelas yaitu kelas XI Pemasaran 1 dan XI Pemasaran 2. Pada saat observasi, peneliti bertemu dengan salah satu guru jurusan Pemasaran yaitu Sri Hartatik, S.Pd, Beliau mengatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bisnis *Online* banyak yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran siswa kurang antusias dan siswa juga kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Pada saat

tanya jawab siswa juga banyak yang tidak merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Dalam proses belajar dan mengajar peran guru juga sangat diperlukan karena guru merupakan fasilitator dalam belajar dan mengajar. Untuk itu cara mengajar guru juga sangat diperlukan dan perlu diperhatikan, karena mempengaruhi perhatian peserta didik. Apabila siswa memperhatikan guru saat melakukan proses pembelajaran pastinya siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi semangat siswa dalam belajar di kelas. Karena siswa tidak tertarik untuk belajar tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang disebabkan siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

Melihat fungsi dan manfaat dari model pembelajaran dan media pembelajaran itu sendiri, seharusnya model dan media pembelajaran dapat dioptimalkan dengan baik. Namun kenyataan yang terjadi, di sekolah-sekolah masih banyak guru yang belum memanfaatkan dan menerapkan model dan media pembelajaran yang berinovatif. Guru hanya lebih dominan menerapkan model pembelajaran konvensional ceramah dan variasi dalam pembelajaran juga masih belum optimal. Keadaan tersebut juga terjadi pada kelas XI Pemasaran mata pelajaran *Bisnis Online* di SMK Negeri 1 Kanor. Pada pembelajaran *Bisnis Online*, guru kurang memanfaatkan model dan media pembelajaran. Guru lebih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional ceramah, proses tanya jawab dan pemberian

tugas harian. Pembelajaran tersebut membuat siswa kurang tertarik dalam belajar sehingga hasil belajar siswa juga kurang memuaskan.

Melihat permasalahan tersebut, tentunya perlu adanya perubahan dalam segi pembelajaran khususnya pada model pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Model pembelajaran dan media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk mencoba dan terus belajar, membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait iklan *online* pada mata pelajaran bisnis *online*, serta tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Konsep model pembelajaran menurut Trianto dalam Afandi, dkk (2014: 15), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Karena itu pendidik atau guru harus menggunakan model dan cara mengajar yang berbeda yang menekankan aktivitas pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak hanya sebagai pendengar dan sibuk bermain dengan temannya, sehingga ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan menarik yaitu saling melemparkan bola kertas yang berisi pertanyaan.

Menurut Huda dalam Ani Rosidah (2017: 31), Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu menghidupkan suasana pembelajaran yang aktif dan dapat mendorong siswa pada kegiatan mengkonstruksi materi yang disampaikan guru.

Disamping menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* juga dipadukan dengan permainan monopoli yang dapat menarik perhatian siswa, dimana siswa dapat belajar sambil bermain. Permainan monopoli adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk permainan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Siskawati dkk dalam Oktaviatna, dkk (2017: 175), bahwa penggunaan media permainan dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran menjadi aktif, tidak membosankan, meningkatkan pemahaman materi, dan menumbuhkan minat belajar.

Permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan

masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Evektifitas Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Dengan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Bisnis *Online* Siswa Kelas XI Pemasaran Pokok Bahasan Iklan *Online* di SMK Negeri 1 Kanor Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah ada efektivitas model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* dengan monopoli terhadap hasil belajar bisnis *online* siswa kelas XI Pemasaran pokok bahasan iklan *online* di SMK Negeri 1 Kanor tahun pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui apakah ada efektivitas model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* dengan monopoli terhadap hasil belajar bisnis *online* siswa kelas XI Pemasaran pokok bahasan iklan *online* di SMK Negeri 1 Kanor tahun pelajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis. Berikut manfaat yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dapat memberikan sumbangan teori yang terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran *Bisnis Online*, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan sehingga dapat diterapkan dan diaplikasikan sebagai proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Memberikan pengalaman penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media pembelajaran permainan Monopoli.

b. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini nanti bisa digunakan sebagai tolak ukur dalam menetapkan cara-cara belajar mengajar, khususnya dalam bidang ekonomi.
- 2) Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki prakek-praktek pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.

c. Bagi Guru

- 1) Menambah pengalaman guru dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan model pembelajaran yang inovatif yaitu media pembelajaran permainan Monopoli pada mata pelajaran *Bisnis Online*.
- 2) Guru dapat menerapkan model pembelajaran dengan media pembelajaran baru dengan konsep belajar sambil bermain sehingga hasil belajar siswa meningkat, yaitu dengan pengembangan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media pembelajaran permainan Monopoli.

d. Bagi siswa

- 1) Belajar dengan model dengan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar sehingga berdampak positif pada hasil belajar.
- 2) Siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh.
- 3) Siswa melakukan aktivitas belajar dengan permainan yang merupakan simulasi dari perusahaan dagang sehingga siswa lebih aktif dan lebih memahami materi.

E. Definisi Operasional

1. Hasil belajar adalah suatu yang dicapai atau diperoleh siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya berkat adanya usaha atau pikiran setelah ia menerima pembelajaran dari guru yang dapat diukur menggunakan tes hasil belajar.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli adalah model pembelajaran yang menggali keterampilan siswa membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif dengan membentuk dan melempar bola salju yang dipadukan dengan alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran simulasi atau penyederhanaan materi pada mata pelajaran yang berbentuk permainan monopoli.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Hasil Belajar Bisnis *Online*

Menurut Sagala dalam Nasution (2017: 51), belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya. Belajar dan mengajar merupakan suatu konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar mengarah pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar mengarah pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Sedangkan belajar dan mengajar akan menghasilkan output yang dinamakan hasil belajar.

Hasil belajar pada hakekatnya merupakan suatu yang dicapai atau diperoleh siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya berkat adanya usaha atau pikiran setelah ia menerima pembelajaran dari guru yang dapat diukur menggunakan tes hasil belajar. Sudjana dalam Adhiatmika, dkk (2017: 2) menyatakan bahwa pencapaian dalam proses pembelajaran tidak hanya mengacu pada penguasaan pengetahuan (aspek kognitif), melainkan sikap (aspek afektif) dan keterampilan.

Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar. Pada hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan pengetahuan materi pembelajaran, sedangkan hasil

belajar afektif berkenaan dengan tingkah laku atau sikap siswa pada saat belajar berlangsung, dan pada hasil belajar psikomotor berkenaan dengan keterampilan siswa dalam menerapkan materi dalam belajar dan mengajar.

Salah satu upaya untuk mendapatkan hasil belajar yang baik ialah guru harus menjalankan perannya dengan optimal. Menurut Anni dalam Nasution, (2017: 51), mengatakan peran guru dalam pendekatan humanistik adalah sebagai fasilitator belajar”. Peran guru sebagai fasilitator berarti guru membantu siswa untuk belajar. Oleh karena itu peran guru sangat dibutuhkan dan juga menentukan dalam keberhasilan hasil belajar siswa.

Hasil belajar menjadi tolak ukur penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran secara maksimal. Hasil belajar ini kadang tidak tidak sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran itu sendiri. Untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Adhiatmika, dkk (2017: 5)

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, antara lain: Faktor internal yang bersumber dari individu masing-masing siswa itu sendiri, faktor eksternal yang berasal dari lingkungan, faktor pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran, dan faktor proses pembelajaran.

Semakin berkembangnya trend penggunaan media sosial dikalangan masyarakat dan semakin berkembangnya teknologi internet, tentu mendatangkan peluang yang cukup menggembirakan

bagi pelaku bisnis secara umum, kondisi ini ditunjang dengan semakin majunya perangkat bergerak seluler yang semakin banyak digunakan oleh masyarakat.

Bisnis *online* merupakan salah satu bisnis yang sekarang menjadi trend di dunia bisnis dan bukan lagi menjadi sesuatu yang asing bagi kita baik yang di Indonesia maupun di internasional. Menurut Juli Amirah Nasution (2015: 1) bisnis *online* adalah suatu usaha atau aktivitas yang dilakukan oleh kelompok maupun individu untuk mendapatkan laba/keuntungan dengan cara memproduksi produk maupun jasanya untuk memenuhi kebutuhan konsumennya melalui jaringan komputer yang dapat diakses melalui jaringan komputer lainnya ataupun melalui jaringan internet.

Bisnis *online* juga bisa diartikan segala jenis kegiatan bisnis yang dilakukan secara *online* melalui internet atau media sosial. Menurut Agus Baktiono dan I Putu Artaya (2016: 2) media sosial adalah sebuah media *online* dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

Bisnis *online* kini memiliki prospek yang cukup besar, di masa mendatang, karena kini hampir semua orang memingingkan kepraktisan dan kemudahan dalam hal memenuhi kebutuhan sehari-hari. Setiap pelaku usaha yang sebagian aktivitasnya ataupun semua aktivitas bisnisnya dilakukan melalui internet, bisa dikatakan mereka menjalankan bisnis online.

Iklan *online* merupakan salah satu metode periklanan dengan menggunakan media internet dan web dengan tujuan menyampaikan pesan pemasaran (promosi) untuk menarik pelanggan. Menurut Morisan dalam Indi Siswina Satwika dan Alila Pramiyanti (2012: 8) iklan *online* harus dibuat semenarik mungkin agar dapat mengalihkan pandangan pengunjung situs lalu mengunjungi situs tersebut dan dapat membuat pengunjung dapat mengunjungi kembali situs tersebut. Menurut Morisan dalam Indi Siswina Satwika dan Alila Pramiyanti (2012: 8) iklan *online* dapat berupa sapanduk (*banner*), *sponsorship*, *pop-up*, iklan sela, *webcasting*, dan berupa *link* yang tersedia di pinggir, atas, bawah ataupun tiba-tiba muncul pada halaman *website*.

Dari pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar bisnis *online* adalah suatu yang dicapai atau diperoleh siswa dalam melakukan kegiatan belajar mata pelajaran bisnis *online* berkat adanya usaha atau fikiran setelah ia menerima pembelajaran dari guru yang dapat diukur menggunakan tes hasil belajar. Hasil belajar bisnis *online* tersebut kemudian menjadi tolak ukur berhasil atau tidaknya proses pembelajaran mata pelajaran bisnis *online* yang dilakukan oleh guru.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Model pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai sarana membentuk pola berpikir siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Trianto dalam Adhiatmika, dkk (2012: 2), model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola

yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya.

Menurut Wahyuningsih dalam Saputra dan Elisa (2018: 56), kemampuan peserta didik dalam bekerja sama maupun individu diukur melalui model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Adhiatmika, dkk (2017: 3), model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut Slavin dalam Adhiatmika, dkk (2017: 3),

Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya, kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki tinggi, sedang dan rendah, dan bilamana mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku dan jenis kelamin berbeda-beda berkembang individu.

Menurut Menurut Adhiatmika, dkk (2017: 3), model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

a) Meningkatkan hasil belajar akademik

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

b) Penerimaan terhadap keragaman

Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama.

c) Pengembangan ketrampilan sosial

Mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi untuk saling berinteraksi dengan teman yang lain.

Model pembelajaran *snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran tersebut mengandung unsur-unsur pembelajaran kooperatif. Menurut Huda dalam Adhiatmika, dkk (2017: 4), *snowball throwing* berasal dari dua kata yaitu “*snowball*” dan “*throwing*”. Kata *snowball* berarti bola salju, sedangkan *throwing* berarti melempar, jadi *snowball throwing* adalah melempar bola salju.

Menurut Huda dalam Ani Rosidah (2017: 31), model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Menurut Yamin dalam Alfiah dan Arigiyati (2015: 223), melempar bola pertanyaan atau *snowball throwing* merupakan salah satu strategi

yang berfungsi merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Asrori dalam Adhiatmika, dkk (2017: 5), tujuan pembelajaran *snowball throwing* yaitu:

- a) Melatih murid untuk mendengarkan pendapat orang lain
- b) Melatih kreatifitas dan imajinasi murid dalam membuat pertanyaan
- c) Memacu murid untuk bekerjasama, saling membantu, serta aktif dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Menurut Devi dalam Adhiatmika, dkk (2017: 5), tujuan model pembelajaran *snowball throwing* adalah melatih murid untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat seperti model pembelajaran *talking stick* akan tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilemparlemparkan kepada murid lain. Murid yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya.

Menurut Huda dalam Adhiatmik, dkk (2017: 5), model *snowball throwing* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model *snowball throwing* antara lain :

- a) Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan

- b) Siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena siswa mendapat penjelasan dari teman sebaya yang secara khusus disiapkan oleh guru serta mengerahkan penglihatan, pendengaran, menulis dan berbicara mengenai materi yang didiskusikan kelompok
- c) Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru
- d) Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik
- e) Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut
- f) Dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman atau guru
- g) Siswa akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah
- h) Siswa akan memahami makna tanggung jawab dan siswa akan lebih menerima keragaman atau heterogenitas suku, sosial, budaya dan bakat
- i) Siswa akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya

Adapun kelemahan dari model *snowball throwing* adalah :

- a) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami

materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pelajaran

- b) Kelas sering kali gaduh karena kelompok dibuat oleh murid
- c) Memerlukan waktu yang panjang dan siswa yang nakal cenderung untuk berbuat onar

3. Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Menurut Munthofiah dalam Arsyad (2009: 3), media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah artinya tengah, perantara atau penghantar. Dalam bahasa arab (وسيط) artinya perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Menurut Asyar dalam Herawati (2016:3), media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat memberikan pengalaman kesamaan kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut Supardi dalam Siskawati, dkk (2016: 74), bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi, tujuan media pembelajaran permainan monopoli adalah untuk menciptakan suatu pembelajaran yang sesuai dengan PAIKEM (pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan).

Media pembelajaran permainan monopoli ini didalamnya terdapat materi-materi dan soal-soal yang sudah ditentukan sesuai SK dan KD, siswa belajar dengan mandiri karena guru hanya sebagai pengawas dan pembimbing, sehingga media pembelajaran permainan monopoli ini memiliki model belajar sambil bermain. Dengan pembelajaran yang menyenangkan ini, akan mempengaruhi minat belajar siswa dan siswa akan lebih memahami dan menghayati apa yang mereka pelajari. Dengan demikian, maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Menurut Siskawati, dkk dalam Oktaviatna, dkk (2017: 175), penggunaan media permainan dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran menjadi aktif, tidak membosankan, meningkatkan pemahaman materi, dan menumbuhkan minat belajar. Jadi, media pembelajaran permainan monopoli ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan siswa dapat belajar dengan mandiri, karena guru banyak memberi kebebasan pada siswa untuk dapat mengamati sendiri, belajar sendiri dan memecahkan masalah sendiri. Dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli ini pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi baik dengan temannya, lingkungan sekitar dan guru
- b) Proses pembelajaran akan menjadi lebih jelas dan menarik, karena siswa dapat pengalaman secara langsung dalam

memahami konsep belajar dan gambar-gambar yang telah dimodifikasi seta model permainannya dapat menarik siswa

- c) Dalam pembelajaran siswa tidak akan merasa bosan. Karena dalam pembelajaran ini siswa bisa belajar sambil bermain
- d) Efisiensi waktu dan tenaga, ketepatan dalam manajemen waktu dan tenaga yang digunakan dalam proses pembelajaran atau ketepatan dalam penggunaan waktu dan tenaga
- e) Mengubah peran guru ke arah yang lebih produktif, bahwa guru memiliki kemampuan untuk mengubah tingkah laku siswa yang lebih produktif
- f) Mudah dan sederhana dalam pengoperasiannya
- g) Sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan karena pemain berlomba-lomba untuk mengumpulkan kekayaan dan menjadi pemenang

Adapun kelemahan dalam media pembelajaran permainan monopoli adalah sebagai berikut:

- a) Media ini membutuhkan persiapan yang matang serta konsep yang sesuai dengan materi pembelajaran
- b) Harus menggunakan area yang luas jika menggunakan siswa sebagai bidak permainan
- c) Kurangnya pemahaman siswa mengenai aturan permainan memungkinkan terjadinya keributan pada saat permainan berlangsung

- d) Siswa akan kebingungan menjawab soal jika siswa tidak mengerti tentang materi yang telah diajarkan sebelumnya
- e) Membutuhkan biaya yang cukup banyak dalam membuat media pembelajaran permainan monopoli

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan, bahwa permainan monopoli adalah alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran simulasi sebagai penyederhanaan materi pada mata pelajaran yang berbentuk permainan monopoli.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dengan Permainan Monopoli

Model pembelajaran yang dipakai oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*. Peneliti tidak hanya memakai model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, tapi peneliti juga memadukannya dengan permainan monopoli. Dimana siswa di sini bisa belajar sambil bermain yang bisa menghidupkan suasana kelas. Dalam pembelajaran ini, siswa akan dibagi menjadi 4-6 kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-6 siswa. Di dalam kelompok tersebut akan dibuat dan dilaksanakan model pembelajaran tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli.

Berikut ini langkah-langkah model pembelajaran tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
- b) Guru membentuk kelompok-kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa

- c) Kemudian masing- masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh guru
- d) Masing-masing siswa juga diberikan sejumlah uang dalam bentuk kertas sebagai modal awal saat nanti bertransaksi dalam permainan monopoli
- e) Masing-masing siswa juga diberikan satu buah pion untuk menjalankan permainan monopoli
- f) Sebelum memulai melempar pertanyaan, semua siswa melemparkan dadu secara bergiliran. Angka dadunya paling banyak berhak membuat pertanyaan yang akan diberikan kepada temannya
- g) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain
- h) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian dan siswa tersebut berhak menjalankan permainan monopoli. Sebaliknya apabila siswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut maka siswa tersebut tidak berhak menjalankan permainan monopoli dan pertanyaan tersebut akan dilemparkan kembali kepada siswa yang lainnya

- i) Setelah menjawab pertanyaan tersebut dengan benar, siswa tersebut melemparkan dadu kembali dan maju sesuai angka dadu yang tertera juga meletakkan pion miliknya
- j) Siswa mengambil kartu yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa tersebut yang sesuai dengan keterangan yang tertera di kotak tersebut dan menyerahkan kartu tersebut kepada teman yang memberikan pertanyaan ketika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* agar siswa tersebut membacakan kartu tersebut yang sudah ada jawaban dari pertanyaan tersebut. Kartu tersebut juga sudah tertera harga-harga yang diperoleh siswa apabila dia berhasil menjawab pertanyaan tersebut dan uang yang harus dibayar ke bank apabila siswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut
- k) Setelah itu dilanjutkan kembali penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dan mengikuti langkah-langkah seperti sebelumnya
- l) Apabila ada siswa yang berhasil melewati start, maka siswa tersebut bisa melakukan pembelian tanah sesuai dengan harga yang tertera dalam kotak tanah tersebut. Dan berhak mendapatkan kartu kepemilikan tanah yang sudah tertera harga-harga pembelian bangunan rumah & hotel. Disamping itu juga tertera harga sewa bangunan rumah & hotel, apabila ada salah satu siswa yang menempati tanah tersebut yang sudah dibangun rumah & hotel maka siswa tersebut berhak membayar sewa

kepada pemilik tanah tersebut. Tanah tersebut juga bisa digadaikan kepada bank dengan harga yang sudah tertera pada kartu kepemilikan tanah

- m) Permainan ini akan berakhir apabila ada salah satu siswa yang sudah berhasil melewati garis start untuk kedua kalinya
- n) Siswa yang dinyatakan menang adalah siswa yang mendapatkan jumlah poin terbanyak

5. Model Pembelajaran Langsung

Menurut Anwar (2007: 110) kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan apapun atau diberi perlakuan natural. Pada kelas kontrol, peneliti menerapkan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung menurut Trianto (2011: 29) adalah

“Salah satu pendekatan mengajar yang direncang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang baik dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi langka”.

Widianingsih (2010: 150) juga berpendapat bahwa pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan mengenai bagaimana orang melakukan sesuatu, sedangkan pengetahuan deklaratif, yaitu pengetahuan tentang ssesuatu.

Pembelajaran langsung tidak sama dengan metode ceramah, tetapi ceramah dan resitasi (mengecek pemahaman dengan tanya jawab) berhubungan erat dengan model pembelajaran langsung. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru

seharusnya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, *tape recorder*, gambar, peragaan, dan sebagainya.

Menurut Widaningsih (2010: 151) ciri-ciri pengajaran langsung adalah sebagai berikut:

- a. Adanya tujuan pembelajaran dan prosedur penilaian hasil belajar
- b. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
- c. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendukung berlangsung dan berhasilnya pengajaran

Pembelajaran langsung memiliki pola urutan kegiatan yang sistematis. Menurut Trianto (2011: 31) fase-fase pada model pembelajaran langsung dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2.1 Fase dan Peran Guru dalam Model Pembelajaran Langsung

No	Fase	Peran Guru
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan, materi prasyarat, memotivasi siswa, dan mempersiapkan siswa
2	Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3	Membimbing pelatihan	Guru memberi latihan terbimbing
4	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik
5	Memberikan latihan dan penerapan konsep	Mempersiapkan latihan untuk siswa dengan menerapkan konsep yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari

Mengacu pada fase-fase di atas, langkah-langkah pembelajaran Langsung yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar

- b. Guru menyampaikan materi dengan membahas bahan ajar melalui kombinasi ceramah dan demonstrasi
- c. Setelah materi selesai disampaikan, guru memberikan soal kepada peserta didik untuk dikerjakan sebagai latihan individu
- d. Selanjutnya guru bersama peserta didik membahas soal latihan
- e. Di akhir pelajaran guru memberikan soal-soal latihan sebagai pekerjaan rumah

Menurut Widaningsih (2010: 153) kelebihan dan kelemahan model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut: Kelebihan model pembelajaran langsung yaitu relatif banyak materi yang bisa disampaikan dan untuk hal-hal yang sifatnya prosedural, model ini akan relatif mudah diikuti. Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran langsung yaitu jika terlalu terlalu dominan pada ceramah, maka siswa merasa cepat bosan. Pembelajaran langsung akan terlaksana dengan baik apabila guru mempersiapkan materi yang akan disampaikan dengan baik pula sistematis, sehingga tidak membuat peserta didik cepat bosan dengan materi yang dipelajari.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erisya Hanifati (2014) yang berjudul implementasi model pembelajaran kooperatif dengan metode *snowball throwing* untuk meningkatkan minat dan aktivitas belajar akuntansi pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Bantul tahun ajaran 2013/2014. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball*

throwing. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah: 1) Bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan aktivitas belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilaksan terhadap hasil belajar siswa. 2) Pada penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran akuntansi, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan meneliti mata pelajaran bisnis *online*. 3) Pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Trinovitasari (2015) yang berjudul penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa Sekolah Menengah Pertama. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan media permainan monopoli. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah: 1) Pada penelitian sebelumnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilaksan terhadap hasil belajar siswa. 2) Pada penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran IPS pada siswa SMP, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan meneliti mata pelajaran bisnis *online* pada siswa SMK. 3) Pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan media permainan monopoli, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Iswari Mahardika (2015) yang berjudul Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar melalui metode *snowball throwing* pada pembelajaran IPS siswa kelas IX SMP Negeri 4 Temanggung. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah 1) Pada penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan terhadap hasil belajar siswa. 2) Pada penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan meneliti mata pelajaran bisnis *online*. 3) Pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ramli Nugroho (2016) yang berjudul meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS 1 melalui penerapan metode *snowball throwing* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Temon tahun ajaran 2016/2017. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*. Sedangkan Perbedaan dengan penelitian ini adalah: 1) Pada penelitian

sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilaksan terhadap hasil belajar siswa. 2) Pada penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran ekonomi, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan meneliti mata pelajaran bisnis *online*. 3) Pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nur Isnaini (2016) yang berjudul pengembangan media pembelajaran monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2015/2016. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan media permainan monopoli. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah: 1) Pada penelitian sebelumnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilaksan terhadap hasil belajar siswa. 2) Pada penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran akuntansi, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan meneliti mata pelajaran bisnis *online*. 3) Pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan media permainan monopoli, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Nilam Sri Anggraheni (2018) yang berjudul pengembangan media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integratif peserta didik kelas V SD/MI tahun ajaran 2017/2018. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan media permainan monopoli. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah: 1) Pada penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli merah-putih, sedangkan penelitian yang akan dilaksan terhadap hasil belajar siswa. 2) Pada penelitian sebelumnya meneliti mata pelajaran akuntansi, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan meneliti mata pelajaran bisnis *online*. 3) Pada penelitian sebelumnya hanya media menggunakan permainan monopoli, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli.

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas atau variabel independen dan variabel terikat atau variabel dependen. Variabel bebas atau independen yang dipakai adalah model pembelajaran. Variabel terikat atau variabel dependen yang digunakan adalah hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mampu menghidupkan suasana pembelajaran yang aktif dan dapat mendorong siswa pada kegiatan mengkonstruksi materi yang disampaikan guru. Disamping menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* juga dipadukan dengan media pembelajaran permainan monopoli yang dapat menarik perhatian siswa, dimana siswa dapat belajar sambil bermain.

Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan media permainan monopoli, di sini siswa akan lebih aktif di dalam kelas, karena siswa dituntut untuk bekerja mandiri. Walaupun pembelajarannya berunsur permainan tetapi di dalam permainan tersebut berisi tentang materi dan soal pembelajaran yang akan dibahas. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan media permainan monopoli, hasil belajar siswa pada mata pelajaran bisnis *online* bisa naik.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Ada efektivitas model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* dengan monopoli terhadap hasil belajar bisnis *online* siswa kelas XI Pemasaran pokok bahasan iklan *online* di SMK Negeri 1 Kanor tahun pelajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan kerangka atau strategi yang didesain oleh peneliti sebagai tindakan yang akan ditempuh dalam penelitian agar peneliti dapat memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014: 14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen semu. Menurut Sugiyono (2010: 114) penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang digunakan karena peneliti tidak dapat memgontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian eksperimen semu dilakukan dengan maksud untuk membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan lain. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian ditempatnya langsung yaitu di kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Kanor. Di sini peneliti melibatkan dua kelas yaitu kelas XI Pemasaran 1 dan kelas XI Pemasaran 2 yang nantinya diantara kelas tersebut ditentukan sebagai kelas ekspserimen atau kelas kontrol.

Berikut ini tabel tempat dan jadwal kegiatan yang dilaksanakan peneliti sejak tahap perencanaan, pelaksanaan hingga penyelesaian penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal dan Tempat Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Waktu Kegiatan Bulan Tahun 2018/2019									
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	
1	Persiapan										
	Pengajuan Judul	■									
	Pengajuan Proposal	■	■								
	Seminar Proposal			■							
	Pengajuan izin Penelitian			■							
2	Pelaksanaan										
	Pengumpulan Data			■	■						
	Analisis Data					■					
3	Pembuatan pelaporan penelitian						■	■	■		
4	Pelaporan Penelitian									■	

Sesuai dengan tujuan penelitian dan hipotesis penelitian, teridentifikasi sebanyak dua variabel yang akan diteliti yaitu 1) Model pembelajaran sebagai variabel bebas dan 2) Hasil belajar Siswa sebagai variabel terikat.

B. Populasi dan Sampel

Sugiyono (2014: 117) mengatakan bahwa, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Kanor tahun ajaran 2018/2019 dengan populasi seluruhnya berjumlah 68 siswa.

Sedangkan Sugiyono (2014: 118) mengatakan bahwa, Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Maka dari populasi yang telah ditentukan yaitu seluruh siswa kelas XI Pemasaran yang berjumlah dua kelas, kelas pertama sebagai kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua sebagai kelas kontrol.

Menurut Sugiyono (2014: 118), teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2001: 61) *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain *sampling jenuh* adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Teknik *sampling jenuh* dilakukan oleh peneliti dikarenakan jumlah kelas XI Pemasaran hanya ada dua kelas. Dari dua kelas tersebut, maka satu kelas akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli, sedangkan kelas yang kedua dijadikan sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang diberikan model pembelajaran langsung.

Sedangkan untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen atau kelas kontrol, peneliti menggunakan cara pengundian sederhana (*simple random sampling*). Dimana pengundian tersebut dilakukan dengan dua kertas yang digulung. Kelas tersebut dituliskan kata

“eksperimen” dan “ kontrol”, kedua kertas tersebut digulung. Kemudian peneliti memanggil ketua kelas untuk mengambil kertas gulungan tersebut. Apabila yang terambil adalah kertas yang bertuliskan “eksperimen”, maka kelas tersebut menjadi kelas eksperimen. Sedangkan kelas yang kedua secara otomatis menjadi kelas kontrol begitupun sebaliknya.

Dari teknik pengambilan sampel yang digunakan, maka diperoleh hasil bahwa dua kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI Pemasaran 1 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol di mana peneliti dalam penelitian di kelas kontrol ini peneliti menggunakan model pembelajaran langsung dan XI Pemasaran 2 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen yang akan diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sementara itu, instrument pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sugiyono (2014: 193) menyatakan bahwa

“Ada dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berhubungan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berhubungan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data”.

Pada penelitian ini teknik pengambilan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes

Teknik pengambilan data dengan dokumentasi dalam penelitian ini berupa tes. Tes dilakukan sesudah kegiatan pengajaran berlangsung setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan media pembelajaran permainan monopoli di kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung di kelas kontrol.

2. Dokumentasi

Teknik pengambilan data dengan dokumentasi dalam penelitian ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar penilaian aktivitas belajar siswa, nilai UAS, daftar kelompok siswa, dan foto-foto kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dengan media pembelajaran permainan Monopoli.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah pengukuran yang dilakukan oleh peneliti terhadap fenomena sosial maupun alam yang terjadi. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang dibuat peneliti adalah sebagai berikut:

1. Tes

Instrumen untuk tes untuk mengukur hasil belajar siswa ini berupa indikator-indikator soal yang akan dikerjakan siswa setelah penerapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan media pembelajaran permainan monopoli di kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung di kelas kontrol. Soal

yang akan dikerjakan siswa adalah soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Indikator-indikator tes tersebut adalah sebagai berikut:

a. Indikator Tes

Tabel 3.2 Indikator tes hasil belajar siswa

No	Indikator	Butir Soal
1	Pengertian, tujuan dan keuntungan iklan <i>online</i>	1, 2, 3, 4, 5
2	Jenis-jenis iklan <i>online</i>	6, 7, 8, 9, 10
3	Cara memasarkan iklan <i>online</i>	11, 12, 13, 14, 15
4	Model pembayaran iklan <i>online</i>	16, 17, 18, 19, 20

Untuk tes hasil belajar, berbentuk soal pilihan ganda dengan rumus mensekor sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Dimana:

S : *Score* (nilai)

R : *Right* (Benar)

b. Analisis Instrumen Tes

1) Uji Validitas

Pada penelitian ini uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas isi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan uji validitas isi adalah: membuat kisi-kisi tes, menyusun soal-soal butir tes, kemudian menelaah butir soal. Kriteria penelaah dalam validitas isi meliputi:

- a. Butir soal sesuai dengan kisi-kisi,
- b. Materi pada butir soal dapat dipahami oleh siswa,
- c. Kalimat soal dapat dipahami oleh siswa,

- d. Butir tes bukan termasuk katagori soal yang terlalu mudah atau terlalu sukar.

Dalam hal ini, validator yang dipilih sebanyak tiga validator, antara lain dua dosen Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro yaitu Drs. H. Sarjono, M.M. dan Rika Pristian R.A., M.Pd dan satu guru mata pelajaran bisnis *online* di SMK Negeri 1 Kanor yaitu Sri Hartatik, S.Pd.

2) Daya Pembeda

Suatu soal mempunyai daya pembeda baik jika dikelompokkan siswa pandai menjawab benar butir soal lebih banyak dari pada kelompok siswa yang tidak pandai. Cara yang dipakai untuk mengukur daya pembeda pada penelitian ini yaitu dengan cara klasik sebagai berikut:

- a) Peserta tes diurutkan dari skor total tertinggi sampai dengan skor terendah.
- b) Peserta tes dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok atas (pandai) dan kelompok bawah (tidak pandai). Pada penelitian ini soal akan diberikan kepada siswa di kelas uji coba yaitu kelas XII Pemasaran 1 sejumlah 32 siswa, sehingga 16 siswa sebagai kelompok atas dan 16 siswa sebagai kelompok bawah.
- c) Menghitung indeks daya pembeda dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_a}{N_a} - \frac{B_b}{N_b}$$

Keterangan:

D = indeks daya pembeda butir soal

B_a =banyaknya peserta tes pada kelompok atas yang menjawab benar

N_a = banyaknya peserta tes pada kelompok atas

B_b = banyaknya peserta tes pada kelompok bawah yang menjawab benar

N_b = banyaknya peserta tes pada kelompok bawah

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi nilai D , maka semakin baik daya beda butir soal tersebut. Sebaliknya, semakin rendah nilai D , maka semakin jelek daya beda butir soal tersebut. Klasifikasi daya pembeda menurut Arikunto (2012: 228) adalah sebagai berikut:

$D = 0,00 - 0,20 =$ jelek (*poor*)

$D = 0,21 - 0,40 =$ cukup (*satisfactory*)

$D = 0,41 - 0,70 =$ baik (*good*)

$D = 0,71 - 1,00 =$ baik sekali (*excellent*)

Soal tes yang dipakai pada penelitian adalah soal tes yang memiliki indeks daya beda cukup hingga baik sekali (0,21-1,00).

3) Tingkat Kesukaran Item/Butir Soal

Tingkat kesukaran butir soal menyatakan proporsi banyaknya peserta yang menjawab benar butir soal tersebut

terhadap seluruh peserta tes. Klasifikasi indeks tingkat kesukaran soal uji coba yang diberikan kepada kelas XII Pemasaran 1 yang dapat diketahui. Dalam hal ini pemilihan kelas XII dikarenakan pada kelas XI pada mata pelajaran bisnis *online* pokok bahasan iklan *online* belum sepenuhnya disampaikan sehingga dipilih kelas XII yang telah menerima mata pelajaran bisnis *online* pada saat kelas XI. Indeks tingkat kesukaran butir soal dapat dirumuskan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

P = indeks tingkat kesukaran suatu butir soal

B = banyaknya peserta tes yang menjawab benar butir soal tersebut

N = banyaknya seluruh peserta tes

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi nilai P , maka semakin mudah suatu butir soal. Sebaliknya, semakin rendah nilai P , maka semakin sukar butir soal tersebut. Indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut (Arikunto, 2012: 223):

Soal dengan $P = 0,00$ sampai $0,30$ adalah soal sukar

Soal dengan $P = 0,31$ sampai $0,70$ adalah soal sedang

Soal dengan $P = 0,71$ sampai $1,00$ adalah soal mudah

Berdasarkan perhitungan dengan rumus yang tertera di atas, maka soal tes yang dipakai pada penelitian adalah soal tes yang memiliki indeks tingkat kesukaran $0,31 < P < 0,70$ atau dalam klasifikasi sedang.

4) Uji Reliabilitas

Kata reabilitas disebut juga terpercaya. Reabilitas ini digunakan untuk mengukur kereabelan tes yang akan diberikan peneliti kepada siswa. Reliabilitas suatu instrumen yang memiliki alternatif jawaban benar dan salah dapat dihitung reabilitasnya menggunakan rumus Kuder-Richardson dengan KR-20 yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Dimana:

r_{11} = Indeks reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir instrumen

s_t^2 = Variansi skor total

p_i = Proporsi subjek yang menjawab benar pada butir ke-1

$q_i = 1 - p_i$

Soal dikatakan reliabel jika indeks reliabilitas yang diperoleh telah melebihi 0,70 ($r_{11} > 0,7$).

(Budiyono, 2009: 69)

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat di sini menggunakan uji normalitas dengan metode Lilliefors karena datanya berupa data tunggal dan uji homogenitas dengan metode Bartlett. Uji prasyarat digunakan untuk uji keseimbangan dan uji hipotesis. Adapun pengujian datanya adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah metode Lilliefors dengan prosedur sebagai berikut:

a) Menentukan Hipotesis

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b) Tingkat Signifikansi, $\alpha = 0,05$

c) Statistik Uji

$$L = \text{Maks} |F(z_i) - S(z_i)|$$

Dengan : $F(z_i) = P(Z \leq z_i); Z \sim N(0,1)$

$S(z_i)$ = proporsi cacah $Z \leq z_i$ terhadap seluruh z

z_i = skor standar untuk $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$

S = standar deviasi sampel

\bar{X} = rerata sampel

d) Daerah Kritis:

$$DK = \{L | L > L_{\alpha, n}\}$$

$L_{\alpha, n}$ diperoleh dari tabel Lilliefors pada tingkat signifikansi dan derajat bebas n (ukuran sampel).

e) Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $L \in DK$ ditolak atau H_0 tidak ditolak jika

$$L \notin DK$$

(Budiyono, 2009: 170)

b. Uji Homogenitas

Sebelum data yang diperoleh dianalisis, maka terlebih dahulu diuji homogenitasnya untuk mengetahui bahwa populasi-populasi homogen atau berasal dari populasi yang variansinya sama. Dalam uji homogenitas ini penulis menggunakan uji Bartlett.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam uji Bartlett adalah sebagai berikut:

a) Hipotesis

$$H_0: \frac{\sigma_1^2}{\sigma_2^2} = \frac{\sigma_2^2}{\sigma_2^2} \text{ (variansi-variansi dari kedua sampel homogen)}$$

$$H_1: \frac{\sigma_1^2}{\sigma_2^2} \neq \frac{\sigma_2^2}{\sigma_2^2} \text{ (variansi-variansi dari kedua sampel homogen)}$$

b) Tingkat Signifikansi, $\alpha = 0,05$

c) Statistik Uji

$$\chi^2 = \frac{2,303}{c} \left[f \log RKG - \sum_{j=1}^k f_j \log s_j^2 \right]$$

Dengan $\chi^2 \sim \chi^2_{k-1}$

Dimana:

k = cacah populasi

N = banyaknya seluruh nilai (ukuran)

n_j = banyaknya nilai (ukuran) sampel ke- j = ukuran sampel ke- j

$f_j = n_j - 1$ = derajat kebebasan untuk s_j^2 ; $j = 1, 2, \dots, k$

$f = N - k = \sum_{j=1}^k f_j$ = derajat kebebasan untuk RKG

$$c = 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left[\sum \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right];$$

RKG = rerata kuadrat galat = $\left[\frac{\sum SS_j}{\sum f_j} \right];$

$$SS_j = \sum_j \left(x_j^2 - \frac{(\sum x_j)^2}{n_j} \right) = (n_j - 1) s_j^2$$

d) Daerah Kritik

$$DK = \left\{ \chi^2 \mid \chi^2 > \chi^2_{\alpha; k-1} \right\}$$

Untuk beberapa α dan $(k-1)$, nilai $\chi^2_{\alpha; k-1}$ dapat dilihat

pada tabel nilai chi-kuadrat dengan derajat kebebasan $(k-$

1).

e) Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $F^2 \in DK$ atau H_0 tidak ditolak jika $F^2 \notin DK$.

(Budiyono, 2009: 176)

2. Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan yang dilakukan sebelum perlakuan digunakan untuk mengetahui bahwa hasil dari perlakuan atau eksperimen adalah murni akibat dari pemanipulasi model pembelajaran bukan karena faktor lain. Uji keseimbangan ini digunakan untuk menguji dua rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan diasumsikan bahwa sampel berdistribusi normal dan homogen. Uji keseimbangan pada penelitian ini menggunakan uji-t dua pihak sampel independen karena pada penelitian ini terdapat dua sampel yang dibandingkan. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (siswa kelas XI Pemasaran 1 dan siswa XI Pemasaran 2 memiliki rerata seimbang)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (siswa kelas XI Pemasaran 1 dan siswa XI Pemasaran 2 memiliki rerata tidak seimbang)

b. Tingkat Signifikansi, $\alpha = 0,05$

c. Komputasi

$$S_p^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibicarakan selisih rerata)

d. Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{Sp \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim t(n_1 + n_2 - 2)$$

e. Daerah Kritis

$DK = \{t/t < -t_{0,05;66} \text{ atau } t > t_{0,05;66}\}$ dan $t_{obs} \in DK$ atau $t_{obs} \notin DK$

f. Keputusan Uji

Apabila $t_{obs} \in DK$ maka H_0 ditolak dan apabila $t_{obs} \notin DK$ maka H_0 diterima

g. Kesimpulan

Apabila H_0 ditolak berarti bahwa siswa kelas XI Pemasaran 1 dan XI Pemasaran 2 memiliki rerata yang tidak seimbang

Apabila H_0 diterima berarti bahwa siswa kelas XI Pemasaran 1 dan XI Pemasaran 2 memiliki rerata yang tidak seimbang.

(Budiyono, 2009: 151-158)

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menghitung dan mengetahui apakah hipotesis yang telah dikemukakan pada BAB II benar atau tidak. Karena pada penelitian ini akan dibuktikan apakah model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan permainan monopoli dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik atau tidak, maka statistik uji yang digunakan pada uji hipotesis adalah uji-t satu pihak. Sebelum dilakukan uji t, dilakukan uji prasyarat seperti pada

uji t keseimbangan. Berikut langkah-langkah uji hipotesis uji-t satu pihak:

a. Hipotesis

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada efektivitas model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* dengan monopoli terhadap hasil belajar bisnis *online* siswa kelas XI Pemasaran pokok bahasan iklan *online* di SMK Negeri 1 Kanor tahun pelajaran 2018/2019)

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (Ada efektivitas model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* dengan monopoli terhadap hasil belajar bisnis *online* siswa kelas XI Pemasaran pokok bahasan iklan *online* di SMK Negeri 1 Kanor tahun pelajaran 2018/2019)

b. Tingkat Signifikansi, $\alpha = 0,05$

c. Komputasi

$$S_p^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibicarakan selisih rerata)

d. Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim (n_1 + n_2 - 2)$$

e. Daerah Kritis

$$DK = \{t/t > t_{tabel}\} \text{ dan } t_{obs} \in DK \text{ atau } t_{obs} \notin DK$$

f. Keputusan Uji

Apabila $t_{obs} \in DK$ maka H_0 ditolak dan apabila $t_{obs} \notin DK$ maka H_0 diterima

g. Kesimpulan

Apabila H_0 ditolak berarti benar bahwa ada efektivitas model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* dengan monopoli terhadap hasil belajar bisnis *online* siswa kelas XI Pemasaran pokok bahasan iklan *online* di SMK Negeri 1 Kanor tahun pelajaran 2018/2019.

Apabila H_0 diterima berarti benar bahwa tidak ada efektivitas model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* dengan monopoli terhadap hasil belajar bisnis *online* siswa kelas XI Pemasaran pokok bahasan iklan *online* di SMK Negeri 1 Kanor tahun pelajaran 2018/2019.

(Budiyono, 2009: 151-158)