

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil akhir dari kegiatan belajar. Selanjutnya, menurut Nasution dalam Supardi (2015: 154) hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan individu yang secara garis besar terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Teori yang menjadi landasan hasil belajar ini adalah teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh Gagne. Gagne dalam Uno (2014: 137) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan tertentu. Menurut Triyanto (2015: 52) Model kognitif menjelaskan secara alami kegiatan mental internal dalam peserta didik yang melibatkan proses berpikir yang kompleks. Menurut Haerullah (2013: 48) Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir (asimilasi), penyesuaian (akomodasi), dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada (ekuilibrasi). Dalam situasi belajar teori kognitif terjadi ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar dan memperoleh *insight*.

2.1.1.2 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Uno (2014:4) mengungkapkan tujuan dari penilaian hasil belajar sebagai berikut:

1. Menggambarkan sejauhmana seorang peserta didik telah mengetahui suatu kompetensi.
2. Mengevaluasi peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami kemampuan dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pengembangan program, maupun untuk penjurusan.
3. Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik, dan sebagai alat diagnosis yang membantu pendidik menentukan apakah seseorang perlu mengikuti perbaikan.
4. Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
5. Sebagai kontrol bagi pendidik dan satuan pendidikan tentang kemajuan perkembangan peserta didik.

Sedangkan menurut Suryanto (2016: 6.4) Hasil belajar hendaknya diarahkan pada empat tujuan berikut:

1. Penelusuran (*keeping track*), penilaian bertujuan untuk menelusuri agar proses pembelajaran anak didik sesuai dengan rencana.
2. Pengecekan (*checking-up*), penilaian bertujuan mengecek apakah terdapat kelemahan-kelemahan yang dialami anak didik dalam proses pembelajaran.
3. Pencarian (*finding-out*), penilaian bertujuan menemukan hal-hal yang menyebabkan terjadinya kelemahan dan kesalahan dalam proses pembelajaran.
4. Penyimpulan (*summing-up*), penilaian bertujuan menyimpulkan apakah anak didik telah menguasai seluruh kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Dengan kata lain, hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui materi pelajaran yang disampaikan sudah dikuasai oleh peserta didik dan apakah kegiatan pengajaran yang telah dilaksanakan sesuai dengan apa yang diharapkan guna dimanfaatkan oleh pihak yang berkepentingan.

2.1.1.3 Ciri-ciri Hasil Belajar

Menurut Rachmawati (2015:37) mengungkapkan bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari pengetahuan telah bertambah.
2. Perubahan yang bersifat kontinu, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku.
3. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan.
4. Perubahan yang bersifat positif, artinya adanya penambahan perubahan dalam diri individu.
5. Perubahan yang diperoleh senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya.

2.1.1.4 Indikator Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan seringkali merujuk pada klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu; ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada penelitian ini akan meneliti hasil belajar pada domain kognitif menggunakan teori Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl.

Menurut Uno (2014: 139) Domain kognitif berkenaan dengan proses mental yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan pemecahan masalah. Domain ini memiliki enam tingkatan dengan hierarki dari tingkat kemampuan yang sederhana hingga kemampuan yang cukup kompleks. Indikator-indikator hasil belajar peserta didik menurut Lorin W, David R, Krathwohl (2015:99) pada tabel berikut:

Tabel 2.1
Indikator Kawasan Kognitif

Kategori dan proses kognitif	Nama-nama lain	Definisi dan contoh
1. MENGINGAT – mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang.		
1.1 Mengenali	Mengidentifikasi	Menetapkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut.
1.2 Mengingat Kembali	Mengambil	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.
2. MEMAHAMI – Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar.		
2.1 Menafsirkan	Mengklarifikasi, merepresentasi	Mengubah satu bentuk gambaran
2.2 Mencontohkan	Mengilustrasikan	Menemukan contoh atau ilustrasi.
2.3 Mengklarifikasi	Mengelompokkan	Menentukan sesuatu menjadi kategori.
2.4 Merangkum	Menggeneralisasikan	Mengabstraksikan tema-tema umum.
2.5 Menyimpulkan	Memprediksi	Membuat kesimpulan yang logis.
2.6 Membandingkan	Mencocokkan	Menentukan hubungan dua ide.
2.7 Menjelaskan	Membuat model	Membuat model sebab akibat.
3. MENGAPLIKASIKAN – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.		
3.1 Mengeksekusi	Melaksanakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang umum.
3.2 Mengimplementasikan	Menggunakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak umum
4. MENGANALISIS – memecahkan materi jadi bagian-bagian penyusunannya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan-hubungan antar bagian-bagian tersebut dari keseluruhan struktur atau tujuan.		
4.1 Membedakan	Menyendirikan, memilih	Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dari yang tidak relevan

4.2 Mengorganisasikan	Membuat garis besar, memadukan	Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur.
4.3 Mengatribusikan	Mendekonstruksi	Menentukan sudut pandang, nilai atau maksud dibalik materi pelajaran.
5. MENGEVALUASI – Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar		
5.1 Memeriksa	Memonitor, menguji	Menemukan inkonsistensi atau kesalahan dalam suatu proses, atau produk.
5.2 Mengkritik	Menilai	Menemukan inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal.
6. MENCIPTA – Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membentuk suatu produk orisinal.		
6.1 Merumuskan	Membuat hipotesis	Membuat hipotesis berdasarkan kriteria.
6.2 Merencanakan	Mendesain	Merencanakan prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas.
6.3 Memproduksi	Mengkonstruksi	Menciptakan suatu produk.

Sumber: Lorin W, David R, Kratwohl (2015: 41-45)

2.1.2 Konsep Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

2.1.2.1 Pengertian Model *Snowball Throwing*

Uno (2015: 76) Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan pembelajaran aktif atau ALIS (*active learning in school*). *Snowball Throwing* yang menurut asal katanya berarti ‘bola salju bergulir’ dapat diartikan sebagai model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan kepada kelompok lain untuk dijawab. Menurut Komalasari (2013:67) *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan peserta didik dalam kelompok dan keterampilan membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu

permainan imajinatif membentuk dan melempar bola.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok secara *heterogen*. Selanjutnya masing-masing kelompok harus memiliki ketua kelompok untuk mendapat tugas langsung dari guru, masing-masing kelompok peserta didik membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) kemudian dilempar pada peserta didik lain untuk menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Kegiatan melempar bola pertanyaan ini akan membuat kelompok menjadi dinamis karena peserta didik dapat melakukan beberapa kegiatan secara bersamaan yaitu berpikir, menulis, berbicara, serta melakukan aktivitas fisik dengan menggulung kertas dan melemparkannya pada kelompok yang lain. Disamping itu, setiap anggota kelompok akan senantiasa mempersiapkan diri untuk dapat menjawab pertanyaan dari kelompok yang lain.

Penerapan materi pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan melibatkan peserta didik secara aktif yang mendorong aktivitas mental untuk berpikir, menganalisis, mengintegrasikan konsep yang dimilikinya dengan konsep yang baru akan menimbulkan pengalaman langsung pada peserta didik sehingga mendapat pemahaman konsep baru yang mendalam. Dick & Carrey dalam Uno (2014: 124) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif mengikuti proses pembelajaran.

2.1.2.1 Prosedur Pembelajaran *Snowball Throwing*

Langkah-langkah pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Uno (2015: 88) sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.

4. Kemudian masing–masing kelompok diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan.
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari peserta didik ke peserta didik yang lain selama \pm 5 menit.
6. Setelah peserta didik dapat bola pertanyaan diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

2.1.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Pada dasarnya semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Model *Snowball Throwing* mempunyai beberapa kelebihan. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Shoimin (2013: 174-176):

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

- a. Suasana pembelajaran yang menyenangkan karena peserta didik seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada peserta didik lain.
- b. Peserta didik akan mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada peserta didik lain.
- c. Membuat peserta didik selalu siap dengan berbagai kemungkinan karena peserta didik tidak mengetahui soal yang ditulis temannya.
- d. Peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- e. Pendidik tidak terlalu sulit membuat media karena peserta didik terlibat langsung dalam praktik.
- f. Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

2. Kelemahan Model Pembelajaran *Snowball throwing*

Disamping terdapat kelebihan tentu saja model *Snowball Throwing* juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan dari model pembelajaran ini sebagai berikut:

- a. Sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi, hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat peserta didik biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan.
- b. Ketika kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk peserta didik mendiskusikan materi pelajaran.
- c. Tidak ada kuis individu sehingga peserta didik saat berkelompok kurang termotivasi.
- d. Memerlukan waktu yang panjang.
- e. Peserta didik yang nakal cenderung tidak kondusif.

2.1.3 Deskripsi Materi Bank dan Industri Keuangan Non-Bank

1. Perbankan

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 1998 tentang perbankan, bank adalah lembaga keuangan yang usaha pokoknya memberikan kredit dan jasa dalam lalu lintas pembayaran dan peredaran uang.

2. Industri Keuangan Non-Bank

a. Pasar Modal

Pasar modal yaitu pasar tempat diperjual belikannya dana-dana jangka panjang seperti saham, obligasi, surat-surat berharga lainnya yang berjangka waktu lebih dari satu tahun.

b. Asuransi

Asuransi adalah perjanjian antara penanggung dan tertanggung yang mewajibkan tertanggung membayar sejumlah premi untuk memberikan pergantian atas resiko kerugian yang mungkin terjadi atas peristiwa yang tidak terduga.

c. Dana Pensiun

Dana pensiun adalah badan hukum yang mengelola dan menjalankan program yang menjanjikan manfaat pensiun.

d. Lembaga Pembiayaan

Lembaga pembiayaan adalah badan usaha yang melakukan kegiatan pembiayaan dalam bentuk penyediaan dana atau barang modal.

e. Pegadaian

Pegadaian adalah lembaga keuangan bukan bank yang memberikan kredit kepada masyarakat dengan cara khusus yaitu hukum gadai.

2.1.4 Analisis Hubungan Karakteristik Materi Bank dan Industri Keuangan Non-Bank dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Suyanto (2013: 134) mengungkapkan bahwa tidak semua model pembelajaran dapat dipakai dalam satu bidang studi, akan tetapi perlu disesuaikan dengan karakteristik bidang studi yang hendak dipelajari. Beberapa model pembelajaran ada yang berorientasi pada pemecahan masalah, melakukan sesuatu atau menemukan hal baru sehingga penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik isi pembelajaran. Suyanto (2013: 138) menggolongkan pengetahuan menjadi dua macam, yaitu pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif. Pengetahuan prosedural merupakan pengetahuan mengenai bagaimana orang melakukan sesuatu, misalnya melakukan operasi matematika. Sedangkan pengetahuan deklaratif merupakan pengetahuan tentang sesuatu, misalnya MPR merupakan lembaga tinggi negara, dan anggota-anggotanya dipilih untuk jabatan selama 5 tahun. Selanjutnya menurut Suyono (2016: 75) Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan yang dapat dinyatakan dalam bentuk kata atau disebut juga dengan pengetahuan konseptual. Pengetahuan deklaratif jangkauannya luas, dapat berupa fakta, konsep, generalisasi, pengalaman pribadi atau tentang hukum dan aturan. Materi Bank dan Industri Keuangan Non-Bank merupakan salah satu materi yang diajarkan di bangku SMA kelas X. Tujuan pembelajaran pada capaian pembelajaran ini yaitu memahami konsep Bank dan Industri Keuangan Non-Bank serta berbagai produk yang dihasilkan. Substansi materi ini dapat digolongkan sebagai pengetahuan deklaratif karena merupakan pengetahuan tentang sesuatu.

Pembelajaran konsep Bank dan Industri Keuangan Non-Bank dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan pendekatan pembelajaran aktif dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara langsung

untuk mengembangkan kemampuan berfikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada peserta didik lain untuk dijawab serta dituntut untuk memiliki pemahaman yang luas mengenai materi yang telah dibahas untuk dapat menjawab soal dari teman yang lain. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar. Uno (2014: 137) mengungkapkan bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang unggul untuk diterapkan pada semua tujuan pembelajaran. Apabila pembelajaran hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan satu model dengan beragam karakteristik pada setiap materi pelajaran, hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik tidak mampu menyerap dengan baik materi yang telah disampaikan oleh guru di kelas. Oleh karena itu, pembelajaran konsep Bank dan Industri Keuangan Non-Bank yang tergolong pengetahuan deklaratif dengan menggunakan *Snowball Throwing* yang menggunakan pendekatan pembelajaran aktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk mengembangkan penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2
Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul	Hasil
1	Devita Riandika	Penerapan Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI MAN 1 Kota Magelang pada kompetensi dasar Ketenagakerjaan. • Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebanyak 16,83 dari 63,71% ke 80,54%.

2	Hermianti Muhajir	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN No. 90 To Cemba Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang.	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> dalam meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas V SDN No. 90 To Cemba Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang
3	Achmad Polotoy	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS 1 melalui Penerapan Metode <i>Snowball Throwing</i> SMA Negeri 1 Paguat Tahun Pelajaran 2019/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Metode <i>Snowball Throwing</i> mampu meningkatkan aktivitas belajar kelas XI IPS 1 skor aktivitas meningkat 19,17%, dari rata-rata siklus I sebesar 60% menjadi 79,17% pada siklus II. • Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I sebanyak 11 siswa menjadi 16 siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus II.

Peneliti menemukan literatur terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dijalankan. Hal ini dapat melengkapi wawasan tentang penelitian dan dapat menjadi acuan peneliti. Literatur pertama berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Magelang Tahun Ajaran 2015” oleh Devita Riandika. Keterkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah variabel independen yang sama yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan variabel dampak yang berbeda yaitu berupa motivasi belajar dan konsep materi yang berbeda.

Literatur relevan kedua berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN No. 90 To Cemba Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang.” oleh Hermiati Muhajir. Keterkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah variabel

independen dan dependen yang sama yang sama yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap variabel hasil belajar. Perbedaan terdapat pada subjek penelitian adalah peserta didik di Sekolah Dasar.

Literatur relevan ketiga berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS 1 melalui Penerapan Metode *Snowball Throwing* SMA Negeri 1 Paguat Tahun Pelajaran 2019/2020” oleh Achmad Polotoy. Keterkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah mengukur salah satu variabel sama yaitu hasil belajar. Perbedaan terdapat pada metode penelitian berupa penelitian tindakan kelas, variabel metode *Snowball Throwing* dan variabel dependen aktivitas belajar. Rincian persamaan dan perbedaan dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3
Persamaan dan Perbedaan dengan Hasil Penelitian Yang Relevan

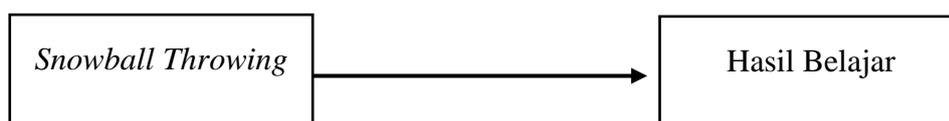
No	Persamaan	Perbedaan
1	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> sebagai variabel independen.	Metode penelitian berupa penelitian tindakan kelas, variabel dependen yang diteliti yaitu variabel motivasi belajar pada penerapan konsep materi Ketenagakerjaan.
2	Variabel yang diteliti yaitu model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> sebagai variabel independen dan variabel hasil belajar sebagai variabel dependen.	Subjek penelitian adalah peserta didik di Sekolah Dasar.
3	Variabel independen yaitu model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .	Metode penelitian berupa penelitian tindakan kelas, variabel metode <i>Snowball Throwing</i> dan variabel dependen aktivitas belajar.

2.3 Kerangka Berpikir

Sudaryono (2021: 166) Kerangka berpikir merupakan inti dari teori yang telah dikembangkan yang mendasari perumusan hipotesis. Kerangka berpikir akan menjelaskan bagaimana sebuah teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah teridentifikasi. Teori yang mendukung hasil belajar adalah teori belajar kognitif yang dikembangkan oleh Gagne yang mengungkapkan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman yang diperoleh. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi melalui upaya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada.

Belajar merupakan suatu aktivitas dimana seseorang mendapatkan perubahan tingkah laku dalam berbagai bentuk diantaranya pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tingkah laku tersebut diperoleh seseorang melalui proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan hasil belajar. Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar. Secara teori, model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan pembelajaran aktif. Model pembelajaran *Snowball Throwing* memungkinkan adanya komunikasi dari seluruh peserta didik melalui kerja sama kelompok untuk saling bertukar pengetahuan, meningkatkan keterampilan sosial dan memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dirancang kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* (belum tentu benar) dan *tesis* (kesimpulan). Menurut Sekaran dalam Supriyono (2021: 367) mengemukakan hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua atau lebih variabel yang terdapat dalam penelitian dengan bentuk pernyataan yang dapat diuji. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi konsep Bank dan Industri Keuangan Non-Bank kelas X di SMA Negeri 1 Pagelaran pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi konsep Bank dan Industri Keuangan Non-Bank kelas X di SMA Negeri 1 Pagelaran pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi konsep Bank dan Industri Keuangan Non-Bank kelas X di SMA Negeri 1 Pagelaran pada pengukuran akhir.