

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN ST DAN MAM DENGAN MEMPERHATIKAN AQ

Anggi Mutiara Putri, Edy Purnomo dan Yon Rizal

Pendidikan Ekonomi P.IPS FKIP Unila

Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

Abstract: This research aims to know the difference of learning outcomes and the effectiveness of cooperative learning models Snowball Throwing model and Make A Match model. This research was clasified as an experimental research with comparative approach. The results of research showed: (1)There is a difference in learning outcomes between students who are learning using Snowball Throwing model with Make A Match model. (2)The average in learning outcomes which is taught using Snowball Throwing learning model is lower than that is taught using the Make A Match model for students who have high Adversity Quotient (3)The average in learning outcomes which is taught using Snowball Throwing learning model is higher than that is taught using the Make A Match model for studenst who have low Adversity Quotient. (4)There is no interaction between model of learning and Adversity Quotient of students in learning outcomes.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan efektivitas model pembelajaran ST dan MAM. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan komparatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1)Ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*. 2)Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajaranya menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajaranya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi. 3)Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajaranya menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajaranya menggunakan model pembelajaran *make a Match* bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah. 4)Tidak terdapat interaksi antar model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Kata Kunci : aq, hasil belajar, mam, st.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang amat penting dalam keberlangsungan masa depan hidup suatu bangsa, maju atau tidaknya suatu bangsa dapat ditandai dengan maju ataupun tidaknya suatu pendidikan pada suatu bangsa. Sistem pendidikan saat ini menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Guru sebagai bagian dari sistem pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mengelola dan mengajar secara efektif agar tercapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah 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, dan ahlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada jenjang satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), Tujuan Mata Pelajaran IPS Terpadu adalah agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Sumber: KTSP 2006).

Hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru bidang studi IPS Terpadu kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini hanyalah berupa ceramah, guru menerangkan materi yang sudah dibuat pada RPP kemudian jika masih ada waktu tersisa guru memberikan tugas yang ada di buku paket atau LKS untuk dikerjakan, begitu seterusnya setiap hari dilakukan berulang-ulang. Dengan model pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi semacam ini membuat siswa merasa bosan.

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS Terpadu yang ditetapkan di SMP Negeri 6 Metro adalah 72. Dari Hasil Mit semester pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VII diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 6 Metro yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Hal ini dapat dilihat dari 192 siswa kelas VII terdapat sebanyak 122 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM, dan hanya 70 siswa yang sudah mencapai KKM. Artinya siswa belum mampu menguasai mata pelajaran IPS Terpadu sehingga rata-rata hasil belajar yang diperoleh tidak dapat mencapai KKM, seperti yang dikatakan Djamarah dan Zain (2006: 128) bahwa “Siswa dinyatakan berhasil dalam belajarnya apabila siswa tersebut menguasai bahan pelajaran minimal

65%”. Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti minimnya pengetahuan guru akan metode-metode pembelajaran yang dikuasai, guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, dan menyebabkan siswa dalam belajar merasa jenuh dan bosan.

Guru dituntut untuk membuat suasana belajar yang melibatkan siswanya untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Beberapa model pembelajaran kreatif dan inovatif yang dewasa ini banyak sekali berkembang dua diantaranya adalah model pembelajaran tipe *snowball throwing* dan *make a match*.

Proses pembelajaran kooperatif semacam ini akan menumbuhkan rasa senang mereka akan materi yang disampaikan, dan hambatan-hambatan dalam kegiatan belajar yang sering terjadi dapat dikurangi bahkan dihilangkan.

Menurut Saminanto (Cintha, 2012) “metode pembelajaran *Snowball Throwing* disebut juga metode pembelajaran gelundungan bola salju”. Metode pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Siswa yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya. Model ini memiliki kelebihan diantaranya ada unsur permainan yang menyebabkan model ini lebih menarik perhatian siswa. Sedangkan menurut Lorna Curran dalam Isjoni (2010: 77) strategi *make a match* dapat dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Strategi ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa.

Kemampuan yang dimiliki masing-masing orang berbeda-beda dan beragam tentunya, namun dalam dunia pendidikan kecerdasan merupakan kemampuan yang cukup banyak berpengaruh. Paul G Stoltz memperkenalkan gagasan kecerdasan baru yaitu kecerdasan adversitas (*Adversity Quotient*), dimana setiap kesulitan merupakan tantangan, setiap tantangan merupakan suatu peluang, dan peluang harus disambut (Stoltz, 2000: 7). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan adversitas adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan dan merubah kesulitan menjadi tantangan untuk meraih kesuksesan.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Stolz (2000: 9) menyatakan bahwa.

- AQ memberi tahu seberapa jauh seseorang mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya.
- AQ meramalkan siapa yang mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang hancur.
- AQ meramalkan siapa yang melampaui harapan atas kinerja dan potensi mereka serta siapa yang akan gagal.
- AQ meramalakan siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan.

Menurut Stoltz (2000: 140) kecerdasan adversitas terdiri dari empat dimensi yang biasa disingkat dengan CO2RE, keempat dimensi itu adalah.

a. *Control (C)* atau kendali.

Dimensi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar control yang dirasakan oleh individu terhadap suatu peristiwa yang sulit. Dimensi ini

mempertanyakan seberapa besar kendali yang dirasakan individu terhadap situasi yang sulit.

- b. *Origin dan Ownership* (O2) asal usul dan pengakuan, dimensi kedua dalam kecerdasan adversitas ini mempertanyakan dua hal yaitu siapa dan apa yang menjadi asal usul kesulitan dan sampai sejauh manakah seseorang mengakui akibat kesulitan dan sampai sejauh manakah seseorang mengakui akibat kesulitan tersebut. *Origin*, mempertanyakan siapa atau apa yang menimbulkan kesulitan.. *Ownership*, dimensi ini mempertanyakan sejauh mana individu bersedia mengakui akibat-akibat yang ditimbulkan dari situasi yang sulit.
- c. *Reach* (R) atau jangkauan, dimensi ini mempertanyakan sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian-bagian lain dari pada kehidupan seseorang.
- d. *Endurance* (E) atau daya tahan, dimensi ini mempertanyakan dua hal yang berkaitan, berapa lamakah kesulitan akan berlangsung, dan berapa lamakah penyebab kesulitan itu akan berlangsung.

Adversitas adalah kemampuan siswa dalam menghadapi masalah, hambatan, dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran pasti ada siswa yang mengalami kegagalan dalam belajar namun ada pula yang sukses dalam belajar. Namun dalam proses kegiatan pembelajaran, keduanya ini sama-sama mengalami hambatan, masalah, dalam belajar, namun yang menjadi perbedaan di antara keduanya ini terletak pada kecerdasan adversitas masing-masing dari kedua golongan siswa tadi, gagal adalah siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah, dan sukses adalah mereka yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi yang mampu membuat halangan, hambatan, kesulitan dalam belajar dijadikan sebagai peluang untuk meraih sukses, artinya disini siswa yang sukses dalam belajarnya lebih cerdas dari pada siswa yang gagal dalam belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dengan siswa yang menggunakan model *make a match*. (2) keefektifan model pembelajaran *snowball throwing* dibandingkan model pembelajaran *make a match* dalam pencapaian hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi. (3) keefektifan model pembelajaran *snowball throwing* dibandingkan model pembelajaran *make a match* dalam pencapaian hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah. (4) interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa terhadap mata pembelajaran IPS Terpadu.

Metode

Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Menguji hipotesis komparatif berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbandingan (Sugiyono, 2011: 115). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu hasil belajar ekonomi dengan perlakuan yang berbeda. Metode eksperimen

yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimental semu (*quasi experimental design*). Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya (Arikunto, 2008: 77).

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 6 Metro semester ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Metro Tahun Pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari enam kelas sebanyak 192 siswa. Dengan teknik *cluster random sampling* terpilih siswa kelas VII.2 (32 siswa) dan VII. 3 (32 siswa) sebagai sampel. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, tes dan non tes.

Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data hasil belajar IPS Terpadu materi Memahami Usaha Manusia Memenuhi Kebutuhan yang diperoleh dari nilai postes. Analisis data kuantitatif menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dianalisis dengan menggunakan analisis varian dua jalan (Anava) dan T-test dua sampel independen.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengujian Hipotesis

Untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan kedua variabel bebas, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap variabel terikatnya yaitu hasil belajar ekonomi melalui variabel moderatornya yaitu kecerdasan adversitas, maka digunakan analisis varian dua jalan (Anava) untuk menguji hipotesis pertama dan keempat. Sedangkan untuk hipotesis kedua dan ketiga menggunakan T-test dua sampel independen.

Hipotesis Pertama

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus analisis varians dua jalan, diperoleh $F_{hitung} 5,227$ dan $F_{tabel} 4,10$. Berdasarkan kriteria pengujian, karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_a diterima. Dengan kata lain, hipotesis diterima. Oleh karena itu, ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*.

Hipotesis Kedua

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus analisis T-test dua sampel independen, diperoleh $T_{hitung} 0,759 < T_{tabel} 2,10$, maka H_a ditolak. Dengan kata lain, hipotesis ditolak. Oleh karena itu, rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*.

Hipotesis Ketiga

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus analisis T-test dua sampel independen diperoleh $T_{hitung} 2,430 > T_{tabel} 2,10$, maka H_a diterima. Dengan kata lain, hipotesis diterima. Oleh karena itu, rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*.

Hipotesis Keempat

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus analisis varians dua jalan, diperoleh $F_{hitung} 1,544 < F_{tabel} 4,10$. Dengan kata lain, hipotesis ditolak. Oleh karena itu, tidak terdapat interaksi antar model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa terhadap mata pelajaran.

Pembahasan

1. Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* dengan model pembelajaran tipe *Make a Match*.

Berdasarkan hasil penelitian ternyata rata-rata hasil belajar IPS Terpadu kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu kelas kontrol, hal ini terlihat pada hasil post-test dari kelas eksperimen dan kontrol. Dengan kata lain, bahwa perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol dapat dibuktikan melalui uji hipotesis pertama. Ternyata H_a diterima dan H_o ditolak dengan menggunakan uji analisis varian dengan rumus Anava Dua Jalan diperoleh $F_{hitung} 5,227$ dan $F_{tabel} 4,10$. Dengan kriteria pengujian hipotesis H_a diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Dengan demikian, ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa antara yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball throwing* dengan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball throwing* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS Terpadu yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Hal ini dikarenakan, dalam pembelajaran kooperatif efektifitas kelompok-kelompok siswa sangat berpengaruh.

Snowball throwing adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana murid dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen kemudian 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 (Suprijono, dalam Hizbullah dan Ashari, 2013. Model Pembelajaran Snowball Throwing Download at 23 Maret 2014 From <http://muhammadanshari9.blogspot.com/2013/10/model-pembelajaran-snowball-throwing.html>).

Pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing merupakan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut (Farhan, 2011. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing. Download at 22 Maret 2014 From <http://www.farhan-bjm.web.id/2011/09/model-pembelajaran-kooperatif-tipe.html>)

Sedangkan pada model pembelajaran *make a match* menurut Isjoni (2010: 77) strategi *make a match* dapat dilakukan dengan cara siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Strategi ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa. Selain kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran semacam ini, ada juga kekurangan yang dirasakan saat melakukan prosesnya. Inilah kekurangan-kekurangan tersebut sebagai berikut.

- a. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
- b. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
- c. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa bermain saja.
- d. Sulit membuat siswa berkonsentrasi karena lebih mengutamakan aktifitas yang lebih (Cianda, 2013. Model Pembelajaran Make A Match. Download at 12 Maret 2014 from <http://coretanpenacianda.wordpress.com/2013/02/10/model-pembelajaran-make-a-match/>).

2. Hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki Kecerdasan Adversitas tinggi terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*.

Berdasarkan analisis dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan Adversitas tinggi yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS Terpadu yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis kedua ternyata H_a ditolak dengan menggunakan uji T-test dua sampel independen diperoleh $T_{hitung} 0,759 < T_{tabel} 2,10$. Dengan kriteria pengujian H_a diterima jika $T_{hitung} > T_{tabel}$. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*.

Model pembelajaran *snowball throwing* (melempar bola) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. Model pembelajaran *snowball throwing* ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua kelompok. Karena berupa permainan, siswa harus

dikondisikan dalam keadaan santai tetapi tetap terkendali tidak ribut, kisruh ataupun berbuat onar (Sumber: Fikih, 2012. Model Pembelajaran Snowball Throwing. Download at 25 Februari 2014 from (<http://www.referensimakalah.com/2012/11/model-pembelajaran-snowball-throwing.html>)).

Menurut UNESCO dalam Jumrida Husni, 2013 Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Download at 23 Maret 2014

From: <http://jumridahusni.blogspot.com/2011/06/pendekatan-pembelajaran-kooperatif.html>) pembelajaran yang efektif pada abad ini harus diorientasikan pada empat pilar yaitu, (1) *learning to know*, (2) *learning to do*, (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*. Keempatnya dapat diuraikan bahwa dalam proses pendidikan melalui berbagai kegiatan pembelajaran peserta didik diarahkan untuk memperoleh pengetahuan tentang sesuatu, menerapkan atau mengaplikasikan apa yang diketahuinya tersebut guna menjadikan dirinya sebagai seseorang yang lebih baik dalam kehidupan sosial bersama orang lain. Dalam rangka merealisasikan '*learning to know*', guru memiliki berbagai fungsi atau peran. Salahsatunya sebagai fasilitator, yaitu sebagai teman sejawat dalam berdialog dan berdiskusi dengan siswa guna mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.

Learning to do (belajar untuk melakukan sesuatu) akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaplikasikan keterampilan yang dimilikinya sehingga dapat berkembang dan dapat mendukung keberhasilan siswa nantinya.

Learning to be (belajar untuk menjadi seseorang) erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya, bagi anak yang pasif peran guru pengarah dan fasilitator sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan kepercayaan dirinya dalam kegiatan belajar dan pengembangan diri. Selanjutnya, kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima perlu ditumbuh kembangkan termasuk dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Pembelajaran dengan metode *snowball throwing*, menggunakan tiga penerapan pembelajaran antara lain: pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas melalui pengalaman nyata (*constructivism*), pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri (*inquiry*), pengetahuan yang dimiliki seseorang, selalu bermula dari "bertanya" (*questioning*) dari bertanya siswa dapat menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui. Di dalam metode pembelajaran *snowball throwing* strategi memperoleh dan pendalaman pengetahuan lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan tersebut.

3. Hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Thowing* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*.

Berdasarkan analisis dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan Adversitas rendah terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball throwing* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS Terpadu yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis kedua ternyata H_a diterima dan H_o ditolak dengan menggunakan uji T-test dua sampel independen diperoleh $T_{hitung} 2,430 > T_{tabel} 2,10$, dengan kriteria pengujian H_a diterima jika $T_{hitung} > T_{tabel}$.

Dengan demikian, rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan Adversitas tinggi terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*. Fakta ini sesuai dengan teori yang diungkapkan, pada tahap yang terdapat dalam *Snowball Throwing* memungkinkan siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi akan berlomba-lomba untuk mempersiapkan diri secara maksimal untuk melakukan presentasi dengan baik.

Model pembelajaran *snowball throwing* (melempar bola) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang didesain seperti permainan melempar bola. Model pembelajaran *snowball throwing* ini bertujuan untuk memancing kreatifitas dalam membuat soal sekaligus menguji daya serap materi yang disampaikan oleh ketua kelompok. Karena berupa permainan, siswa harus dikondisikan dalam keadaan santai tetapi tetap terkendali tidak ribut, kisruh ataupun berbuat onar (Fikih, 2012. Model Pembelajaran Snowball Throwing. Download at 25 Februari 2014 from (<http://www.referensimakalah.com/2012/11/model-pembelajaran-snowball-throwing.html>).

4. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa terhadap mata pelajaran.

Berdasarkan hasil analisis pengujian hipotesis kedua diperoleh rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan Adversitas tinggi terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*. Pada pengujian hipotesis ketiga diperoleh rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan Adversitas rendah terhadap mata pelajaran yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*. Pada pengujian hipotesis kesatuan ketiga H_a diterima, tetapi hipotesis kedua ditolak. Dengan

kata lain, bahwa tidak terjadi interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis keempat diperoleh $F_{hitung} 1,554 < F_{tabel} 4,10$ yang berarti hipotesis ditolak.

Dikatakan oleh Joyce & Weil (dalam Rusman, 2010: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dan guru hanya sebagai instruktur saja.

Stoltz dalam bahtiar (2010) mengatakan kecerdasan adversitas dapat membuat seseorang meraih sukses, kecerdasan adversitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengatasi berbagai problem hidup dan kesanggupan seseorang bertahan hidup. Untuk mengetahui kecerdasan adversitas seseorang dapat dilihat sejauh mana orang tersebut mampu mengatasi persoalan hidup bagaimanapun beratnya, dengan tidak putus asa.

Dengan demikian, tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa. Seperti yang dikatakan Sardiman (2001: 173) mengatakan bahwa pada setiap siswa pada hakikatnya memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan-perbedaan semacam ini dapat membawa akibat perbedaan-perbedaan pada kegiatan yang lain, misalnya soal kreativitas, gaya belajar, bahkan juga dapat membawa perbedaan dalam hal prestasi belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Make a Match*.
2. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.
3. Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.
4. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kecerdasan adversitas terhadap hasil belajar IPS Terpadu.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M. Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cianda, 2013. Model Pembelajaran Make A Match. Download at 12 Maret 2014 from(<http://coretanpenacianda.wordpress.com/2013/02/10/model-pembelajaran-make-a-match/>)
- Djamarah, S. B dan Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farhan,2011.Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing. Download at 22 Maret 2014 From (<http://www.farhan-bjm.web.id/2011/09/model-pembelajaran-kooperatif-tipe.html>).
- Fikih, 2012. Model Pembelajaran Snowball Throwing. Download at 25 Februari 2014 from (<http://www.referensimakalah.com/2012/11/model-pembelajaran-snowball-throwing.html>).
- Isjoni, H. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Royani, Bahtiar. 2010. *Hubungan Antara Kecerdasan Adversitas dan Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi dengan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa*. Lampung: Skripsi.
- Cintha, Nurmala. 2012. *Penerapan Model Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Seni Tari Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Kelas VII Di Smpn 1 Tirtamulya Kabupaten Karawang*. Universitas Pendidikan Indonesia (<http://cinthanoermala.blogspot.com/2012/12/penerapan-model-snowballthrowing-dalam.html>, diakses tanggal 26 Januari 2014).
- Stoltz, G Paul. 2000. *Adversity Quotient* (Mengubah Hambatan Menjadi Peluang). Jakarta: PT Grasindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Hizbullah dan Ashari. 2013. Model Pembelajaran Snowball Throwing Download at 23 Maret 2014 From <http://muhammadanshari9.blogspot.com/2013/10/model-pembelajaran-snowball-throwing.html>).
- Undang-Undang RI No. 20. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung:Citra Umbara.
- Husni, Jumrida. 2013. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Download at 23 Maret 2014 From <http://jumridahusni.blogspot.com/2011/06/pendekatan-pembelajaran-kooperatif.html>.