

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SNOWBALL THROWING*
DAN *MAKE A MATCH* (MAM) PADA MATERI EKOSISTEM
DI KELAS X MIA SMA NEGERI 3 MEDAN TAHUN
PEMBELAJARAN 2015/2016**

Shanti (NIM 4123141089)

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 3 Medan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Make A Match* (MAM). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan memberikan perlakuan kepada kedua kelompok sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA SMA Negeri 3 Medan yaitu sebanyak 14 kelas dengan rata-rata jumlah siswa 40 orang. Sampel penelitian diambil dua kelas yang ditentukan dengan teknik *random sampling*, yaitu kelas *Make A Match* (X MIA₂) dan kelas *Snowball Throwing* (X MIA₃) masing-masing sebanyak 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk objektif tes, yaitu untuk soal postes sebanyak 30 soal yang masing-masing telah dinyatakan valid dan reliabel. Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas data. Normalitas diuji dengan menggunakan teknik Lilliefors dan homogenitas dengan menggunakan uji F. Dari pengujian yang dilakukan diperoleh bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan homogen. Hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,251 > 1,994$ pada taraf $\alpha = 0,05$. Hasil belajar siswa kelas *Make A Match* diperoleh rata-rata postes sebesar 75,91 sedangkan hasil belajar siswa kelas *Snowball Throwing* rata-rata postes 79,58. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai postes siswa pada kelas *Snowball Throwing* 95% mencapai KKM sedangkan postes kelas *Make A Match* sebanyak 75% siswa mencapai KKM.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, *Snowball Throwing*, *Make A Match*, ekosistem

**THE DIFFERENCE OF STUDENTS LEARNING OUTCOME THAT USE
COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE SNOWBALL THROWING
WITH MAKE A MATCH (MAM) IN ECOSYSTEMS TOPIC IN
CLASS X MIA OF SMA NEGERI 3 MEDAN
ACADEMIC YEARS 2015/2016**

Shanti (NIM 4123141089)

ABSTRACT

Research conducted in SMA Negeri 3 Medan range aimed to determine whether there are differences in student learning outcomes using the cooperative learning model type *Snowball Throwing* with *Make A Match*. This type of *Quasi experiment* studi is to provide treatment to both sample groups. The population in this study were all students in grade X MIA SMA Negeri 3 Medan range as many as 14 classes with an average number of students 40 peoples. The samples taken two classes that are determined by *random sampling* techniques, namely class *Make A Match* (X MIA₂) and class *Snowball Throwing* (X MIA₃) respectively as many as 40 students. Instruments used in this study is a test in the form of objective test, namely to the post-test about each of 30 questions, each of which has been declared valid and reliable. Before testing the first hypothesis was tested for normality and homogeneity data. Normality was tested using Lilliefors technique and homogeneity by using the F test. From the test found that two samples are normally distributed and homogen. The result obtained that the average student learning outcomes are taught to use *Snowball Throwing* is higher than the learning outcomes of students who are taught with *Make A Match*. The results obtained by testing the hypothesis $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ is $2.251 > 1.994$ on the stage $\alpha = 0,05$. Grade students of *Make A Match* obtained an average of 75,91 posttest. While the result of *Snowball Throwing* grade student obtained the posttest average of 79,58. The result showed that the posttest of *Snowball Throwing* 95% students reach the KKM and the posttest of *Make A Match* 75% students reach the KKM.

Keywords : Student Learning Results, *Snowball Throwing*, *Make A Match*, ecosystems