

EFEKTIVITAS MODEL KEGIATAN BELAJAR *SNOWBALL THROWING* DAN TEAM GAMES TURNAMEN PADA MEMBACA TEKS FABEL SISWA KELAS VII SMP BINTANG RAUDLOH WAJAK

Luluk Ika Fatul Anisa

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma
anisa_luluk@ymail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel siswa kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak sebelum dilakukan dengan model kegiatan belajar *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen pada kelas eksperimen, (2) mendeskripsikan kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel siswa kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak setelah dilakukan dengan model kegiatan belajar *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen pada kelas eksperimen, (3) mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen dalam pembelajaran mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel siswa kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental dengan rancangan penelitian kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak yang berjumlah 60 siswa. Sampel yang digunakan yaitu, kelas VII A1 dengan jumlah 30 responden menjadi kelas eksperimen dan kelas VII A2 dengan jumlah 30 responden menjadi kelas kontrol (tanpa ada variasi pembelajaran). Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini ada tiga langkah yaitu, (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi, teknik analisis data yang digunakan adalah data deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian, saat prates mendapatkan nilai rata-rata kelas 54,83, sedangkan saat postes mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 75,33. Berdasarkan hasil uji t yaitu pada uji independent t tes pada kelas eksperimen diperoleh (sig. 2-tailed) $0,000 \leq 0,05$. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi setelah menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut memiliki efektivitas yang tinggi dalam kemampuan membaca siswa pada materi mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel siswa kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak. Dengan demikian, disarankan kepada guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk lebih meningkatkan pembelajaran siswa pada kemampuan membaca dengan model pembelajaran yang menarik.

Kata Kunci: pembelajaran membaca, model pembelajaran, *snowball throwing*, team game turnamen

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang umum dipelajari di setiap sekolah. Orang yang berkebangsaan Indonesia diwajibkan belajar Bahasa Indonesia. Bahasa merupakan pemersatu bangsa yang harus dicintai oleh masing-masing pelajar. Sedari pendidikan dini sampai ke tingkat perguruan tinggi serta bahasa perlu dipelajari karena menjadi inti pembelajaran yang wajib dipelajari.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 dikenal dengan pembelajaran berbasis teks, yang dapat melatih siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan berpikir kritis sesuai dengan apa yang ada dalam kehidupannyata.

Pembelajaran memahami teks fabel di sekolah memiliki tujuan diantaranya yaitu siswa dilatih agar memiliki kemampuan dan kemauan

membaca. Dari keterampilan membaca teks fabel, siswa diminta untuk mengidentifikasi ciri-ciri unsur informasi pada teks fabel atau legenda. Membaca suatu aktivitas yang sangat penting dan siapa pun boleh melakukannya, serta tujuan dilakukannya kegiatan tersebut sangat bervariasi, meskipun dikatakan sederhana tujuan umum membaca yaitu diperolehnya pengetahuan dan mencari wawasan yang lebih luas.

Secara teoritis, membaca merupakan keterampilan berbahasa yang memiliki peran strategis. Dengan membaca maka kita bisa menggauli berbagai macam teks dalam memperoleh informasi. Pembaca yang baik, akan memperoleh informasi dapat dipahami dan dimengerti. Dengan demikian, tidak hanya mampu dalam membaca yang menopang berhasilnya pembelajaran siswa di sekolah, melainkan siswa harus memiliki keterampilan membaca yang baik selama masa belajar di sekolah.

Membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan agar memperoleh pengetahuan yang luas, serta informasi yang didapatkan penulis baik untuk dijadikan referensi. Membaca merupakan bagian yang penting dalam dunia pendidikan, siswa tidak dapat memahami teks bacaan tanpa membaca dengan baik. Siswa juga tidak akan mudah mengikuti pelajaran dengan baik. Maka dari itu, membaca adalah peranan yang sangat penting dalam pengajaran bahasa Indonesia.

Salah satu kemampuan membaca di jenjang SMP dilakukan dalam bentuk mengapresiasi sastra untuk memahami informasi yang ada pada teks fabel. Menurut Anggraini, 2017 apresiasi sastra yaitu kemampuan menghayati atau menikmati karya sastra, diharapkan mewujudkan pada pengalaman belajar siswa. Pemahaman dan penghayatan terhadap sebuah karya sastra berupa teks fabel, perlu diawali dan disertai dengan pemahaman terlebih dahulu tentang isi bacaan atau alur cerita yang sedang dihadapi. Kegiatan mengapresiasi karya sastra harus dilakukan secara bersungguh-sungguh agar bisa menikmati dan menjiwai informasi dalam bacaan.

Karya sastra tidak hanya sekadar dipahami secara kognitif, melainkan juga pemahaman dengan apresiasi. Pemahaman apresiasi melibatkan alat indra yakni pemahaman dengan menghayati atau menikmati keindahan karya sastra yang memercik dari rentetan kata dalam karya sastra dan jalinan makna yang tersingkap dari teks. Dengan demikian, siswa perlu dikenalkan karya sastra yang sebenarnya bukan dalam bentuk sinopsis atau ringkasan. Sinopsis atau ringkasan hanya memenuhi pemahaman kognisi tetapi tidak dapat menyediakan peluang bagi penikmatan atau penghayatan indrawi.

Dengan demikian, keterampilan membaca perlu diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, khususnya pada siswa kelas VII SMP Bintang Roudloh Wajak yaitu dalam materi mengidentifikasi ciri-ciri unsur informasi tentang teks cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Berdasarkan pengamatan tersebut dari hasil observasi di kelas, siswa terlihat masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi yang ada pada teks fabel.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Bintang Roudloh Wajak didapatkan bahwa siswa jarang membaca teks fabel sehingga kurang mampu menguasai isi cerita dari fabel yang telah dibacanya. Siswa cenderung kurang memahami dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar. Kurangnya siswa dalam pembelajaran tersebut disebabkan karena guru dalam melaksanakan pembelajaran terkait materi tersebut hanya menggunakan teknik pembelajaran yang umum yang biasa digunakan yaitu ceramah.

Penulis ingin melakukan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan membaca cerita khususnya pada materi mengidentifikasi ciri-ciri teks fabel. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Team Games Turnamen*. Berdasarkan

masalah pada penerapan pembelajaran menggunakan metode ceramah, maka penelitian ini mencoba menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen dapat membantu siswa dalam pembelajaran membaca teks fabel yaitu pada materi mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel. Model pembelajaran tersebut dipadukan dengan model pembelajaran Team Game Turnamen agar siswa lebih semangat dalam kegiatan belajar berlangsung. Selain itu dengan dipadukannya model pembelajaran tersebut, peneliti juga ingin mengetahui seberapa efektif model pembelajaran tersebut digunakan dalam belajar membaca memahami serta mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel yang dibaca/didengar.

Dalam jurnalnya, Muhafidin (2016) mengatakan bahwa dengan membaca aktivitas yang diperoleh adalah mampu memahami kata dan konsep bacaan serta mendapatkan informasi, dan gagasan serta ide yang telah dikemukakan oleh penulis. Maka dari itu, pengetahuan yang diperoleh pembaca dan pengalaman yang telah dimilikinya didapatkan setelah membaca bacaan.

Membaca pemahaman adalah membaca sesuatu yang pada mulanya tidak dapat kita pahami seluruhnya. Dalam hal ini masalah yang dibaca mulanya belum dimengerti sepenuhnya oleh pembaca. Penulis menyampaikan sesuatu sehingga dapat meningkatkan pemahaman dari si pembaca. Dalam kegiatan membaca seperti komunikasi antara orang-orang dengan tingkat pemahaman yang tidak sama dan dalam proses tersebut terdapat orang yang belajar dari orang lain (Winarno, 2012). Sedangkan menurut Wulan (dalam Widiyanto, 2015) menjelaskan bahwa membaca adalah salah satu faktor yang penting dalam kehidupan masyarakat modern. Kemampuan membaca menjadi kebutuhan sehari-hari karena sebaran informasi serta pesan dalam dunia milenial disajikan dalam bentuk tertulis, dan hanya dapat diperoleh melalui

membaca. Apabila seseorang kurang mampu membaca dan tidak memahami informasi atau pengumuman yang tertulis, maka akan dikatakan ketinggalan serta tidak mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada kegiatan membaca karya sastra berupa teks fabel, memang perlu dibutuhkan model pembelajaran yang menarik semangat siswa untuk membaca sebuah teks cerita. Karena kegiatan membaca merupakan kunci utama dalam pembelajaran. Pembelajaran yang lebih efektif serta bermakna bagi peserta didik karena terlibat langsung secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran merupakan pola yang mengacu perencanaan pembelajaran yang mencakup pendekatan yang luas dan menyeluruh. Sejalan dengan pendapat Joyce (dalam Trianto, 2011: 5) model pembelajaran merupakan perencanaan atau acuan yang digunakan sebagai dasar dalam merancang pembelajaran di kelas. Kemudian Joyce menyatakan bahwa model pembelajaran menunjukkan dalam membuat desain pembelajaran yang membantu peserta didik sampai tujuan pembelajaran tercapai.

Adapun Soekamto, dkk (dalam Trianto, 2011: 5) menyatakan maksud model pembelajaran adalah “Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.” Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2011: 5) yaitu suatu model pembelajaran memberikan acuan dan tujuan bagi guru untuk mengajar. Sedangkan menurut Arends (dalam Fathurrohman, 2015: 30), model pembelajaran merupakan pedoman untuk menentukan strategi dan metode belajar siswa.

Menurut Fathurrohman (2015: 61) Model pembelajaran *Snowball Throwing* mampu melatih siswa untuk

lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada teman dalam satu kelompok. pemberian pertanyaan-pertanyaan tidak menggunakan tongkat, akan tetapi kertas putih berisi bola yang didalamnya tertulis sebuah pertanyaan lalu dikepalkan menjadi bola kertas kemudian kelompok lain melemparkan bola tersebut. Bola kertas tadi di buka dan dibuka oleh salah satu perwakilan siswa dalam kelompoknya.

Menurut Vera dkk (dalam Ade Gustomo 2015: 61) model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang berproses pada belajar permainan melempar bola seperti salju. Pembelajaran tersebut dimainkan dan diperlombakan dalam kelompok kelas serta bola tersebut dilempar untuk membangkitkan semangat siswa dalam proses belajar.

Model pembelajaran *Snowball Throwing*, mengajak peserta didik untuk bermain dengan cara membuat bola pertanyaan dari kertas yang di dalamnya ada bola mainan, kemudian diremas-remas dan dilempar dari kelompok satu ke kelompok yang lain. Peserta didik dalam satu kelompok yang mendapat satu bola, diminta untuk membaca pertanyaan di depan kelas dan memberikan jawabannya. Dengan penggunaan model pembelajaran tersebut, guru berharap, peserta didik tertarik dalam belajar serta mampu meningkatkan hasil belajarnya. Dengan demikian, peserta didik lebih aktif dan semangat dalam belajar dan akan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta mampu mengurangi kejenuhan dan kebosanan saat proses pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran dalam pelaksanaan *Snowball Throwing* diantaranya yaitu (1) siswa diberikan materi yang di ajarkan, dan indikator pencapaian kompetensi, (2) guru membagi kelompok menjadi 5 atau 6 kelompok, kemudian masing-masing ketua kelompok diberikan pengertian tentang materi yang akan diajarkan, (3) ketua kelompok kembali ke kelompoknya, lalu materi yang sudah dijelaskan oleh guru disampaikan kepada temannya, (4) diberikan selembar kertas

putih dan bola mainan kepada masing-masing kelompok, serta dituliskannya pertanyaan terkait dengan materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok, (5) selembar kertas yang sudah berisi pertanyaan dibentuk seperti bola dan dilempar dari satu kelompok ke kelompok lain selama ± 7 menit, (6) masing-masing kelompok mendapatkan satu bola yang berisi satu pertanyaan, kelompok tersebut diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas dan berbentuk bola secara bergantian, (7) penilaian, (8) penutup dan umpan balik.

Untuk melaksanakan model pembelajaran dengan menggunakan model belajar *Snowball Throwing*, guru perlu melakukan tahapan persiapan. Tahapan yang harus dilaksanakan yaitu (1) pendidik menyiapkan beberapa pertanyaan terkait materi pembelajaran, (2) pendidik menyiapkan kertas putih dan bola kecil yang akan digunakan sebagai alat lempar, (3) pendidik menerangkan cara bermain dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* kepada masing-masing kelompok.

Aturan atau cara bermain model pembelajaran tersebut yaitu (1) kelompok satu melemparkan bola kepada salah satu kelompok secara acak, (2) salah satu siswa dalam kelompok yang mendapatkan bola, melemparkan lagi ke kelompok lain, bisa secara acak atau disengaja, (3) bola pertanyaan yang sudah didapatkan kelompok dilemparkan kembali ke kelompok lainnya, (4) soal yang telah disiapkan guru akan dikerjakan oleh kelompok keenam, (5) kegiatan tersebut di ulangi secara terus-menerus sesuai dengan model pembelajaran di atas, (6) jawaban telah dianggap benar, jika guru sudah membenarkan jawaban tersebut.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki kelebihan yang didalamnya melibatkan siswa dalam pembelajaran. Menurut Hamdayana (2014) kelebihan model pembelajaran ini yaitu (1) dengan permainan melempar bola kertas kepada kelompok lain, kegiatan belajar siswa terlihat menyenangkan, (2) siswa mendapatkan kesempatan dalam mengembangkan

kemampuan berpikirnya dan diberi kesempatan membuat soal yang kemudian soal tersebut diberikan kepada siswa lain dalam kelompok, (3) membuat siswa siap dan mampu menjawab soal yang dibuat oleh temannya, (4) melibatkan seluruh siswa dan terlihat aktif dalam pembelajaran, (5) memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran karena siswa sendiri yang melakukan praktik, (6) pembelajaran bahasa Indonesia semakin lebih aktif dan efektif, (7) pencapaian kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dapat dicapai dengan baik.

Menurut Fathurrohman (2015:55) Team Game Turnamen merupakan salah satu model belajar kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Pembelajaran Team Games Turnamen merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, serta melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status sosial. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan yang bisa menarik semangat belajar siswa.

Menurut Slavin (dalam Fathurrohman, 2015:55-58) menerangkan bahwa pembelajaran TGT ada 5 tahapan yang harus dilalui, diantaranya yaitu tahap menyajikan materi di dalam kelas (*class precentation*), belajar di dalam kelompok (*team*), adanya permainan (*games*) yang disertai pertandingan (*tournament*), dan adanya penghargaan dalam kelompok (*team recognition*).

Kelebihan Team Games Turnamen

Menurut Slavin dalam Fathurrohman (2015) ada beberapa kelebihan penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel, yaitu:

- a) Siswa mendapatkan teman yang sama dan tidak membandingkan dengan siswa yang lain. Artinya

mendapatkan teman secara signifikan lebih banyak dari kelompok biasa.

- b) Memberikan peningkatan persepsi peserta didik bahwa hasil belajar yang diperoleh bukan dari keberuntungan, melainkan dari hasil kinerja kelompok.
- c) TGT lebih memberikan peningkatan harga diri sosial daripada harga diri akademik
- d) Kekompakan dalam kelompok dapat ditingkatkan melalui TGT
- e) Siswa dilibatkan dalam belajar bersama kelompok, akan tetapi membutuhkan waktu belajar lebih banyak.
- f) Memberikan peningkatan kehadiran siswa belajar di sekolah.

Kekurangan Team Games Turnamen
kekurangan dari pembelajaran ini diantaranya yaitu:

- a) Bagi guru
Sulit mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari bidang akademisnya. Kekurangan tersebut bisa diatasi jika pendidik bertindak memegang kendali dalam penentuan pembagian kelompok serta kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- b) Bagi siswa
Adanya siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Dalam mengatasi kelemahan ini, guru bertanggungjawab membimbing siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi supaya mampu memberikan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

METODE PENELITIAN

Jenis dan rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *Control Pretest-Postes Design* (Sugiono, 2019) serta *quasi eksperiment*. Dalam rancangan ini, peneliti akan memberikan perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan model pembelajaran Team Game Turnamen kepada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan atau tidak menggunakan

variasi pembelajaran. Pada kedua kelompok diawali dengan prates. Setelah pemberian perlakuan kepada kelompok eksperimen diadakan pengukuran kembali yaitu pascates.

Peneliti melakukan penelitian di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada disain tersebut kelas eksperimen digunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan model Team Game Turnamen, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Secara singkat rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Desain Control Group Pretes – Postes Design

Kelompok	Tes awal	Perlakuan	Tes akhir
Eksperimen	X ₁	Model Snowball Throwing dan TGT	X ₁
Kontrol	X ₁	Konvensional	X ₁

Kegiatan kuasi eksperimen dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP Bintang Roudloh Wajak. Waktu pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan jam pelajaran masing-masing kelas.

Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol terpilih, yang kemudian dilakukan dengan cara populatif sampling lalu melakukan pengambilan data dengan langkah-langkah (1) diberikan soal pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan variasi pembelajaran, (2) melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda (3) memberikan soal pada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri unsur informasi yang ada pada teks fabel setelah diberikan perlakuan.

Sebelum guru melaksanakan pengambilan data, guru menyiapkan terlebih dahulu soal-soal pretes. Selanjutnya membuat rancangan rencana pembelajaran membaca teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan TGT dan rencana pembelajaran

membaca cerpen dengan metode ceramah.

Penelitian ini menggunakan populasi siswa kelas VII SMP Bintang Roudloh Wajak Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 60 siswa. Pemilihan populasi dan sampel didasarkan pada tiga pertimbangan, (1) peneliti pernah bertugas mengajar di SMP Bintang Roudloh sebagai guru Bahasa Indonesia, (2) sekolah tersebut belum pernah ada penelitian tentang kemampuan membaca dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen, (3) Kepala sekolah serta guru Bahasa Indonesia yang baru mendukung tentang adanya penelitian ini.

Dalam penelitian ini, penetapan sampel dilakukan menggunakan sampling jenuh yaitu menggunakan semua populasi sebagai sampel (Sugiono, 2019). Hal ini dilakukan karena jumlah siswa kelas VII sebagai populasi kurang dari seratus. Sampel yang digunakan berjumlah 60 siswa. Kelas VII A1 dengan jumlah 30 responden sebagai kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol di ambil dari kelas VII A2 yang berjumlah 30 responden.

Dalam penelitian ini instrumennya berupa teks fabel dan tes pretes dan postes. Instrumen berupa tes pilihan ganda yang dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa data yang dikehendaki berupa hasil belajar menunjukkan kemampuan membaca teks fabel. Kemampuan membaca tersebut adalah mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel.

Soal yang digunakan untuk pretes dan postes adalah soal yang berbeda. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari siswa mengingat soal pretes yang diujikan kembali pada postes. Dari perbedaan soal pretes dan postes ini akan memberikan informasi yang sesungguhnya tentang kemampuan siswa dalam memahami tes membaca fabel digunakan instrument pengumpul data berupa tes menjelaskan ciri umum dan menentukan jenis teks fabel. Bentuk tes membaca fabel digunakan tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan empat opsi jawaban. Bentuk tes

ini dipilih berdasarkan empat pertimbangan. Pertama, dengan tes pilihan ganda, siswa hanya diminta untuk mengidentifikasi apa yang telah dibaca dengan alternatif yang ada dalam pertanyaan. Kedua, bentuk pilihan ganda dapat mencakup banyak materi pelajaran. Ketiga, dengan bentuk tes pilihan ganda lebih praktis dan skor kemampuan membaca fabel cepat diperoleh dengan mudah. Selain itu, soal pilihan ganda dipilih karena (1) topik digunakan untuk mengungkapkan hasil belajar, (2) mempunyai dampak belajar, dan (3) jawaban menggunakan ranah domain kognitif (Nurhadi, 2009). Cara menghitung nilai soal pilihan ganda yaitu:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan :

B = banyak menjawab soal dengan benar

N = Banyaknya butir soal

Rumus Rentangan Skor Soal

$$\frac{\text{Jumlah Maksimal Siswa Menjawab Benar} - \text{Jumlah Minimal Jawaban Siswa}}{5}$$

Uji validitas soal pretes dan postes dilakukan menggunakan korelasi produk momen yaitu *Corrected Item-Total Correlation*. *Corrected Item-Total Correlation* merupakan korelasi antara skor item per soal dengan skor total. Menurut Sugiono (2019) jika nilai r lebih dari 0,30 maka item soal dinyatakan valid. Nilai r hitung pada soal pretes dan posttest lebih dari 0,30 sehingga dinyatakan semua soal valid.

Hasil uji reliabilitas pada soal pretes sebesar 0,704 sedangkan hasil uji reliabilitas pada soal postes sebesar 0,722. Menurut Sugiono (2019) reliabilitas instrument dikatakan tinggi jika $\geq 0,6$. Hasil ini menunjukkan bahwa uji reliabilitas pada soal pretes dan postes dalam kategori tinggi.

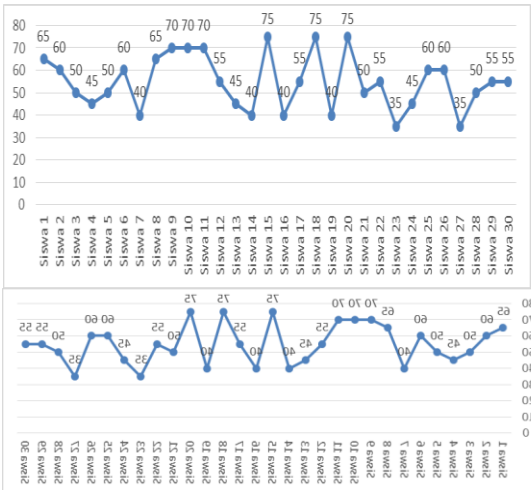
Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui tiga langkah kerja, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi serta tindak lanjut. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen penelitian, menguji validitas instrumen, serta menyempurnakan instrumen tersebut. Selanjutnya peneliti menentukan populasi dan sampel

penelitian dengan melalui prosedur perizinan yang berlaku di SMP Bintang Roudloh Wajak. Tahap pelaksanaan, peneliti menentukan jadwal pengambilan data serta petugas yang dilibatkan dalam rencana pengambilan data tersebut dilanjutkan dengan proses pengumpulan data. Tahap terakhir adalah evaluasi dan tindak lanjut di mana peneliti melakukan proses identifikasi, kodifikasi, klasifikasi dan verifikasi data.

Analisis statistik dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data prates dan postes kelas eksperimen dan kontrol. Analisis inferensial berupa analisis statistik menggunakan *paired sampel t-test* dan *independent t-test*. *Independent t-test* dilakukan untuk menguji efektivitas pengaruh model pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis dilakukan menggunakan program SPSS for windows versi 22.

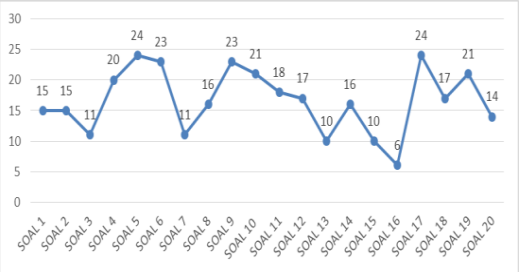
HASIL DAN PEMBAHASAN Sebelum Penggunaan Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen dalam Mengidentifikasi Ciri-ciri Unsur Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak di Kelas Eksperimen

Hasil skor pelaksanaan pretes di kelas eksperimen ditunjukkan dalam grafik berikut.



Gambar 1. Rata-rata Nilai Pretest Kelas Eksperimen

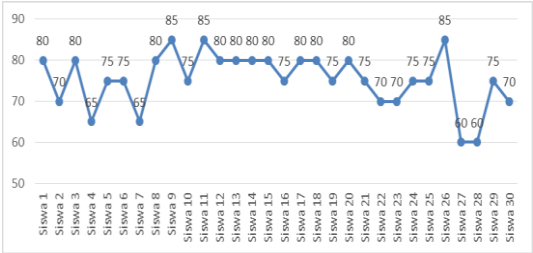
Berdasarkan gambar 1 didapatkan bahwa kemampuan membaca teks fabel siswa di kelas eksperimen sebelum melakukan model kegiatan belajar *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen terdapat 27 siswa yang masih mendapatkan skor di bawah KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 75 . Hanya ada 3 siswa yang mendapatkan skor sesuai KKM. rata-rata nilai kelas mencapai 54,83. Berarti kesimpulannya adalah bahwa kemampuan membaca teks fabel di siswa kelas eksperimen sebelum digunakannya model kegiatan belajar *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen masih di bawah KKM. Hasil jawaban pretest siswa ditunjukkan dalam bentuk grafik berikut.



Gambar 2 Jumlah Jawaban Benar pada Soal Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 2 kemapuan membaca teks fabel siswa di kelas eksperimen sebelum dilakukn model kehgiatan belajar *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel menunjukkan bahwa ada soal yang hanya bisa dijawab oleh 6 siswa saja. Soal tersebut menanyakan tentang alasan watak tokoh pada cerita fabel yang telah dibaca. Aspek soal tersebut menunjukkan bahwasannya siswa masih gagal dalam memahami alasan mengapa tokoh dalam cerita berwatak baik. **Setelah Penggunaan Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen dalam Mengidentifikasi Ciri-ciri Unsur Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak di Kelas Eksperimen**

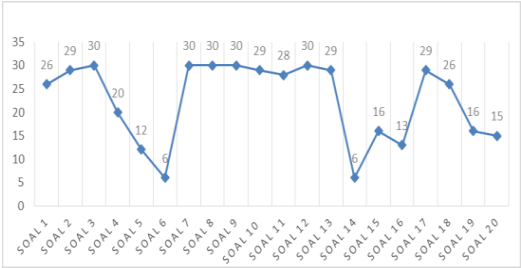
Hasil skor pelaksanaan posttest pada kelas eksperimen ditunjukkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 3. Nilai Posttest pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 3 diperoleh kemampuan membaca teks fabel siswa kelas eksperimen setelah penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen terdapat 22 siswa yang mendapat skor di atas KKM yang ditentukan yaitu ≥ 75 . Terdapat 7 siswa yang mendapat skor di bawah KKM. Rata-rata nilai kelas mencapai 75,33. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca teks fabel siswa kelas eksperimen setelah penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen di atas KKM.

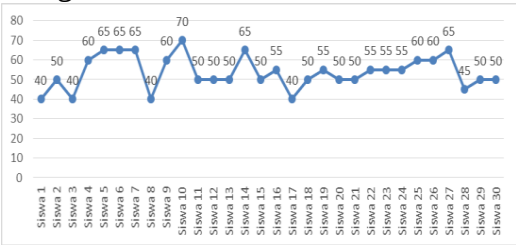
Hasil jawaban posttest siswa ditunjukkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 4. Jumlah Jawaban Benar pada Soal Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 4. didapatkan 12 soal yang mampu dijawab siswa dengan sangat baik, yaitu pada soal nomor 1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 17, dan 18. Hasil ini menunjukkan bahwasannya dengan penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen efektif digunakan untuk pembelajaran membaca teks fabel. **Kemampuan Mengidentifikasi Ciri-ciri Unsur Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak pada Kelas Kontrol**

Hasil skor pelaksanaan prates di kelas kontrol bisa dilihat pada grafik sebagai berikut.



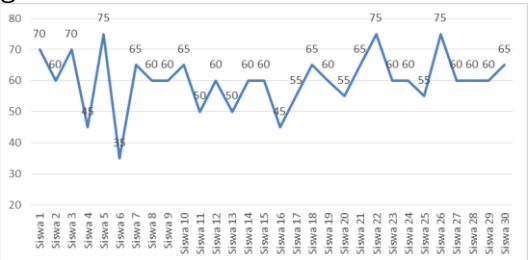
Gambar 5. Nilai Pratest Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 5 didapatkan bahwa kemampuan membaca teks fabel siswa pada kelas kontrol tidak ada siswa yang mendapat skor sesuai KKM yang ditentukan yaitu ≥ 75 . Semua siswa mendapat skor di bawah KKM. Rata-rata nilai prates di kelas kontrol adalah 53,83. Penyimpulan dari data tersebut menerangkan kemampuan membaca teks fabel siswa pada kelas kontrol masih di bawah KKM.

Hasil jawaban pretest siswa ditunjukkan dalam bentuk grafik berikut. Gambar 6 Jumlah Jawaban Benar pada Soal Pretest Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 6, terdapat beberapa siswa yang mampu menjawab soal pertanyaan dengan benar. Hal ini menunjukkan penguasaan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel belum bisa dikatakan mampu menjawab soal dengan benar. Hanya ada 4 soal yang bisa dijawab oleh keseluruhan siswa.

Hasil skor pelaksanaan postest pada kelas kontrol ditunjukkan dalam grafik berikut.

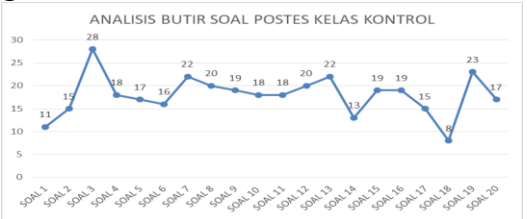


Gambar 7 Nilai Postes pada Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 7 ditunjukkan bahwa perolehan skor yang didapatkan dalam kelas kontrol yaitu hanya ada 3 siswa dari 30 siswa yang nilainya $\geq$ KKM. Rata-rata nilai kelas sebesar 60,00. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa kemampuan membaca teks fabel siswa kelas kontrol masih banyak yang dapat skor di bawah KKM. Berdasarkan data yang didapatkan di

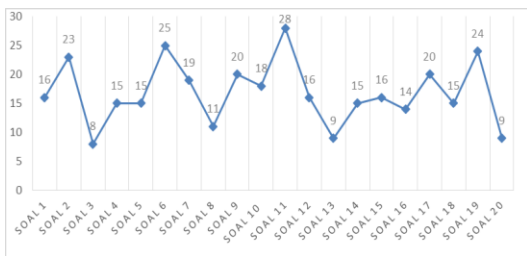
kelas kontrol, ada 27 siswa yang nilainya tidak sesuai KKM, karena pembejalaran dalam kelas kontrol tidak menggunakan variasi model pembelajaran yakni tetap menggunakan model pembelajaran yang konvensional.

Hasil jawaban postest siswa pada kelas kontrol ditunjukkan dalam bentuk grafik berikut.



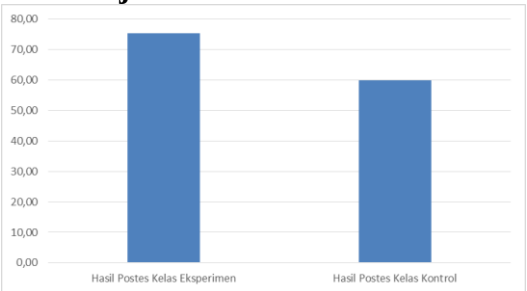
Gambar 8 Jumlah Jawaban Benar pada Soal Postes Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar tersebut didapatkan informasi bahwa siswa sudah dikatakan mampu menjawab soal dengan benar, meskipun masih saja ada siswa yang kurang mampu mengerjakan dengan baik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa yang ada di kelas kontrol belum semuanya memahami soal



terkait dengan materi mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel.

Perbedaan Kemampuan Mengidentifikasi Ciri-ciri Unsur Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak di Kelas Eksperimen dengan model pembelajaran Snowball Throwing dan Team Game Turnamen dan Kelas Kontrol dengan model Pembelajaran Konvensional



Berdasarkan gambar 9 menerangkan bahwa rata-rata nilai postes di kelas eksperimen mendapatkan hasil 75,33, sedangkan berdasarkan

gambar 9, rata-rata nilai posttest di kelas kontrol mendapat 60,00. Hasil perolehan rata-rata nilai postes di kelas eksperimen sangat bagus dibandingkan rata-rata nilai postes di kelas kontrol.

Hasil pada gambar 9 bisa dikatakan bahwa pembelajaran dengan penggunaan model *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen pada kelas eksperimen lebih efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa pada materi mengidentifikasi ciri-ciri teks fabel dibandingkan dengan kelas yang tanpa perlakuan atau tanpa menggunakan variasi model pembelajaran.

Uji Hipotesis

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, uji prasyarat yang harus dipenuhi yaitu uji homogenitas dan uji normalitas pada masing-masing kelompok. Hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Sig.	Keterangan
Kontrol	0,077	Homogen
Eksperimen	0,243	Homogen

Berdasarkan table 1. menunjukkan hasil uji homogenitas data kelas kontrol diperoleh hasil 0,077, sedangkan di kelas eksperimen diperoleh hasil data mencapai 0,243. Kesimpulannya adalah Hasil uji homegenitas mencapai $0,077 > 0,05$ dan $0,243 > 0,05$ sehingga data tersebut dikatakan homogen.

Uji normalitas data ditunjukkan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Table 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig.	Keterangan
Kontrol	0,102	Normal
Eksperimen	0,200	Normal

Tabel 2 menengankan hasil pengujian normalitas data diperoleh hasil 0,102 di kelas kontrol dan 0,200 di kelas eksperimen. Kesimpulannya adalah $0,102 > 0,05$ dan $0,200 > 0,05$ berdistribusi normal.

Uji t dan Independent t

Hasil uji t di kelas kontrol dan kelas eksperimen digambarkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Uji Paired Sampel Tes

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Lower			
Pair 1	Pretes Eksperimen-Postes Eksperimen	-20.500	10.116	1.847	-24.277	-16.723	-11.100	.29	.000

Hasil penghitungan pada tabel 3, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretes dan postes pada kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari belajar kemampuan membaca teks fabel siswa kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak terdapat perbedaan yang signifikan dengan hasil signifikansi 0,000.

Uji *Independent t-test* digambarkan dalam bentuk tabel berikut. Tabel 4. Uji *Independent t-test*

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.441	.509	-7.488	58	.000	-15.333	2.047	-19.432	-11.235	
	Equal variances not assumed			-7.488	53.934	.000	-15.333	2.047	-19.438	-11.228	

Berdasarkan gambar 4. menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil pascates di kelas kontrol dan hasil pascates di kelas eksperimen sebesar 0,000. Hasil ini berarti $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen dengan model konvensional pada kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel pada siswa kelas VII SMP Bintang Raudloh.

PEMBAHASAN

Kemampuan Mengidentifikasi Ciri-ciri Unsur Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak Sebelum Penggunaan Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen Kelas Eksperimen

Sebelum menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen kemampuan membaca siswa pada teks fabel di kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai kelas mencapai 54,83. Hasil ini

menerangkan bahwa kemampuan membaca siswa pada teks fabel di kelas eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen pada siswa kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak dalam materi mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel masih rendah di bawah KKM.

Hasil nilai rata-rata kelas yang masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor. Hasil identifikasi pada penelitian tersebut rendah karena kemampuan siswa pada membaca teks fabel dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel dipengaruhi oleh (1) kemampuan membaca siswa lemah dalam membaca teks cerita salah satunya teks fabel, (2) model belajar yang monoton, menjadikan siswa kurang minat dalam belajar, (3) siswa merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran yang tidak menarik, (4) siswa masih terlihat pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Kemampuan Mengidentifikasi Ciri-ciri Unsur Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak Setelah Menggunakan Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Games Turnamen di Kelas Eksperimen

Kemampuan membaca teks fabel siswa di kelas eksperimen setelah penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen mendapat rata-rata nilai kelas mencapai 75,33. Dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca teks fabel siswa dalam materi mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel di kelas eksperimen setelah penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen pada siswa kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak sudah di atas KKM.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen mampu menggairahkan semangat belajar siswa sehingga mampu meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Pangastuti (2011) bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* mendukung dalam belajar Bahasa

Indonesia. Dengan Pembelajaran ini membantu penelitian tersebut membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar, dan juga melatih siswa bekerjasama dalam kelompok. Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen bisa meningkatkan keterampilan membaca siswa pada bacaan cerita fabel dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian yang lain menurut Shofiana (2016) keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan. Siswa mampu membaca secara langsung dan mengalami peningkatan pemahaman setelah dilakukan pembelajaran dengan model *Snowball Throwing*.

Hasil dari penelitian ini mendapatkan rata-rata nilai siswa mencapai KKM yaitu 75,33. Dari hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel. Hasil ini sesuai dengan penelitian Nuryati, Antoni & Eripudin (2015) penerapan model *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan Team Game Turnamen oleh peneliti mampu meningkatkan skor KKM. Menurut Romadlon, Suwandi & Rakhmawati (2016) penerapan model *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan Team Game Turnamen mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan pembelajaran tersebut terjadi karena adanya kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Snowball Throwing* yang diapadukan dengan Team Game Turnamen meningkatkan kemampuan membaca cerita fabel. Hasil ini sesuai dengan penelitian Nuryati, Antoni & Eripudin (2015) penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Menurut Handayani, Wahyu, Widyaningsih & Yusuf (2017) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar tinggi bagi peserta didik.

Jadi dari beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan Team Game Turnamen membuat siswa mengalami (1) peningkatan dalam membaca, (2) meningkatkan pemahaman siswa, (3) meningkatkan keterampilan menyimak, (4) siswa lebih aktif dalam pembelajaran, (5) siswa lebih bersemangat dalam belajar dan juga meningkatkan kerjasama dalam suatu kelompok demi kepentingan kelompok sehingga hasil belajar siswa tinggi.

Rata-rata nilai kelas tinggi menunjukkan bahwa siswa mampu dalam melaksanakan tujuan pemahaman. Sebagaimana menurut Somadyo (2011) tujuan utama membaca pemahaman adalah untuk mencari jawaban atas pertanyaan – pertanyaan yang disediakan berdasarkan pada teks bacaan.

Kemampuan Mengidentifikasi Ciri-ciri Unsur Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak pada Kelas Kontrol

Kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel siswa di kelas kontrol sebelum diberikannya materi pelajaran dan tanpa variasi model pembelajaran, memperoleh rata-rata nilai kelas mencapai 53,83. Dari hasil tersebut menerangkan bahwa kemampuan membaca teks fabel siswa pada kelas kontrol dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel masih di bawah KKM. Hasil nilai rata-rata kelas yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu (1) model pembelajaran yang digunakan setiap hari oleh gurunya adalah model pembelajaran konvensional yaitu ceramah, (2) siswa merasa dengan model pembelajaran tersebut kurang menarik semangat belajar siswa, (3) siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang diikutinya, (4) siswa masih pasif dalam pembelajaran.

Menurut Hamdayana (2014) kekurangan metode ceramah yaitu (1) proses pembelajaran menjadi monoton, (2) siswa yang lebih paham akan menanggapi materi dengan cermat, sebaliknya siswa yang belum paham tidak akan mampu memahami dengan baik, (3) apabila pembelajaran terlalu

lama, berakibat membosankan dan jenuh, (4) sulit menilai sejauhmana pemahaman hasil belajar peserta didik dan (5) menjadikan siswa tidak aktif dalam kelas. Kelemahan ini terbukti menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Siswa belum mampu mencapai kompetensi membaca pemahaman dengan baik.

Kemampuan membaca teks fabel siswa pada kelas kontrol setelah mendapat perlakuan tanpa adanya variasi pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 60,00. Hanya ada 3 siswa yang mendapatkan skor sesuai KKM. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca teks fabel siswa pada kelas kontrol masih dikatakan rendah dan belum mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Kemampuan membaca siswa pada teks fabel yang menggunakan model ceramah menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran ceramah memperoleh hasil belajar yang rendah. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian Sembiring (2011) bahwa pembelajaran dengan metode ceramah merupakan cara mengajar siswa yang menggunakan penyampaian keterangan dan informasi mengenai uraian tentang suatu pokok masalah. Dengan metode pembelajaran ceramah memiliki sifat yang satu arah dan tidak melibatkan peserta didik sehingga akan membuat siswa menjadi pasif dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan metode ceramah dilaksanakan secara lisan, pembelajarannya bersifat satu arah, tidak melibatkan siswa, serta membuat siswa menjadi pasif dan bosan dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya memperoleh hasil belajar siswa yang rendah.

Hasil observasi pada penelitian tersebut dikatakan rendah, karena kemampuan siswa pada membaca teks fabel dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel dipengaruhi oleh (1) model pembelajaran yang digunakan tetap ceramah sehingga tidak ada perubahan metode pembelajaran, (2) siswa merasa model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang menarik, (3) siswa merasa bosan, dan (4)

siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil rata-rata kelas yang rendah menunjukkan bahwa siswa belum mampu mencapai tujuan membaca pemahaman dengan baik. Hasil ini berarti siswa belum mampu membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan, siswa belum mampu membaca untuk mengidentifikasi atau mengetahui informasi dari teks bacaan, , siswa belum mampu menemukan serta mengetahui alasan watak tokoh, dan siswa belum mampu untuk mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel secara keseluruhan.

Perbedaan Mengidentifikasi Ciri-ciri Unsur Teks Fabel Siswa Kelas VII antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil penelitian ini menerangkan bahwa terdapat hasil perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen dengan model konvensional. Hasil ini sesuai dengan penelitian Januardana, Siti & Putra (2014) bahwasannya hasil belajar siswa yang belajar melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media sederhana berbeda dengan siswa yang melalui pembelajaran ceramah . Hasil penelitian Wasita (2016) terdapat perbedaan yang signifikan antara belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol yaitu kelas dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *Snowball Throwing*.

Pembelajaran siswa dengan dilakukannya model kegiatan belajar *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan Team Game Turnamen lebih tinggi daripada hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian Shofiana (2016) keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan. Siswa mampu membaca secara lantang dan mengalami peningkatan pemahaman setelah dilakukan pembelajaran dengan metode

Snowball Throwing dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran yang konvensional.

Terdapat perbedaan hasil penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan Team Game Turnamen dengan hasil penerapan model pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut menurut Hamdayana (2014) yaitu penerapan metode pembelajaran *Snowball Throwing* membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam belajar dan kerjasama dalam suatu kelompok. Penerapan metode pembelajaran ceramah membuat siswa pasif sehingga kurang bersemangat dalam belajar dan tidak ada kerja sama antar siswa.

Simpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Kemampuan membaca siswa pada teks fabel dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur cerita fabel pada kelas eksperimen sebelum digunakannya model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Team Game Turnamen mendapatkan nilai rata-rata rendah di bawah KKM. Berdasarkan hasil tes menunjukkan siswa masih kurang mampu dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel dan ada beberapa siswa yang masih gagal dalam mengerjakan soal tes. Nilai siswa dikatakan rendah karena hanya mendapat nilai rata-rata kelas sebesar 54,83.
- 2) Kemampuan membaca siswa pada teks fabel dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur cerita fabel pada kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan Team Game Turnamen mendapatkan rata-rata yang tinggi di atas KKM. Pemerolehan hasil tes menunjukkan bahwa siswa mampu dengan sangat baik dalam mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel. Nilai siswa tinggi karena sudah banyak siswa yang mencapai KKM yaitu mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 75,33.

- 3) Model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Team Game Turnamen* sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri unsur teks fabel pada siswa kelas VII SMP Bintang Raudloh Wajak dikarenakan dengan model pembelajaran tersebut membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan bersemangat dalam belajar dan bekerjasama dalam kelompok. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca teks fabel siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan *Team Game Turnamen* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Saran

- 1) Sebaiknya guru mata pelajaran bahasa Indonesia mencoba menerapkan model kegiatan belajar *Snowball Throwing* dan *Team Game Turnamen* pada standar kompetensi yang lain pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Guru hendaknya mencoba menerapkan model pembelajaran tersebut pada mata pelajaran yang lain.
- 3) Penelitian selanjutnya hendaknya membandingkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan dipadukan atau dengan model pembelajaran seperti STAD.

Daftar Rujukan

- Anggraini, Lilik. 2017. *Efektivitas Penggunaan Metode Snowball Throwing dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas IX SMP Immanuel Batu*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana UNISMA.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gustomo, Ade dan Sudarman. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Snowball*

Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Memperbaiki Unit Kopling dan Komponen-Komponen Sistem Pengoperasian. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Vol. 15, No. 2, Desember 2015 (59-63).

Hamdayana, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Handayani, T., Wahyu, M.S., Widyaningsih & Yusuf, I. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Curricula, 2 (1): 47-58.

Januwardana, I. G. A., Zulaikha, S. & Putra. 2014. *Pengaruh Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Sederhana terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kuta Bandung*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, 2: 1-12.

Muhafidin. *Pembelajaran Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Cidempet Kecamatan Arahau Kabupaten Indramayu*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 1, Juli 2016: 66 – 70. STKIP Muhammadiyah Kuningan Jawa Barat.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wahyuni, S. & Ibrahim, A.S. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Refika Aditama.

Widianto, Eko & Subyantoro. 2015. *Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klasifikasi Menggunakan Metode Sq3r Dengan Media Gambar*.

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>. Jurusan
Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang,
Indonesia.