

## **ABSTRACT**

**FARHAN FADLAN FIRDAUS:** *The Effect of The Cooperative Learning Model of Snowball Throwing Type with The Help of Kahoot and E-Poster on Students' Cognitive Learning Outcomes on The Excretory System Material*

*The background of the research is the importance of learning innovation in accordance with the characteristics of generation Z. The objectives of the research are to describe the implementation, analyze cognitive with and without treatment, analyze the effect of the Snowball Throwing, Kahoot, and E-poster models on cognitive, and examine student responses to learning. The method used is quasi-experimental with quantitative and qualitative approaches. Instruments in the form of observation sheets, PG questions and questionnaires. Data analysis of implementation using the NP formula, cognitive with and without treatment using N-Gain, the effect of Snowball Throwing, Kahoot, and E-Poster models on cognitive using normality, homogeneity, hypothesis, effect size, student responses using a Likert scale. Based on the results, the implementation of obtaining the criteria is very good. Experimental cognitive N-Gain 0.62 (Medium) and control N-Gain 0.45 (Medium). The effect of Snowball Throwing, Kahoot, and E-Poster models on the cognitive material excretion of tcount (3.59) > ttable (1.99). The magnitude of the influence of the Snowball Throwing, Kahoot, and E-Poster models on cognitive criteria is large. Student response to learning criteria is very strong. In conclusion, there is a significant effect of Snowball Throwing, Kahoot, and E-Poster models on cognitive.*

**Key Words:** Snowball Throwing, Kahoot, E-Poster, Cognitive.



## ABSTRAK

**FARHAN FADLAN FIRDAUS:** Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Berbantu *Kahoot* dan E-Poster terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi

Penelitian ini dilatar belakangi betapa pentingnya inovasi pembelajaran yang dikemas sesuai dengan karakteristik generasi Z. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran, menganalisis kognitif siswa dengan dan tanpa perlakuan menggunakan model *Snowball Throwing*, *Kahoot*, dan E-Poster, menganalisis pengaruh model *Snowball Throwing*, *Kahoot*, dan E-Poster terhadap kognitif siswa, mengkaji respon siswa terhadap pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, soal pilihan ganda sebanyak 20 dan angket. Analisis data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus NP, kognitif siswa dengan dan tanpa perlakuan menggunakan uji *N-Gain*, pengaruh model *Snowball Throwing*, *Kahoot*, dan E-Poster terhadap kognitif siswa menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji t, dan *effect size*, respon siswa menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil penelitian, keterlaksanaan pembelajaran berada pada kriteria sangat baik. Kognitif siswa kelas eksperimen memperoleh *N-Gain* 0,62 (Sedang) sedangkan kelas kontrol memperoleh *N-Gain* 0,45 (Sedang). Pengaruh model *Snowball Throwing*, *Kahoot*, dan E-Poster terhadap kognitif siswa materi sistem ekskresi memperoleh nilai  $t_{hitung}$  ( $3,59$ )  $>$   $t_{tabel}$  ( $1,99$ ). Besarnya pengaruh model *Snowball Throwing*, *Kahoot*, dan E-Poster terhadap kognitif siswa berada pada kriteria besar. Respon siswa terhadap pembelajaran berada pada kriteria sangat kuat. Kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan model *Snowball Throwing*, *Kahoot*, dan E-Poster terhadap kognitif siswa.

**Kata Kunci:** *Snowball Throwing*, *Kahoot*, E-Poster, Kognitif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG