



Model Pembelajaran *Snowball Throwing* pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII di SMP N 39 Semarang

Siti Su'indayah[✉] Sri Sukamta, Suryono

Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2016

Disetujui Oktober 2016

Dipublikasikan Desember 2016

Keywords:

snowball throwing, activeness, learning outcome, TIK

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena pembelajaran TIK masih menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah dan, guru dianggap satu – satunya sumber informasi bagi siswa. Sehingga siswa menjadi pasif dan kurang aktif serta hasil belajar yang dicapai kurang maksimal. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa. Desain penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen design* dengan rancangan penelitian *pretest-posttest control group design*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dan diperoleh siswa kelas VIID sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIA sebagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dokumentasi, observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata – rata keaktifan pada siswa kelas eksperimen sebesar 80,07% dengan kategori baik. Sedangkan nilai rata – rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 83,03 dengan uji gain yang didapat sebesar 0,558%. Kesimpulan yang didapat yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Maka disarankan untuk sebagian guru menggunakan model ini pada mata pelajaran yang diampunya agar hasil belajar yang diinginkan tercapai.

Abstract

This research is motivated because the learning of ICT is still using the lecture method that is one direction and, teachers are one - the only source of information for students. So that students become passive and less active learning outcomes achieved less than the maximum. One effort to overcome this problem is by using Snowball Throwing learning model that aims to determine the activity and student learning outcomes. This study design using quasi-experimental design to study design pretest-posttest control group design. The samples in this study using cluster random sampling technique. And obtained VIID grade students as an experimental class and class VIIA as the control class. Techniques used in data collection that documentation, observation and tests. The results showed that the average activeness in class experiments of 80.07% with both categories. While the value - average learning outcomes of students in the experimental class increased to 83.03 to test the gain obtained at 0.558%. The conclusion that Snowball Throwing learning model can enhance the activity and student learning outcomes. It is advisable for most teachers use these models on the subjects that diampunya so that the desired learning outcomes achieved.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung E11 Lantai 2 FT Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: altaj409@gmail.com

PENDAHULUAN

Salah satu struktur kurikulum KTSP adalah mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) yang tergolong dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer / pemindahan informasi antar media. Tujuan mata pelajaran TIK yaitu mengembangkan ketrampilan sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga siswa mampu memahami dan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi. Pelajaran TIK juga mencakup beberapa aspek yaitu kognitif (pengetahuan), berupa pemahaman tentang isi pelajaran. Afektif (sikap), berupa sikap menerima atau perhatian terhadap hal yang belum diketahui. Dan psikomotorik (ketrampilan), berupa gerakan tubuh seperti mengoperasikan komputer, merakit komputer dan lain – lain.

Dalam pembelajaran TIK, suasana cenderung *teacher centered* yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru, guru dianggap siswa sebagai satu – satunya sumber informasi bagi siswa, sehingga ketergantungan siswa terhadap kehadiran guru masih tinggi. Guru sering kali menggunakan metode ceramah, dimana dalam metode tersebut guru hanya menyampaikan materi secara lisan kepada siswa, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran seperti kurangnya keinginan siswa untuk bertanya, siswa masih merasa kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, siswa cenderung diam dan hanya sebagai pendengar. Pada saat guru memberikan pertanyaan, kebanyakan siswa jarang menjawab, siswa akan menjawab ketika guru menunjuk salah satu siswa. Sehingga hasil belajar yang dicapai kurang maksimal.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, juga dipengaruhi oleh beberapa faktor

yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti minat, bakat, motivasi, perhatian. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Salah satu faktor eksternal yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa terletak pada guru. Guru harus mampu menyajikan pembelajaran semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk belajar, dan terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. serta pembelajaran tidak lagi cenderung *teacher centered* melainkan sudah berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton. Dalam hal ini berarti guru harus mampu memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan pembelajaran yang diampunya. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan seperti *Jigsaw*, *Number Head Together*, *Mind Mapping*, *Make A Match*, *Snowball Throwing* dan lain – lain.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran TIK adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*. Model pembelajaran *Snowball Throwing* (melempar bola salju) merupakan model pembelajaran dengan membentuk kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapatkan tugas dari guru kemudian masing – masing kelompok membuat pertanyaan yang ditulis dalam lembar kertas kerja yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke kelompok lain yang masing – masing kelompok menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Snowball Throwing merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pembelajarannya mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan melatih siswa untuk membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan dari siswa lain, saling memberikan informasi pengetahuan dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Hal ini akan membuat siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka. Dalam model pembelajaran ini menerapkan beberapa aspek seperti pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa bukan hasil dari menghafal,

tetapi hasil dari menemukan sendiri. Pengetahuan yang dimiliki seseorang berasal dari bertanya, dengan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui. selain itu dalam model ini juga menggabungkan unsur permainan sesuai dengan karakter siswa yang akan diajar, sehingga membuat pembelajaran semenarik mungkin. Dengan hal ini, maka *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran TIK.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengadakan penelitian lebih lanjut tentang “ Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII di SMP N 39 Semarang “

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*) mengingat tidak semua variabel (gejala yang muncul) dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design* (Sukmadinata, 2009:207). Desain penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

X = Treatment / perlakuan

O_1 = nilai *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = nilai *posttest* kelompok eksperimen

O_3 = nilai *pretest* kelompok kontrol

O_4 = nilai *posttest* kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 39 Semarang. pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Yang didapatkan siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII A sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini yang menjadi

variabel bebasnya adalah keaktifan dan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Uji instrumen yang digunakan untuk memperoleh instrumen yang baik dilakukan beberapa pengujian yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji indeks kesukaran, dan uji daya pembeda.

Teknik Analisis Data

1. Keaktifan

Hasil observasi siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif presentase. Langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Menjumlahkan skor yang diperoleh.

b. Menghitung presentase, rumusan yang digunakan untuk menganalisis skor yang diperoleh yaitu :

$$\text{presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

c. Menafsirkan hasil observasi dengan berpedoman pada kriteria berikut ini.

Kriteria penilaian adalah :

$$\text{Nilai min} = \frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$$

$$\text{Nilai max} = \frac{28}{28} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Rentang} = \frac{100\% - 25\%}{5} \times 100\% = 15\%$$

Tabel 1. Kategori Keaktifan

No	Skor Siswa	Kategori
1	86% - 100%	Sangat Aktif
2	71% - 85%	Aktif
3	56% - 70%	Cukup Aktif
4	41% - 55%	Kurang Aktif
5	25% - 40%	Tidak Aktif

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sugiyono (2010 : 241) Rumus yang digunakan adalah :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Data dianggap berdistribusi normal jika memenuhi syarat yaitu jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama. Menurut Sudayana (2014:144) Rumus yang digunakan adalah:

$$F_{hitung} = \frac{vb}{vk}$$

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua kelas tersebut mempunyai varians yang sama atau dikatakan homogen.

4. Uji Beda (Uji T)

Uji beda dilakukan untuk membandingkan (membedakan) apakah hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau berbeda setelah memperoleh perlakuan.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Apabila nilai t_{hitung} sudah diketahui, maka langkah selanjutnya yaitu membandingkannya dengan t_{tabel} . Uji hipotesis yang berlaku adalah sebagai berikut :

a. jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

b. jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

5. Uji Gain

Uji gain digunakan untuk mencari seberapa besar peningkatan dari data nilai hasil pretest dan posttest. Menurut Sudayana (2014:151), rumus yang digunakan adalah :

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 2. Kriteria Nilai Uji Gain

Nilai Ternormalisasi	Gain	Interpretasi
-1,00	$\leq g < 0,00$	terjadi penurunan
0,00	$g = 0,00$	tidak terjadi peningkatan
0,00	$0,00 < g < 0,30$	rendah
0,30	$0,30 \leq g < 0,70$	sedang
0,70	$0,70 \leq g \leq 1,00$	tinggi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut :

1. Keaktifan Siswa

Hasil keaktifan belajar siswa diperoleh melalui pengamatan selama kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung. Berikut hasil keaktifan siswa pada kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil keaktifan siswa kelas eksperimen

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	66,13 %	75,81%
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	59,68%	71,77%
3	Bertanya kepada siswa lain / kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi	47,58%	73,39%
4	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah	58,87%	81,45%
5	Melaksanakan diskusi kelompok	77,42%	92,74%
6	Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya	70,97%	78,23%
7	Melatih diri dalam memecahkan soal /	72,58%	87,10%

masalah sejenis			
Rata	–	Rata	64,75% 80,07%
Keaktifan			

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa rata – rata keaktifan siswa pada pertemuan I sebesar 64,75% dengan kategori cukup aktif dan meningkat pada pertemuan II menjadi 80,07% dengan kategori aktif. Rata – rata keaktifan siswa ini didasarkan pada tujuh aspek penilaian keaktifan.

2. Hasil Belajar Siswa

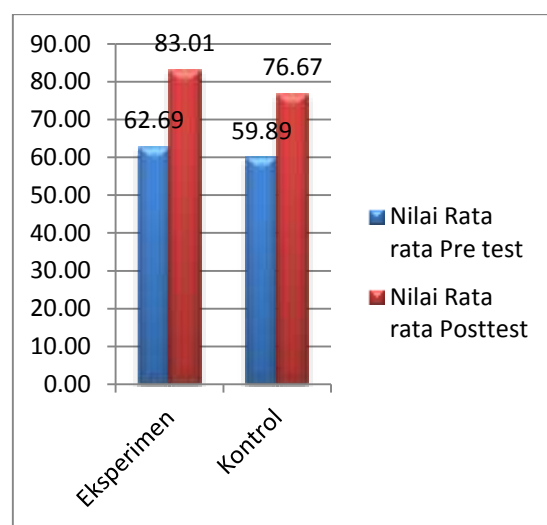
Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada nilai *posttest* yaitu setelah kedua sampel mendapatkan perlakuan. Nilai rata – rata hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Pretest</i>	62,69	59,89
<i>Posttest</i>	83,01	76,67

Dari tabel 4 diketahui bahwa rata – rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar yaitu 83,031 . Terjadi peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Data nilai *posttest* pada tabel 4 diperoleh dengan cara memberikan soal tes pada siswa berupa soal evaluasi yang berjumlah 30 soal. Soal yang digunakan untuk *posttest* ini sebelumnya sudah dilakukan beberapa pengujian, diantaranya yaitu uji validitas yang menghasilkan 30 soal valid. uji reliabilitas dengan nilai *alpha cronbach's* = 0,773 > 0,349 yang berarti soal tersebut reliabel. Di uji tingkat kesukarannya dengan kriteria sukar sebanyak 7 soal, kriteria sedang sebanyak 14 soal, kriteria mudah sebanyak 39 soal. dan selanjutnya dilakukan uji daya pembeda dengan kriteria jelek sebanyak 25 soal, kriteria cukup sebanyak 11 soal, kriteria baik sebanyak 24 soal. Selain itu, juga perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada *posttest*. Uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai *asympt. Sig.*

(2-tailed) sebesar 0,367 > 0,05. Dan untuk kelas kontrol diperoleh nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,647 > 0,05 maka data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen terdistribusi normal. Dan untuk uji homogenitas diperoleh nilai *sig.* 0,394 > 0,05 yang berarti data *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen. Berikut ini adalah grafik rata – rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Grafik 1. Rata – Rata Hasil Belajar Siswa

Menurut Rifai'i (2010:85), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. berdasarkan data dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Snowball Throwing* menunjukkan rata – rata nilai *posttest* sebesar 83,01 dan nilai rata – rata kelas kontrol yang menggunakan model ceramah sebesar 76,67. Diperoleh bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat mencapai KKM yaitu 75, ada 27 siswa dari 31 siswa. sedangkan pada kelas kontrol ada 18 siswa dari 31 siswa yang berhasil mencapai KKM. Berdasarkan hasil analisis data *posttest* diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol. Hal tersebut juga didukung dengan peningkatan rata – rata belajar dengan menggunakan uji gain, pada kelas

eksperimen terjadi peningkatan rata – rata sebesar 0,545 dan pada kelas kontrol sebesar 0,419. Dilakukan juga pengujian hipotesis dengan uji *independent samples test* (uji *t*) menggunakan program SPSS diperoleh nilai *t* sebesar 3,609 dengan nilai signifikansinya 0,681. Karena nilai $t \ 3,609 > t_{tabel} \ 2,000$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar TIK siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model ceramah.

Peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada kelas eksperimen yang membuat pembelajaran menjadi mengasikkan , aktif dan interaktif sehingga mempermudah siswa dalam menangkap dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan membuat siswa menjadi aktif untuk membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari siswa lain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Cindy Fitriani Cahyaningsih, yang berjudul “Implementasi Metode *Snowball Throwing* Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bawen”. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa model pembelajaran *Snowbal Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata – rata kelas dari nilai *pretest* dan *posttest* dari masing – masing kelas. Nilai *pretest* pada kelas eksperimen 60,59 , sedangkan kelas kontrol 60,44. Mengalami kenaikan setelah dilakukannya *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 80,59 dan kelas kontrol 72,21 . Selain itu Kenaikan nilai pada kelas eksperimen dalam kriteria sedang pada skor 0.51 sedangkan kelas kontrol memiliki skor 0.297 dengan kriteria rendah sesuai uji gain yang telah dilakukan. Kemudian dibuktikan juga pada uji-t atau uji perbedaan dua rata – rata dengan syarat H_a diterima jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf

kesalahan $\alpha = 5\%$. Sesuai analisis didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $4.39 > 2.00$.

Kelas eksperimen mampu mengalami kenaikan hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang menekankan kerja sama antar siswa dalam berkelompok dan merupakan model pembelajaran dimana siswa memberikan tutor kepada teman sebayanya sehingga yang sering kali malu bertanya pada guru bisa berdiskusi secara langsung dengan sesama teman sehingga pemahaman mereka bisa meningkat, dan dalam pembelajaran yang menggunakan model ini kondisi kelas menjadi lebih optimal, optimal yang dimaksud adalah semua siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga penyerapan materi lebih cepat.

Snowball Throwing merupakan model pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan belajar, yang dimana siswa melemparkan kertas yang berisi pertanyaan kepada siswa yang lain. penggunaan model pembelajaran ini membuat siswa turut aktif dalam pembelajaran di dalam kelas, melatih siswa dalam mengemukakan gagasan / tanggapannya mengenai suatu masalah, siswa ikut berperan serta dalam mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang berasal dari temannya dan gurunya, dan suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan, dan ada interaksi yang muncul antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, sehingga membuat siswa tertarik dalam pembelajaran dan siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari, sehingga hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelaran ini akan jauh lebih meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Miftahul Huda (2013 : 226), bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran *active learning*, model ini memberikan konsep pemahaman materi dan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa terhadap materi yang sudah disampaikan. Dengan adanya

penggunaan model *Snowball Throwing* ini pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari akan semakin meningkat dan hasil belajar yang diperoleh pun juga semakin baik.

Penggunaan model Pembelajaran *Snowball Throwing* pada kelas eksperimen dapat meningkatkan keaktifan siswa pada kelas eksperimen. Data hasil keaktifan siswa diperoleh melalui pengamatan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Data keaktifan belajar siswa ini dilakukan pada kelas eksperimen selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Dari data keaktifan siswa diketahui bahwa rata – rata keaktifan siswa pada pertemuan I sebesar 64,75% dengan kategori cukup aktif, dan pada pertemuan II rata – rata keaktifan siswa meningkat menjadi 80,07% dengan kategori aktif. Dengan kategori tidak aktif pada pertemuan I sebanyak 4 siswa dan pada pertemuan II sebanyak 0 siswa. kategori siswa kurang aktif pada pertemuan I sebanyak 6 siswa dan pada pertemuan II sebanyak 1 siswa. kategori siswa cukup aktif pada pertemuan I sebanyak 5 siswa dan pada pertemuan II sebanyak 8 siswa. kategori siswa aktif pada pertemuan I sebanyak 11 siswa dan pada pertemuan II sebanyak 15 siswa. Kategori siswa sangat aktif pada pertemuan I sebanyak 5 siswa dan pada pertemuan II sebanyak 7 siswa. hasil analisis selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran.

Peningkatan keaktifan pada pertemuan II disebabkan karena siswa mulai memahami dengan benar penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing*, siswa mulai menaruh perhatian penuh pada pembelajaran tersebut, siswa sudah memahami dengan benar model pembelajaran *Snowball Throwing*, sehingga tidak ada kesulitan dalam melakukan diskusi untuk merumuskan soal dan menyelesaikan masalah / pertanyaan yang diajukan oleh teman dari kelompok lain. Siswa juga semakin terlihat aktif dengan bertanya kepada guru / siswa lain mengenai sesuatu yang belum dipahami. Siswa berani dan tidak malu – malu lagi dalam mempresentasikan hasil yang sudah didiskusikan bersama teman sekelompoknya serta

menanggapi masalah yang sedang didiskusikan bersama.

Penggunaan pembelajaran *Snowball Throwing* pada kelas eksperimen yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, aktif dan interaktif sehingga mempermudah siswa dalam menangkap dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan membuat siswa menjadi aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Rifa'i (2010: 192) bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga siswa itu memperoleh kemudahan.

Hal ini juga didukung oleh pendapat dari Hamdani (2011 : 49) bahwa pembelajaran *active learning* adalah salah satu cara untuk strategi belajar yang menuntut keaktifan dan partisipasi siswa dalam setiap kegiatan belajar seoptimal mungkin sehingga siswa mengubah tingkah lakunya secara efektif dan efisien. Dan hasil ini juga di dukung pendapat Hamdani (2011:51) yang menyatakan bahwa belajar akan berlangsung dengan baik dan meningkat kualitasnya apabila diskusi, saling bertanya dan mempertanyakan, dan saling menjelaskan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Asrori (2010 : 3) bahwa manfaat model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* terbukti dapatmeningkatkan keaktifan siswa.

Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan siswa, yang mana keaktifan ini juga berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh pendapat Rochman Natawijaya dalam Depdiknas (2005 : 31), belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor”. Yang berarti ada hubungan keaktifan terhadap hasil belajar. Jika keaktifan siswa meningkat maka hasil belajar siswa pun meningkat. Pendapat ini juga sejalan dengan

Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 44), bahwa keaktifan merupakan bagian dari prinsip – prinsip belajar. Prinsip belajar ini dapat dipakai untuk meningkatkan upaya belajarnya. Selain dari beberapa pendapat para ahli hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gaus (2015) bahwa perhitungan statistik diperoleh hasil adanya pengaruh tingkat keaktifan siswa terhadap hasil belajar sebesar R square 53,00%. Sedangkan berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai F sebesar 30,44 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 karena nilai sign 0,000 < 0,05 maka ada pengaruh tingkat keaktifan siswa terhadap hasil belajar. jika dibandingkan dengan pengaruh model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar maka pengaruh keaktifan lebih besar terhadap hasil belajar , ini semua dapat dilihat dari perhitungan pengaruh *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar yang memiliki R hitung sebesar 37,4%, sedangkan pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar memiliki R sebesar R sebesar 53,00%, jadi dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran TIK dalam kelas eksperimen di SMP N 39 Semarang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata keaktifan pada pertemuan I sebesar 64,75% dengan kategori cukup aktif dan meningkat pada pertemuan II menjadi 80,07% dengan kategori aktif.

2. Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran TIK dalam kelas eksperimen di SMP N 39 Semarang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata hasil belajar siswa dikelas eksperimen yang meningkat menjadi 83,01 dan terjadi peningkatan rata – rata sebesar 0,545 berdasarkan uji gain.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan antara lain :

1. Dalam penggunaannya model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkat keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 39 Semarang, maka disarankan untuk sebagian guru menggunakan model ini pada mata pelajaran yang diampunya agar hasil belajar yang diinginkan tercapai.

2. Penelitian tentang model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat dikembangkan lagi, saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitiannya lebih luas lagi, baik dari segi variabel penelitian, materi pembelajaran, serta hal – hal baru untuk memodifikasi model sehingga lebih baik dan mudah diterapkan.

3. Dalam penggunaan model pembelajaran tipe ini dibutuhkan pengelolaan kelas yang baik. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memahami karakteristik siswanya agar mampu mengorganisir kelas supaya tidak ramai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka cipta. Jakarta.
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi aksara. Jakarta.
- Asrori. 2010. *Penggunaan Model Belajar Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyaningsih, C. F. 2015. Implementasi Metode *Snowball Throwing* Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bawen. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Dimiyati Dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Elfima. N. 2013. Pengertian SK dan KD. <https://nurfitriyanielfima.com/2013/10/09/pengertian-standar-kompetensi-sk-kompetensi-dasar-kd-dan-indikator/>. 25 maret 2016 (21:44).
- Erdas, G. S. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Giving Question And*

- Getting Answer* Dalam Meningkatkan Keaktifan Untuk Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK kelas VII SMP N 1 Bekri Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Fathurrohman, P. Dan S. Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar : Melalui Penanaman Konsep Umum Dan Konsep Islami*. Refika Aditama. Bandung.
- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Hizbullah. 2011. *Prinsip Fungsi dan Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. 2014. *Model – Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Ismail, A. 2008. *Model – Model Pembelajaran Mutakhir*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Alfabeta. Bandung.
- Pariani. 2014. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 1 SMK PGRI 1 Sentolo Kulon Progo Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 *Standar Kompetensi Lulusan*.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 *Standar Nasional Pendidikan*.
- Prabowoaji. 2014. Pengertian, Komponen Dan Karakteristik TIK. <http://www.slideshare.net/prabowoaji/tik-bowo>. 28 Maret 2016 (14: 33).
- Rifa'i, A. dan C. T. Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. UNNES PRESS. Semarang.
- Ruhimat. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Rusman Dan D. Kurniawan. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Tarsito. Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- _____. 2011. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar. Surabaya.
- Suryabrata, S. 1983. *Metodologi Penelitian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. Jakarta
- Triyusuin. 2012. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*. <http://triyusuin.co.id/2012/11/snowball-throwing.html>. 01 april 2016 (20:45)
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*.