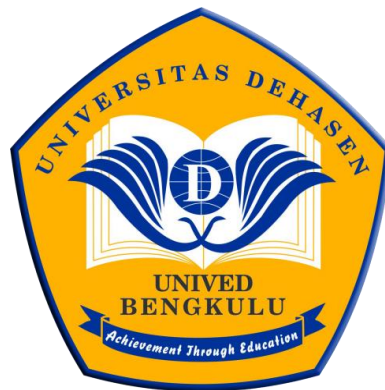


**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL
THROWING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KELAS X TKJ SMK NEGERI 2 BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI



*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Komputer (PKOM)
Memperoleh Gelar Strata I*

Oleh :

ERSI NOVITASARI
NPM.19210016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL
THROWING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KELAS X TKJ SMK NEGERI 2 BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI

**OLEH
ERSI NOVITASARI
NPM. 19210016**


Telah disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing 1,



**Diah Selviani, M.Pd.Mat
NIDN. 0212019001**

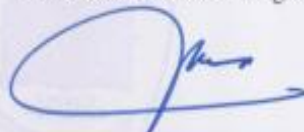
Pembimbing 2,



**Dr. Edy Susanto, M.Pd
NIDN. 0205058605**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIK. 1703169**

LEMBAR PENGESAHAN

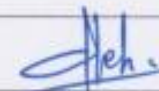

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL
THROWING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KELAS X TKJ SMK NEGERI 2 BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI

OLEH
ERSI NOVITASARI
NPM. 19210016

*Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 6 Juni 2023
Dan Dinyatakan Lulus -*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	Diah Selviani, M.Pd.Mat	0212019001		12 Juni 2023
2.	Sekretaris	Dr. Edy Susanto, M.Pd	0205058605		12 Juni 2023
3.	Penguji I	Yenni Fitria, M.Pd	0222078204		10 Juni 2023
4.	Penguji II	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T	0230098602		12 Juni 2023

Bengkulu, Juni 2023

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu


Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom
NIK. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ersi Novitasari

NPM : 19210016

Program Studi : Pendidikan Komputer

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Ersi Novitasari
NPM.19210016

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ersi Novitasari
NIM : 19210016
Tempat Tanggal/ Lahir : Penandingan,
10 November 2000
Agama : Islam
Alamat : Jl.Desas Penandingan

Nama orang tua :

Ayah : Rulis Haryadi
Ibu : Armida
Alamat : Jl.Desas Penandingan

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SD Negeri 2 Kaur
- ✓ SMP Negeri 1 Kaur
- ✓ SMA Negeri 2 Bengkulu Selatan
- ✓ SI Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu

Pengalaman :

- ✓ Pernah menjadi anggota Himpunan Mahasiswa Pendidikan Komputer bidang humas.
- ✓ Pernah menjadi anggota panitia Mubes Pendidikan Komputer

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *“Teruslah berusaha selagi anda mampu karena setiap kesulitan pasti ada jalan keluar tidak ada kata sukses tanpa kerja keras tidak ada kemudahan tanpa doa”*
2. *“jika orang lain bisa, maka aku juga bisa ”*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah hirabil'amin, segala puji bagi ALLAH SWT berkat dan hidayah-nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar

Skripsi ini terkhusus kupersembahkan kepada:

- ❖ *Kedua orang tua saya, ibu saya Armida dan bapak saya Rulis Haryadi yang tidak henti-hentinya selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dan cintanya kepadaku, yang selalu memberikan semangat untuk mewujudkan cita-citaku. Terimakasih atas doa dan dukungannya yang selalu diberikan untukku dan terimakasih telah menjadi penyemangat dalam hidupku dan semoga kalian bangga atas pencapaianku ini.*
- ❖ *Keluarga besarku terimakasih telah mendo'akan dan memotivasi saya.*
- ❖ *Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat, mendukung, memotivasi dan mendoakan saya.*
- ❖ *Civitas FKIP Universitas Dehasen terkhusus angkatan 2019.*
- ❖ *Almamaterku tercinta.*

Terimakasih ya Allah atas segala anugrah yang telah Engkau limpahkan dalam hidupku...

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF SNOWBALL THROWING LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN SUBJECT IN CLASS X TKJ AT SMK NEGERI 2 CENTRAL BENGKULU

By:

Ersi Novitasari¹⁾

Diah Selviani²⁾

Edy Susanto²⁾

This study aims to improve student learning activities and learning outcomes in class X TKJ at SMK Negeri 2 Central Bengkulu in learning visual communication design by implementing Snowball Throwing model. This type of research is classroom action research (CAR) carried out in two cycles with the research flow namely plans, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were students in class X TKJ at SMK Negeri 2 Central Bengkulu even semester of academic year 2023/2024 with total of 25 students consisting of 17 male students and 8 female students. Collecting data using student activity observation sheets, end-of-cycle tests and documentation. From the results of the analysis from student activity in cycle I to cycle II, there is an increase. Student learning outcomes also increased, namely the average student score from 80.4 in cycle I increased to 96.4 in cycle II. Based on the results of the study, it can be concluded that: 1) the implementation of snowball throwing model can increase student learning activities by motivating students to ask questions, changing student seating positions. 2) the implementation of snowball throwing model can improve student learning outcomes by playing paper ball throwing games with students making a group to find out the extent of student knowledge and abilities because each student has different comprehension abilities, so there are students who need more time to learn and understand, give motivation and practice a lot to doing practice questions.

Keywords: Snowball Throwing Learning Model, Learning Outcomes.



ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X TKJ SMK NEGERI 2 BENGKULU TENGAH

Oleh:

Ersi Novitasari¹⁾

Diah Selviani, M.Pd.Mat²⁾

Dr.Edy Susanto, M.Pd³⁾

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dalam pembelajaran desain komunikasi visual dengan penerapan model *Snowball Throwing*. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus dengan alur penelitian yaitu rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, tes skhir siklus dan dokumentasi. Dari hasil analisis keaktifan siswa mulai dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata siswa dari 80,4 pada siklus I meningkat menjadi 96,4 pada siklus II . Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) penerapan model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan cara memberi motivasi siswa untuk berani bertanya, memindahkan posisi tempat duduk siswa. 2) Penerapan model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara permainan lempar bola kertas dengan siswa membentuk sebuah kelompok untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa karena setiap siswa mempunyai daya tangkap yang berbeda, jadi ada siswa yang perlu waktu lebih untuk belajar agar mengerti dan paham, memberi motivasi dan banyak berlatih untuk mengerjakan soal latihan.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Snowball Throwing, Hasil Belajar*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul :

Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Kelas X TKJ Di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dra.Asnawati,S.Kom., M.Kom selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
3. Bapak Edi Rusman Jaya, M.Pd Selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Penulis mengucapkan terimakasih yang telah memberikan izin untuk melaksanaka penelitian di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.

4. Ibu Diah Selviani, M.Pd.Mat selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Edy Susanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Yenni Fitria, M.Pd selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan motivasi kepada penulis, sehingga dapat memperbaiki skripsi ini dengan baik.
7. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan motivasi kepada penulis, sehingga dapat memperbaiki skripsi ini dengan baik.
8. Ibu Muryati S.SI selaku guru pembimbing di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama melaksanakan kegiatan penelitian.
9. Seluruh dosen Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
10. Seluruh staff administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan proposal skripsi ini.
11. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian penelitian.

12. Orang tua penulis yang tiada henti-hentinya mencurahkan kasih sayang yang tak terhingga dan doa untuk penulis.
13. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu sangat diharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Bengkulu, Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Defenisi Operasional.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Deskripsi Teori	7
2.2	Hasil Penelitian Relevan.....	16
2.3	Kerangka Berpikir.....	18
2.4	Hipotesis Tindakan	18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian.....	19
3.2	Kehadiran Peneliti	19
3.3	Tahap Peneliti.....	20
3.4	Indikator Penelitian	21
3.5	Instrumen Penelitian.....	21
3.6	Prosedur Penelitian.....	24
3.6.1	Perencanaan Tindakan.....	26
3.6.2	Pelaksanaan Tindakan	27
3.6.3	Pengamatan / Observasi	28
3.6.4	Analisis Refleksi	29
3.7	Data dan Sumber Data.....	29
3.8	Teknik Pengumpulan Data	30
3.9	Teknik Analisis Data	32
3.10	Kreteria Keberhasilan Penelitian.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	36
4.1.1	Hasil Penelitian Siklus I	36

4.1.1.1 Sebelum dilakukan tindakan.....	36
4.1.1.2 Setelah dilakukan tindakan	49
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II.	54
4.1.2.1 Sebelum dilakukan tindakan.....	54
4.1.2.2 Setelah dilakukan tindakan	64
4.2 Pembahasan	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1.3 : Tahapan Pembelajaran Snowball Throwing	13
Tabel 3.5 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa	22
Tabel 3.9.1 : Skor Nilai Untuk Setiap Butir Lembar Observasi	34
Tabel 3.9.2 : Interval Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	35
Tabel 4.1 : Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa.....	49
Tabel 4.2 : Hasil Tes Akhir Siklus I.....	50
Tabel 4.3 : Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa.....	64
Tabel 4.4 : Hasil Tes Akhir Siklus II.	65
Tabel 4.5 : Hasil Data Observasi Aktivitas Siswa.	67
Tabel 4.6 : Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus.....	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.3 : Bagan Kerangka Berpikir Model Snowbal Throwing	18
Gambar 3.6 : Desain Penelitian Tindakan Kelas	24

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 ATP.....	77
Lampiran 2 Silabus.	83
Lampiran 3 Pretest & Kunci Jawaban.....	85
Lampiran 4 Analisi Nilai Pre-tes.....	87
Lampiran 5 RPP Siklus I.....	88
Lampiran 6 Soal Siklus I.....	92
Lampiran 7 Analisis Nilai Ujian Siklus I	94
Lampiran 8 Lembar Obsevasi.	95
Lampiran 9 RPP Siklus II.	107
Lampiran 10 Soal Siklus II	111
Lampiran 11 Analisis Nilai Ujian Siklus II.....	113
Lampiran 1 Lembar Obsevasi.	114
Lampiran 1 Dokumentasi Poto-Poto Kegiatan.	126
Lampiran 13 Kartu Bimbingan	129

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. mencetak sumber daya manusia berkualitas dan berwawasan internasional juga menjadi tujuan utama pendidikan di Indonesia. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. pendidikan mencakup dua kegiatan penting, yaitu belajar dan pembelajaran. (RI 2019, 1)

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh faktor dan proses pembelajaran, yaitu peran serta guru dan siswa dalam mengembangkan dan menciptakan proses pembelajaran yang optimal, dalam menghadapi era globalisasi yang penuh tantangan, pendidikan merupakan aspek yang sangat penting karena dengan pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang terampil, kreatif dan inovatif.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. model pembelajaran yang baik adalah model yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa, untuk itu guru harus memahami sepenuhnya materi yang hendak disampaikan dan memilih model

pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi sehingga dapat menciptakan proses belajar mengajar yang baik. dalam upaya mencapai proses belajar yang menyenangkan maka dipilih model yang sesuai. (Julyanti 2019).

Model *snowball throwing* yaitu suatu cara penyajian bahan pelajaran di mana siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen kemudian masing- masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru lalu masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) kemudian dilempar ke siswa lain yang masing- masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Adapun salah satu faktor guru jarang menggunakan model yang bervariasi mereka lebih sering menggunakan model yang konvensional yang memang tidak menuntut terlalu banyak baik dari guru maupun siswa sehingga pembelajaran berlangsung membosankan dan berimbas pada hasil belajar yang kurang maksimal. Pada dasarnya pembelajaran desain komunikasi visual dikenalkan adanya gerbang logika yang merupakan dasar pengetahuan dari *mikrocontroller* untuk belajar, desain komunikasi visual sebetulnya tidak terlalu sulit karena yang dibutuhkan adalah pemikiran yang logis atau mengacu pada logika berfikir, angka-angka sebagai perumpamaan juga dipelajari termasuk juga konversi bilangan. untuk belajar konversi bilangan juga tidak sulit, karena jika kita sudah punya dasarnya yaitu mengenal bilangan biner, maka bentuk bilangan apa saja bisa dipecahkan dalam konversinya. konversi bilangan termasuk juga sebagai dasar dalam belajar gerbang logika.

Pembelajaran bisa diantisipasi dengan dicari model pembelajaran yang tepat. salah satunya dengan menerapkan model *snowball throwing* dengan menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok dan dirangkai dalam permainan bola-bola kertas agar lebih menarik bagi siswa. dalam model pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. *Snowball throwing* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir mandiri dan kritis serta memudahkan siswa dalam memahami materi desain komunikasi visual.

Selama penulis melakukan obesrvasi awal dikelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah pada mata pelajaran desain komunikasi visual dengan materi sistem bilangan yang akan membekali siswa agar dapat mengetahui gambaran umum sistem bilangan, jenis bilangan dan cara mengkonversikan bilangan, dari 25 siswa dikelas X TKJ SMK Negeri Bengkulu Tengah hanya 14 siswa yang mendapatkan nilai yang tinggi. Rendahnya nilai hasil belajar siswa ini khususnya pada materi konversi bilangan karena masih banyak siswa belum mengerti cara menentukan jenis bilangan, karena guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah tanpa banyak melibatkan siswa.

Sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang tepat, banyak peserta didik yang merasa mengantuk dan merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru dan siswa seringkali mengobrol di dalam kelas saat

proses pembelajaran dan minat bertanya kepada guru yang masih rendah, hanya beberapa siswa saja yang tampak antusias untuk bertanya kepada guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran *snowball throwing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran desain komunikasi visual kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini untuk mengetahui “Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*”

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat diharapkan akan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, baik dari pihak sekolah, pihak guru dan pihak siswa, maupun peneliti sendiri.

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Model *snowball throwing* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang menggunakan model *snowball throwing*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah

Memberi pelatihan-pelatihan tentang model *snowball throwing* dalam rangka perbaikan pembelajaran Desain Komunikasi Visual.

2. Bagi guru

- a. Dapat menggunakan model *snowball throwing* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Meningkatkan kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

3. Bagi siswa

- a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual, karena model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran di kelas.
- b. Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran desain komunikasi visual di kelas.

4. Bagi peneliti

- a. Sebagai langkah awal membangun pengalaman sebagai calon guru dalam mencari model yang tepat dalam membantu pemahaman siswa.

- b. Menambah wawasan peneliti tentang penerpan model pembelajaran *snowball throwing* pada pengajaran desain komunikasi visual.

1.5 Definisi Operasional

1. Penerapan Model *Snowball Throwing*

Keberhasilan yang dicapai setelah terjadinya proses penerapan model pembelajaran *snowball throwing* tersebut dan keberhasilan kelas tersebut dilihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan ketuntasan belajar atau mencapai nilai minimal KKM 70.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan dan proses siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berada pada pengetahuan (kognitif) yang dimana siswa mampu memahami, mengetahui, menghafal, membedahkan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Konseptual

2.1.1 Pengertian Belajar

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Pencapaian tujuan pendidikan tergantung dari proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik belajar erat kaitannya dengan pembelajaran.

a. Teori Belajar

Menurut Aunurrahman (2016: 35) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dan interaksi dengan lingkungannya.

Selanjut dengan Ihsana (2017: 1) belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.

Sedangkan Menurut Rusman (2012: 85) belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan,

mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang secara sadar menerima pengetahuan, dan mengubah pemahamannya melalui interaksi dengan orang lain, maupun dengan lingkungannya. Dengan belajar seseorang akan bertambah jumlah pengetahuannya.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan hal yang sangat esensial, baik dalam rangka perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian. sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru. tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Menurut Bloom dan David dalam Benny (2009: 15) mengemukakan tiga domain atau ranah yang dapat digunakan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang meliputi :

- 1) Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif adalah untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Tujuan pada ranah ini membuat siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat intelektual.

- 2) Tujuan pembelajaran pada ranah afektif sangat terkait dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma dan sesuatu yang sedang dipelajari.
- 3) Tujuan pembelajaran pada ranah psikomotor memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, dalam mata pelajaran olahraga, drama dan praktikum.

Sedangkan Menurut Suprijono Agus (2014, h. 5) tujuan belajar yang dinamakan instructional effects, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan, nurturant effects. bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, mengetahui tujuan pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi dalam melakukan proses belajar dalam upaya untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Tujuan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga belajar adalah kegiatan manusia yang sangat penting dan harus dilakukan selama hidup, karena melalui belajar manusia dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup, dengan kata lain, dengan belajar manusia dapat memperbaiki nasib, mencapai cita-cita, dan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkarya.

2.1.2 Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Menurut Susanto (2018: 5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Adapun Menurut Arikunto, (2016: 24) adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami siswa.

Sedangkan Menurut Dimyanti dan Mujiono (2006 3) mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar yang dilakukan oleh siswa dan tindak mengajar yang dilakukan oleh guru. Tindak mengajar, diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar sehingga hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi pencapaian ranah kognitif serta perubahan tingkah laku dalam interaksi dengan lingkungan yang diperoleh dari proses latihan dan pengalaman. Hasil belajar dapat diketahui dari hasil tes akhir siklus yang dilaksanakan.

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran tidak semua siswa mengalami perubahan atau dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Masih banyak siswa yang belum dapat mengalami perubahan dalam dirinya secara optimal baik itu perubahan dalam segi ilmu pengetahuan, keterampilan, maupun kepribadian siswa tersebut. Dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam suatu bidang mata pelajaran. Artinya, hal ini mendandakan masih banyaknya kendala pada diri siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

1. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajar yang meliputi, kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.1.3 Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

a. Pengertian *Snowball Throwing*

Menurut Hamzah B.Uno (2011: 102) menyatakan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* adalah model kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan individu untuk berpendapat, kemudian dipadukan secara berpasangan, berkelompok, dan yang terakhir secara klasikal untuk mendapatkan pandangan dari seluruh siswa atau siswa di kelas.

Menurut Kokom Komalasari (2010:67) Model pembelajaran *snowball throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat- menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.

Model pembelajaran *snowball throwing* merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Hanya saja, pada model ini kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan. Dengan penerapan model ini, diskusi kelompok dan interaksi antar siswa dari kelompok yang berbeda mungkin memungkinkan terjadinya saling sharing pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan

permasalahan yang mungkin timbul dalam diskusi yang berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Salah satu permasalahan serius yang sering terjadi dalam proses belajar adalah adanya perasaan ragu pada diri siswa untuk menyampaikan permasalahan yang dialaminya dalam memahami materi pelajaran. Guru sering mengalami kesulitan dalam menangani masalah ini. Melalui penerapan model pembelajaran *snowball throwing* ini, siswa dapat menyampaikan pertanyaan atau permasalahannya dalam bentuk tertulis yang nantinya akan didiskusikan bersama. Dengan demikian, siswa dapat mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dialaminya dalam memahami materi pelajaran. dengan menerapkan model *snowball throwing*, guru dapat melatih kesiapan siswa dalam menanggapi dan menyelesaikan masalah..

b. Langkah-langkah pembelajaran *Snowball Throwing*

Tahapan-tahapan saat proses pembelajaran dikelas menggunakan model *snowball throwing*, yaitu :

Tabel 2.1.3 Tahapan guru menggunakan pembelajaran *snowball Throwing*

Fase	Tingkah laku
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	- Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
Fase 2 Menyajikan Informasi	- Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa	- Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan

ke dalam kelompok-kelompok belajar	<p>pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membagi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari beberapa orang siswa.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Memanggil ketua kelompok untuk mrngambil lembar kertas kerja - Meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok. - meminta kelompok tersebut menulis pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan guru di selebar kertas kerja yang sudah dibagikan oleh guru. - Meminta setiap kelompok untuk menggulung dan melemparkan pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain. - Meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut.
Fase 5 Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.
Fase 6 Memberi penilaian atau penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok

c. Kelebihan model pembelajaran *Snowball Throwing*

Kelebihan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini antara lain:

- 1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.

- 2) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain.
 - 3) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa.
 - 4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
 - 5) Pembelajaran menjadi lebih efektif.
 - 6) Ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai.
- d. Kelemahan model pembelajaran *Snowball Throwing*

Kelemahan dalam model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah:

- 1) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
- 2) Memerlukan waktu yang panjang.
- 3) Sulit bagi siswa untuk membuat pertanyaan secara baik dan benar.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian mengenai pengimplementasian model pembelajaran *snowball throwing* telah dilakukan dengan hasil yang bervariasi, yakni penelitian yang dilakukan oleh:

1. Sufiani, Aris Try Andreas Putra (2021) dengan judul “penerapan model pembelajaran *snowball throwing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan agama Islam pada kelas VIII 2 di SMP Negeri 23 Konawe Selatan” hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari hasil penelitian maka peserta didik yang memperoleh nilai 70 ke atas pada tes awal pra siklus yakni 5 orang dengan rata-rata 59,14 dengan persentase sebesar 23,80 %. Setelah pelaksanaan siklus I, peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar di atas nilai 70 sejumlah 11 orang dengan nilai rata-rata 63,80 dan persentase 52,38 %. Selanjutnya setelah pelaksanaan siklus II, siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas berjumlah 17 orang dengan rata-rata 71,90 dan persentase 80,95 %
2. Eva Julyanti (2019) dengan judul “penerapan model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa di kelas VII SMP Budi Utomo” hasil penelitian menunjukan yaitu siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Pada siklus I dari 34 siswa diperoleh data bahwa siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 sebanyak 16 siswa dengan rata-rata kelas 61,48. Sehingga dapat dikatakan hanya sekitar 47,07% siswa sudah tuntas. Sedangkan pada

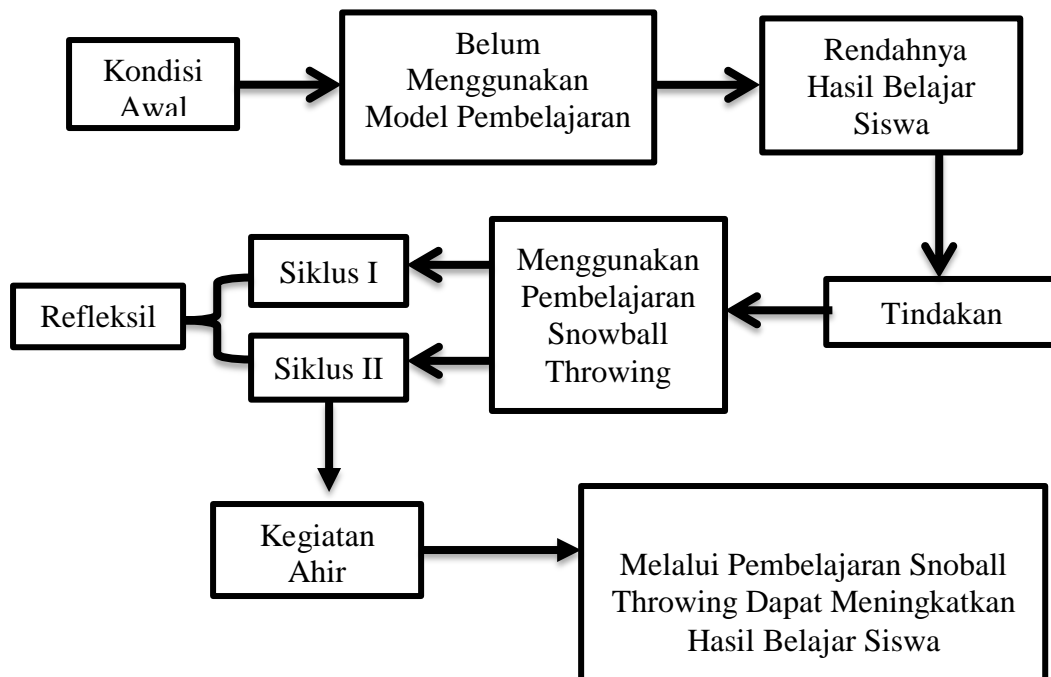
siklus II, dari 34 siswa diperoleh data bahwa siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 sebanyak 30 siswa dengan rata-rata kelas 78,87 sehingga dapat dikatakan 88,24 % siswa sudah tuntas dan telah memahami materi. Berdasarkan hasil analisis data dari kedua siklus tersebut, hasil tindakan pada siklus II mengalami peningkatan bila dibandingkan pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran snowball throwing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Budi Utomo.

3. Abdul Walid dkk (2022) dengan judul penerapan model pembelajaran snowball throwing terhadap peningkatan hasil belajar fisika kelas VII di SMP Negeri 2 Patampanuan Kabupaten Pinrang. hasil penelitian menunjukan bahwa hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung untuk siklus I siswa yang hadir di kelas dari pertemuan pertama samapai pertemuan ke III angka persentase adalah 91,35%. Siswa yang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pada pertemuan I sampai pertemuan ke III angka persentasenya adalah 69,13%. Selanjutnya, terdapat peningkatan hasil belajar fisika siswa dengan penerapan pembelajaran Snowball Throwing pada siklus II adalah 84,25 nilai yang dicapai siswa dari nilai terendah 75 dan nilai tertinggi adalah 90 dengan rentang nilai 15 dari nilai ideal 98.

Kesamaan model-model penelitian di atas akan menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perencanaan yang tepat dalam penelitian *snowball throwing* yang akan dilaksanakan.

2.3 Kerangka Berpikir

Gambar 2.3 Bagan kerangkah Pikir Penelitian



2.4 Hipotesis Tindakan

Secara garis besar hipotesis tindakan merupakan alternatif yang dipandang paling tepat untuk dilakukan dalam rangka memecahkan masalah yang diteliti. Adapun hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Jika pembelajaran Desain Komunikasi Visual melalui penerapan *model Snowball Throwing* dilaksanakan dengan baik, maka akan terjadi peningkatan aktivitas belajar Desain Komunikasi Visual siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.
2. Jika pembelajaran Desain Komunikasi Visual melalui penerapan model *Snowball Throwing* dilaksanakan dengan baik, maka akan terjadi peningkatan hasil belajar Desain Komunikasi Visual siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek, Lokasi dan waktu Penelitian

3.1.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri Bengkulu Tengah Tahun Ajaran 2023/2024. Peneliti merencanakan penelitian ini dilakukan pada kelas X TKJ I pada semester genap, kelas X TKJ I berjumlah 25 orang siswa terdiri dari 17 laki-laki dan 8 perempuan. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini nanti dapat mewakili keseluruhan populasi.

3.1.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X TKJ SMK Negeri Bengkulu Tengah di Jalan Sri Katon Blok V, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu tengah, provinsi Bengkulu, tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini direncanakan mulai bulan Februari sampai selesai mulai dari kegiatan persiapan sampai pelaksanaan tindakan.

3.2 Kehadiran Penelitian

Kehadiran Peneliti di lapangan sebagai instrumen utama, karena peneliti bertindak sebagai perencana, pemberi tindakan, penganalisis data, dan membuat hasil laporan. Hal ini terkait dengan desain penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas yang mandiri. Maka tugas peneliti disini sebagai perilaku tindakan juga sebagai pengamat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

Peneliti sebagai perencana yaitu merencanakan segala hal dalam penelitian meliputi perencanaan tahap-tahap dan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Peneliti sebagai pemberi tindakan yaitu peneliti bertindak

Sebagai pengajar, membuat rencana pembelajaran dan menyampaikan bahan ajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti sebagai pengamat (observer) dan pengumpul data yaitu peneliti melakukan pengamatan selama penelitian berlangsung dan mengumpulkan data melalui lembar observasi dan lembar tes. Terakhir peneliti menganalisis data dan pembuat laporan yaitu peneliti bertindak melakukan penganalisisan dari data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dan menyusunnya dalam sebuah laporan sebagai hasil penelitian.

Hal-hal yang menjadi pokok pengamatan akan dibantu oleh Wali Kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Hal ini dilakukan karena peneliti sendiri adalah penelitian tindakan. Dengan bantuan guru atau teman sejawat diharapkan tidak ada data penting yang lepas dari pengamatan.

3.3 Tahap Penelitian

Tahap penelitian ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan guru sebelum melakukan pembelajaran. rencana pembelajaran harus dibuat untuk satu siklus berdasarkan analisis permasalahan yang dihadapi. Pada saat menyusun tahap penelitian maka yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan langsung kesekolah untuk melihat permasalahan
- b. Menyusun RPP

- c. Membuat soal-soal yang berbentuk tes yaitu pre-tes (dilakukan diawal sebelum pembelajaran) dan pos-tes (dilakukan diakhir pembelajaran)
- d. Mempersiapkan materi pembelajaran
- e. Mempersiapkan langkah-langkah model *snowball throwing*
- f. Mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan yang sesuai dengan materi dalam menggunakan model *snowball throwing*
- g. Mempersiapkan cara menevaluasi untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa tentang materi

3.4 Indikator Penelitian

Penelitian tindakan kelas bisa dikatakan berhasil jika dengan menggunakan model *snowball throwing* dapat meningkatkan kemampuan belajar desain komunikasi visual pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dengan skor rata-rata tes mencapai 70 KKM dan ketuntasan siswa mencapai 85%.

3.5 Instumen Penelitian

1) Lembar Observasi

Observasi merupakan alat pengukur atau menilai proses belajar melalui tingkah laku pada saat proses pembelajaran berlangsung (Nasution 2012: 106). Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai proses belajar mengajar selama penerapan model *snowball throwing*, menyangkut aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini berupa lembar observasi yaitu lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui sejauh mana keaktifan siswa dan keikutsertaan dalam mengikuti proses belajar mengajar dari tahap pendahuluan, inti dan penutup. Hasil observasi dijadikan pedoman untuk perbaikan proses belajar mengajar pada siklus selanjutnya.

Lembar observasi aktivitas siswa

Berikan tanda (√) terhadap tahapan proses belajar mengajar di bawah ini:

Tabel 3.5 Lembar observasi aktivitas siswa

No	Aspek Yang Diamati	Kriteria			
		B (3)	C (2)	K (1)	
I	Kegiatan Awal				
	1	Siswa menjawab saat guru mengecek kehadiran			
	2	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			
	3	Siswa menjawab pertanyaan motivasi guru			
	4	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran dari guru			
II	Kegiatan Inti				
	5	Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan materi			
	6	Siswa mendiskusikan dan membuat pertanyaan dengan kelompoknya masing-masing			
	7	Siswa menjawab pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain saat penerapan model <i>Snowball Throwing</i>			
	8	Siswa mengerjakan tes yang diberikan oleh guru			
	9	Siswa mengerjakan tes dengan serius dan tidak mencontek			
III	Kegiatan Penutup				
	10	Siswa membuat kesimpulan pada akhir pelajaran			
	Total				
	Kriteria				

Keterangan

B : Baik, Skor= 3, C : Cukup, Skor= 2, K : Kurang, Skor= 1

Kriteria : Kurang 10-16, Cukup= 17-23

Baik= 24-30

2) Lembar Tes

Tes sebagai alat pengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, dan juga merupakan sebagai alat pengukur keberhasilan program pengajaran (Kunandar 2011: 186). Tes akhir digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan bentuk tes essay/uraian.

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didiknya dalam jangka waktu tertentu. Adapun tes yang digunakan adalah tes akhir untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *snowball throwing*.

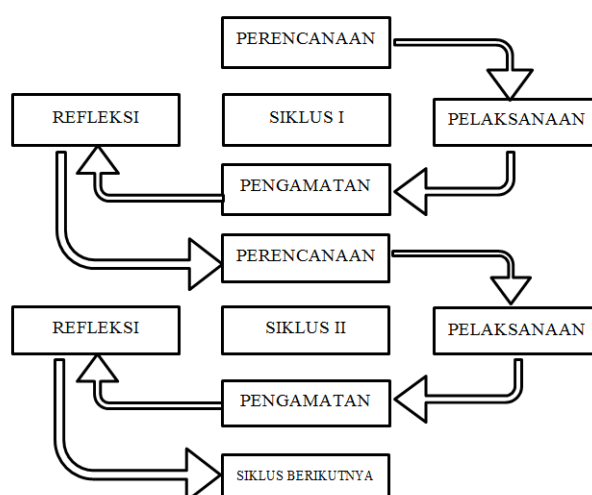
3) Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan untuk mengambil atau mengumpulkan data yang bersumber dari dokumentasi-dokumentasi atau keterangan yang tercatat yang ada di sekolah yang bersangkutan. Dokumen ini digunakan untuk mengambil foto-foto pada saat proses KBM berlangsung yang dilaksanakan oleh peneliti.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan secara berulang. Arikonto dkk, (2009:14) Empat kegiatan utama yang ada pada setiap Siklus yaitu: yakni perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (Acting), pengamatan (Observation), dan refleksi (reflecting).

Gambar 3.6 Model Penelitian Tindakan Kelas



Prapenelitian merupakan refleksi awal, yaitu sebelum penelitian siklus I dilaksanakan. Peneliti melakukan observasi dalam proses pembelajaran agar didapatkan data awal atau informasi mengenai kondisi pembelajaran didalam kelas tersebut. Melalui data atau informasi tersebut peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada dan mengatasi sumber penyebabnya melalui rencana pembelajaran yang tertuang pada tiap siklus.

Hasil dari pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah perencanaan. Perencanaan yang dimaksud adalah perencanaan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Peneliti dan guru yang bertindak sebagai kolaborator melakukan perencanaan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui model pembelajaran *snowball throwing*. Pada tahap ini, peneliti juga memberikan posttest. Pemberian posttest dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan/ pelaksanaan (*action*), tahap pengamatan (*observation*), dan tahap refleksi.

2. Siklus II

Apabila refleksi siklus I belum memberikan hasil yang diharapkan, maka akan dilakukan siklus II. Jadi siklus II difokuskan kepada permasalahan yang diperbaiki pada siklus I dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu yang didasarkan pada refleksi siklus I.

3. Siklus III

Apabila refleksi siklus II belum memberikan hasil yang diharapkan, maka akan dilakukan siklus III. Jadi siklus III difokuskan kepada permasalahan yang diperbaiki pada siklus I dan II dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu yang didasarkan pada refleksi siklus I dan siklus II.

3.6.1 Perencanaan Tindakan

Pada siklus pertama, perencanaan tindakan (planning) dikembangkan berdasarkan hasil observasi awal. Dari masalah yang ada dan cara pemecahannya yang telah ditetapkan, dibuat perencanaan kegiatan belajar mengajarnya (KBM). Perencanaan ini persis dengan KBM yang dibuat oleh guru sehari-hari, termasuk penyiapan media, dan alat-alat pemantauan perkembangan pengajaran seperti lembar observasi, tes, catatan harian dan lain-lain. Pada tahap perencanaan, yang dapat dilakukan peneliti adalah :

- 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Menentukan pokok bahasan.
- 3) Mengembangkan skenario pembelajaran melalui RPP.

RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari guru yang bersangkutan. RPP yang dibuat menekankan pada proses pembelajaran yang mengaktifkan siswa, untuk bertanya, memberikan pendapat bahkan menjawab dan menanggapi sebuah pertanyaan. Hal ini sesuai dengan prinsip model pembelajaran *snowball throwing* yang akan diterapkan.

- 4) Menyiapkan sumber belajar.
- 5) Mengembangkan format evaluasi. Format evaluasi digunakan sebagai alat pengukur pencapaian kompetensi belajar siswa setelah digunakannya model pembelajaran *snowball throwing*.

Format evaluasi yang dimaksudkan adalah tes kognitif. Pada penelitian ini, yang dipergunakan adalah soal esayy.

6) Mengembangkan lembar observasi pembelajaran.

3.6.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini adalah realisasi dari teori dan teknik mengajar serta tindakan (treatment) yang sudah direncanakan sebelumnya dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*. Pada akhir tindakan dapat memberikan tes sesudah pembelajaran berlangsung. Secara rinci, tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Pendahuluan

Pada tahap awal guru akan memberikan motivasi kepada siswa, dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengkondisikan siswa sebelum pelajaran dimulai.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing*, guru memanggil ketua kelompok dan menjelaskan pembagian tugas kelompok serta meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok, serta guru memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menulis pertanyaan sesuai dengan materi yang dijelaskan guru, meminta setiap kelompok untuk

menggulung dan melemparkan pertanyaan yang telah ditulis pada kertas kepada kelompok lain. Sehingga meminta setiap kelompok menuliskan jawaban atas pertanyaan yang didapatkan dari kelompok lain pada kertas kerja tersebut dan guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban atas pertanyaan yang diterima dari kelompok lain.

3) Kegiatan Penutup

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan. Guru memberikan kesimpulan mengenai materi pada pertemuan tersebut dan memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok kemudian pemberian post-tes dan pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam.

3.6.3 Pengamatan/Observasi

Tahap pengamatan dilakukan peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *snowball throwing*. Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan terhadap keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati adalah keberanian siswa bertanya, keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan/mengungkapkan pendapat, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa di dalam kelompok, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran

3.6.4 Analisis Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis. Refleksi mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin ada dalam suatu situasi dan memahami persoalan serta keadaan tempat timbulnya persoalan itu. Refleksi dibantu oleh diskusi diantara peneliti dan kolaborator. Melalui diskusi, refleksi memberikan dasar perbaikan rencana pada siklus berikutnya. Hasil pengamatan pada tahap refleksi ini akan menentukan apakah diperlukan tindakan pada siklus selanjutnya. Bila penilaian hasil belajar siswa dan pengamatan keaktifan siswa masih rendah, maka diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

3.7 Data dan Sumber Data

3.7.1 Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tes adalah hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Tes di penelitian ini terdiri dari: (1) pre test, (2) test pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan (3) post test pada tiap akhir tindakan.
- b. Hasil observasi yang diperoleh dari pengamatan teman sejawat terhadap aktifitas praktisi dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang disediakan peneliti.

- c. Dokumentasi, data-data yang diperoleh selama proses penelitian ini dilakukan.

3.7.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Hasil tes siswa dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Semua siswa akan diambil hasil belajar baik selama pre test yang belum menggunakan model *Snowball Throwing* maupun dalam siklus I dan siklus II yang sudah menggunakan model *Snowball Throwing*.
- b. Hasil observasi akan digunakan untuk melihat apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan yang direncanakan. Dari hasil observasi dapat dilihat faktor-faktor yang mendukung atau menghambat proses belajar mengajar.
- c. Dokumentasi akan digunakan untuk melengkapi data-data yang berisi beberapa hal penting yang terjadi selama proses mengajar.

3.8 Teknik Pengumpulan data

Sebelum diadakan penelitian tindakan kelas terlebih dahulu dilakukan wawancara dengan seorang guru desain komunikasi visual yang mengajar di kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah mengenai kendala-kendala yang dialami guru saat melaksanakan pembelajaran sistem komputer, diantaranya ketuntasan hasil belajar desain komunikasi visual

dinyatakan dengan nilai rata-rata siswa dan soal pre-test data yang digunakan untuk refleksi awal.

1) Lembar Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan. dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan alat pengukur atau menilai proses belajar melalui tingkah laku pada saat proses pembelajaran berlangsung (Nasution 2012: 106). Observasi harus dilakukan pada saat proses kegiatan berlangsung. Pengamat terlebih dahulu harus menetapkan aspek-aspek tingkah laku apa yang hendak diobservasi, lalu dibuatkan pedoman agar dapat memudahkan dalam pengisian observasi.

Lembar observasi digunakan untuk mendapatkan catatan secara sistematis mengenai siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *snowball throwing*. Aktivitas siswa diamati oleh 2 pengamat.

2) Lembar Tes

Tes sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya. Fungsi tes sebagai alat pengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, dan juga merupakan sebagai alat pengukur keberhasilan program pengajaran

(Kunandar 2011: 186). Tes dilakukan pada setiap akhir siklus yang diambil dari buku sistem komputer yang relevan.

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban. tes yang dilakukan setiap siklus digunakan untuk melihat tingkah ketercapai tujuan pembelajaran tiap siklus. Bentuk tes yang digunakan adalah tes essay/uraian.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku-buku, translit, surat kabar, majalah gambar dan lain-lain. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan untuk mengambil atau mengumpulkan data yang bersumber dari dokumentasi-dokumensi atau keterangan yang tercatat yang ada di sekolah yang bersangkutan. Dokumen ini digunakan untuk mengambil foto-foto pada saat proses KBM berlangsung yang dilaksanakan oleh peneliti.

3.9 Teknik Analisis Data

1) Analisis Data Tes

Data tes dianalisis dengan menggunakan nilai individu, nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan kriteria ketetapan sekolah.siswa dikatakan tuntas belajar secara individual bila siswa mampu menyelesaikan kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 70 KKM dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan secara klasikal bila siswa mampu menyelesaikan atau

mencapai sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang ada dikelas tersebut.

Tes dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan persamaan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar dan nilai akhir siswa. Nilai rata-rata kelas dihitung dengan menggunakan persamaan (Arikunto, 2006: 266)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Dimana \bar{x} adalah nilai rata-rata kelas. $\sum x$ adalah jumlah skor seluruh siswa dan N adalah jumlah siswa yang memiliki skor.

Persentase ketuntasan belajar secara klasikal

$$KB = \frac{N'}{N} \times 100\%$$

Keterangan : KB = Ketuntasan belajar klasikal

N' = Jumlah siswa yang nilainya ≥ 70

N = Jumlah peserta

2) Data Observasi

Data observasi aktivitas belajar siswa digunakan untuk merefleksi siklus yang telah dilakukan. Hasil dari lembar observasi ini kemudian dianalisis untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang dilakukan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Lembar observasi aktivitas siswa diolah dengan menggunakan persamaan berikut ini:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah pengamat}}$$

$$\text{kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{(\text{Skor tertinggi} - \text{Skor Terendah}) + 1}{\text{skor tertinggi tiap butir soal}}$$

(Sudjana, 2006)

Keterangan :

Skor tertinggi = jumlah butir obeservasi×skor tertinggi tiap butir observasi

Skor terendah = jumlah butir observasi×skor terendah tiap butir observasi

Setiap butir observasi pada lembar observasi diberi kriteria penilaian dengan notasi seperti pada tabel berikut.

Data hasil dari observasi aktivitas siswa untuk setiap aspek yang diamati diolah dengan ketentuan skor pada tabel berikut.

Tabel 3.9.1 Skor nilai untuk setiap butir lembar observasi

Kriteria Penilaian	Notasi	Skor Nilai
Kurang	K	1
Cukup	C	2
Baik	B	3

(Sudjana, 2006)

Lembar observasi aktivitas siswa berjumlah 10 butir observasi, skor tertinggi tiap butir adalah 3 (tiga) , maka skor tertinggi adalah $3 \times 10 = 30$. Skor terendah tiap butir observasi adalah 1 (satu) , maka skor terendah adalah: $1 \times 10 = 10$.

$$\text{kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{(\text{Skor tertinggi} - \text{Skor Terendah}) + 1}{\text{skor tertinggi tiap butir observasi}}$$

$$\text{kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{30 - 10 + 1}{3} = 7$$

Tabel 3.9.2 Interval kategori penilaian pada lembar observasi aktivitas siswa

Kriteria Penilaian	Kisaran Skor
Kurang	10-16
Cukup	17-23
Baik	24-30

3.10 Kriteria Keberhasilan penelitian

1. Ketuntasan belajar

Hasil belajar desain komunikasi visual siswa meningkat dengan syarat:

- a. Jika nilai rata-rata siswa mencapai $\geq 70,00$
- b. Jika minimal 85% siswa memperoleh nilai $\geq 70,00$

2. Keaktifan belajar siswa meningkat setiap siklus, siswa dikatakan aktif dalam mengikuti pembelajaran desain komunikasi visual dengan penerapan model *snowball throwing* jika observasi aktifitas siswa secara umum mencapai kriteria baik maka berada pada interval 24-30.

