

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Keaktifan dan Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Keaktifan Belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat (bekerja, berusaha). Sedangkan keaktifan yaitu kegiatan; kesibukan. Aktivitas memiliki arti keaktifan atau kegiatan yang meliputi baik kegiatan fisik maupun non fisik.

Belajar aktif adalah suatu usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya dengan terjadinya perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa baik dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan efektif (Yamin & Martinis, 2007).

Pembelajaran yang berkualitas adalah adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pelajaran. Keterlibatan peserta didik yang dimaksud adalah aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapat, menerima tanggungjawab, bertanya kepada pengajar atau teman dan merespon pertanyaan (Rochayati & Zakaria, 2010).

Menurut Sardiman, (2012: 95-96) “prinsip dari belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan

kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itu yang menjadikan sebab aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Kegiatan belajar, peserta didik/siswa harus aktif berbuat. Artinya bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.”

Menurut Warsono & Hariyanto, (2014: 7) “Belajar pada hakekatnya merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya.”

Belajara-mengajar sesungguhnya dapat dicapai melalui proses yang bersifat aktif. Dalam melakukan proses ini, siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil belajar. Dua dimensi agar pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, yaitu (a) kebermaknaan bahan serta proses belajar-mengajar, dan (b) modus kegiatan belajar-mengajar. Dari sudut pandang teori lain kebermaknaan suatu bahan ajar akan semakin meningkat jika bahan ajar tersebut semakin kontekstual.

Menurut Warsono & Hariyanto, (2014: 5) “sesuai konteks historis, pembelajaran aktif diperkenalkan di Indonesia pada satuan pendidikan dasar dan menengah pada tahun 1980-an sebagai pendekatan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif).”

CBSA adalah pembelajaran yang berpusat pada diri peserta didik dan dilandasi prinsip-prinsip psikologi manusia. CBSA secara harfiah diartikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional, guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan Antara rana kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

**b. Ciri-ciri belajar CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)**

Berikut beberapa ciri-ciri CBSA dalam pembelajaran; 1) Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun atau membuat perencanaan proses pembelajaran; 2) Adanya keterlibatan intelektual dan emosional siswa, baik melalui kegiatan mengalami, menganalisis dan berbuat maupun pembentukan sikap; 3) Adanya keikutsertaan siswa secara aktif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses pembelajaran; 4) Guru bertindak sebagai fasilitator dan koordinator kegiatan belajar siswa, dan menggunakan multimetode dan multimedia (Warsono & Hariyanto, 2014).

Ada tujuh dimensi implementasi pembelajaran siswa aktif yang meliputi; 1) Partisipasi siswa dalam menentukan tujuan kegiatan pembelajaran; 2) Penekanan pada aspek afektif dalam pembelajaran; 3) Partisipasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar terutama yang terbentuk interaksi antara murid; 4) Penerimaan guru terhadap perbuatan atau sumbangan siswa yang kurang relevan atau karena siswa berbuat kesalahan; 5) Keeratan hubungan kelas sebagai

kelompok; 6) Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan yang penting dalam kegiatan sekolah; 7) Jumlah waktu yang digunakan menangani masalah pribadi siswa, baik yang berhubungan ataupun yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran.

Indikator pelaksanaan CBSA antara lain dapat dilihat dari peran guru, peran siswa, suasana belajar, dan sumber-sumber pembelajaran. Keempat indikator tersebut dapat dipakai sebagai acuan apakah pendekatan CBSA sudah dapat dilaksanakan dengan baik atau belum. Peran guru dalam pembelajaran CBSA antara lain berupa; 1) Menyajikan konsep esensial dari materi ajar; 2) Mengajukan masalah atau memberikan tugas-tugas belajar kepada siswa; 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya; 4) Mengusahakan berbagai sumber belajar yang relevan; 5) Mendorong memotivasi belajar anak didik; 6) Menggunakan metode yang bervariasi dalam pembelajaran; 7) Melaksanakan penilaian dan evaluasi keberhasilan program belajar.

Peran siswa dalam pembelajaran CBSA antara lain dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Belajar secara individual maupun kelompok untuk mempelajari dan menerapkan konsep, prinsip, dan hukum keilmuan; 2) Membentuk kelompok untuk memecahkan masalah (*Problem solving*); 3) Berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru; 4) Berani bertanya, mengajukan pendapat, serta mengungkapkan kritik yang relevan; 5) Tidak sekedar

melaksanakan pemikiran tingkat rendah (*lower order thinking*), tetapi juga melaksanakan pemikiran tingkat tinggi (*higher order thinkin*) seperti menganalisa, membuat sintesis, melakukan evaluasi, dan membuat prediksi; 6) Menjalinkan hubungan sosial sebagai bentuk interaksi pembelajaran; 7) Berkesempatan menggunakan berbagai sumber belajar dan media belajar yang tersedia atau yang dibawanya sendiri dari rumah sebagai hasil improvisasinya, karena telah diberitahu sebelumnya oleh guru tentang jenis pembelajaran atau yang akan dilaksanakan pada hari itu; 8) Berupaya menilai proses dan hasil belajarnya sendiri, walaupun tidak secara formal.

Suasana belajar yang diharapkan kondusif dan mendukung pembelajaran karena: 1) Setiap anak bebas melakukan interaksi social dengan pesert didik yang lain; 2) Terjalin hubungan social yang baik antara guru dengan siswa, saling menghormati dan tahu peran dan posisi masing-masing; 3) Suasana kelas nyaman dan menyenangkan penuh dengan pajangan (*display*) karya siswa; 4) Bilamana diperlukan ada aktifitas pembelajaran di luar kelas.

Sarana yang diharapkan sebagai berikut: 1) Tersedia cukup media pembelajaran untuk berbagai aktivitas siswa; 2) Pengaturan ruang bersifat fleksible sehingga siswa dapat dengan bebas membentuk kelompok atau kembali belajar secara klasikal; 3) Media yang tersedia selalu terawat dan terkontrol dengan baik, sehingga selalu siap digunakan baik oleh guru maupun siswa; 4) Guru kelas bukan satu-

satunya sumber belajar bagi anak didik, dapat juga guru kelas lain atau guru bidang studi lain, kepala sekolah, guru bimbingan konseling, karyawan, atau bahkan sumber dari luar termasuk orangtua siswa dapat juga menjadi sumber belajar; 5) Setiap peserta didik pada hakikatnya menjadi sumber belajar bagi peserta didik lain.

Pelaksanaan CBSA di Indonesia yang mendapat kendala antara lain karena hal-hal berikut: 1) Guru tidak mampu mengajarkan seluruh informasi yang berguna dengan pendekatan CBSA karena keterbatasan waktu yang disediakan oleh kurikulum; 2) Pelaksanaan strategi pembelajaran aktif memerlukan persiapan kelas yang memakan waktu dan tenaga; 3) Jumlah siswa dalam kelas yang umumnya besar menyulitkan implementasi pendekatan siswa aktif; 4) Umumnya guru terlalu “pede” dan merasa dirinya adalah guru yang baik, dan beranggapan bahwa dengan berceramah di depan kelas saja sudah cukup untuk siswanya; 5) Ada sejumlah siswa yang tidak terbiasa dengan pendekatan yang tidak berbasis guru; 6) Terdapat banyak kekurangan bahan-bahan dan peralatan yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pendekatan pembelajaran aktif (Warsono & Hariyanto, 2014).

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan keaktifan merupakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada diri peserta didik yang dilakukan siswa. Salah satunya yaitu adanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pelajaran. Adapun peran siswa dalam

belajar aktif adalah aktivitas mendengarkan, belajar secara berkelompok dan mandiri, memecahkan masalah, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapat, bersosialisasi, introspeksi proses dan hasil belajarnya sendiri, menerima tanggungjawab, bertanya kepada pengajar atau teman, merespon pertanyaan.

### **c. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sutarno & Mukhidin, (2013: 211) “hasil belajar siswa merupakan parameter kemampuan belajar yang dicapai oleh siswa setelah terlaksana pembelajaran.”

Menurut Hamalik, (2013: 159) “Evaluasi hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran yang meliputi pengumpulan data dan informasi, pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan hasil belajar siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Teknik evaluasi hasil belajar kognitif adalah menggunakan tes verbal yang berwujud butir-butir soal.”

Perubahan atau kemampuan baru diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman (Rusmono, 2012).

Berdasarkan taksonomi bloom ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, efektif dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan

dan pengembangan intelektual siswa. Ranah efektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan persepsi serta penyesuaian oleh siswa. Sedangkan untuk ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan fisik tertentu.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Jihad & Haris, 2008). Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat hubungannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan oleh guru sebelumnya yang dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu domain kognitif, efektif, dan psikomotorik. Pertama domain kognitif meliputi: 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari; 2) Pemahaman (*comprehension*) yaitu kemampuan menangkap pengertian, menerjemahkan, dan menafsirkan; 3) Aplikasi (*application*) yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata; 4) Analisa (*analysis*) kemampuan menguraikan mengidentifikasi dan mempersatukan yang terpisah, menghubungkan antar-bagian guna membangun suatu keseluruhan; 5) Sintesa (*synthesis*) yaitu kemampuan menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun keseluruhan; 6) Evaluasi (*evaluation*) yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga



sesuatu seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan pada kriteria.

Kedua, domain kemampuan sikap (*effective*) meliputi; 1) Menerima atau memperhatikan (*receiving*) yaitu ketersediaan untuk menghadirkan dirinya, untuk menerima pada suatu perangsang; 2) Merespon (*responding*) yaitu keikutsertaan, memberikan reaksi, menunjukkan kesenangan, dan memberikan tanggapan dalam secara suka rela; 3) Penghargaan (*valuing*) yaitu ketanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggungan jawab, konsisten, dan komitmen; 4) mengorganisasikan (*organization*) mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antar nilai, dan membangun sistem nilai, serta pengkonseptualisasian suatu nilai; 5) Mempribadi (*characterization*) yaitu proses afeksi dimana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu lama yang berbentuk gaya hidup, hasil belajar secara personal, social, dan emosional. Ketiga domain psikomotorik meliputi; 1) Menirukan; 2) Manipulasi; 3) Keseksamaan (*precision*); 4) Artikulasi (*articulation*); 5) Naturalisasi.

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan perubahan dari salah satu atau ketiga domain kognitif, efektif dan psikomotorik yaitu merupakan hasil belajar. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual siswa. Ranah efektif meliputi tujuan-tujuan

belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan persepsi serta penyesuaian oleh siswa. Sedangkan untuk ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan fisik tertentu. Dalam penelitian hanya akan memfokuskan hasil belajar dalam ranah kognitif yaitu tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual siswa.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*.**

### **a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Isjoni, (2010) “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*).”

Menurut Rusman, (2016: 202) berpendapat bahwa “Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.”

Menurut Majid, (2013: 174) “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.” Menurut Isjoni (2010: 62) “Pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang menempatkan siswa belajar dalam

kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa dengan tingkat kemampuan atau jenis kelamin atau latar belakang yang berbeda.” model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama dimana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*).

**b. Macam-macam pembelajaran kooperatif**

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya: 1) *student team achievement division* (STAD), 2) *Jigsaw*, 3) TGT, 4) GI, 5) *rotation trio exchange*, dan 6) *group resume*.

1) *Student team achievement division* (STAD)

Tipe ini dikembangkan Slavin, dan merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai hasil yang maksimal.

2) *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

### 3) *Team-games-tournaments* (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

### 4) Group Investigation (GI)

Model ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktifisme dan prinsip pembelajaran demokrasi.

### 5) Rotation Trio Exchange

Pada pembelajaran ini kelas dibagi kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang, kelas ditata sehingga setiap kelompok dapat melihat kelompok lainnya di kiri dan di kanannya, berikan pada setiap trio tersebut pertanyaan yang sama untuk didiskusikan.

### 6) Group Resume

Model ini akan menjadikan interaksi antar siswa lebih baik, kelas dibagi ke dalam kelompok-kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-6 orang siswa.

### 7) *Snowbal Throwing* (Lempar Bola Salju)

Model ini digunakan guru untuk menggali keaktifan dalam belajar terutama membuat dan menjawab pertanyaan yang

dipadukan dengan permainan membentuk dan melempar bola salju. Guru membentuk kelompok. Ketua kelompok bertugas untuk mengajarkan materi yang didapatkan dari guru. Setelah itu, masing-masing siswa dalam kelompok diberikan kertas untuk membuat pertanyaan. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilemparkan kepada anggota lain untuk dijawab.

Dari beberapa macam model pembelajaran kooperatif yang di jelaskan di atas, setiap model pembelajaran umumnya mengelompokkan 3-6 orang siswa secara heterogen, pada penelitian ini, peneliti mencoba mengimplementasikan model kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan yang tidak didapatkan pada pembelajaran non-kooperatif. Karena memiliki keunggulan/kelebihan sehingga pembelajaran kooperatif lebih banyak dipilih guru untuk diterapkan pada beberapa kegiatan belajar mengajar. Dalam (Suryani & Agung, 2012) menyebutkan beberapa kelebihan/manfaat dari pembelajaran kooperatif antarlain:

- 1) Kemampuan saling bekerja sama dan bersosialisasi antar siswa akan meningkat lewat penerapan pembelajaran kooperatif.
- 2) Mampu melatih kepekaan dan rasa empati dalam diri siswa.
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan perilaku positif siswa sehingga mereka belajar untuk saling menghargai satu sama lain.

- 5) Mampu meningkatkan prestasi belajar melalui hasil kenaikan akademik sehingga siswa dapat saling membantu dalam memahami materi yang sulit.

Pembelajaran kooperatif memang dinilai lebih banyak digunakan dari pada pembelajaran-pembelajaran lain. Namun pembelajaran kooperatif juga memiliki kekurangan atau keterbatasan, seperti yang dirangkum oleh (Sanjaya, 2009: 249-250) diantaranya:

- 1) Untuk memahami dan mengerti filosofis strategi pembelajaran kooperatif memang butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau kita mengharap secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filosofis *cooperative learning*. Untuk siswa yang dianggap mempunyai kelebihan, contohnya, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- 2) Ciri utama dari strategi pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- 3) Penilaian yang di berikan dalam strategi belajar kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namu demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- 4) Keberhasilan strategi pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang. Dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sesekali penerepan strategi ini.
- 5) Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya melalui strategi pembelajaran kooperatif selain membangun siswa bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam strategi pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah.

#### **d. *Snowball Throwing***

##### **1) *Pengertian Snowball Throwing***

Ditinjau dari segi bahasa, *Snowball* berarti bola salju, dan *Throwing* berarti melempar. Secara keseluruhan *Snowball Throwing* dapat diartikan melempar bola salju. Bola salju dalam pembelajaran ini bukan bola salju sungguhan, melainkan kertas yang berbentuk bola dan berisi pertanyaan yang di buat oleh siswa lalu saling lempar kepada anggota lain untuk dijawab.

Menurut (Kurniasih & Berlin, 2015), *Snowball Throwing* atau ‘bola salju bergulir’ adalah sebuah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan bola pertanyaan yang terbuat dari kertas dan diremas atau digulung bulat lalu dilemparkan bergantian sekaligus dijawab oleh anggota kelompok belajar yang lain. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh (Huda, 2014) bahwa *Snowball Throwing* atau yang dikenal dengan *Snowball Fight* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diadopsi dari permainan fisik melempar bola salju, maksud melempar bola salju dalam pembelajaran yakni melemparkan gumpalan kertas antar siswa kelompok lain untuk dijawab. Model ini dapat digunakan untuk memberikan konsep dalam memahami materi yang sulit bagi siswa serta dapat digunakan sebagai tolak ukur sejauh mana pengetahuan dan kemampuan yang dikuasai oleh peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Senada dengan pendapat di atas, menurut (Faturrochnan, 2015) mengemukakan

pendapat bahwa *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain lalu pesan tersebut disampaikan kepada orang lain melalui lemparan kertas yang berisi pertanyaan dan siapapun yang menerima kertas tersebut harus menjawabnya. Menurut (Komalasari, 2013), *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi siswa baik secara individu maupun kelompok dengan dibekali ketrampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dikemas dalam permainan melempar bola salju.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diadaptasi dari permainan fisik melempar bola salju, maksud dari melempar bola salju yaitu saling melempar bola kertas berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa dan ditujukan kepada siswa di kelompok lain untuk dijawab sehingga lewat kegiatan ini siswa mampu untuk lebih tanggap dalam menerima dan menyampaikan pesan dari orang lain/anggota kelompok lain.

## **2) Langkah-langkah *Snowball Throwing***

Setiap model pembelajaran memiliki langkah yang berbeda. Dalam implementasi *Snowball Throwing*, guru perlu memahami dan mengetahui langkah-langkah dari model pembelajaran tersebut. Menurut (Suprijono, 2009), langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yaitu:



- a) Pembukaan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh guru.
- b) Guru membentuk kelompok-kelompok kecil dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan mengenai materi yang akan didiskusikan. Ketua kelompok dipilih oleh anggota dengan voting.
- c) Ketua kelompok kembali pada kelompok masing-masing lalu menjelaskan materi yang didiskusikan kepada anggota-anggota kelompok.
- d) Setelah itu, setiap kelompok diberikan secarik kertas untuk menuliskan pertanyaan mengenai materi yang sedang didiskusikan.
- e) Dalam waktu  $\pm 15$  menit, setiap kelompok diminta untuk menulis pertanyaan, menggulung dan saling melemparkan kertas yang berisi pertanyaan tersebut kepada siswa dalam kelompok yang lain.
- f) Setelah setiap kelompok mendapatkan satu bola yang berisi pertanyaan diberikanlah kesempatan bagi kelompok itu untuk menjawab pertanyaan yang sudah tertulis di kertas tersebut secara bergantian.
- g) Evaluasi. Kegiatan ini dilakukan oleh guru dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang sudah disampaikan dan dibahas dalam bentuk tes obyektif.

- h) Penutup. Guru mengakhiri pelajaran dengan meminta siswa untuk memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah diajarkan saat itu.

### 3) Kelebihan dan kekurangan *Snowball Throwing*

Menurut (Ariyanto & Achyani, 2011), kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* antara lain:

- a) Lebih menekankan interaksi aktif antara siswa.
- b) Membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran lewat komunikasi antar anggota kelompok. Cara penyampaian materi antar siswa dianggap lebih mudah dipahami karena jalan pemikiran mereka yang lebih sejalan.
- c) Tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa diajak untuk belajar dengan diselipi sedikit permainan.
- d) Menumbuhkan jiwa kepemimpinan siswa dalam kelompok.
- e) Meningkatkan ketrampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan dengan permainan imajinatif.
- f) Lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu.

Sedangkan kekurangan dari *Snowball Throwing* seperti yang disebutkan oleh (Kurniasih & Berlin, 2015) adalah sebagai berikut:

- a) Pengetahuan tidak luas karena hanya berkisar pada pengetahuan yang diketahui oleh siswa saja. Saat kegiatan diskusi yang dilakukan oleh setiap kelompok, materi yang disajikan lingkupnya tergolong kecil. Siswa kurang mampu untuk mengeksplorasi pengetahuan yang didapatkan. Hal ini pun juga dapat dilihat nantinya pada saat membuat pertanyaan. Tidak menutup kemungkinan bahwa ada pertanyaan sama yang dibuat oleh siswa.

b) Tidak menutup kemungkinan suasana belajar dapat menjadi tidak efektif. Maksud dari tidak efektif adalah besar kemungkinan terjadinya kegaduhan antara siswa. Kegiatan belajar yang dipadukan dengan permainan memang menyenangkan dan tidak membosankan namun memiliki berpotensi seperti ini. Pada saat fase saling melempar bola kertas, murid nakal nantinya cenderung berbuat onar dengan asal melemparkan bola kertas sembarangan dan hal ini menyebabkan kegaduhan sehingga suasana belajar di dalam kelas menjadi tidak efektif dan kondusif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah untuk melakukan model pembelajaran *snowball throwing* adalah guru membentuk siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, tiap kelompok menentukan anggota kelompoknya. Guru memanggil ketua kelompok untuk menjelaskan materi, yang kemudian materi tersebut akan dijelaskan oleh ketua kelompok kepada anggota kelompoknya masing-masing. Setelah selesai tiap anggota kelompok akan menuliskan pertanyaan ke dalam selembar kertas, yang kemudian kertas digulung menyerupai sebuah bola dan dilemparkan kepada anggota kelompok lain. Kertas yang berisi pertanyaan yang didapatkan oleh anggota kelompok lain akan dijawab pertanyaannya oleh siswa yang menerima kertas tersebut. Siswa maju ke depan satu-satu untuk menjelaskan jawabannya sambil dievaluasi oleh guru.

### **3. Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika**

Mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang penerapan komponen-komponen elektronika dalam suatu rangkaian elektronika. Adapun kompetensi dasar yang diajarkan pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika sebagai berikut; 1) Menerapkan prinsip kerja sensor dan transduser pada rangkaian elektronika. 2) Menunjukkan penerapan sensor dan transduser pada rangkaian elektronika. 3) Menerapkan kerja komponen semikonduktor sebagai piranti saklar. 4) Membangun rangkaian saklar menggunakan semikonduktor. 5) Menganalisis proses perangkaian komponen semikonduktor sebagai piranti penguat daya.

Penelitian ini menyesuaikan dengan kompetensi dasar yang digunakan pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Materinya sebagai berikut pada tabel 1;

**Table 1 Kompetensi Dasar dan Materi Pokok**

<b>NO</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>
1	3.1. Menerapkan prinsip kerja sensor dan transduser pada rangkaian elektronika	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Susunan fisis, simbol dan karakteristik macam-macam komponen sensor dan transducer</li><li>2. Datasheet macam-macam komponen sensor dan transducer</li></ol>
2	3.2. Menerapkan kerja komponen semikonduktor sebagai piranti penguat daya	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Klasifikasi jenis-jenis penguat daya</li><li>2. Ciri-ciri masing-masing jenis penguat daya</li><li>3. Kelebihan dan kekurangan masing-masing jenis penguat daya</li><li>4. Mebedakan rangkaian penguat daya</li></ol>

#### **4. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan saat ini sekaligus menjadi acuan dan rujukan peneliti karena berhubungan dengan keaktifan dan hasil belajar maupun implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*, antara lain:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh (Priyantno, 2017), skripsi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada

Mata Pelajaran Elektronika Dasar Kelas X Di Smk Negeri 1 Ponjong. Berdasarkan hasil penelitian Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 8,13%, dari siklus I sebesar 59,87% dan siklus II sebesar 68%; Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Elektronika Dasar, hasil belajar siswa meningkat 46,87%, dari siklus I sebesar 34,38% dan siklus II sebesar 81,25%.

- b. Penelitian yang di lakukan oleh Joko (Setiawan & Sujadi, 2015) Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Matematika Dengan *Snowball Throwing* Siswa Kelas VII C Smp Negeri 2 Kokap Kulon Progo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan metode pembelajaran ini, aktivitas dan pencapaian belajar siswa mengalami peningkatan. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 21,06% dari siklus I sebesar 56,4% menjadi 77,46% pada siklus II. Disamping itu, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 9,77%, pada siklus I sebesar 65,51% menjadi 75,28 % pada siklus II.
- c. Penelitian yang di lakukan oleh Diana Damayanti Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Model *Snowball Throwing* Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Muhammadiyah 10 Tipes Tahun 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 10 Tipes. Pada pra siklus rata-rata keaktifan siswa sebesar 41,38%, pada

siklus I sebesar 67,24%, dan pada siklus II mencapai 84,57%. Sedangkan prosentase hasil belajar pada prasiklus sebesar 44,83%, pada siklus I sebesar 70,69% dan pada siklus II 86,94%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 10 Tipes.

(<http://eprints.ums.ac.id/42393/31/HALAMAN%20DEPAN.pdf> )

- d. Penelitian yang di lakukan oleh Ellen Julianti Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Keaktifan, Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Otomotif Kelas X Di Smkn 1 Sedayu Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkat pada setiap siklus, bahwa : (1) Model pembelajaran *snowball throwing* terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 20%. (2) Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X D pada mata pelajaran Teknik Dasar Otomotif. Hasil belajar siswa meningkat sebesar 43,5%.

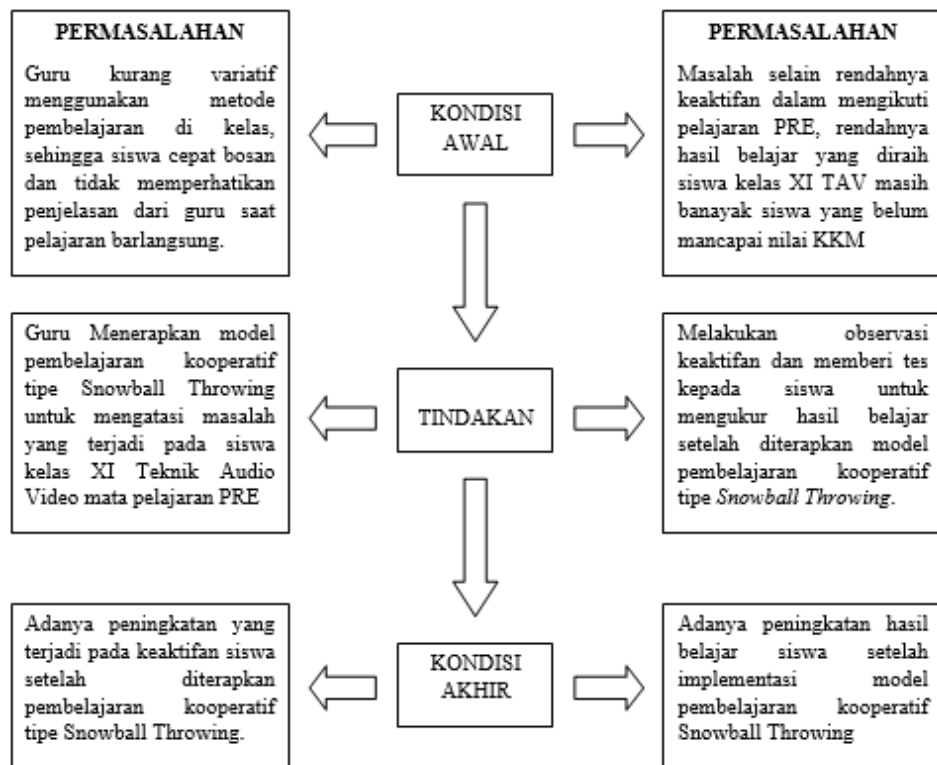
(<http://eprints.uny.ac.id/30609/1/Ellen%20Juliati%201150.pdf> )

## 5. Kerangka Pikir

Pembelajaran merupakan salah satu komponen vital bagi guru untuk mencapai tujuan belajar yaitu hasil belajar. Pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika kelas XI Teknik Audio Video SMK N 2 Klaten, guru yang kurang maksimal menggunakan metode pembelajaran. Sehingga siswa menganggap mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung. Interaksi satu arah sering terjadi, begitupun dengan kecilnya respon siswa dalam memberikan jawaban, bertanya maupun menjawab pertanyaan.

Masalah lain yang ditemukan adalah hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai nilai KBM. Dari 32 siswa, hanya 11 orang yang nilainya mencapai di atas KBM. Nilai KBM dari setiap kompetensi dasar adalah 70. Permasalahan ini diharapkan dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif, yaitu *Snowball Throwing*. Model pembelajaran kooperatif ini memadukan konsep belajar secara kelompok yang dikemas dalam suatu permainan imajinatif melempar bola kertas yang berisikan pertanyaan. Siswa diajak untuk berinteraksi antara siswa lainnya maupun guru, siswa pun juga lebih ditekankan untuk bekerjasama dan terlibat dalam pembelajaran. Untuk kerangka pikir di atas dapat dilihat pada gambar 1.





**Gambar 1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian**

## 6. Hipotesis Penelitian

Sebelum memulai penelitian, hipotesis perlu dirumuskan karena hal ini merupakan pemberi petunjuk bagi peneliti dan sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam pengambilan data. Berdasarkan pemaparan kerangka pikir yang telah disampaikan, maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

- 1) Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Klaten pada mata pelajaran Teknik Penerapan Rangkaian Elektronika tahun ajaran 2018/2019.

- 2) Dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* mampu meningkatkan Hasil belajar siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Klaten pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika tahun ajaran 2018/2019.