

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan interaksi antara komponen-komponen didalamnya, yaitu: siswa, kurikulum, lingkungan, pengajar, metode dan media (Martubi, 2009). Menurut Suprihatiningrum (2017: 75) pembelajaran terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan pendidik dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat serta harus memerhatikan aspek proses dan hasil belajar.

##### **1. Konsep Dasar Belajar**

Belajar menurut Hamdayana (2016: 28) merupakan usaha yang dilakukan secara sadar supaya mengetahui atau dapat melaksanakan sesuatu. Hasil kegiatan belajar adalah perubahan diri, dari keadaan tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu.

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif dan menghasilkan perubahan tingkah laku. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan atau penguasaan nilai-nilai (Anitah, 2012: 13-15).

Menurut Klein dalam Suprihatiningrum (2017: 14), “...*learning can be defined as an experiential process resulting in a relatively permanent change in behaviour that cannot be explained by temporary states, maturation or innate response tendencies*”. Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berikut adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman dan apresiasi. Oleh sebab itu belajar adalah proses aktif, yaitu proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu.

Priambodo dan Arifin dalam penelitiannya menyebutkan “*Learning is considered to be a system which contains an interrelated and continuous component that aims to achieve a defined goal*”. Komponen dalam pembelajaran tersebut termasuk objektif, material, metode, media dan evaluasi dimana metode pembelajaran di dalam kelas itu sendiri masih perlu untuk di perbaiki.

Sugihartono (2007: 74-76) mendefinisikan ciri-ciri perilaku belajar yaitu:

- a. Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar
- b. Perubahan bersifat kontinu (berkesinambungan) dan fungsional
- c. Perubahan bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan bersifat permanen (tetap)
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Menurut Suprihatiningrum (2017: 15-36), teori belajar secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat aliran, yaitu aliran behavioristik, konstruktivistik, humanistik dan sibertik. Berdasarkan empat aliran tersebut, istilah belajar ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku.

Perubahan tersebut melalui pengalaman, proses berpikir dan mengolah informasi yang pada akhirnya mempunyai manfaat dan memecahkan persoalan yang menjadi tujuan.

Teori belajar behavioristik atau tingkah laku menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai interaksi antara stimulus dan respons. Teori ini menekankan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan perilaku terjadi melalui rangsangan (*stimulans*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respons*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. *Stimulans* tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sementara *respons* adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap *stimulans*.

Beberapa jenis teori belajar behavioristik antara lain adalah sebagai berikut: (a) Teori Koneksionisme oleh Thorndike, (b) Teori Pembiasaan Klasik oleh Pavlov, (c) Teori *Operant Conditioning* oleh Skinner, dan (d) Teori Belajar Gagne.

Teori konstruktivistik menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan tersebut tidak sesuai lagi. Siswa harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya dan berusaha susah payah dengan ide-ide agar dapat benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan. Lebih lanjut, dikatakan bahwa salah satu konsep kunci dari teori belajar konstruktivistik adalah pembelajaran dengan pengaturan diri

(*self regulated learning*) yaitu seseorang yang memiliki pengetahuan tentang strategi belajar efektif dan bagaimana serta kapan menggunakan pengetahuan itu.

Teori belajar konstruktivistik dibagi menjadi 6 macam, yaitu (a) Teori Perkembangan Kognitif Piaget, (b) Teori Sosial Kultural Vygotsky, (c) Metode Pengajaran John Dewey, (d) Teori Belajar Bermakna Ausubel, (e) Teori Penemuan Bruner dan (f) Teori Pemodelan Bandura.

Teori belajar humanistik lebih mengedepankan sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajar mencapai pemahaman yang diinginkan. Proses belajar dilakukan agar pembelajar mendapatkan makna yang sesungguhnya dari belajar atau yang disebut sebagai *meaningful learning*. *Meaningful learning* memiliki arti bahwa belajar adalah mengasosiasikan pengetahuan baru dengan *prior knowledge* pengetahuan awal si pembelajar. Teori ini menyatakan keberhasilan belajar akan tercapai jika pembelajar dapat memahami diri dan lingkungannya. Beberapa tokoh yang mendalami teori ini antara lain: Arthur Combs, Abraham Maslow, Carl Rogers, Davis Krathwohl dan Benjamin Bloom.

Teori belajar sibertik berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Menurut teori ini, belajar adalah pengolahan informasi. Asumsi lain dari teori ini adalah tidak ada satu proses belajar yang ideal untuk segala situasi, yang cocok untuk semua siswa. Sebuah informasi mungkin akan dipelajari seorang siswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama itu mungkin akan dipelajari siswa lain melalui proses belajar yang berbeda.

## 2. Jenis-jenis Belajar

Menurut Slameto (2010: 5-8), jenis-jenis belajar terbagi menjadi 11 macam. Secara umum jenis-jenis belajar ini berkaitan tentang bagaimana cara seseorang untuk dapat menangkap materi yang dipelajari sesuai dengan kebutuhannya. Jenis-jenis belajar tersebut dapat diauraikan sebagai berikut:

### a. Belajar bagian (*part learning, fractioned learning*)

Belajar dilakukan oleh seseorang apabila dihadapkan pada materi yang bersifat luas, misalnya mempelajari sajak atau gerakan-gerakan silat. Dalam hal ini individu memecah seluruh materi pelajaran menjadi bagian-bagian yang satu sama lain berdiri sendiri.

### b. Belajar dengan wawasan (*learning by insight*)

Konsep ini diperkenalkan oleh W. Kohler, salah satu tokoh Psikologi Gestalt pada tahun 1911. Sebagai suatu konsep, wawasan (*insight*) ini berorientasi pada data yang bersifat tingkah laku (perkembangan yang lembut dalam menyelesaikan suatu persoalan dan kemudian secara tiba-tiba terjadi reorganisasi tingkah laku).

### c. Belajar deskriminatif (*discriminative learning*)

Belajar deskriminatif dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memilih beberapa sifat situasi atau stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku.

### d. Belajar global atau keseluruhan (*global whole learning*)

Bahan pelajaran dipelajari secara keseluruhan dan berulang sampai seseorang mampu menguasainya. Belajar global ini merupakan lawan dari belajar bagian.

e. Belajar insidental (*incidental learning*)

Konsep ini bertentangan dengan anggapan bahwa belajar itu berarah-tujuan (intensional), sebab dalam belajar insidental pada individu tidak ada kehendak untuk belajar.

f. Belajar instrumental (*instrumental learning*)

Dalam konsep ini, reaksi siswa yang diperlihatkan diikuti oleh tanda-tanda yang mengarah pada siswa tersebut akan mendapat hadiah, hukuman, berhasil atau gagal. Oleh karena itu cepat atau lambat nya seseorang belajar dapat diatur dengan memberikan penguat (*reinforcement*) atas dasar tingkat-tingkat kebutuhan.

g. Belajar intensional (*intentional learning*)

Konsep ini memiliki arah tujuan belajar. Contohnya adalah belajar di sekolah formal seperti biasa, yang di setiap hari *terdapat* jadwal yang mengatur kapan mata pelajaran tertentu akan dipelajari atau mata pelajaran apa yang akan diujikan.

h. Belajar laten (*latent learning*)

Konsep belajar laten memiliki ciri-ciri perubahan tingkah laku yang terlihat tidak terjadi secara cepat, dan oleh karena itu disebut laten (tersembunyi).

i. Belajar mental (*mental learning*)

Perubahan tingkah laku yang terjadi tidak terlihat secara nyata, melainkan berupa perubahan proses kognitif karena ada bahan yang dipelajari. Ada tidaknya belajar mental ini terlihat pada tugas-tugas yang bersifat motoris.

j. Belajar produktif (*productive learning*)

Belajar disebut produktif apabila individu mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam situasi satu ke situasi lainnya.

k. Belajar verbal (*verbal learning*)

Belajar verbal adalah belajar mengenai materi verbal atau bahasa tertulis dengan melalui latihan dan ingatan.

### 3. Model Pembelajaran

Menurut Wahab dalam Hamdayana (2016 :128) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pembelajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar agar dicapai perubahan yang spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan. Budiyanto (2016 :10) menyatakan bahwa model pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, sintaks (pola urutan), dan sifat lingkungan belajarnya. Penggunaan model pembelajaran tertentu memungkinkan guru dapat mencapai pembelajaran tertentu dan bukan tujuan pembelajaran yang lain. Hamdayana (2016 :132) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari

hasil belajar yang diharapkan akan cepat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.

Menurut Joyce & Weil dalam Suprihatiningrum (2017: 185) mengatakan bahwa model mengajar adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran ataupun setting lainnya. Model pembelajaran merupakan tiruan atau contoh kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran secara sistematis dalam mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan dapat tercapai (Suprihatiningrum, 2017 :145).

Model pembelajaran yang berpusat pada siswa dikenal sebagai model pembelajaran yang demokratis atau sering disebut dengan model pembelajaran student centered. Guru didepan kelas berperan sebagai penyedia layanan dan memfasilitasi siswa untuk belajar. Siswa yang harus aktif mencari dan menemukan pengetahuan mereka sendiri. Oleh karena itu guru harus merancang pola pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai melalui model – model pembelajaran.

Budiyanto (2016: 11) model pembelajaran digolongkan menjadi:

a. Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Model pembelajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu) dan pengetahuan



deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu) yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Pembelajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang sangat hati-hati di pihak guru. Agar efektif, pembelajaran langsung mensyaratkan tiap detail keterampilan atau isi didefinisikan secara seksama dan demonstrasi dan jadwal pelatihan direncanakan dan dilaksanakan secara seksama.

b. Belajar Secara Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang kompleks. Selain itu, model pembelajaran kooperatif menekankan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia. Misalnya, telah dibuktikan bahwa pembelajaran kooperatif sangat efektif untuk memperbaiki hubungan antar suku dan etnik dalam kelas yang bersifat multikultural, dan hubungan antara siswa biasa dengan penyandang cacat.

Tujuan pembelajaran kooperatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Terdapat enam fase utama di dalam model pembelajaran secara kooperatif. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka.

Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

c. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

Model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual. Siswa diharapkan belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan pembelajaran yang otonom serta mandiri.

d. Pembelajaran Diskusi Kelas

Diskusi adalah suatu pendekatan yang memungkinkan berlangsungnya dialog, baik antar siswa maupun dialog guru dan siswa. Diskusi memperbaiki pemikiran siswa dan membantu menyusun pemahaman materi akademis. Pembelajaran diskusi kelas mendorong keterlibatan dan keikutsertaan siswa memberi kesempatan luas kepada siswa untuk mengutarakan ide-ide mereka sendiri, serta memotivasi siswa untuk ikut terlibat dalam pembicaraan di kelas, dan membantu siswa belajar keterampilan komunikasi dan proses berpikir.

e. Model Siklus Belajar (*Learning Cycle Model*)

Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Robert Karplus dalam proyek SCIS (*Science Curriculum Improvement Study*) tahun 1970-an di Amerika Serikat. Model pembelajaran ini terdiri atas tiga fase

sebagai sintaks pembelajarannya, yaitu eksplorasi, pengenalan konsep, aplikasi konsep.

f. Model Pembelajaran Sains Teknologi dan Masyarakat (*Science Technology and Society*)

Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Robert R. Yager dan kawan-kawannya pada tahun 1983 di University of Iowa, Iowa, USA. Pembelajaran ini memiliki lima tujuan pembelajaran sains, meliputi ranah konsep, proses, aplikasi, kreativitas dan sikap.

g. Model Pembelajaran Sains Berbasis Etika

Model pembelajaran ini berkembang pada tahun 1970-an di beberapa negara barat yang didasarkan atas adanya tekanan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat di masyarakat yang tidak dapat diimbangi dengan perkembangan nilai-nilai etika dan moral di masyarakat. Para ahli mengembangkan model pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan nilai-nilai etika dan moral tersebut dengan cara mengimplementasikan berbagai macam situasi riil dalam kehidupan sehari-hari tentang isu-isu sains yang berkaitan dengan etika dan moral di kelas sains maupun kelas non-sains. Sintaks model pembelajaran ini terdiri dari empat tahapan yaitu: (a) membuat peta konsekuensi, (b) menganalisis keputusan untung-rugi, (c) menganalisis tindakan manusia, dan (d) menggunakan pertanyaan terpusat.

Joyce & Weil dalam bukunya *Models of Teaching*, yang dikutip oleh Suprihatiningrum (2017: 186-190) membagi model-model mengajar menjadi beberapa kategori sebagai berikut :

a. *Information Processing Model* (Model Pemrosesan Informasi)

Model menekankan pada pengolahan informasi dalam otak sebagai aktivitas mental siswa. model ini akan mengoptimalkan daya nalar dan daya pikir siswa melalui pemberian masalah yang di sajikan oleh guru. Tugas siswa adalah memecahkan masalah-masalah tersebut. Dalam model ini akan merangkai kegiatan-kegiatan siswa mulai dari siswa menanggapi rangsangan dari lingkungan, mengolah data, mendeteksi masalah, menyusun konsep, memecahkan masalah, dan menggunakan simbol-simbol baik verbal dan nonverbal. Model ini menerapkan teori belajar behavioristik dan kognitivistik.

Terdapat tujuh model pembelajaran yang masuk rumpun ini, yaitu:

- 1) *Inductive Thinking Model* (Hilda Taba)
- 2) *Inquiry Training Model* (Richard Suchman)
- 3) *Scientific Inquiry* (Joseph J. Schwab)
- 4) *Concept attainment* ( Jerome Bruner)
- 5) *Cognitive Growth* (Jean Piaget, Irving Sigel, Edmund Sullivan, Lawrence Kohlberg)
- 6) *Advance Organizer Model* (David Ausubel)
- 7) *Memory* (Harry Lorayne, Jerry Lucas)

b. *Personal Model* (Model Pribadi)

Model mengajar dalam kategori ini berorientasi kepada perkembangan diri individu. Setiap siswa adalah individu unik yang berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, model mengajar ini memfokuskan pada usaha guru untuk menolong siswa dalam mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Dengan model ini, siswa diharapkan dapat melihat potensi diri dan mengembangkannya dalam bentuk kecakapan sebagai bagian dari suatu kelompok.

Terdapat lima model yang termasuk rumpun ini yaitu,

- 1) *Nondirective Teaching* (Carl Rogers)
- 2) *Awareness Training* (William Achutz)
- 3) *Synectics* (William Gordon)
- 4) *Conceptual Systems* (David Hunt)
- 5) *Classroom Meeting* (William Glasser)

c. *Social Interaction Model* (Model Interaksi Sosial)

Model interaksi sosial adalah model mengajar yang menitikberatkan pada proses interaksi antar individu yang terjadi dalam kelompok. Model-model mengajar digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Model ini mengutamakan pengembangan kecakapan individu dalam berhubungan dengan orang lain. Siswa dihadapkan pada situasi yang demokratis dan didorong untuk berperilaku produktif dalam masyarakat. Melalui model ini, guru menciptakan timbulnya dialog antarsiswa dan siswa belajar dari dialog yang dilakukannya. Isi pelajaran difokuskan kepada masalah-masalah

yang berkenaan dengan sosiokultural. Salah satu contoh model yang sering diterapkan oleh guru adalah bermain peran (*role playing*). Selain *role playing*, model pembelajaran yang termasuk dalam kategori ini adalah :

- 1) *Grup Investigation* (Herbert Thelen, John Dewey)
- 2) *Social Inquiry* (Byron Massalas, Benjamin Cox)
- 3) *Laboratory method* (National Training Laboratory Bethel, Maine)
- 4) *Jurisprudential* (Donald Oliver, James P. Shaver)
- 5) *Role Playing* ( Fannie Shaftel, George Shaftel)
- 6) *Social simulation* ( Sarene Boocock, Harold Guetzkow)
- 7) *Snowball throwing*

d. *Behavioral Model* (Model Perilaku)

Pembelajaran harus memberikan perubahan pada perilaku si pembelajar ke arah yang sejalan dengan tujuan pembelajaran. Perubahan tersebut harus dapat diamati.

Terdapat 7 model pembelajaran yang termasuk dalam kategori ini.

- 1) *Contingency Mmanagement* (B.F.Skinner)
- 2) *Self-Control* (B.F.Skinner)
- 3) *Relaxtation* (Rimm and Masters, Wolpe)
- 4) *Stress Reduction* (Rimm and Masters, Wolpe)
- 5) *Assertive Training* (Wolpe, Lazarus, Salter)
- 6) *Desensitization* (Wolpe)
- 7) *Direct Training* (Gagne, Smith and Smith)

#### 4. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Menurut Budiyanto (2016: 130), model pembelajaran *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk memberikan konsep pemahaman yang sulit kepada siswa. Model pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut.

Menurut Huda (2014: 226-227) menyatakan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang diadopsi dari game fisik dimana segumpalan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran, *snowball throwing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru.

Suprijono (2011: 8) menjelaskan bahwa *Snowball Throwing* adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana murid dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru lalu masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) kemudian dilempar ke murid lain yang masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Model pembelajaran *snowball throwing* merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran ini, kegiatan belajar diatur sedemikian rupa sehingga proses belajar siswa berlangsung dengan lebih menyenangkan. Penerapan model pembelajaran *snowball throwing*

memicu diskusi kelompok dan interaksi antar siswa dari kelompok yang berbeda memungkinkan terjadinya saling sharing informasi, pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul dalam diskuis yang berlangsung lebih interaktif.

Menurut Shoimin (2016: 174) permasalahan serius yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas adalah adanya perasaan ragu pada diri siswa untuk menyampaikan permasalahan yang dialaminya dalam memahami materi pelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran *snowball throwing*, 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.

Dalam model pembelajaran *snowball throwing* guru dapat melatih kesiapan siswa dalam menanggapi dan menyelesaikan masalah, selain itu siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain dengan cara melempar kertas pertanyaan yang telah dibentuk seperti bola. Permainan melempar bola salju membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga akan membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam model pembelajaran *snowball throwing* siswa dapat menyampaikan pertanyaan dan permasalahan dalam bentuk tertulis yang nantinya akan didiskusikan bersama. Langkah-langkah model pembelajaran *snowball throwing* menurut Budiyanto (2016: 131) diawali



dengan guru menyamaikan materi yang akan disajikan. Selanjutnya guru membentuk kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi, kemudian ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing untuk menjelaskan materi yang telah disampaikan oleh guru kepada anggota kelompoknya. Langkah selanjutnya setiap siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa kelompok lain selama 15 menit. Setelah siswa dapat satu bola diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian. Langkah terakhir dari model pembelajaran *snowball throwing*, guru melakukan evaluasi mengenai materi yang telah disampaikan.

Sementara menurut Huda (2014: 227) model pembelajaran *snowball throwing* dapat dilaksanakan dengan guru menyampaikan materi yang akan disajikan. Kemudian guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru pada teman-teman sekelompoknya. Setelah itu, masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. Langkah berikutnya Siswa membentuk kertas

tersebut seperti bola dan dilempar ke siswa kelompok lain selama kurang lebih 15 menit. Setelah siswa mendapat satu bola, siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut secara bergantian. Langkah terakhir guru mengevaluasi dan mengakiri permainan.

Shoimin (2016: 175-176) membagi langkah-langkah model pembelajaran *snowball throwing* menjadi enam fase sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 1. Langkah Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

FASE	TINGKAH LAKU GURU
<b>Fase 1</b> Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	- Menyampaikan seluruh tujuan dalam pembelajaran dan memotivasi siswa.
<b>Fase 2</b> Menyajikan informasi	- Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa.
<b>Fase 3</b> Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	- Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> - Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 7 orang siswa.
<b>Fase 4</b> Membimbing kelompok bekerja dan belajar	- Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan materi serta pembagian tugas kelompok. - Meminta ketua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan anggota kelompok. - Memberikan selembar kertas kepada setiap kelompok dan meminta kelompok tersebut menulis pertanyaan sesuai materi yang dijelaskan 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.
<b>Fase 5</b> Evaluasi	- Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban.

FASE	TINGKAH LAKU GURU
<b>Fase 6</b> Memberi penilaian	- Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.

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 lebih menyenangkan. Penerapan model pembelajaran *snowball throwing* mendorong diskusi kelompok dan interaksi antar siswa dari kelompok yang berbeda memungkinkan terjadinya saling *sharing* pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan permasalahan.

Secara umum tidak ada satupun model pembelajaran yang lebih unggul dari model pembelajaran lain. Semua model mengajar memiliki kelebihan dan kekurangan, tergantung pada implementasinya di kelas sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pertimbangan yang matang dalam memilih model mengajar sesuai dengan relevansi atau kecocokan dan tujuan yang akan dicapai melalui pembelajaran. Pertimbangan yang dimaksud misalnya terhadap materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan dapat tercapai.

Menurut Shoimin (2016: 176-177), kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan model pembelajaran *snowball throwing* di dalam kelas adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 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 diberik kesempatan untuk membuat soal dan diberikan kepada siswa lain.
  - 3) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dbuat oleh temannya seperti apa.
  - 4) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
  - 5) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik.
  - 6) Pembelajaran menjadi lebih efektif.
  - 7) Ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat tercapai.
- b. Kekurangan
- 1) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit.
  - 2) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pelajaran.
  - 3) Tidak ada kuis individu maupun penghargaan kelompok sehingga siswa saat berkelompok kurang termotivasi untuk bekerja sama.
  - 4) Memerlukan waktu yang panjang.
  - 5) Murid yang nakal cenderung berbuat onar.
  - 6) Kelas sering kali gaduh karena kelompok yang dibuat siswa.

## 5. Keaktifan Siswa

Keaktifan proses pembelajaran sangat memerlukan keaktifan siswa, tanpa adanya keaktifan siswa maka pembelajaran terkesan membosankan. Keaktifan siswa sebagai unsur terpenting dalam pembelajaran, karena keaktifan akan berpengaruh besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa, maka keberhasilan proses belajarpun harus semakin tinggi.

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental. Yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar bertujuan agar siswa mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dan membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran (Sinar, 2018: 9).

Menurut Sudjana dalam Sinar (2018: 12) memaparkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya. Indikator keaktifan siswa adalah siswa terlibat dalam keikutsertaan memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh.

Klasifikasi keaktifan menurut Diedrich (Oemar Hamalik, 2011: 172-173) keaktifan belajar dapat di klasifikasikan menjadi 8 kelompok:

- a. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*): membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

- b. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), seperti: mengemukakan suatu fakta yang ada atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan materi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), seperti: menggambar, membuat suatu grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), seperti: melakukan percobaan-percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menari, dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), seperti: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), seperti: menaruh minat, membedakan, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, dan gugup.

Klasifikasi aktifitas belajar di atas menunjukkan bahwa aktifitas dalam pembelajaran cukup kompleks dan bervariasi. Aktifitas disini tidak hanya terbatas pada aktifitas jasmani saja yang didapat secara langsung diamati tetapi juga meliputi aktifitas rohani. Keadaan dimana siswa melaksanakan aktifitas belajar inilah yang disebut keaktifan belajar.

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Yamin (2010: 83-84), menyatakan faktor - faktor yang menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- c. Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.

- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (feedback).
- h. Melakukan tagihan - tagihan terhadap peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting dari keberhasilan proses pembelajaran. Sudjana (2004: 61) menyatakan keaktifan belajar siswa bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugasnya, (2) terlibat dalam pemecahan masalah, (3) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas dapat dinilai melalui adanya pengamatan atau observasi. Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif

dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi sebenarnya maupun situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Zainal Arifin, 2009: 152).

Pemberian model pembelajaran *snowball throwing* akan menciptakan situasi yang dibuat (*manipulated situation*) karena keaktifan siswa yang terjadi merupakan reaksi yang timbul dari situasi tersebut. Siswa akan menjawab pertanyaan dan memberikan pertanyaan karena adanya perintah untuk melakukan hal tersebut atau hal itu merupakan suatu keharusan. Cara atau metode observasi pada umumnya dengan membuat pencatatan–pencatatan secara objektif mengenai apa yang diamati atau cara lainnya dapat dengan menggunakan teknik dan alat–alat khusus seperti blangko–blangko, *checklist*, atau daftar isian yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Keaktifan siswa yang dapat diamati pada model pembelajaran *snowball throwing* adalah pada saat siswa bertanya, siswa menjawab pertanyaan, bagaimana interaksi siswa dengan guru dan interaksi mendengarkan penjelasan dari guru.

## **6. Hasil Belajar Siswa**

Gagne & Briggs sesuai yang dikutip Suprihatiningrum (2017: 37), menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Selanjutnya Gagne mengemukakan bahwa terdapat lima tipe hasil belajar, yaitu:

- a. Keterampilan intelektual (*intellectual skill*) adalah kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya



sendiri dalam bentuk suatu representasi, khususnya konsep dan berbagai lambang/symbol (huruf, angka, kata, dan gambar).

- b. Pengaturan kegiatan kognitif (*cognitive strategy*) merupakan suatu cara seseorang untuk menangani aktivitas belajar dan berfikirnya sendiri, sehingga ia menggunakan cara yang sama apabila menemukan kesulitan yang sama.
- c. Informasi verbal (*verbal information*) adalah pengetahuan yang dimiliki seseorang dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa, lisan, dan tertulis.
- d. Keterampilan motorik (*motor skill*) adalah kemampuan seseorang dalam melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu.
- e. Sikap (*attitude*) merupakan keadaan mental yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan pilihan-pilihan dalam bertindak.

Menurut Sinar (2018: 20), hasil belajar merupakan hasil dari penguasaan ilmu pengetahuan yang diungkapkan dalam bentuk perubahan perilaku yang menyangkut aspek yang harus dicapai oleh siswa selama belajar di sekolah, baik aspek kognitif, psikomotorik, maupun aspek afektif. Hasil belajar juga dapat dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran dari metode pembelajaran yang mengindikasikan suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh siswa.

Utami dalam penelitiannya mengutip pernyataan dari Benjamin Bloom (1956) yang menyebutkan “*Our original plans called for a*

*complete taxonomy in three major parts, the cognitive, the affective and the psychomotor domains*". Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, Suprihatiningrum (2017: 38-48), menjabarkan tiga ranah hasil belajar sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis dan pengetahuan evaluatif. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ketinggian yang lebih tinggi yakni evaluasi.

Anderson & Krathwohl membedakan aspek kognitif dalam dua dimensi yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif.

1) *The Knowledge Dimensions* (dimensi pengetahuan)

a) *Factual knowledge* (pengetahuan fakta)

- *Knowledge of terminology* (pengetahuan tentang istilah).
- *Knowledge of specific details and elements* (pengetahuan tentang unsur khusus dan detail).

b) *Conceptual knowledge* (pengetahuan tentang konsep)

- *Knowledge of classifications and categories* (pengetahuan tentang penggolongan dan kategori).
- *Knowledge of principles and generalizations* (pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi).

- *Knowledge of theories, model, and structures* (pengetahuan tentang teori, model dan struktur).

c) *Procedural knowledge* (pengetahuan tentang prosedur)

- *Knowledge of subject-specific skills and algorithms* (pengetahuan tentang subjek keterampilan khusus dan algoritma).
- *Knowledge of subject-specific techniques and methods* (pengetahuan tentang subjek teknik dan metode khusus).
- *Knowledge of criteria for determining when to use appropriate procedures* (pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan prosedur yang sesuai).

d) *Metacognitive methods* (pengetahuan metakognitif)

- *Strategic knowledge* (pengetahuan tentang strategi).
- *Knowledge about cognitive tasks, including appropriate contextual and conditional knowledge* (pengetahuan tentang tugas kognitif, termasuk pengetahuan kontekstual dan kondisional yang sesuai).

2) *The Cognitive Process Dimensions* (Dimensi Proses Kognitif)

a) *Remember* (mengingat)

- *Recognizing* (pengenalan).
- *Recalling* (ingatan)

b) *Understand* (memahami)

- *Interpreting* (penafsiran).
- *Exemplifying* (pemberian contoh).

- *Classifying* (penggolongan).
  - *Summarizing* (peringkasan).
  - *Inferring* (penyimpulan).
  - *Comparing* (membandingkan).
  - *Explaining* (menjelaskan).
- c) *Apply* (menerapkan)
- *Executing* (pelaksanaan).
  - *Implementing* (menerapkan).
- d) *Analyze* (analisis)
- *Differentiating* (perbedaan).
  - *Organizing* (pengaturan).
  - *Attributing* (penentuan).
- e) *Evaluate* (mengevaluasi)
- *Checking* (pemeriksaan).
  - *Critiquing* (mengkritisi).
- f) *Create* (menciptakan)
- *Generating* (membangkitkan).
  - *Planning* (merencanakan).
  - *Producing* (memproduksi).

b. Aspek Afektif

Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Menurut Krathwohl, Bloom & Masia dalam Suprihatiningrum (2017: 43), membagi ranah afektif menjadi

lima tingkatan yaitu (1) *receiving* (penerimaan), (2) *responding* (partisipasi), (3) *valuing* (penilaian), (4) *organization* (organisasi), dan (5) *characterization by value or value complex* (pembentukan pola hidup).

c. Aspek Psikomotorik

Psikomotor merupakan perilaku yang dimunculkan oleh hasil kerja fungsi tubuh manusia. Hasil belajar yang didapatkan pada ranah psikomotor apabila telah mengalami proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- 1) Meniru adalah kemampuan mengamati suatu gerakan agar dapat merespons.
- 2) Menerapkan adalah kemampuan mengikuti pengarahan, gerakan pilihan dan pendukung dengan membayangkan gerakan orang lain.
- 3) Memantapkan adalah kemampuan memberikan respons yang terkoreksi atau respons dengan kesalahan–kesalahan terbatas.
- 4) Merangkat adalah koordinasi rangkaian gerak dengan membuat aturan yang tepat.
- 5) Naturalisasi adalah gerakan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis yang minimal.

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang individu juga dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu faktor yang berasal dari dalam (intern), maupun faktor yang berasal dari luar dirinya (ekstern). Hasil belajar siswa pada hakekatnya merupakan interaksi dari beberapa faktor.

Menurut Ngalim (2013: 102), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual (intern).
- b. Faktor dari luar individu yang kita sebut faktor sosial (ekstern). Yang termasuk dalam faktor individu antara lain: faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan yang dimaksud faktor sosial antara lain faktor keluarga atau keadaan rumah, guru dan cara mengajarnya, lingkungan dalam belajar-mengajarnya, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Sedangkan menurut Slameto (2010: 54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi:

- a. Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam)
  - 1) Faktor jasmaniah, antara lain: kesehatan, cacat tubuh.
  - 2) Faktor psikologis, antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
  - 3) Faktor kelelahan
- b. Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar)
  - 1) Faktor keluarga, antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
  - 2) Faktor sekolah, antara lain: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat

pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.

3) Faktor masyarakat, antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Dalam dunia pendidikan, menilai merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat ditinggalkan. Menilai merupakan salah satu proses belajar dan mengajar. Di Indonesia, kegiatan menilai hasil belajar bidang akademik di sekolah dicatat dalam buku laporan yang disebut raport. Penilaian hasil belajar menurut Majid (2017: 187), adalah merupakan proses yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar menggunakan berbagai ukuran, metode dan kriteria yang sesuai dengan karakteristik dan esensi pengalaman belajar. Penilaian juga harus bersidat holistik yang mencakup semua tujuan pembelajaran.

Penilaian hasil belajar adalah proses sistematis dan sistemik untuk mengumpulkan informasi, melalui proses pengukuran dan non pengukuran, atau penggunaan instrumen tes maupun nontes. Penilaian hasil belajar dapat dipergunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan tentang siswa, perbaikan program, dan perbaikan proses pembelajaran. Maksud penilaian adalah memberi nilai tentang tingkat pencapaian hasil belajar mengajar, serta efektivitas program dan proses pembelajaran (Hamdayana, 2016: 190).

Djamarah (2013: 106) berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

a. Tes Formatif (tes-tes selama proses pembelajaran)

Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut.

b. Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.

c. Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu atau dua semester pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil belajar ini untuk menyusun peringkat masing-masing siswa sebagai ukuran mutu sekolah.

Penilaian hasil belajar jika ditinjau dari bentuk pelaksanaannya dibagi menjadi lima jenis oleh Majid (2017: 195-202), yaitu sebagai berikut:

a. Tes Tertulis

Tes tertulis merupakan tes dalam bentuk bahan tulisan (baik soal maupun jawabannya). Dalam menjawab soal siswa tidak selalu harus merespon dalam bentuk menulis kalimat jawaban tetapi dapat juga



dalam bentuk mewarnai, memberi tanda, menggambar grafik atau diagram.

b. Penilaian Kinerja (*Performance Assesment*)

Penilaian kinerja merupakan penilaian dengan tugas dan situasi dimana peserta tes harus mendemonstrasikan pemahaman dan keterampilan di dalam berbagai macam konteks.

c. Penilaian Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan atau pilhan berkas yang dapat memberikan informasi tentang perkembangan yang dialami oleh siswa. Portofolio berisi dokumentasi kinerja siswa yang dapat menjadi pedoman dalam mengukur kompetensi siswa.

d. Penilaian Proyek

Penilaian proyek merupakan tugas yang harus diselesaikan siswa dalam periode waktu tertentu. Tugas tersebut dapat berupa suatu investigasi sejak dari pengumpulan, pengorganisasian, pengevaluasian, sampai dengan penyajian data. Proyek akan memberikan informasi tentang pemahaman dan pengetahuan siswa pada pembelajaran tertentu, kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, dan kemampuan siswa untuk mengkomunikasikan informasi.

e. Penilaian Hasil Kerja (*Product Assesment*)

Penilaian hasil kerja merupakan penilaian terhadap keterampilan siswa dalam membuat suatu produk tertentu.

Hasil belajar dapat dijadikan guru sebagai bentuk evaluasi untuk mengetahui siswa mana saja yang dapat memahami materi pelajaran yang telah disampaikan dan dapat mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran tertentu telah sesuai. Sedangkan hasil belajar bagi siswa sendiri dapat menjadikan dirinya untuk lebih termotivasi dalam belajar.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan hasil bervariasi, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Andy Prabowo (2016), tentang "Implementasi Model *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif Kelas X TKRC SMK N 1 Sedayu". Penelitian dilakukan kepada siswa kelas X TKRC di SMK Negeri 1 Sedayu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model Kemmis & McTaggart. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Rata-rata nilai dari 24 siswa pada siklus I sebesar 72,72 dengan presentase sebesar 41,66%, nilai tertinggi 85 dan terendah 60. Pada siklus II rata-rata nilai siswa 76,14 dengan presentase sebesar 77,27%, nilai tertinggi 85 dan terendah 60. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus I sebanyak 10 siswa, dan siklus II sebanyak 17 siswa. Peningkatan rata-rata pratindakan-siklus I sebanyak 3,43 dan siklus I-siklus II sebanyak 8,33. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar PDTO.

2. Setya Sipranata (2012), tentang “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Perbaikan Motor Otomotif Kelas XI Teknologi Kendaraan Ringan Di SMK Muhammadiyah 1 Salam”. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI Teknologi Kendaraan Ringan di SMK Muhammadiyah 1 Salam. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart. Penelitian berlangsung selama tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Aktivitas positif siswa dari tiap siklus meningkat dari siklus I sebesar 46,87%, siklus II 56,25% dan siklus III sebesar 70,31% sementara aktivitas negatif berkurang yaitu dari siklus I sebesar 12,50%, siklus II sebesar 5,20% dan siklus III sebesar 0%. Rerata hasil belajar juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 6,79, pada siklus II sebesar 6,93 dan pada siklus III sebesar 7,43. Ketuntasan hasil belajar meningkat, pada siklus I sebesar 50%, pada siklus II sebesar 75%, pada siklus III sebesar 87,50%. Peningkatan tersebut telah memenuhi KKM dan ketuntasan belajar yang telah ditentukan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas XI MOC TKR di SMK Muhammadiyah 1 Salam, Magelang dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing*.
3. Praptiningsih (2014) dengan tentang “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga 3 Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan di SMK N 3 Klaten”. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Klaten dengan subjek siswa kelas X Jasa Boga 3. Penelitian ini

menggunakan model Kemmis & McTaggart dan dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan presentase skor keaktifan belajar sebesar 14,87% dari 73,15% pada siklus I menjadi 88,02% pada siklus II. Metode pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan peningkatan rata-rata dari *pre test* sebesar 48,71 menjadi 89,79 pada *post test*.

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

### **C. Kerangka Berpikir**

Belajar adalah suatu aktivitas yang secara sadar menerima pengetahuan, dan mengubah pemahamannya melalui interaksi dengan orang lain, maupun dengan lingkungannya. Dalam proses pembelajaran, tidak semua siswa mengalami perubahan atau dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam suatu bidang mata pelajaran. Kendala ini dapat disebabkan oleh banyak faktor, selain faktor internal dan eksternal pada diri siswa, faktor lainnya yang berpengaruh adalah faktor pendekatan belajar yang meliputi strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru selama dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran diharapkan selalu melibatkan siswa secara aktif, akan tetapi dengan metode pembelajaran dan cara mengajar yang berpusat pada guru (*teacher centered*) membuat siswa cenderung pasif. Siswa cenderung lebih

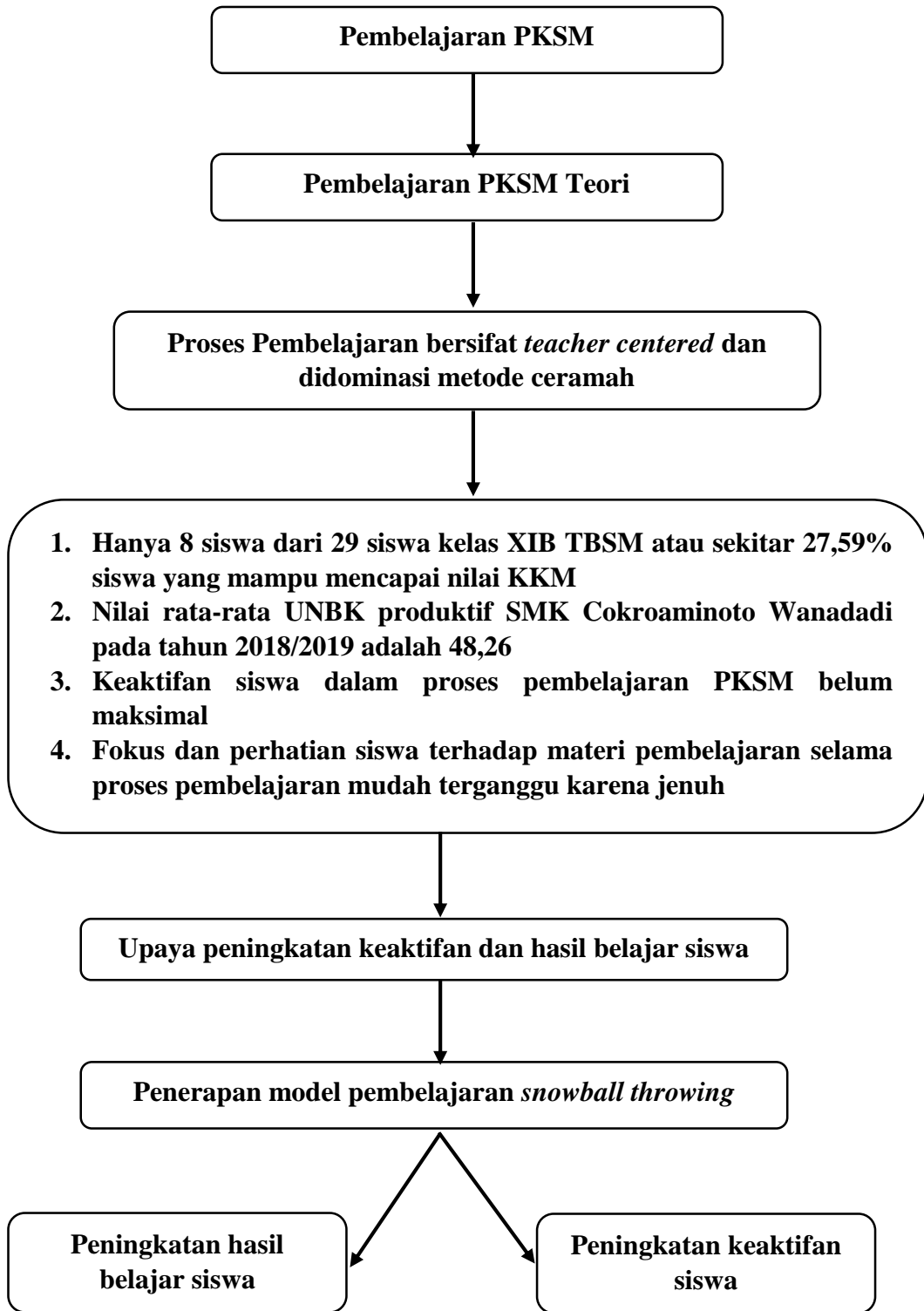
sering dituntut menjadi pendengar saja ketika guru berceramah menyampaikan materi. Keadaan ini membuat keaktifan siswa kurang sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan, jenuh dan mengantuk. Hal tersebut memberikan dampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Model pembelajaran diperlukan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang baik tergantung bagaimana pengimplementasiannya yang dilakukan oleh guru di dalam ruang kelas. Dalam memilih model pembelajaran yang tepat, guru hendaknya mempertimbangkan dengan melihat tujuan pembelajaran pada mata pelajaran yang akan diajarkan, karakteristik mata pelajaran, kemampuan siswa dan kemampuan guru tersebut.

Model pembelajaran *snowball throwing* juga merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Model pembelajaran ini lebih banyak menekankan pada aktivitas atau keaktifan siswa. Keaktifan siswa yang dimaksud adalah keaktifan pada saat siswa mengajukan pertanyaan, keaktifan siswa saat siswa menjawab pertanyaan, keaktifan siswa dengan cara berinteraksi dengan guru dan kelompok.

Dalam model pembelajaran *snowball throwing* siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, melainkan siswa menggali informasi tersebut dan mengembangkannya sesuai dengan pemahamannya masing-masing. Guru hanya sebagai fasilitator proses pembelajaran dan mengkonfirmasi atas jawaban dan pertanyaan yang di sampaikan oleh siswa. Model pembelajaran *snowball throwing* yang mendorong siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi dua arah, baik antar siswa

maupun antar siswa dan guru. Dengan proses pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan akan membuat siswa lebih bersungguh-sungguh sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Adapun kerangka berpikir penelitian ini yang lebih jelas dapat dilihat dalam *flowchart* pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. *Flowchart* kerangka berpikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis sebagai berikut:

1. Impelentasi model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XIIB TBSM pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor di SMK Cokroaminoto Wanadadi.
2. Impelentasi model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XIIB TBSM pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor di SMK Cokroaminoto Wanadadi.