

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN MEDIA *CHAMILO* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Eli Zuliana Putri

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
E-mail: eliputri@mhs.unesa.ac.id

Ekohariadi

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
E-mail: idairahoke@gmail.com

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa sulit memahami materi pelajaran, kurangnya variasi dalam pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu faktor utama rendahnya hasil belajar siswa. Kurangnya respon dan semangat belajar siswa mengakibatkan rendahnya motivasi serta minat belajar siswa. Metode *Snowball Throwing* adalah kegiatan pembelajaran yang disertai dengan permainan pelemparan kertas berisi pertanyaan yang dibentuk menyerupai bola salju, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi jauh lebih menyenangkan. Model pembelajaran *snowball throwing* berpusat kepada siswa (*student centered*) sehingga siswa dituntut aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan artikel ilmiah ini yaitu mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap motivasi serta prestasi belajar siswa, dan mengetahui pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *Chamilo* terhadap hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi media pembelajaran berbasis *LMS Chamilo* akan menjadikan proses pembelajaran mengajar lebih interaktif dan menarik sehingga dapat menaikkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan atau studi literatur dengan mengkaji beberapa jurnal, buku, internet dan lain-lain yang relevan. Hasil penelitian diambil dari beberapa jurnal relevan yang selanjutnya dianalisis dan dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada siswa, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,56 sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,23.

Kata Kunci: *Snowball Throwing, Chamilo, Hasil Belajar*

Abstract

The low of students learning results are because student find it difficult to understand the subject matter, the lack of variation the selection of learning models is one of the main factors for low student learning results. Lack of response and enthusiasm of students in learning resulted in low motivation and interest in students learning. The snowball throwing method is a learning activity accompanied by a paper throwing game containing questions shaped like a snowball, so that teaching and learning activities become much more fun. The snowball throwing learning model is student centered so students are required to be active during the learning process. The aim of this scientific article is to find out the effectiveness of the snowball throwing type of cooperative learning model on students motivation and learning achievement, and knowing the effect of the snowball throwing learning model assisted by Chamilo media on student learning results. By utilizing advances in learning media technology based on Learning Management System by Chamilo will make the teaching and learning process more interactive and interesting so that it can improve student learning outcomes for the better. This research uses a literature methodology or literature study by reviewing several journals, books, internet and others that relevant. The research results were taken from several relevant journals to be analyzed and developed. Based on the results of the previous studies, it was seen that there was an increase in the average value of student learning outcomes, the control class obtained an average score 62.56 while the experimental class obtained an average score of 83.23

Keywords: *Snowball Throwing, Chamilo, Learning Results*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sangat mempengaruhi semua aspek kehidupan. Salah satunya yaitu aspek pendidikan. Dalam ranah pendidikan ada istilah belajar dan pembelajaran. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap jenjang pendidikan (Komsiah, 2002). Dengan kata lain berhasil atau tidaknya dalam mencapai tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan siswa, baik dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.

Kualitas pendidikan yang bermutu ditentukan oleh banyak faktor. Salah satu satunya adalah guru yang kreatif dan inovatif yang mana pada umumnya menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi, untuk meningkatkan semangat dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Husein, 2017). Guru berperan dalam menentukan tercapainya proses pembelajaran, guru berperan sebagai penyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Guru memerlukan inovasi-inovasi dalam kegiatan pembelajaran supaya proses pembelajaran berjalan secara kondusif sehingga akan terwujud suasana belajar yang aktif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan (Firman, 2018). Guru selalu menginginkan agar tujuan pembelajarannya bisa tercapai secara optimal. Oleh karena itu, guru harus mempunyai kemampuan mengajar makdunya yaitu kemampuan tidak hanya menyampaikan materi saja, tetapi bagaimana agar siswa dapat tertarik, aktif dan semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tidak hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator, guru juga berperan aktif dan harus bisa menempatkan kedudukan sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang (Wahyuningsih, 2017). Cara seorang guru untuk memfasilitasi siswa antara lain dengan; menciptakan suasana lingkungan belajar yang kondusif dan memberikan bimbingan saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) terdapat mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang termasuk dalam kategori mata pelajaran C2 yaitu mata pelajaran yang wajib ditempuh bagi siswa kelas X SMK Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Dasar desain grafis merupakan mata pelajaran yang menerangkan bagaimana cara berkomunikasi dan berinteraksi melalui media visual yang menggunakan gambar sebagai fasilitasi untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan se jelas-jelasnya. Materi tersebut

memuat materi dasar mengenai warna sebagai ekspresi dan komunikasi, representasi dari alam. Proses pembelajaran dasar desain grafis dibagi kedalam dua kegiatan, yaitu kegiatan pemberian teori dan praktik. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis adalah macam warna dan fungsinya, perbedaan warna CMYK dan RGB.

Dari hasil analisis penelitian sebelumnya mengenai permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar, penulis menemukan persamaan di beberapa kasus yang terjadi yaitu rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya perhatian dan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa juga dinilai kurang aktif mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang belum dipahami (Sulisma, 2017). Ini disebabkan karena metode yang dipakai oleh guru masih berpaku pada model pembelajaran observasi, diskusi dan tanya jawab, sedangkan media yang digunakan hanya sebatas *slide powerpoint*. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang dipakai oleh guru menyebabkan siswa jenuh dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Dimana masalah tersebut akan memengaruhi hasil belajar siswa nantinya.

Gina (2020) mengungkapkan kebanyakan siswa-siswi SMK masih sering kali dijumpai bolos pada jam-jam sekolah masih berlangsung, bahkan masih ada yang memakai seragam sekolah berkeliaran di tempat-tempat umum seperti warnet, mall ataupun warung-warung kopi di luar sekitar sekolah.

Sebagaimana diterangkan dalam jurnal yang ditulis oleh (Sumantri, et all 2020). Proses pembelajaran yang hanya yang bersifat *Teacher Centered* dimana guru hanya menerangkan materi dengan menggunakan media bantu papan tulis dan presentasi *power point* sederhana sangat bersifat membosankan dan tidak menarik, sehingga proses terjadinya interaksi pembelajaran sangat minim sekali.

Penggunaan strategi pembelajaran adalah langkah kongkrit. Apabila guru tepat dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di kelas, maka tujuan pembelajaran pun akan mudah tercapai dan kelas pun akan mudah dikelola. Model pembelajaran *Student Centered* atau siswa sebagai pusat dari kegiatan belajar sangat sesuai dengan kondisi riil di sekolah saat ini. Karena siswa terlibat langsung dalam penggalan informasi, dan pemecahan masalah dari konsep yang dipelajari secara mandiri ataupun kelompok. Aktivitas siswa pun akan meningkat selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar salah satunya adalah model pembelajaran yang

mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Snowball throwing* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa untuk aktif dari melihat, memperhatikan, menulis, bertanya dan menjawab pertanyaan (Ridam, 2019). Metode *snowball throwing* adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan dan kebebasan membangun ataupun menciptakan pengetahuan. Dalam artian model pembelajaran *snowball throwing* mendorong siswa untuk berfikir dan bergerak aktif selama proses pembelajaran.

Snowball throwing sebagai model pembelajaran yang menggunakan pertanyaan sebagai alat terjadinya aktivitas belajar. Dalam proses mencari jawaban pertanyaan, siswa melakukan diskusi. Interaksi yang muncul selama proses diskusi mengakibatkan siswa bergerak, bertanya, berkomunikasi, merasakan simulasi dalam diskusi, dan menyimpulkan serta menjawab pertanyaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rindi et al, 2020), dijelaskan bahwa hasil penelitian yang diperoleh menunjukan jika kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dengan rata-rata nilai hasil tes kelas eksperimen 80,42 dan kelas kontrol 71,96 Hal tersebut menunjukan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sintaks pembelajaran menggunakan model *snowball throwing* sebagaimana dipaparkan oleh Huda dalam (Redho, 2019) yaitu sebagai berikut: (1) guru menyampaikan materi yang akan disajikan, (2) guru membentuk kelompok, (3) pemanggilan ketua; dan diberi tugas membahas materi tertentu di kelompok tersebut, (4) diskusi kelompok, (5) tiap kelompok menuliskan pertanyaan di kertas lalu saling tukar dengan kelompok lain dengan cara dilempar, (6) kelompok lain menjawab secara bergantian, (7) evaluasi dan penyimpulan materi oleh guru.

Pesatnya perkembangan teknologi berdampak di dunia pendidikan, salah satunya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar proses penyampaian materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Seperti penelitian dan pengembangan *learning management system* berbasis *chamilo*. (Faradina, 2019) menyatakan: (1) Teknologi menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, (2) Media pembelajaran berbasis *e-learning* membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik karena menggunakan teknologi.

E-learning merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang menggunakan perkembangan dan teknologi yang dapat diakses dimanapun dan

kapanpun untuk mengatasi keterbatasan antara siswa dan guru.(Aini et al, 2018). Teknologi dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih beragam dan interaktif, penggunaan media *e-learning* dinilai sangat membantu dalam proses pembelajaran, terutama dalam menghemat waktu tatap muka dan kemudahan akses yang bersifat fleksibel. Bahan ajar yang dibuat melalui program media juga akan lebih jelas, lengkap, serta menarik.

Learning Management System (LMS) merupakan sistem perangkat lunak atau platform yang memvirtualisasi proses belajar mengajar secara konvensional menjadi pembelajaran bersifat digital (Izzah et al, 2020). LMS bersifat fleksibel yang berarti baik guru maupun siswa dapat mengakses LMS kapan dan dimanapun serta melalui berbagai *device*, baik melalui PC, tablet maupun *smartphone* (Yuni, 2020). Terdapat berbagai macam contoh LMS yang tersedia antara lain *Edmodo, Schoology, Chamilo, Moodle, Atutor, Dokeos, Claroline*, dan lainnya. Dalam penelitian saya kali ini akan membahas mengenai LMS *Chamilo*.

Chamilo merupakan suatu aplikasi *Learning Management System (LMS)* yang bersifat *open source* (Wikipedia 2017). *Chamilo* memiliki fitur-fitur penting yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran, diantaranya *quiz, assignment, assesment*, komunikasi, kolaborasi, serta dapat mengunggah berbagai macam format dan jenis materi pembelajaran, (Faradina, 2019). *Chamilo* sebagai platform berbasis LMS memiliki fitur dan sistem yang hampir sama dengan media sosial sehingga menarik dan memudahkan guru maupun siswa dalam penggunaannya. *Chamilo* juga dilengkapi dengan *course* atau kursus yang merupakan fitur untuk membuat kelas dan berbagai jenis mata pelajaran.

Kelebihan utama dari *Chamilo* terletak pada tampilan interface yang cukup simple dan menarik dengan dukungan visual yang memadai sehingga membuat user lebih mudah dalam memahami dan menggunakan website ini, tampilan dari *chamilo* mudah untuk digunakan dan diakses bagi pemula sekalipun. Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, maraknya penggunaan internet dan *smartphone*, media pembelajaran berbasis *chamilo* dapat dijadikan sebagai media yang tepat untuk pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *chamilo*.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan studi literatur. Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data dari penelitian-penelitian sebelumnya, dari hasil membaca, mencatat serta mengolah bahan penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian diperoleh dari sumber pustaka, artikel, jurnal, buku dan dokumen terkait (Rindi et al, 2020).

Penelitian ini menggunakan data sekunder sebagai dasar penulisan, yakni mengumpulkan data secara tidak langsung dengan mengkaji dan meneliti beberapa jurnal yang berkaitan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dan media *chamilo*. Langkah awal penelitian yaitu mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar, motivasi dan minat belajar siswa. Langkah terakhir yaitu mendeskripsikan hasil kajian pustaka dan menyimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dari jurnal yang relevan dan juga berbagai sumber penelitian-penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak sekali manfaat dari penggunaan model pembelajaran *snowball throwing*. Tetapi disini penulis akan mempersempit cakupan penelitian ini, dengan memfokuskan pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar, motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Lalu peneliti juga akan menguraikan mengenai kepraktisan dan efektifitas penggunaan media *chamilo* dalam pembelajaran.

1. Chamilo

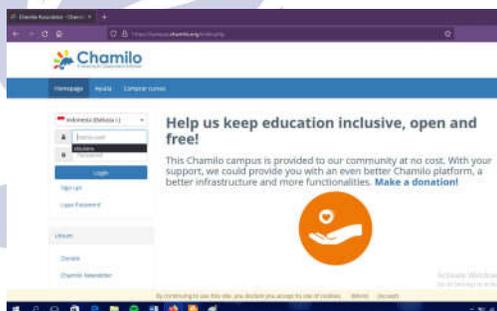
Chamilo merupakan suatu aplikasi *Learning Management System (LMS)* yang bersifat *open source* yang menitikberatkan pada pembangunan portal *e-learning* dengan mudah dan cepat (Ramadhan, 2016). *Chamilo* merupakan jenis media *course* atau kursus yang merupakan fitur untuk membuat kelas dan jenis mata pelajaran.

Arora dalam (Faradina, 2019) menyebutkan kelebihan yang dimiliki *chamilo* antara lain: (1) memenuhi standard SCORM; (2) memenuhi standard aksesibilitas WAI, WCAG, AAA; (3) responsive dengan perangkat mobile; (4) fleksibel; (5) terhubung dengan sosial media; (6) tersedia lebih dari 30 bahasa; (7) proses instalasi

mudah; (8) terdapat fitur komunikasi (chat, forum, video conference).

Salah satu fitur dari *LMS Chamilo* yang sangat membantu dalam pembelajaran yaitu penyampaian materi pembelajaran, serta kemudahan akses ke sumber-sumber referensi, penilaian, ujian online, pengumpulan *feedback* dan komunikasi yang mencakup forum diskusi/kelas online melalui fitur *chat*. Selain itu siswa juga bisa melihat modul-modul pembelajaran yang telah disediakan oleh guru, mengunduh tugas-tugas dan *quiz* yang harus dikerjakan, melihat jadwal kelas online, dan melihat nilai tugas maupun *quiz*.

Tampilan halaman *Homepage* dari *LMS Chamilo* yaitu memuat menu *login* dan registrasi bagi *user* yang belum mempunyai akun. Halaman ini diakses pertama kali oleh siswa saat membuka *chamilo*. Selanjutnya siswa mendaftar di halaman registrasi lalu setelah terdaftar siswa *login* untuk masuk ke dalam menu-menu *homepage* dalam *chamilo*.



Gambar 1. Tampilan *Homepage*

Setelah *log in* siswa dapat mengakses menu profil. Pada menu profil terdapat 3 menu yaitu profil, *inbox* dan *logout*. Dimana siswa dapat melihat dan mengedit profil, mendapatkan pemberitahuan dari halaman *inbox* serta keluar dari *chamilo*.

Tampilan menu utama kelas berisi tentang semua perangkat pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, seperti materi, *learning path*, forum diskusi, glosarium dan lainnya..

Selanjutnya pada halaman daftar mata kuliahku menampilkan daftar mata pelajaran yang terdapat pada *e-learning chamilo*. Terdapat uraian deskripsi materi pelajaran dasar desain grafis, tes, *quiz* dan siswa dapat mengaksesnya langsung.

sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing terdiri dari 36 isiswa, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model *snowbal throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal itu dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 62,56 dan nilai rata-rata *post test* yaitu 83,23, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *snowballi throwing* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kadek, et all (2018) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa adanya pengaruh hasil belajar kepada siswa setelah diterapkannya model *snowball throwing*, dalam penelitiannya menggunakan metode *non-equivalent post test only control group design*, yang hasilnya menunjukan terdapat kenaikan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yaitu 23,13 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 16,01. Hal ini menunjukkan kenaikan secara signifikan yang terjadi kepada kelas eksperimen membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model *snowball throwing* lebih efektif daripada siswa yang dibelajarkan menggunakan metode konvensional.

Febriyanti (2018) juga melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *snowball throwing* yang dilakukan di SMA Mathla'ul Anwar Bandar Lampung, hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar kepada siswa, dalam penelitiannya peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* yang mana menggunakan tiga tahap siklus penelitian, diketahui setiap siklus menunjukkan kenaikan nilai rata-rata siswa secara signifikan.

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan metode *snowball throwing* lebih unggul dan lebih efektif daripada siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan dalam prosesnya model pembelajaran *snowball throwing* pada intinya mengajak siswa bermain dengan menggunakan bola

pertanyaan yang dapat menghilangkan rasa bosan pada siswa dan menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Terlepas dari manfaat model pembelajaran *snowball throwing* ternyata model pembelajaran ini juga memiliki beberapa kendala, salah satunya yaitu diungkapkan oleh (Betti et all, 2016) dalam jurnalnya, kendala pertama yang dihadapi yaitu dalam proses pelaksanaan pembelajaran ketika pelemparan bola berisi pertanyaan kepada kelompok lain siswa cenderung berisik dan gaduh sehingga menyebabkan suara ribut dikelas. Kendala lain yaitu waktu yang terbatas, karena konsep dari model pembelajaran ini adalah berbasis permainan jadi terkadang siswa terlalu bersemangat sampai lupa bahwa durasi waktu pelajaran sudah selesai. Namun kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan cara guru harus mempersiapkan secara matang segala persiapan pembelajaran, memaparkan konsep serta tata cara pelaksanaan pembelajaran secara teliti dan seksama kepada siswa, lalu memberikan durasi waktu atau *timing* kepada seluruh kelompok agar pembelajaran dapat berjalan dan selesai tepat waktu.

b. Model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses dan prestasi belajar adalah hasil dari proses belajar tersebut. Menurut (Hidajat, 2018) prestasi belajar adalah pengakuan dari kemampuan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Prestasi belajar merupakan pencapaian hasil belajar siswa dalam memahami materi pelajaran maupun tes yang diberikan dan dinyatakan dalam bentuk angka sebagai proses evaluasi (Sili et all, 2019). Dapat disimpulkan prestasi belajar merupakan pencapaian hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan yang dimiliki dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh melalui usaha dalam proses pembelajaran.

Selama ini proses pembelajaran masih didominasi oleh guru yang menuntut siswa

untuk mendengarkan apa yang dijelaskan; oleh guru di depan kelas sehingga; kreativitas siswa tidak maksimum saat; proses pembelajaran berlangsung (Hidajat, 2018). Dalam mencapai prestasi belajar guru memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan proses; pembelajaran.

Salah satu prinsip pembelajaran *snowball throwing* adalah pembelajaran yang; menyenangkan / *joyfull learning* (Wahyuningsih, 2017). Siswa merasa senang dan tertarik dengan permainan yang dilaksanakan, kerana menimbulkan rasa penasaran pada diri siswa tentang pertanyaan yang didapat dan siapa yang mendapat. Siswa yang mendapat pertanyaan selanjutnya; akan menjawab pertanyaan tersebut, saat menjawab pertanyaan inilah siswa diukur; seberapa paham materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran.

Salah satu kelebihan *snowball throwing* yaitu melatih kesiapan siswa dalam; mermusakan pertanyaan dengan bersumber dari materi yang diajarkan oleh guru, dan saling memberikan pengetahuan kepada sesama anggota kelompok.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sili et all, 2019) membuktikan bahwa; model pembelajaran *snowball throwing* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dibanding dengan pembelajaran konvensional. yang berpusat pada guru. Penelitian merupakan eksperimen semu (*quasy experimental*) menggunakan teknik; *cluster random sampling*.

Kelas	Kemampuan Awal	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Tabel 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X1 : proses pembelajaran dengan model pembelajaran *snowball throwing*

X2 : proses pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional

O1 : kemampuan awal kelas eksperimen

O2 : tes kemampuan akhir kelas eksperimen

O3 : kemampuan awal kelas kontrol

O4 : tes kemampuan akhir kelas kontrol

Analisis menggunakan uji t diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 3,0409 > t_{tabel} = 2,0107$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, terdapat perbedaan rata-rata nilai akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka ada perbedaan prestasi belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut disebabkan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan kepada masing-masing kelas.

Pembelajaran model *snowball throwing* melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk membantu siswa menguasai materi pembelajaran dengan kondisi yang lebih menyenangkan. Hal ini sesuai yang disampaikan oleh Asrori dalam Muniarti (2015), *snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*). Keaktifan siswa dalam belajar sangat membantu dalam mencapai keberhasilan belajar di kelas serta peningkatan prestasi belajar siswa menjadi optimal. Antara hasil belajar dan prestasi belajar saling berkesinambungan apabila guru dapat menumbuhkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran maka antusias untuk belajar dalam diri siswa akan timbul, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

c. Model pembelajaran *snowball throwing* dapat membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar

Motivasi belajar menurut Martinis dalam (Rindi et all, 2020) yaitu daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan serta pengalaman. Motivasi memiliki peran untuk menentukan penguat belajar, memperjelas tujuan belajar dan menentukan ketekunan belajar dalam diri siswa. Motivasi dan hasil belajar dasar desain grafis terbilang masih rendah, karena kebanyakan guru masih menggunakan metode mengajar konvensional, adapun guru yang menggunakan media *power point* hanya beberapa saja, namun model pembelajaran tersebut tetap membuat siswa merasa bosan

karena pembelajaran berpusat kepada guru / *teacher centered*.

Motivasi dalam belajar sangat diperlukan oleh siswa untuk membangun semangat siswa untuk memahami pembelajaran yang sedang dipelajarinya, apabila siswa sudah tidak memiliki minat dan motivasi untuk belajar dalam dirinya akibatnya siswa akan mengacuhkan pembelajaran dan menganggap pembelajaran tersebut tidak penting baginya. Salah satu cara yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *snowball throwing* dapat membuat siswa aktif karena dalam model pembelajaran ini terdapat perpaduan antara unsur permainan sambil belajar. (Muplihun, 2013). Sehingga menimbulkan energi yang tumbuh dengan sendirinya dari dalam diri siswa dan tidak merasa bosan dan jenuh saat melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Pada dasar konsepnya model pembelajaran *snowball throwing* menggunakan aktivitas fisik dimana siswa harus melemparkan bola pertanyaan kepada kelompok lain sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif bersemangat dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran (Wahyuningsih, 2017). Model pembelajaran *snowball throwing* dapat memberikan motivasi kepada siswa, hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Ade, 2016) dalam penelitiannya mengungkapkan respon siswa pada saat melaksanakan pembelajaran sangat bagus, kerjasama dan partisipasi antar siswa dapat terlihat dengan jelas melalui pembelajaran kelompok, sehingga mereka dapat bertukar pikiran dengan baik antar sesama siswa, terutama dengan teman satu kelompoknya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Dyah, 2021) menggunakan model *Nonequivalent Control Group Design* diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan skor rata-rata kelas eksperimen lebih unggul dibanding kelas kontrol dengan presentase kelas eksperimen sebesar 65% dan kelas kontrol sebesar 50%, membuktikan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan

karena siswa merasa termotivasi saat melakukan proses pembelajaran.

Penelitian lain dilakukan oleh (Putu, 2016) penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus pengambilan data dan menggunakan kriteria penilaian (Nurkanacana & Sunartana 1992), dalam hasil penelitian-nya menunjukkan bahwa nilai rata-rata siklus I adalah 8,1 dengan kategori cukup baik, nilai rata-rata pada siklus ke II yaitu sebesar 10,37 dengan kategori baik, dapat dilihat terdapat kenaikan sebesar 2,27 poin pada siklus ke II, kenaikan yang cukup signifikan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar dan berdiskusi.

Akan tetapi terdapat pendapat yang menyatakan bahwa kendala-kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat memengaruhi semangat siswa pula, konsep pembelajaran *snowball throwing* yakni pembelajaran berkelompok, dalam penelitian (Redho, 2019) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* juga memiliki kekurangan yaitu terdapat anggota kelompok yang malas untuk menjawab dan akhirnya bergantung kepada ketua kelompok ataupun anggota kelompok yang aktif saja. Dalam suatu kelas terdapat bermacam-macam karakteristik siswa dan tidak menutup kemungkinan terdapat siswa yang malas dan menolak untuk diajak berpartisipasi dalam kelompok. Disini bukan hanya siswa yang dituntut untuk aktif dan kreatif, tetapi guru juga harus bisa menyiasati bagaimana caranya agar semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, salah satu cara yang dapat diterapkan yaitu seperti yang di paparkan oleh (Rahma, 2020) dalam penelitiannya mengatakan guru perlu mendengarkan pertanyaan, jawaban dan tanggapan yang muncul, memperhatikan perbedaan siswa di dalam kelas dan memberikan penghargaan berupa tambahan poin / nilai agar dapat memicu motivasi siswa.

Guru hendaknya lebih memperhatikan karakteristik siswa dan sebisa mungkin guru harus memberikan motivasi awal bagi siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Dengan menumbuhkan motivasi dan

semangat dalam diri siswa untuk memulai pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran dasar desain grafis, siswa juga mampu belajar secara diskusi dan merumuskan pertanyaan bersama-sama yang bersumber dari materi yang telah dipaparkan oleh guru.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Terdapat perbedaan secara signifikan terhadap siswa yang dibelajarkan menggunakan metode *snowball throwing* dan metode konvensional. Adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada siswa, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,56 sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,23.
2. Media *chamilo* sangat efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran era digital seperti sekarang ini, dibuktikan dengan adanya fitur dan fasilitas *chamilo* yang berbasis *LMS* membuat guru lebih mudah berkomunikasi dengan siswa, dan aksesnya pun juga sangat mudah sekali.

Saran

Dari artikel yang peneliti buat terdapat beberapa implementasi diantaranya:

1. Pembelajaran yang berpusat pada guru terkadang membuat siswa menjadi bosan, maka guru disarankan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*, agar menciptakan pembelajaran yang bersifat *joyfull* dan *student centered*.
2. Penggunaan media berbasis *chamilo* dalam pembelajaran dapat menghemat waktu dan dapat diakses kapanpun melalui PC, *smartphone* maupun laptop, maka guru disarankan untuk membuat media yang efektif dan efisien.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* sangat tepat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Penulis artikel ilmiah ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, tetapi atas berkat bantuan berupa bimbingan beserta saran dan kerjasama oleh

berbagai pihak demi kelancaran penulisan, maka segala hambatan dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Almarhumah Ibu saya yang sangat saya cintai dan keluarga yang selalu mendukung serta mendoakan saya dalam menempuh pendidikan ini; (2) Salamun Rohman Nudin, S.Kom., M.Kom., selaku dosen penguji; (3) Setya Chendra Wibawa, S.Pd., M.T., selaku dosen penguji; (4) Prof. Dr. Eko Hariadi, M.Pd., selaku pembimbing artikel ilmiah, yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firman, S.M. (2018). Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Perbaikan Kualitas dan Kesejahteraan Guru di Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Indonesia* : 1-21.
- Wahyuningsih, S.W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Sangsit Buleleng. *E-Journal PGSD UNDHIXSA*, 5 (2), 4-9
- Husein, Latifah. (2017). *Profesi Keguruan Menjadi Guru Profesional*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Faradina, T.P. & Meini, S.S. (2019). Pengaruh Penggunaan *Learning Management System* Berbasis *Chamilo* dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *IT-EDU*, 3 (02), 88-97.
- Sumantri, I. Muhammad, R.K. Agus, L. (2021). Perencanaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Model Pembelajaran *Picture and Picture* di SMK. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 1 (1), 52-62.
- Ridam, D.L. Aisa, P.Y. (2019). Mathematics Learning Achievement With Snowball Throwing For Kinesthetic Learning Style Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9 (1). 25-30.

- Redho, A.P. Firman. (2019). Model Pembelajaran Snowball Throwing, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *E-Journal UNP*, 2-5.
- Ade, G. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memperbaiki Unit Kopling dan Komponen-Komponen Sistem Pengoperasian. *JPTM*, 15 (2).
- Aini, A. N., Anggoro, B. S., & Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Berbantuan *Sparkol*. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (3), 287-296.
- Yuni, F. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing (JISICOM)*, 4 (2), 3-7.
- Izzah, T. Zulkardi, Sardianto, M. S. (2020). Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Chamilo* pada Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7 (1), 2-4.
- Dwiki, M. Ria, S. Aan, S.P. (2020). Pembelajaran Matematika Pada LMS *Chamilo* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 13 (2), 345-347.
- Yuli, A. Lilik, S.H. Lasim, M. (2021). Hasil Belajar: Snowball Throwing dan Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS : JPPI*, 15 (2) 130-134.
- Kadek, S. Ni, K.S. I, K.D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 2 (3), 176-180.
- Rahma, F. Ike, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IIS Di SMAN 1 Batusangkar. *Jurnal SIKOLA Jurnal Kajian dan Pembelajaran*, 1 (3), 241-243.
- Putu, M.S.A. (2016). Penerapan Metode *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Laboratorium Undhiksa Singaraja. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi UNDHIXSA*, 8 (3).
- Dyah, A.S.P. Asep, G. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Media *Rolling Ball Game* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berbasis Daring dalam Pembelajaran IPS pada Kelas VIII SMPN 3 Semarang. *SOSIOLIUM*, 3 (1), 33-37.
- Rindi, I.N. Dian, E.P. Ratnawati (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Matematika SD : Studi Literatur. *IJTVE*, 1 (2), 195 – 197.
- Sili, W.S. Dewi, S. Andhika A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Mathematics Education Journal*, 1 (1).
- Febriyanti, U. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Snowball Throwing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan FKIP Universitas Lampung*. 2-9.
- Fauzi, B. Dewi, M. (2017). Pengembangan Perangkat *E-Learning* Untuk Matakuliah Fisika Dasar II Menggunakan *LMS Chamilo*. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2 (1), 27-29.