



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* DENGAN
MEDIA TEKA – TEKI SILANG (TTS) DALAM PEMBELAJARAN TIK
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TIK KELAS IX**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

KHUSNUL SAPUTRO

5302410152

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dengan Media Teka – Teki Silang (TTS) dalam Pembelajaran TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran TIK Kelas IX” telah dipertahankan di depan panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada

Hari : Jum’at

Tanggal : 24 Maret 2017

Oleh

Nama : Khusnul Saputro

NIM : 5302410152

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

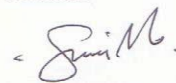
Panitia

Ketua



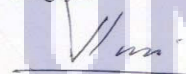
Dr. Ing Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197805312005011002

Sekretaris



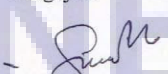
Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 196605051998022001

Penguji I



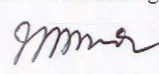
Drs. Djoko Adi Widodo, M.T.
NIP. 195909271986011001

Penguji II



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T.
NIP. 196605051998022001

Penguji III / Pembimbing



Dr. I Made Sudana, M.Pd
NIP. 195605081984031004

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Drs. Nur Qudus, M.T
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukkan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 15 Maret 2017

yang membuat pernyataan,



Khusnul Saputro

NIM. 5302410152

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ Kewajiban kamu sebagai seorang anak adalah mengangkat harga diri keluarga
- ❖ Orang yang cerdas adalah orang yang bisa berilmu dan dapat mengendalikan emosinya
- ❖ Fate is a question given by God and the answer is something you have to find by yourself

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan kepada,

1. Bapak (Wayo) dan almarhum ibu (Murinah) tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan motivasi.
2. Kaka dan kedua adik saya yang selalu memberikan semangat.
3. Teman-teman PTIK angkatan 2010.
4. Teman-teman Cak Dul kos.
5. Semua pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan atas segala limpahan rahmat dan nikmat dari Allah SWT sehingga tugas akhir skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Media Teka – Teki Silang (TTS) dalam Pembelajaran TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IX SMP N 1 Slawi” dapat diselesaikan dengan baik.

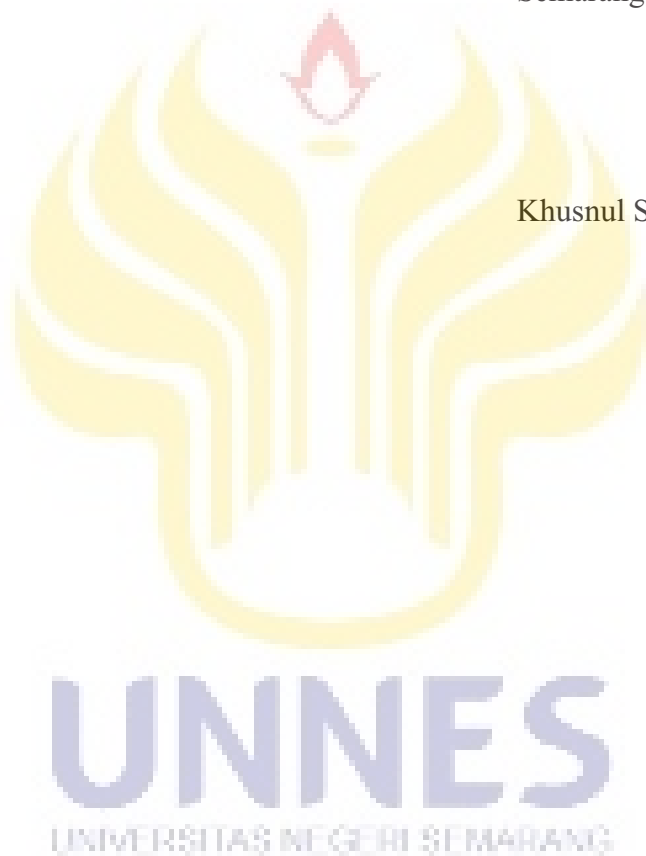
Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih ditujukan kepada :

1. Dr. I Made Sudana, M.Pd., Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
2. Suci Nur Arrizqi, S.Pd., Guru TIK kelas IX SMP Negeri 1 Slawi yang telah membantu dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Drs. Alfatah, M.Pd., Kepala sekolah SMP Negeri 1 Slawi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
4. Seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Slawi atas kerjasama selama penelitian.
5. Bapak, ibu, adik, dan keluarga yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat selama penyusunan skripsi.
6. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2010 yang telah memberikan motivasi dan saran.

7. Pihak-pihak lain yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini. Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang baik dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, Maret 2017

Khusnul Saputro



ABSTRAK

Khusnul Saputro. 2017. **Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan Media Teka – Teki Silang (TTS) dalam Pembelajaran TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IX SMP N 1 Slawi**. Skripsi, Jurusan Elektro, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dr. I Made Sudana, M.Pd..

Kata Kunci : *Snowball Throwing*, TTS, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar, *True Experimental Design*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Desain penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan Media Teka – Teki Silang (TTS) dalam proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Entin T. Agustina, Laela Fitria Indriana dan Nurul Hidayati yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan Media Teka – Teki Silang (TTS) mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana model *Snowball Throwing* dengan Media Teka – Teki Silang (TTS) dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Desain penelitian ini menggunakan *true experimental design*. Populasi penelitian yaitu siswa kelas IX SMP N 1 Slawi tahun ajaran 2014/2015, sedangkan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara *simple random sampling* dan diperoleh siswa kelas IX-4 sebagai kelompok eksperimen, dan siswa kelas IX-3 sebagai kelompok kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji statistik t. Uji statistik t pada dasarnya dilakukan untuk membandingkan (membedakan) apakah hasil belajar antara siswa di kelompok eksperimen dan kontrol sama atau berbeda setelah memperoleh perlakuan. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *independent sample t-test* dengan menggunakan program SPSS.

Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa dikelas eksperimen sebesar 82,28%. sehingga masuk dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen sebesar 77.62 dengan uji Gain sebesar 0,34. Kesimpulan yang di dapat secara keseluruhan bahwa pembelajaran menggunakan strategi *Snowball Throwing* dengan Media

Teka – Teki Silang (TTS) mampu dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Penegasan Masalah	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Tinjauan Tentang Belajar, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar.....	10
2.1.1 Belajar	10
2.1.2 Pengertian Aktivitas Belajar	13
2.1.2.1 Jenis-jenis Aktivitas Belajar	15
2.1.3 Hasil Belajar.....	16
2.1.3.1 Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar	18
2.2 Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran	21

2.2.1	Pengertian Metode Pembelajaran.....	21
2.2.2	Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	24
2.2.3	Metode Pembelajaran Konvensional/Ceramah	26
2.2.4	Teka – Teki Silang (TTS)	29
2.3	Tinjauan Tentang Materi.....	31
2.3.1	<i>Storyboard</i>	31
2.3.2	Pengambilan Gambar	36
2.3.3	Editing Video	41
2.3.4	Mengenal <i>Ulead Video Studio Editor</i>	46
2.4	Kerangka Berpikir	49
2.5	HIPOTESIS.....	50
BAB III METODE PENELITIAN.....		51
3.1	Desain dan Jenis Penelitian.....	51
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	52
3.3	Penentuan Objek Penelitian	53
3.3.1	Populasi.....	53
3.3.2	Sampel.....	53
3.3.3	Variabel Penelitian	54
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	55
3.4.1	Dokumentasi	55
3.4.2	Observasi.....	56
3.4.3	Uji Instrumen Non Tes.....	56
3.4.4	Uji Instrumen Tes.....	59
3.4.4.1	Uji Validitas.....	60
3.4.4.2	Reliabilitas	63
3.4.4.3	Taraf Kesukaran.....	64
3.4.4.5	Analisis Tingkat Kesukaran.....	65
3.4.4.6	Daya Pembeda	66
3.5	Metode Analisis Data.....	69
3.5.1	Uji Normalitas data	69
3.5.2	Uji Homogenitas	70

3.6 Uji Gain Ternormalisasi	71
3.7 Uji Hipotesis	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
4.1 Hasil Penelitian	73
4.1.1 Analisis Aktivitas siswa	73
4.1.2 Analisis Hasil Belajar Siswa	74
4.1.2.1 Uji Prasyarat Analisis.....	75
4.1.2.1.1 Uji Kesamaan Rata-Rata	75
4.1.2.1.2 Uji Normalitas	78
4.1.2.1.3 Analisis Kesamaan Dua Varian (<i>Homogenitas</i>).....	79
4.1.2.2 Analisis Uji Hipotesis	80
4.1.2.2.1 Uji Hipotesis Aktivitas Belajar Siswa	80
4.1.2.2.2 Analisis Uji Hipotesis (Uji t).....	82
4.1.2.2.3 Analisis Uji gain.....	83
4.2 Pembahasan.....	84
BAB V PENUTUP.....	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Contoh <i>Storyboard 1</i>	34
Gambar 2.2 Contoh <i>Storyboard 2</i>	35
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	49
Gambar 4.1 Diagram perbandingan rata-rata nilai <i>pretest</i>	77
Gambar 4.2 Grafik peningkatan hasil belajar siswa.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>Randomized Pretest-Posttest Control Group Design</i>	52
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa	57
Tabel 3.3. Rekapitulasi Perhitungan Validitas	62
Tabel 3.4 Rekapitulasi Analisis Uji Coba Soal Uraian	63
Tabel 3.5 Interpretasi Indeks Kesukaran.....	65
Tabel 3.6 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Soal Pilihan ganda	65
Tabel 3.7 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Soal Uraian	66
Tabel 3.8 Kaslifikasi daya pembeda soal.....	67
Tabel 3.9 Rekapitulasi Daya Pembeda Soal Uji Coba Soal Pilihan ganda.....	67
Tabel 3.10 Rekapitulasi Daya Pembeda Soal Uji Coba Soal Uraian.....	69
Tabel 3.11 Klasifikasi Interpretasi Nilai Gain	71
Tabel 4.1. Deskripsi Data Aktivitas Belajar Siswa	73
Tabel 4.2. Data Hasil Penelitian.....	75
Tabel 4.3. Distribusi frekuensi nilai hasil belajar	76
Tabel 4.4. Uji Independent Samples Test	77
Tabel 4.5 Uji normalitas data <i>posttest</i>	78
Tabel 4.6. Uji homogenitas	79
Tabel 4.7. Deskripsi data aktivitas belajar siswa	80
Tabel 4.8. Hasil data aktivitas belajar siswa	81
Tabel 4.9 Nilai <i>posttest</i> siswa kelas eksperimen dan kelas control.....	82
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	94
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	95
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	96
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	97
Lampiran 5 Silabus	98
Lampiran 6 RPP Kelas Ekperimen	101
Lampiran 7 RPP Kelas Kontrol	109
Lampiran 8 Lembar pengamatan aktivitas belajar Siswa (Eksperimen).....	119
Lampiran 9 Lembar pengamatan aktivitas belajar Siswa (Kontrol)	120
Lampiran 10 Hasil Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pert. I	123
Lampiran 11 Hasil Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pert.II	124
Lampiran 12 Hasil Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pert.I	125
Lampiran 13 Hasil Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pert.II	126
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Uji Coba	127
Lampiran 15 Soal Uji Coba Instrumen	130
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	136
Lampiran 17 <i>Validitas, Reliabilitas, Reliabilitas,</i> Tingkat Kesukaran Soal, Daya	137
Lampiran 18 Pembeda Uji Coba Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
Lampiran 19 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	147
Lampiran 20 Uji Kelompok Media TTS.....	148
Lampiran 21 Kunci Media TTS	149

Lampiran 22 Hasil <i>Pretest Postes</i> Kelas Eksperimen.....	150
Lampiran 23 Hasil <i>Pretest Postest</i> Kelas Kontrol	151
Lampiran 24 Uji <i>Normalitas Postest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	152
Lampiran 25 Uji <i>Homogenitas Postest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	153
Lampiran 26 Uji <i>Independent Sample T-test</i>	154
Lampiran 27 Uji <i>Gain</i>	155



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pasal 3 menjelaskan fungsinya untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak peradaban bangsa bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Dalam hal ini, pendidikan TIK mempunyai peranan yang penting dalam pendidikan nasional tersebut.

Proses pembelajarannya menekankan pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (scientific inquiry) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup dengan menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan, pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Pendidikan dan pengajaran merupakan suatu usaha sadar yang terencana dari orang dewasa untuk membantu, membimbing, memperbaiki tingkah laku,

sikap, dan pandangan hidup anak didik ke arah yang sesuai dengan tuntutan pembangunan. Dengan meningkatnya arus informasi tentang.

kemajuan teknologi, maka salah satu tantangan dalam bidang pendidikan adalah bagaimana mempersiapkan anak didik agar mampu untuk melakukan sikap yang baik dan bermanfaat untuk dirinya, masyarakat, dan negara sesuai dengan kemampuannya.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tujuan membantu anak didik dalam mencapai perkembangan yang optimal dari seluruh kepribadiannya. Disinilah faktor guru menjadi sangat penting peranannya. Guru tidak hanya bertugas memberikan pendidikan dan pengajaran saja, namun juga membantu perkembangan anak didik dalam mempersiapkan mereka ke arah kehidupan yang akan datang.

Berdasarkan data dilapangan yang dilakukan saat observasi dengan guru TIK kelas IX SMP N 1 Slawi diperoleh keterangan bahwa ada beberapa kecenderungan yang sering ditemukan yaitu proses pembelajaran masih di dominasi oleh guru tanpa adanya variasi model pembelajaran inovatif sehingga proses kegiatan pembelajaran kurang menarik dan membosankan, kecenderungan kecenderungan tersebut didukung oleh beberapa siswa yang bercerita sendiri pada saat peneliti sedang melaksanakan observasi di SMP tersebut. Selain itu siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran sedang berlangsung, itu semua dapat dilihat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, dari sekitar 32 siswa perkelas 15 diantaranya asyik bermain sendiri, kurang antusias dan cepat merasa

bosan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan ada beberapa siswa yang kurang mendapatkan hasil kurang memuaskan.

Penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran tidak maksimal disebabkan sumber belajar hanya dari buku pelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik. Siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran. Ketika proses berlangsung, siswa asyik bermain sendiri, kurang antusias dan cepat merasa bosan. Selain itu apabila kegiatan diskusi atau kerja kelompok berlangsung hanya sedikit siswa yang memperhatikan dan bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompok, sehingga ada anggota kelompok aktif dan tidak aktif. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Mata pelajaran TIK bukan pelajaran utama yang ada dalam ujian nasional. Banyak siswa yang sangat meremehkan mata pelajaran tersebut. Setiap kali guru menjelaskan banyak siswa yang mengacuhkan bahkan ada yang bicara sendiri. Mata pelajaran TIK hanya diminati ketika para siswa menghadapi komputer. Sebaliknya mereka tidak minat ketika mereka harus belajar komputer secara teori. Padahal mata pelajaran komputer tidak semua praktek. Ada beberapa materi yang memang hanya bisa diberikan secara teori. Sehingga prestasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK kurang memuaskan. hal ini dapat dilihat pada saat peneliti sedang melaksanakan observasi dan menanyakan oleh guru mata pelajaran TIK di Smp tersebut, diperoleh hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa dari 32 siswa perkelas 10 hingga 15 anak diantaranya belum mencapai KKM. Oleh

karena itu, diperlukan usaha untuk meningkatkan hasil belajar TIK dengan cara siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Pendapat tentang pemilihan model *Snowball Throwing* diteliti oleh Entin T. Agustina (2013) “ *Implementasi Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Membuat Produk Kria Kayu dengan Peralatan Manual* ”. Tindakan dalam penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping aspek kognitif siswa, penerapan model tersebut juga mampu meningkatkan aspek afektif dan psikomotor. Aspek afektif yang tampak yakni kesungguhan, keberanian, sementara aspek psikomotor dapat dilihat dari kecepatan dan ketepatan siswa menyelesaikan serangkaian tugas.

Pendapat tentang pemilihan model *Snowball Throwing* juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Laela Fitria Indriana (2012) “*Penerapan Model Snowball Throwing untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri Tedunan Batang*”. Pada kondisi awal menunjukkan guru dalam pembelajaran masih bersifat konvensional. Siswa cenderung bosan dan malas mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa rendah. Setelah diadakan penelitian dengan tiga siklus, terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

Penggunaan media TTS dalam pembelajaran juga telah diteliti oleh Nurul Hidayati (2012) “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui *Think Pair Share* dengan Media Teka-Teki Silang pada Siswa Kelas III SD Negeri Ngaliyan 01” yang berhasil mengoptimalkan media TTS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan pertimbangan penelitian sebelumnya diyakini bahwa

model *Snowball Throwing* dan media TTS dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan, peneliti menetapkan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan model inovatif, dimana guru berperan sebagai *fasilitator, motivator, evaluator, dan transformator*. Siswa belajar konstruktivis, membangun sendiri pengetahuan yang diperoleh, menemukan bersama kelompok, adanya interaksi pembelajaran multiarah dan lingkungan sebagai sumber belajar. Salah satu model pembelajaran yang dipilih adalah *Snowball Throwing*. Model ini dapat digunakan untuk memberikan konsep materi sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa pada materi tersebut. Menurut Hamid (2011) “Model pembelajaran ini menarik untuk diberikan kepada siswa. Pembelajarannya menyenangkan, menantang, dan mewajibkan peserta untuk menjawab pertanyaan”. Sedangkan Farhan (2011) menyatakan bahwa “Menjelaskan dengan menggunakan model *Snowball Throwing* akan melatih kesiapan siswa dan saling memberikan pengetahuan”.

Penerapan model *Snowball Throwing* ini dilengkapi dengan menggunakan media TTS karena dapat mengasah ketajaman otak. Permainan ini memaksa orang untuk menggunakan ketajaman pikiran dan daya ingat. Pada hakekatnya orang harus mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang pas tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Snowball*

Throwing dengan Media TTS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran TIK”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran TIK.
2. Metode konvensional atau ceramah yang digunakan membuat siswa bosan dan kurang menarik karena penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran tidak maksimal.
3. Hasil belajar siswa belum mencapai kompetensi yang diinginkan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah model *Snowball Throwing* dengan media TTS berpengaruh terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran TIK ?
2. Apakah model *Snowball Throwing* dengan media TTS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK ?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa Kelas IX pada pembelajaran TIK melalui penggunaan model *Snowball Throwing* dengan media TTS.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IX pada pembelajaran TIK melalui penggunaan model *Snowball Throwing* dengan media TTS.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan mengenai pembelajaran bervariasi dengan menggunakan metode *Snowball Throwing* dengan menggunakan media TTS.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Kegunaan bagi peneliti adalah Mendapat pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran dan memberikan bekal sebagai calon guru TIK agar siap melaksanakan tugas di lapangan.

- b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman yang baru melalui penerapan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Penegasan Masalah

1. Penerapan

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2. *Snowball Throwing*

Snowball Throwing merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat melatih siswa lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan kepada temannya.

3. *Teka – Teki Silang*

Teka-teki Silang adalah suatu permainan di mana pemain harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk. Biasanya petunjuk dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun, tergantung posisi kata yang harus diisi.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Pemerolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada yang dipelajari (Rifa'i dan Anni, 2011: 85)

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut :

Bagian Awal skripsi terdiri dari sampul, lembar berlogo, halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, halaman motto, dan persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian Isi skripsi ini mengandung 5 bab yaitu, pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta penutup. Pada bab satu diuraikan latar belakang, identifikasi, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan. Pada bab dua adalah tinjauan pustaka, berisi tentang teori yang memperkuat penelitian seperti teori pembelajaran, teori model pembelajaran dan teori materi internet. Pada bab tiga akan dijelaskan tentang metode yang dipakai penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan indikator keberhasilan. Pada bab empat terdapat hasil dan pembahasan. Dalam bab ini akan dibahas tentang hasil dari diterapkannya model pembelajaran *snowball throwing* di kelas IX SMP Negeri 1 Slawi. Dalam bab lima terdapat penutup. Pada bagian ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari pembahasan yang diuraikan diatas.

Bagian akhir dari skripsi berisi tentang daftar pustaka dan lampiran. Isi daftar pustaka merupakan keterangan sumber literatur yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Lampiran dipakai untuk mendapatkan data dan keterangan yang melengkapi uraian skripsi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Belajar, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar

Belajar dan hasil belajar merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar. Beberapa para ahli dunia pendidikan yang mengemukakan definisi dari belajar dan hasil belajar itu sendiri.

2.1.1 Belajar

Pengertian belajar dalam Anni (2007:2) dipaparkan oleh beberapa ahli. Morgan menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan dan pengalaman. Menurut Gagne, belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan seseorang yang dicapai melalui upaya yang dilakukan dan perubahan itu bukan diperoleh secara langsung dari proses pertumbuhan dirinya secara alamiah. Skinner dalam Anni (2007:20) belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku. Perilaku dalam belajar memiliki arti luas, yang sifatnya bisa berwujud perilaku yang tidak tampak (*innert behaviour*) atau perilaku yang tampak (*overt behaviour*). Sebagai suatu proses, dalam kegiatan belajar dibutuhkan waktu sampai mencapai hasil belajar, dan hasil belajar itu berupa perilaku yang lebih sempurna dibandingkan dengan perilaku sebelum melakukan kegiatan belajar.

Menurut Anni (2007:3) konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama, yaitu :

- 1) Belajar berkaitan dengan perubahan tingkah laku. Untuk mengukur apakah seseorang telah belajar, maka diperlukan perbandingan antara perilaku sebelum dan setelah mengalami kegiatan belajar. Apabila terjadi perbedaan perilaku, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang telah belajar.
- 2) Perubahan tingkah laku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman.
- 3) Perubahan tingkah laku karena belajar bersifat relatif permanen. Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang adalah sukar untuk diukur.

Perubahan tingkah laku yang dimaksud dapat berbentuk perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gagne dan briggs dalam Anni (2007:12) merumuskan perubahan perilaku berkaitan dengan apa yang dipelajari oleh pembelajaran dalam bentuk kemahiran intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, kemahiran motorik, dan sikap.

Menurut Piaget dalam Dimiyati dan Mudijono (2009:13) belajar sebagai perilaku berinteraksi antara individu dengan lingkungan sehingga terjadi perkembangan intelek individu. Purwanto (2007:85) mendefinisikan belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Sedangkan konsep belajar menurut

Slameto (2010:3) adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Adapun ciri-ciri perubahan tingkah laku menurut Slameto (2010:3-4), antara lain :

1) Perubahan terjadi secara sadar

Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya perubahan dalam dirinya.

2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara kesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perubahan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang terjadi. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Jika seorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa belajar meliputi: perubahan tingkah laku, adanya suatu proses atau pengalaman, bersifat permanen, dan berkesinambungan.

2.1.2 Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan aktivitas berasal dari kata kerja akademik aktif yang berarti giat, rajin, selalu berusaha bekerja atau belajar dengan sungguh - sungguh supaya mendapat prestasi yang gemilang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007: 12).

Menurut Hamalik (1999:34), aktivitas belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan untuk mencapai pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap. Suatu proses belajar akan benar-benar efektif manakala dalam prosesnya

siswa diajak untuk ikut terlibat secara aktif. Proses belajar sesungguhnya bukanlah kegiatan menghafal semata. Seorang guru tidak dapat dengan serta-merta menuangkan sesuatu ke dalam benak para siswanya, karena mereka sendirilah yang harus menata apa yang mereka dengar dan lihat menjadi satu kesatuan yang bermakna. Tanpa peluang untuk mendiskusikan, mengajukan pertanyaan, mempraktikkan dan barangkali bahkan mengajarkannya kepada siswa yang lain, maka proses belajar yang sesungguhnya tidak akan terjadi.

Montesori *dalam* Sardiman (2001:96) mengatakan bahwa suatu aktifitas belajar akan benar-benar efektif apabila aktivitas dalam pembelajaran itu dilakukan oleh anak itu sendiri, sedangkan guru memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik. Jika ini terjadi pada peserta didik, dia akan merasakan sedikit keterlibatan mental.

Pengertian lain dikemukakan oleh Wijaya yaitu “Keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar, asimilasi (menyerap) dan akomodasi (menyesuaikan) kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan, serta pengalaman langsung dalam pembentukan sikap dan nilai” (Wijaya, 2007: 12).

Dari uraian diatas dapat diambil pengertian aktivitas belajar merupakan merupakan kegiatan belajar yang harus dilaksanakan dengan adanya keterlibatan siswa ikut secara aktif dalam melibatkan fisik maupun mental guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh hasil belajar yang baik .

2.1.2.1 Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Jika kegiatan belajar mengajar bagi siswa diorientasikan pada keterlibatan intelektual, emosional, fisik dan mental maka Paul B. Diedrich (dalam Sardiman A.M, 2001: 172) menggolongkan aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.
- 5) *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak.
- 7) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang.

Berdasarkan berbagai pengertian jenis aktivitas di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. agar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.3 Hasil Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)(Hamalik, 2001:27).

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri.

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Menurut Hamalik (2001:159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Menurut Nasution (2006:36) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:36) hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, Gagne (dalam Sudjana, 2010: 22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Dari berbagai definisi hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Tes dan pengukuran

memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar.

2.1.3.1 Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Purwanto (2007:102-105) faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual, yang termasuk faktor individual antara lain:

Kematangan atau pertumbuhan

Mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil jika tarap pertumbuhan pribadi telah memungkinkannya; potensi-potensi jasmani atau rohaninya telah matang untuk itu.

- a. Keceerdasan/*intelegensia*

Disamping kematangan, dapat tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dengan berhasil baik ditentukan/dipengaruhi oleh taraf kecerdasannya.

- b. Latihan dan ulangan

Karena terlatih, karena seringkali mengulangi sesuatu, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilinya dapat menjadi makin dikuasai dan makin mendalam. Sebaliknya, tanpa latihan pengalaman-pengalaman yang telah dimilikinya dapat menjadi hilang atau berkurang. Karena latihan, karena sering kali mengalami sesuatu, seseorang dapat timbul minatnya kepada sesuatu itu. Makin besar

minat makin besar pula perhatiannya sehingga memperbesar hasratnya untuk mempelajarinya.

c. Motivasi

Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Tak mungkin seseorang mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui betapa pentingnya dan faedahnya hasil yang akan dicapai dari belajarnya itu bagi dirinya.

d. Sifat-sifat pribadi seseorang

Tiap-tiap orang mempunyai sifat kepribadiannya masing-masing yang berbeda antara seorang dengan yang lain. Ada orang yang mempunyai sifat keras hati, berkemauan keras, tekun dalam segala usahanya, halus perasaannya dan ada pula yang sebaliknya. Sifat kepribadian seseorang sedikit banyak turut pula mempengaruhi sampai dimanakah hasil belajarnya dapat dicapai.

2) Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial, yang termasuk faktor sosial antara lain:

a. Keadaan keluarga

Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam mau tidak mau turut menentukan bagaimana dan sampai dimana belajar dialami dan dicapai oleh anak-anak. Termasuk dalam keluarga ini ada tidaknya atau tersedianya fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam belajar turut memegang peranan penting.

b. Guru dan cara mengajar

Faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting pula. Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru, dan bagaimana cara guru itu mrngajarkan pengetahuan itu kepada anak didiknya, turut menentukan hasil belajar yang dapat dicapai anak.

c. Alat-alat pelajaran

Sekolah yang cukup alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak.

d. Motivasi sosial

Karena belajar itu adalah suatu proses yang timbul dari dalam, maka faktor motivasi memegang peranan pula. Jika guru atau orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada anak timbullah dalam diri anak itu dorongan dan hasrat untuk belajar lebih baik. Anak dapat menyadari apa gunanya belajar dan apa tujuan yang hendak dicapai dengan pelajaran itu, jika diberi perangsang, diberi motivasi yang baik dan sesuai. Motivasi sosial dapat pula timbul pada anak dari orang-orang lain disekitarnya, seperti dari tetangga, teman-teman sepermainan dan sekolahnya. Pada umumnya motivasi semacam ini diterima anak tidak dengan sengaja, dan mungkin pula tidak dengan sadar.

e. Lingkungan dan kesempatan

Seorang anak dari keluarga yang baik, memiliki intelegensi yang baik, bersekolah yang keadaan guru-gurunya dan alat-alatnya baik belum tentu pula dapat belajar dengan baik dan begitu pula sebaliknya. Hal ini masih ada faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

2.2 Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran

Pada dasarnya guru adalah seorang pendidik. Pendidik adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk dapat mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dari tidak tahu menjadi tahu serta mendewasakan anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas. Salah satu yang paling penting adalah performance guru di kelas. Bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian guru harus menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Tiap-tiap kelas bisa kemungkinan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dengan kelas lain, untuk itu seorang guru harus mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran.

2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (baik perorangan maupun kelompok) dan peserta didik yang berinteraksi

edukatif (bersifat mendidik) antara satu dengan yang lainnya. Sehingga tugas utama pendidik adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif dimana dengan partisipasi yang dilakukannya pada setiap kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat melatih dirinya serta membentuk kemampuan untuk melakukan sesuatu yang bersifat positif, sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif dan psikomotoriknya) dapat berkembang secara maksimal.

Menurut Reigeluth dan Merrill dalam Uno (2009:16-18) mendefinisikan metode pembelajaran sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda. Metode pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu :

1) Strategi pengorganisasian (*organizational strategy*)

Metode untuk mengorganisasi isi bidang studi yang telah dipilih untuk pembelajaran. Mengorganisasi mengacu pada suatu tindakan seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, format dan lainnya yang setingkat dengan itu.

2) Strategi penyampaian (*delivery strategy*)

Metode untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa atau untuk menerima dan merespon masukan yang berasal dari siswa.

3) Strategi pengelolaan (*management strategy*)

Metode untuk menata interaksi antara siswa dan variabel metode pembelajaran lainnya, variabel strategi pengorganisasian dan penyampaian isi pembelajaran.

Pada dasarnya istilah pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran memiliki kemiripan makna. Sanjaya (2007:127) memberikan penjelasan tentang pendekatan pembelajaran diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, yang berfungsi sebagai pedoman guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengelola lingkungan pembelajaran dan mengelola kelas.

2.2.2 Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Dalam bahasa Inggris *Snowball* artinya bola salju, sedangkan *throwing* melempar, sehingga secara keseluruhan artinya melempar bola salju. Disebut melempar bola salju karena dalam pembelajaran siswa diajak untuk menuliskan pertanyaan di kertas kemudian dibuat menjadi bola. Kertas berbentuk bola inilah yang dianggap sebagai bola salju dan dilempar ke siswa lain. Siswa yang mendapat bola lalu membuka dan menjawab pertanyaan.

Snowball Throwing merupakan model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok. Siswa dilatih untuk terampil membuat, menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju (Komalasari, 2011:67).

Snowball Throwing adalah salah satu model pembelajaran yang menarik untuk diberikan kepada siswa. Model ini menyenangkan, menantang, dan mewajibkan peserta untuk menjawab pertanyaan (Hamid, 2011:230).

Dalam pembelajaran, kegiatan melempar bola pertanyaan akan membuat kelompok menjadi dinamis, karena kegiatan siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara. Akan tetapi mereka juga melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada siswa lain. Dengan demikian, tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat dalam bola kertas (Santoso, 2011).

Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat melatih siswa lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan kepada

temannya. Menurut Farhan (2011) ini merupakan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menguasai materi.

Kelebihan model *Snowball Throwing* menurut Arifin (2013) adalah melatih kesiapan, membangkitkan keberanian, mengurangi rasa takut bertanya kepada guru maupun teman, meningkatkan tanggung jawab dan kemampuan karena siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Langkah-langkah model *Snowball Throwing* menurut Suprijono (2009:128) adalah: a) penyampaian materi oleh guru; b) pembentukan kelompok, pemanggilan ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi; c) penjelasan materi dari ketua kelompok kepada anggota; d) pemberian lembar kertas kerja kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan mengenai materi; e) pembuatan kertas berisi pertanyaan menjadi bola dan pelemparan bola kertas dari satu siswa ke siswa lain; f) siswa mendapat bola kertas, menjawab pertanyaan dalam kertas secara bergantian; g) evaluasi; h) penutup.

Dari uraian di atas disimpulkan model *Snowball Throwing* adalah pembelajaran yang mengedepankan partisipasi aktif siswa secara berkelompok guna mencapai tujuan bersama, dilakukan dengan menggunakan kertas berisi pertanyaan yang dibentuk seperti bola kemudian dilemparkan secara bergiliran ke siswa lain untuk dijawab. Model ini dapat melatih kesiapan siswa, membantu memahami konsep materi sulit, menciptakan suasana menyenangkan,

membangkitkan motivasi belajar, menumbuhkan kerjasama, berpikir kritis, dan menciptakan proses pembelajaran aktif.

2.2.3 Metode Pembelajaran Konvensional/Ceramah

Ceramah diartikan sebagai proses penyampaian informasi dengan jalan mengeksplanasi atau menuturkan sekelompok materi secara lisan dan pada saat yang sama materi itu diterima oleh sekelompok subjek. Danim(2008:36). Sedangkan menurut Moedjiono(2009:13), Metode ceramah adalah cara penyampaian bahan pengajaran dengan komunikasi lisan.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa yang disebut metode ceramah adalah suatu metode penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa guna mentransfer segala ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

Metode ceramah ekonomis dan efektif untuk keperluan penyampaian informasi dan pengertian. Kelemahannya adalah bahwa siswa cenderung pasif, pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan keterampilan dan sikap, dan cenderung menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir. Moedjiono(2009:13)

Danim, (2008:36) menyampaikan Metode ini paling sering dipakai, terutama untuk menyampaikan materi yang bersifat teoritis ataupun sebagai pengantar kearah praktik, meskipun dianggap tradisional, metode ini tetap populer. Oleh karena itu yang paling penting adalah bagaimana guru dapat berceramah secara baik : materi yang baik disampaikan secara baik dan dengan variasi yang baik pula. Sukses tidaknya metode ceramah sangat ditentukan oleh

kemampuan guru menguasai suasana kelas, cara berbicara dan sistematika pembicaraan, jumlah materi yang disajikan, kemampuan member ilustrasi, jumlah subjek yang mendengarkan, dan lain-lain.

Langkah-langkah mempersiapkan ceramah yang efektif,

Moedjiono(2009:13):

- 1) Rumuskan tujuan instruksional khusus yang luas
- 2) Selidiki apakah metode ceramah merupakan metode yang paling tepat
- 3) Susun bahan ceramah
- 4) Penyampaian bahan : keterangan singkat tapi jelas, gunakan papan tulis. Berilah ilustrasi. Beri keterangan tambahan, hubungkan dengan masalah lain, berikan beberapa contoh yang singkat, kongkret dan yang telah dikenal oleh siswa
- 5) Adakan rencana penilaian.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan guru pada waktu mengajar dengan menggunakan metode ceramah menurut Mulyasa,(2009:114-115) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru akan menjadi satu-satunya pusat perhatian. Oleh karena itu sebelum memulai ceramah perlu mengoreksi diri, antara lain berkaitan dengan pakaian, cara berpakaian, make-up dan lain-lain
- 2) Untuk mengarahkan perhatian peserta didik, ceramah sebaiknya dimulai dengan menyampaikan tujuan pengajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran

- 3) Sampaikan garis besar bahan ajar, baik secara lisan maupun tertulis
- 4) Hubungkan materi pelajaran yang akan disampaikan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh para peserta didik
- 5) Mulailah dari hal-hal yang umum menuju hal-hal yang khusus, dari hal-hal sederhana menuju ke hal-hal yang rumit
- 6) Selingilah dengan contoh-contoh yang erat kaitannya dengan kehidupan peserta didik, sekali-kali lakukanlah humor yang menunjang pembelajaran
- 7) Arahkan perhatian pada seluruh peserta didik dan jangan melakukan gerakan-gerakan yang bisa mengganggu kelancaran pembelajaran
- 8) Gunakan alat peraga/media yang sesuai dengan bahan yang diceramahkan
- 9) Kontrollah agar pembicaraan tidak monoton, lakukanlah penekanan-penekanan pada materi-materi tertentu

Menurut Moedjiono, (2009: 13-14) menyebutkan kelebihan dan kelemahan metode ceramah sebagai berikut:

- 1) Metode ceramah hanya cocok untuk:
 - a. Untuk menyampaikan informasi
 - b. Bila bahan ceramah langka
 - c. Kalau organisasi sajian harus disesuaikan dengan sifat penerima
 - d. Bila perlu membangkitkan minat
 - e. Kalau bahan cukup diingat sebentar
 - f. Untuk member pengantar atau petunjuk bagi format lain

- 2) Metode ceramah tidak cocok untuk:
 - a. Kalau tujuan belajar bukan perolehan informasi
 - b. Untuk retensi jangka panjang
 - c. Untuk bahan yang kompleks, terinci dan abstrak
 - d. Kalau keterlibatan siswa penting bagi pencapaian tujuan
 - e. Bila tujuan bersifat kognitif tingkat tinggi
 - f. Bila tingkat kemampuan dan pengalaman siswa kurang
 - g. Bila tujuan untuk mengubah sikap dan menanamkan nilai-nilai
 - h. Bila tujuan untuk mengembangkan psikomotor

Pembelajaran konvensional/ceramah adalah pembelajaran yang baik untuk digunakan di beberapa tipe materi pelajaran. Tetapi pembelajaran konvensional masih memiliki beberapa kekurangan yang sangat berpengaruh dengan kepribadian, keterampilan dan keaktifan siswa.

2.2.4 Teka – Teki Silang (TTS)

Teka-teki silang adalah suatu permainan di mana pemain harus mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk. Biasanya petunjuk dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun, tergantung posisi kata yang harus diisi.

Pada dasarnya TTS dapat mengasah ketajaman otak, karena memaksa orang untuk menggunakan ketajaman pikiran dan daya ingat. Sesuai pendapat Cahyo (2011:63) orang harus mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang pas tidak hanya sesuai jawaban, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan.

TTS tidak hanya merupakan sekumpulan pertanyaan, tetapi memiliki makna dan manfaat. Menurut Hidayati (2009) mengisi TTS bukan hanya sebagai hiburan di waktu luang, tetapi dapat meningkatkan fungsi kerja otak, mencegah kepikunan dini, menambah wawasan, dan mengasah kemampuan berpikir cepat.

Adapun prosedur atau langkah-langkah dalam TTS menurut Silberman (2010:252) adalah: 1) membuat kotak TTS sederhana; 2) membuat petunjuk untuk kata-kata dalam TTS; 3) membagikan kepada siswa, baik individual ataupun kelompok; dan 4) menentukan batas waktu pengerjaan.

TTS dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, melihat fungsinya yaitu membangunkan saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Dengan proses pembelajaran dalam keadaan santai, materi yang diajarkan akan lebih masuk dan mengena dalam otak sehingga pembelajaran lebih efektif (Erlinna, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan TTS merupakan sebuah permainan yang mengasah otak, dimainkan dengan cara mengisi ruang-ruang kosong dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk. Permainan ini memiliki banyak manfaat, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi dapat menambah wawasan, meningkatkan fungsi kerja otak, mencegah kepikunan dini dan mengasah ketajaman otak. Mengingat permainan TTS yang mudah, menyenangkan, dan berbagai manfaat yang diberikan, maka dapat dijadikan sebagai media sehingga siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran

2.3 Tinjauan Tentang Materi

2.3.1 *Storyboard*

Storyboard adalah visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan juga *visual script* yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *scene*.

Storyboard sekarang lebih banyak digunakan untuk membuat kerangka pembuatan websites dan proyek media interaktif lainnya seperti iklan, film pendek, games, media pembelajaran interaktif ketika dalam tahap perancangan /desain.

Baru-baru ini istilah “*Storyboard*” telah digunakan dibidang pengembangan web, pengembangan perangkat lunak dan perancangan instruksi untuk mempresentasikan dan menjelaskan kejadian interaktif seperti suara dan gerakan biasanya pada antarmuka pengguna, halaman elektronik dan layar presentasi. Sebuah *Storyboard* media interaktif dapat digunakan dalam antarmuka grafik pengguna untuk rancangan rencana desain sebuah website atau proyek interaktif sebagaimana alat visual untuk perencanaan isi.

Sebaliknya, sebuah *site map* (peta) atau *flow chart* (diagram alur) dapat lebih bagus digunakan untuk merencanakan arsitektur informasi, navigasi, links, organisasi dan pengalaman pengguna, terutama urutan kejadian yang susah diramalkan atau pertukaran audiovisual kejadian menjadi kepentingan desain yang belum menyeluruh.

Salah satu keuntungan menggunakan *storyboard* adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita untuk memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih dalam. Kilas balik, secara cepat menjadi hasil dari pengaturan *storyboard* secara kronologis untuk membangun rasa penasaran dan ketertarikan.

Seorang pembuat *storyboard* harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, mereka harus mengetahui berbagai film, dengan pengertian tampilan yang bagus, komposisi, gambaran berurut dan editing. Mereka harus mampu untuk bekerja secara sendiri atau dalam sebuah bagian tim. Mereka harus mampu menerima arahan dan juga bersiap membuat perubahan terhadap hasil kerja mereka.

Untuk proyek tertentu, pembuat *storyboard* memerlukan ketrampilan menggambar yang bagus dan kemampuan beradaptasi terhadap gaya yang bermacam. Mereka harus mampu untuk mengikuti desain yang telah dikeluarkan dan menghasilkan kerja konsisten, yang digambar pada model.

Sebelum membuat *storyboard*, disarankan untuk membuat cakupan *storyboard* terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan detail grafik dan visual untuk mempertegas dan memperjelas tema. Batasan produksi terakhir akan dijelaskan supaya sesuai dengan jenis produksi yang ditentukan, misalnya *storyboard* akan digunakan untuk film, iklan, kartun ataupun video lain.

Untuk mempermudah membuat proyek, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. Outline dijabarkan dengan membuat

point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan dapat berjalan.

Dengan menggunakan outline saja sebenarnya sudah cukup untuk memulai tahapan pelaksanaan produksi, tetapi dalam berbagai model proyek video, seperti iklan televisi, company profile, sinetron, drama televisi, film cerita dan film animasi tetap membutuhkan skenario formal yang berisi dialog, narasi, catatan tentang setting lokasi, action, lighting, sudut dan pergerakan kamera, sound atmosfir, dan lain sebagainya..

Penggunaan *storyboard* jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya. Format apapun yang dipilih untuk *storyboard*, informasi berikut harus dicantumkan:

- 1) Sketsa atau gambaran layar, halaman atau frame.
- 2) Warna, penempatan dan ukuran grafik, jika perlu.
- 3) Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar.
- 4) Warna, ukuran dan tipe font jika ada teks.
- 5) Narasi jika ada.
- 6) Animasi jika ada.
- 7) Video, jika ada.
- 8) Audio, jika ada.
- 9) Interaksi dengan penonton, jika ada.
- 10) Dan hal-hal yang perlu diketahui oleh staf produksi.

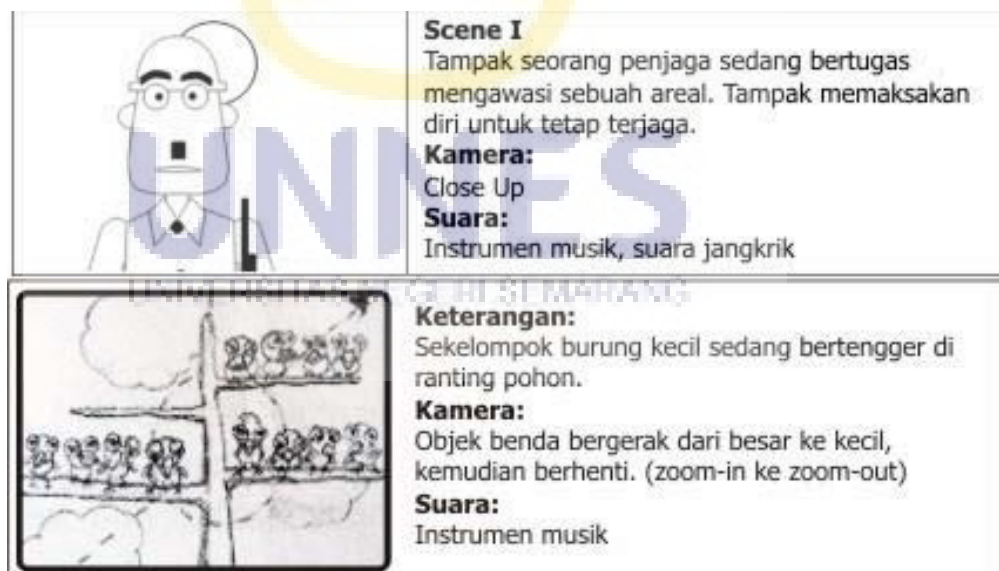
Daftar cek *storyboard* :

- 1) Harus ada *storyboard* untuk tiap halaman, layar atau frame.
- 2) Tiap *storyboard* harus diberi nomor.
- 3) Setiap detail yang berhubungan (warna, grafik, suara, tulisan, interaktivitas, visual dicantumkan).
- 4) Setiap teks atau narasi dimasukkan dan diperiksa sesuai dengan nomor *storyboard* yang berhubungan.
- 5) Setiap anggota produksi harus mempunyai salinan atau akses yang mudah ke *storyboard*.


Beberapa alasan mengapa menggunakan *storyboard*:


- 1) *Storyboard* harus dibuat sebelum tim membuat animasi.
- 2) *Storyboard* digunakan untuk mengingatkan animator.
- 3) *Storyboard* dibuat untuk memudahkan membaca cerita.


Contoh *Storyboard* ;



Gambar 2.1 Contoh *Storyboard 1*

Scn : 4	Cut : 4	Durasi :	STORY BOARD
Bgr :	Pnl :		
			<p>Keterangan : Kamera Eye Level dari samping pak Edi.</p> <p>Dialog : Pak Edi saya keluarkan kartu yang ini, malam ini pasti saya puas.</p>
			A4R Creation's

Scn : 5	Cut : 5	Durasi :	STORY BOARD
Bgr :	Pnl :		
			<p>Keterangan : Kamera Over Sholder Shoot</p> <p>Dialog : Pak Edi ah...tenyata saya kalah lagi</p>
			A4R Creation's

Scn : 6	Cut : 6	Durasi :	STORY BOARD
Bgr :	Pnl :		
			<p>Keterangan : Kamera Zoom Out hingga LS Audio lagu suaraku (Hijau Daun)</p> <p>Dialog :</p>
			A4R Creation's

Gambar 2.2 Contoh Storyboard

2.3.2 Pengambilan Gambar

Shooting merupakan proses pengambilan gambar dalam membuat sebuah video atau film. Termasuk dalam proses produksi yang membutuhkan Persiapan, Pengetahuan, dan Skill dalam melaksanakan shooting. Salah satunya adalah dengan mengetahui teknik shot itu sendiri dalam video. Berikut ini akan dijelaskan beberapa teknik shot yang biasa dipakai dalam membuat sebuah video/film.

Pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar ini sebenarnya untuk menentukan bagaimana shot itu akan dibuat, serta kesan yang timbul didalamnya. Untuk membedakan antara satu shot dengan shot yang lainnya, teknik pengambilan gambar ini dibedakan menjadi dua kategori yaitu dilihat dari Sudut Pengambilan Gambar, dan Ukuran Gambar yang akan dijelaskan pada penjelasan dibawah.

- 1) Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle)
 - a. *Frog Eye* Teknik pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan obyek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan obyek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar. Biasanya terjadi distorsi perspektif berupa pengecilan ukuran subyek, sehingga menghasilkan kesan keangkuhan, keagungan, dan kekokohan.
 - b. *Low Angle* Sudut pengambilan dari arah bawah obyek sehingga kesan objek jadi membesar.
 - c. *Eye Level* Sudut pengambilan gambar sejajar dengan obyek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang

- yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan obyek. Sering disebut dengan normal shot.
- d. *High Angle* Sudut pengambilan dari atas obyek sehingga kesan obyek jadi mengecil. Selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yakni kesan kerdil.
 - e. *Bird Eye* Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera di atas ketinggian obyek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil.
 - f. *Slanted* Jenis shot ini merupakan perekaman dengan sudut tidak frontal dari depan atau frontal dari samping obyek, melainkan dari sudut 45° dari objek, sehingga obyek yang lain ikut masuk kedalam bingkai rekam.
 - g. *Over Shoulder* Shot ini merupakan versi close-up dari slanted shot sehingga seakan-akan objek lain di-shot dari bahu obyek utama.
- 2) Ukuran Gambar

Setelah dilihat dari aspek Sudut Pengambilan Gambar, berikutnya adalah ukuran gambar. Ukuran gambar ini tentunya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, sekaligus menunjukkan tingkat emosi, situasi, dan kondisi dari objek gambar. Beberapa jenis teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar antara lain:

- a. *Extreme Close Up (ECU)* Pengambilan gambar sangat dekat sekali, sampai pori-pori kulit pun terlihat. Memperlihatkan detail suatu obyek secara jelas.
- b. *Big Close Up (BCU)* Pengambilan gambar dari atas kepala hingga dagu obyek. Menonjolkan obyek untuk menimbulkan ekspresi tertentu.
- c. *Close Up (CU)* Pengambilan gambar dari tepat atas kepala sampai bawah leher. Untuk memberi gambaran obyek secara jelas.
- d. *Medium Close Up (MCU)* Ukuran gambar sebatas kepala hingga dada. Untuk menegaskan profile seseorang.
- e. *Medium Shot (MS)* Ukuran gambar sebatas dri kepala hingga pinggang. Bertujuan untuk memperlihatkan sosok seseorang.
- f. *Full Shot (FS)* Pengambilan gambar penuh dari atas kepala hingga kaki. Memperlihatkan obyek secara keseluruhan.
- g. *Long Shot (LS)* Pengambilan gambar melebihi full shot. Menunjukan obyek dengan latar belakangnya.
- h. *One Shot (1S)* Pengambilan gambar satu obyek. Memperlihatkan seseorang dalam in frame.
- i. *Two Shot (2S)* Pengambilan gambar dua obyek. Biasanya memperlihatkan adegan dua orang sedang bercakap.
- j. *Group Shot (GS)* Pengambilan gambar sekelompok orang. Misalnya ada adegan pasukan sedang berbaris atau lainnya.

Ada beragam cara untuk membuat hasil rekaman kamera video menjadi lebih berkualitas, yakni:

- 1) Jangan Goyang Saat mulai melakukan perekaman, usahakan posisi tangan dalam keadaan kokoh. Kamera yang bergoyang sangat mempengaruhi rekaman kamera video. Agar kamera tak bergoyang, gunakan bantuan penyangga seperti tripod atau monopod. Walaupun begitu berlatih memegang kamera dengan stabil harus tetap dilakukan, karena kita tidak bisa hanya mengandalkan bantuan tripod terus menerus. Bisa dibayangkan jika kita harus selalu membawa tripod dari satu tempat ke tempat lain. Biasanya tripod digunakan untuk merekam obyek yang tidak bergerak dalam jangka waktu yang cukup lama.
- 2) Mengontrol *Zooming* Apabila obyek yang dibidik terlalu jauh, usahakan untuk memakai fasilitas zooming. Meski fasilitas pembesaran tersebut sangat mudah digunakan, focus obyek harus tetap terjaga.
- 3) *Frame* Mulailah mengatur komposisi antara obyek bidikan, sehingga berada dalam satu frame yang bagus. Sebuah klip yang akan direkam bisa mempunyai komposisi yang baik apabila menggunakan teknik dasar komposisi. Pertama, komposisi balance, dengan membayangkan garis horizontal dan vertical. Pertemuan garis tersebut adalah titik yang tepat untuk obyek bidikan. Namun, selain itu juga dapat menggunakan komposisi yang tak biasa untuk

- menghasilkan efek-efek tertentu. Misalnya masalah *overscan* yang biasanya memotong sinyal video dan mengaburkan obyek bidikan. Sebisa mungkin aturlah ruang kosong di atas *frame* ketika merekam obyek.
- 4) Kontinuitas Saat merekam, sebaiknya kita juga memikirkan jalan cerita video tersebut, agar klip memungkinkan untuk dipotong pada saat editing. Usahakan merekam satu obyek dari beragam *angel* atau sudut pandang. Kita bisa menggabungkan rekaman video *close-up*, rekaman pendek, dan *wide-angel*. Yang terpenting, pastikan antara satu frame dengan frame berikutnya memiliki keterkaitan. Misalnya saja, ketika kita merekam di area terbuka, maka usahakan agar pencahayaan di atur sama.
 - 5) *Background-Foreground* Sangat penting untuk menempatkan obyek bidikan berada dalam posisi yang nyaman dilihat di dalam sebuah frame. Pastikan *foreground* dan *background* tidak saling membuat pandangan bias. Bidiklah obyek tertentu dengan latar belakang yang kosong. Apabila *background* berupa suasana di pusat perbelanjaan, maka penonton tidak lagi di fokus obyek utama tersebut. Hindari juga memakai *background* yang intrusif. Misalnya menempatkan obyek di depan pohon, sehingga kelihatan pohon tersebut tumbuh di kepalanya. Prinsip serupa bisa diterapkan untuk *foreground*. Pastikan tidak ada orang yang melintas di depan kamera saat anda sedang membidik obyek tertentu

2.3.3 Editing Video

Pengertian editing video merupakan proses menyusun dan menata hasil rekaman gambar menjadi satu keutuhan berdasarkan naskah. Pekerjaan editing meliputi *capturing/importing*, pemotongan, penggabungan, penyisipan gambar, transisi dan gambar pendukung lainnya serta pemaduan suara.

(*Roy Thompson and Christopher J. Bowen, 2009: 1*) menyebutkan: “Editing for motion pictures is the process of organizing, reviewing, selecting, and assembling the picture and sound “footage” captured during production. The result of these editing efforts should be a coherent and meaningful story or visual presentation that comes as close as possible to achieving the goals behind the original intent of the work — to entertain, to inform, to inspire, etc.”

(Editing adalah proses mengorganisir, reviewing, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. Editing harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya)

Editing dibangun oleh beberapa elemen. Hasil dari sebuah editing tergantung pada bagaimana elemen tersebut digunakan, bagus tidaknya dan apakah gambar mengganggu atau tidak saat ditonton. Pada prinsipnya editing bukan hanya memotong dan menyambung shot, namun yang perlu diperhatikan bahwa setiap shot memiliki aspek ruang dan waktu. Maka perhitungkan bagaimana susunan shot tersebut efisien dan tidak bertentangan dengan logika

penonton. Hal tersebut bisa dicapai dengan cara sebagai berikut dan elemen-elemen itu adalah:

1) Motivasi

Dalam mengedit harus selalu ada motivasi atau alasan yang jelas pada saat memindah, menyambung, atau saat menggunakan perpindahan serta fade. Motivasi ini bisa dalam gambar, suara maupun kombinasi gambar dengan suara.

2) Informasi

Gambar yang memiliki informasi adalah dasar dari sebuah editing. Setiap shot baru berarti mempunyai informasi yang baru pula dan susunan harus ideal agar gambar menarik. Karena semakin penonton mendapatkan banyak informasi dan mengerti maka ia akan semakin menikmati dan seperti terlibat dalam cerita sebuah tayangan. Tugas seorang editor untuk mendapatkan gambar yang penuh informasi dalam sebuah program, namun tanpa kesan menggurui penonton.

3) Komposisi

Meskipun editor tidak bisa menciptakan suatu komposisi gambar, namun salah satu tugas editor adalah memilih dan menyusun shot yang ada dengan komposisi menjadi dapat diterima. Karena komposisi shot yang buruk adalah hasil dari proses shooting yang buruk.

4) Suara

Suara adalah elemen penting dalam editing, suara bukan hanya lebih langsung dari gambar namun juga lebih abstrak. Suara dapat membangun suasana dan emosi yang menjadi suatu daya tarik serta dapat digunakan untuk menyiapkan penonton dalam pergantian scene ataupun cerita.

5) Angle kamera

Adalah elemen paling penting dalam editing, pada prinsipnya saat perpindahan shot yang satu dengan yang lain harusnya berbeda angle. Perbedaan angle satu objek/subjek adalah kurang dari 45o, sedangkan untuk garis khayal antara dua objek adalah tidak lebih dari 180o, jika melebihi ini maka akan terjadi jumping gambar.

6) Kontinuitas (continuity action)

Kontinuitas atau kesinambungan gambar dimana setiap perpindahan shot baru dengan agle dan komposisi baru merupakan kelanjutan dari shot sebelumnya. Kesinambungan ini mencakup kontinuiti konten, pergerakan, posisi dan suara. (Roy Thompson and Christopher J. Bowen, 2009: 58). Aksi yang terdapat pada suatu shot dengan shot berikutnya tidak mengalami perubahan mendadak dalam kecepatan gerakan dan arah gerakan.

7) Arah layar (screen direction)

Objek/subjek yang sama pada setiap shot harus mempertahankan arah gerakan yang sama.

8) Garis mata

Garis mata subjek yang melihat ke suatu arah haruslah sesuai dengan arah yang dipercaya penonton merupakan tempat apa yang dilihat subjek.

Agar hasil edit memiliki cerita menarik, memiliki taste dan bisa membawa penonton menikmatinya, ada beberapa pedoman editor yang harus diperhatikan, yaitu:

1) Memahami konsep cerita/naskah.

- 2) Melihat terlebih dahulu (preview) seluruh gambar dan mencatat shot yang penting dan menarik
- 3) Selalu gunakan gambar terbaik sebagai gambar pembuka.
- 4) Mengatur komposisi dan durasi shot baik shot statis dan shot bergerak (pan, zoom, dll)
- 5) Hindari perpindahan gambar dan suara secara mendadak, tambahkan efek jika diperlukan. Setiap efek yang digunakan selain memberi makna tertentu juga akan memberi kesan tersendiri.
- 6) Memberikan jeda gambar dan suara sejenak dengan atmosfer, untuk memberi kesempatan penonton untuk menikmati.
- 7) Untuk program yang memakai narasi dan wawancara jangan meletakkan terlalu rapat biarkan ada jeda, ini membantu penonton untuk memahami bahwa ada pergantian pembicara.
- 8) Jika program memakai narasi, ingatkan narator untuk membaca narasi tidak terlalu cepat maupun lamban.

Ada banyak alasan kita melakukan pengeditan dan pendekatan editing sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan, yang terpenting adalah ketika kita melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan kita melakukan editing. Namun, secara umum, tujuan editing adalah sebagai berikut:

- 1) Memindahkan klip video yang tak dikehendaki.
- 2) Memilih gambar dan klip yang terbaik.
- 3) Menciptakan arus.
- 4) Menambahkan efek, grafik, musik dll.

- 5) Mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar.
- 6) Memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman.

Beberapa istilah dalam video editing

- 1) Capture device : adalah alat atau perangkat keras yang mengubah atau mengkonversi video analog ke video digital
- 2) Compressors and codec : adalah perangkat lunak atau program yang memadatkan atau menghilangkan. compress atau pemadatan untuk membuat ukuran video menjadi lebih kecil
- 3) Editing : proses mengubah dan memanipulasi serta mengumpulkan klip video, audio track, grafik dan material lain menjadi suatu paket tayangan yang menarik dan baik. Editing juga membuat transisi antar klip. Editing menjadi bagian dari proses post production atau pasca produksi.
- 4) Edit decision list (edl) : daftar keputusan mengenai hal-hal yang dimasukkan atau dikeluarkan dalam proses editing.
- 5) Encoding adalah proses mengubah klip video dalam format tertentu. misalnya format 3gp menjadi format avi, wmv, mpeg, dat.
- 6) Linear editing : juga dikenal sebagai tape to tape editing. adalah suatu metode editing yang mengubah video klip dari tape satu ke tape yang lain sesuai hasil yang diharapkan.
- 7) Non linear editing adalah suatu metode editing yang menggunakan perangkat lunak komputer untuk mengubah klip video.

- 8) Transisi adalah jalan atau cara mengubah/memadukan satu shot ke shot berikutnya
- 9) Post production adalah segala sesuatu yang terjadi pada klip video atau audio setelah produksi atau setelah klip video atau audio direkam atau dishooting. Post production atau pasca produksi meliputi pekerjaan mengedit video dan audio, memberikan judul, membuat grafik dan efek serta menyesuaikan atau mengoreksi warna.

2.3.4 Mengenal Ulead Video Studio Editor

Ulead adalah salah satu aplikasi pengolahan video. Meskipun dikhususkan untuk melakukan pengeditan video namun sebenarnya juga mempunyai kemampuan yang handal untuk mengolah suara (sound editing), mengolah teks dan juga mengolah image.

Beberapa kelebihan *Ulead Video Studio 11* sebagai pengolah video antara lain sebagai berikut :

- 1) Mengolah / mengedit video dengan mudah (*user friendly*) dan baik sehingga mampu memberikan hasil akhir yang memuaskan.
- 2) Tersedia bermacam-macam model transisi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan video.
- 3) *Overlay* yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa klip menjadi satu.

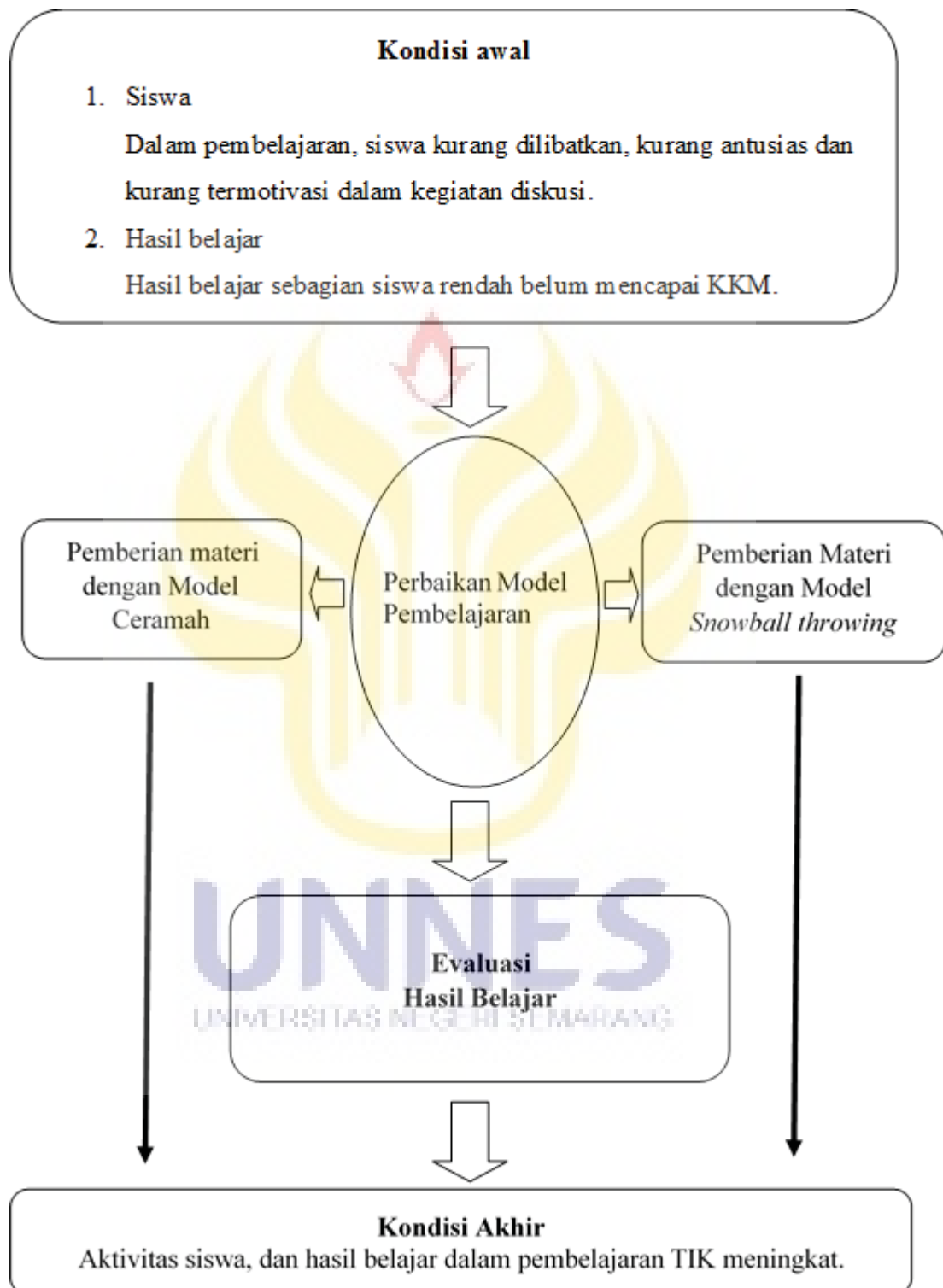
- 4) Memiliki Timeline Mode yang dapat diatur sampai pada frame, memberikan timeline dengan ukuran yang beragam.
- 5) Kemampuan Mengolah suara, *dubbing*, merekam suara serta format-format yang beragam seperti WAV, MP3, MPA, CDA (*compact dist audio*).
- 6) Proses ekspor-impor video dan sound yang kompatibel dengan berbagai media, seperti CDA, MOV, WAV, AVI.
- 7) Kreasi video file output NTSC seperti VCD, DVD, SVCD, MPEG, *Streaming Real Video file, Streaming windows media format*.

Toolbox pada *Ulead* ;

- 1) *Storyboard* view adalah tempat dimana kita bisa melihat berapa video yang kita gunakan atau tampilan video dalam bentuk papan
- 2) *Timeline* view adalah Tampilan video dalam baris waktu
- 3) *Sound* view adalah tempat dimana kita dapat melihat atau mengedit suara dari video yang kita edit
- 4) *Zoom tool* berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan dari *storyboard view, timeline view* dan *sound view*.
- 5) *Marker* berfungsi sebagai penanda pada file video yang aktif.
- 6) Memotong video/cut clip berfungsi untuk memisahkan/memotong sebuah file video yang akan dibuang bagian yang tidak penting atau untuk menyisipkan sebuah file video di antara potongan tersebut
- 7) *Full Screen* berfungsi untuk preview atau melihat file video dalam ukuran layar penuh

- 8) *Timer View* sebagai tempat untuk melihat panjang durasi dari video yang kita edit.
- 9) *Rollout submenu* berfungsi untuk mengaktifkan/melihat file pada *Library*. Menu tersebut berisi: *video, image, audio, color, transition, video filter, title, decoration, dan flash animation*.
- 10) *Reverse video*/membalik video berfungsi untuk memutar video dari akhir menjadi awal
- 11) *Multi-Trim Video* berfungsi untuk memotong video dengan banyak sesuai keinginan kamu
- 12) *Tracker*/penunjuk adalah penunjuk yang berfungsi untuk melihat pada menit atau detik keberapa yang akan kita edit.
- 13) *Track* adalah tempat dimana kumpulan file video,sound,efek, dan title yang telah kita edit.

2.4 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 3. kerangka berfikir

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 1 Slawi banyak menggunakan pembelajaran ekspositori. Dalam pembelajaran ini dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa rendah sebab pembelajaran ini masih berpusat pada guru. Penggunaan ekspositori ini secara terus-menerus tanpa adanya variasi membuat siswa jenuh, akibatnya sikap siswa terhadap pelajaran TIK khususnya materi internet menjadi rendah yang kemudian akan mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Untuk memecahkan masalah di atas, dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *snowball throwing* dengan media TTS untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 1 Slawi.

2.5 HIPOTESIS

Berdasarkan latar belakang, kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah :

- 1) Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *TTS* pada siswa kelas IX pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Slawi terhadap peningkatan aktivitas siswa.
- 2) Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media *TTS* pada siswa kelas IX pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Slawi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing dengan Media TTS* efektif dalam peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) materi produksi video pada siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa antara kelompok kelas eksperimen (yang diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*) dan kelompok kelas kontrol (yang tidak diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*) di SMP Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal
3. Terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Snowball Throwing* di kelas IX SMP Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal terbukti dengan dilihatnya nilai post test siswa setelah diberikan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari penelitian di atas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan metode pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* sering dipakai dalam pembelajaran. Guru dapat memvariasikan metode *Snowball Throwing* dengan metode lainnya sehingga diperoleh metode yang lebih tepat sesuai dengan karakteristik materi dan kondisi siswa yang majemuk.
2. Untuk menerapkan metode *Snowball Throwing* ini diharapkan guru bisa mengontrol kelas agar proses pembelajaran tetap kondusif dan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fujianti, Reni Restu. 2011. Penerapan Model Pembelajaran NHT (Numbered Head Together) Dengan Pendekatan SAVI Dalam Meningkatkan Hasil Belajar TIK Siswa. Nomor 1 Halaman 1-6.
- Hake, Richard R. 1998. Interactive-Engagement Versus Traditional Methode: A six- Thousand Student Survey of Maechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American journal od phycics*. 66(1). 64-74.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Ealuasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kusumojanto, Dwi Djoko dan Popy Herawati. 2009. Penrapan Pembelajaran Kooperatif Model Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Manajemen Perkantoran Kelas X APK di SMK Ardjuna 01 Malang. *Jurnal Peneltiian Kependidikan* Nomor 1 Halaman 83-98.
- Lie, Anita. 2010. *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo.
- Rabbani, Abdan Syakur. 2011. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran TIK. Nomor 1 Halaman1-6.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Suharsimi, Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

UNNES. 2010. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

<https://adekusnadi.wordpress.com/2012/10/29/uji-validitas-dan-reliabilitas-soal-uraian-dengan-microsoft-excel-2007/> yang diakses tanggal 19 Juni 2014 pukul 10.05 PM.

<http://yudistira13.blogspot.com/2013/03/materi-tik-kelas-ixintranet-dan-internet.html> yang diakses tanggal 19 Juni 2014 pukul 8.45 AM.

