



**MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING*
PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS VII
DI SMP N 39 SEMARANG**

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer**

Oleh

Siti Su'indayah NIM.5302412029



**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul “Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP N 39 Semarang” Telah Dipertahankan Di Depan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES Pada Tanggal 27 September 2016.

Oleh :

Nama : Siti Su'indayah
NIM : 5302412029
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer

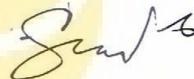
Panitia

Ketua

Sekretaris



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



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

Penguji I

Penguji II / Pembimbing I

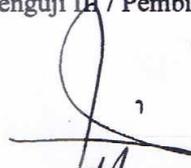
Penguji III / Pembimbing II



Dr. Muhammad Harlanu, M.Pd
NIP. 196602151991021001



Drs. Sri Sukamta, M.Si
NIP. 196505081991031003



Drs. Suryono, M.T.
NIP. 195503161985031001

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Oudus, M.T
NIP. 196911301994031001

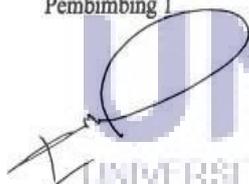
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Siti Su'indayah
NIM : 5302412029
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Judul Skripsi : Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP N 39 Semarang

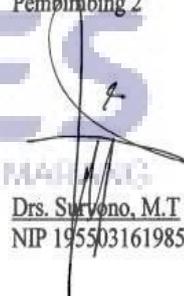
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, September 2016

Pembimbing 1


Drs. Sri Sukanta, M.Si
NIP 196505081991031003

Pembimbing 2


Drs. Suryono, M.T
NIP 195503161985031001

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 perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing dan masukan 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 dikemudian 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.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, September 2016

Yang Membuat Pernyataan,



Siti Su'indayah
NIM 5302412029

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. Nasib tidak akan berubah tanpa manusia itu sendiri yang mengubahnya.
2. Sebuah harapan yang kuat dapat membuat mimpi anda menjadi nyata.
3. Jangan takut gagal, terus mencoba sampai sukses tercapai.

Persembahan

1. Untuk Dosen Pembimbing, Bapak Sri Sukamta dan Bapak Suryono yang senantiasa membimbing skripsi saya hingga selesai.
2. Untuk Orang Tua tercinta, Ibu (Saini) dan Bapak (Pandi), atas segala doa dan restunya yang tak pernah lelah dan berhenti.
3. Untuk kakak – kakakku, muhammad nur chamid dan nesya wulan yang selalu memberi semangat untuk terus lebih baik.
4. Untuk keluarga besar yang senantiasa mendukung perjuanganku
5. Untuk teman – teman istimewa yang tanpa henti memberi semangat dan bantuannya (Annisa Candra, Tio, Melani, Dea, Zahra, Fahmi, Novita)
6. Teman – Teman PTIK 2012.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “ Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP N 39 Semarang “ skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan prodi pendidikan teknik informatika dan komputer. Dalam penyusunan skripsi ini tidak bisa lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis ingin memberikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Nur Qudus, M.T , Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Sri Sukamta, M.Si dan Drs. Suryono, M.T selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ir. Ulfa Medianty Arief, M.T Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer.
4. Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto, ST.,M.T. Ketua Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
5. Drs. Bambang Widyanarko selaku guru TIK yang membantu lancarnya penelitian.
6. Bapak, ibu dosen , dan staf di Jurusan Teknik Elektro UNNES yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.

Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca khususnya dan perkembangan pendidikan pada umumnya.

Semarang, Agustus 2016

Peneliti

ABSTRAK

Siti Su'indayah. 2016. **Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP N 39 Semarang**. Skripsi, Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing 1: Drs. Sri Sukamta, M.Si. Pembimbing 2: Drs.Suryono, M.T

Penelitian ini dilatarbelakangi karena pembelajaran TIK masih menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah dan, guru dianggap satu – satunya sumber informasi bagi siswa. Sehingga siswa menjadi pasif dan kurang aktif serta hasil belajar yang dicapai kurang maksimal. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa.

Desain penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen design* dengan rancangan penelitian *pretest-posttest control group design*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dan diperoleh siswa kelas VIID sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIA sebagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dokumentasi, observasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata – rata keaktifan pada siswa kelas eksperimen sebesar 80,07% dengan kategori baik. Sedangkan nilai rata – rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 83,03 dengan uji gain yang didapat sebesar 0,558%. Kesimpulan yang didapat yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Maka disarankan untuk sebagian guru menggunakan model ini pada mata pelajaran yang diampunya agar hasil belajar yang diinginkan tercapai.

Kata Kunci : *Snowball Throwing*, Keaktifan, Hasil Belajar, TIK

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Penegasan Istilah	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Model Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	10

2.1.2 Ciri - Ciri Model Pembelajaran.....	12
2.1.3 Macam – Macam Model Pembelajaran	14
2.2 Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	19
2.2.1 Pengertian Model <i>Snowball Throwing</i>	19
2.2.2 Tujuan Pembelajaran Model <i>Snowball Throwing</i>	21
2.2.3 Manfaat Pembelajaran Model <i>Snowball Throwing</i>	22
2.2.4 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i>	22
2.2.5 Langkah – Langkah <i>Snowball Throwing</i>	24
2.2.6 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Model <i>ST</i>	26
2.3 Mata Pelajaran TIK	28
2.3.1 Pengertian TIK	28
2.3.2 Standar Kompetensi Lulusan TIK	30
2.3.3 Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar TIK	32
2.3.4 Tujuan Mata Pelajaran TIK	33
2.3.5 ruang lingkup mata pelajaran TIK	34
2.3.6 karakteristik mata pelajaran TIK.....	35
2.4 Model <i>Snowball Throwing</i> Dalam Pembelajaran TIK.....	36
2.4.1 Maksud Dan Tujuan Model <i>Snowball Throwing</i> Dalam Pembelajaran TIK	36
2.4.2 Pengertian Belajar Dalam Proses Belajar Mengajar TIK Dengan Model <i>Snowball Throwing</i>	38
2.4.3 Prinsip - Prinsip Belajar Dalam Proses Belajar Mengajar TIK Dengan Model <i>Snowball Throwing</i>	39

2.4.4 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Proses Belajar Mengajar TIK Dengan Model <i>Snowball Throwing</i>	44
2.4.5 Keaktifan Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar TIK Dengan Model <i>Snowball Throwing</i>	47
2.4.5.1 Indikator Keaktifan	48
2.4.6 Hasil Belajar	50
2.5 Penelitian Yang Relevan	51
2.6 Kerangka Berfikir	54
2.7 Hipotesis	56
BAB III : METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Dan Desain Penelitian	57
3.1.1 Jenis Penelitian.....	57
3.1.2 Desain Penelitian	57
3.2 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan	59
3.3 Populasi Dan Sampel	60
3.3.1 Populasi	60
3.3.2 Sampel	60
3.4 Variabel Penelitian	61
3.5 Instrumen Penelitian	61
3.5.1 Uji Instrumen	61
3.5.1.1 Uji Validitas	62
3.5.1.2 Uji Reliabilitas	62
3.5.1.3 Indeks Kesukaran	63

3.5.1.4 Daya Pembeda Soal.....	64
3.6 Teknik Pengumpulan Data	65
3.6.1 Dokumentasi	65
3.6.2 Observasi.....	65
3.6.3 Tes	65
3.7 Teknik Analisis Data	66
3.7.1 Uji Normalitas	66
3.7.2 Uji Homogenitas	67
3.7.3 Analisis Lembar Observasi Keaktifan Siswa	67
3.7.4 Uji Hipotesis	68
3.7.4.1 Uji Beda (Uji T)	68
3.7.5 Uji Gain	69
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	71
4.1.1 Keaktifan Siswa	71
4.1.2 Hasil Belajar Siswa	72
4.2 Pembahasan	74
4.2.1 Hasil Belajar	74
4.2.2 Keaktifan Terhadap Hasil Belajar Siswa	77
BAB V : PENUTUP	
5.1 Simpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Nilai Uji Gain	70
Tabel 4.1 Hasil Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	55
Gambar 4.3 Rata – Rata Hasil Belajar Siswa	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	91
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas VII D	92
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kela VII A	93
Lampiran 4 Silabus Pembelajaran	94
Lampiran 5 RPP Kelas Eksperimen	97
Lampiran 6 RPP Kelas Kontrol	103
Lampiran 7 Materi Pembelajaran	107
Lampiran 8 Prosedur Penilaian	119
Lampiran 9 Kisi – Kisi Soal Uji Coba	120
Lampiran 10 Soal Uji Coba	122
Lampiran 11 Jawaban Soal Uji Coba	131
Lampiran 12 Kisi – Kisi Soal Pretest Dan Posttest	132
Lampiran 13 Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	134
Lampiran 14 Jawaban Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	144
Lampiran 15 Rubrik Penilaian Keaktifan Siswa	145
Lampiran 16 Uji Validitas Soal Uji Coba Dengan SPSS	149
Lampiran 17 Validitas Soal Uji Coba	150
Lampiran 18 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	151
Lampiran 19 Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba Dengan SPSS	152
Lampiran 20 Uji Daya Pembeda	153
Lampiran 21 Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Dengan SPSS	154

Lampiran 22 Analisis Tingkat Kesukaran	155
Lampiran 23 Nilai Kelas Kontrol	156
Lampiran 24 Nilai Kelas Eksperimen	157
Lampiran 25 Hasil Analisis Keaktifan Kelas Eksperimen Pertemuan 1.....	158
Lampiran 26 Hasil Analisis Keaktifan Kelas Eksperimen Pertemuan 2	159
Lampiran 27 Analisis Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	160
Lampiran 28 Analisis Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	161
Lampiran 29 Analisis Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	162
Lampiran 30 Analisis Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	163
Lampiran 31 Uji Perbedaan Data Hasil <i>Pretest</i>	164
Lampiran 32 Uji Perbedaan Data Hasil <i>Posttest</i>	165
Lampiran 33 Uji Gain	166
Lampiran 34 Tabel Analisis Butir Soal Uji Coba	167
Lampiran 35 Uji Normalitas Nilai Pretest Kelas Eksperimen	172
Lampiran 36 Uji Normalitas Nilai Pretest Kelas Kontrol	173
Lampiran 37 Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas Eksperimen	174
Lampiran 38 Uji Normalitas Nilai Posttest Kelas Kontrol	175
Lampiran 39 Uji Homogenitas Pretest	176
Lampiran 40 Uji T Hasil Pretest	177
Lampiran 41 Uji Homogenitas Hasil Posttest	178
Lampiran 42 Uji T Hasil Posttest	179
Lampiran 43 Surat Ijin Melakukan Observasi	180
Lampiran 44 Surat Ijin Penelitian	181



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah salah satu upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tujuan dan fungsi pendidikan nasional Indonesia terdapat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 yaitu Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, telah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintah. Diantaranya perbaikan kurikulum, sumber daya manusia, sarana dan prasarana. Hal ini sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan yang meliputi : Standar Isi, Standar Proses, Standar Kompetensi Kelulusan, Standar Tenaga Kependidikan, Standar Sarana Dan Prasarana, Standar Pengelolaan, Standar Pembiayaan, Dan Standar Penilaian. Masing – masing komponen Standar Nasional Pendidikan mempunyai peran penting dan fungsinya tersendiri. Salah satunya yaitu Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan

merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum.

Kurikulum yang di gunakan saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing – masing satuan pendidikan. KTSP pada dasarnya merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi. KTSP menuntut adanya proses pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan produktif, mengacu pada permasalahan kontekstual dan berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga dapat mendorong siswa untuk menemukan kembali dan membangun pengetahuannya sendiri.

Salah satu struktur kurikulum KTSP adalah mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) yang tergolong dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer / pemindahan informasi antar media. Tujuan mata pelajaran TIK yaitu mengembangkan ketrampilan sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga siswa mampu memahami dan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi. Pelajaran TIK juga mencakup beberapa aspek yaitu kognitif (pengetahuan), berupa pemahaman tentang isi pelajaran. Afektif (sikap), berupa sikap menerima atau perhatian terhadap hal yang belum diketahui. Dan

psikomotorik (ketrampilan), berupa gerakan tubuh seperti mengoperasikan komputer, merakit komputer dan lain – lain.

Dalam pembelajaran TIK, suasana cenderung *teacher centered* yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru, guru dianggap siswa sebagai satu – satunya sumber informasi bagi siswa, sehingga ketergantungan siswa terhadap kehadiran guru masih tinggi. Guru sering kali menggunakan metode ceramah, dimana dalam metode tersebut guru hanya menyampaikan materi secara lisan kepada siswa, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran seperti kurangnya keinginan siswa untuk bertanya, siswa masih merasa kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, siswa cenderung diam dan hanya sebagai pendengar. Pada saat guru memberikan pertanyaan , kebanyakan siswa jarang menjawab, siswa akan menjawab ketika guru menunjuk salah satu siswa. Sehingga hasil belajar yang dicapai kurang maksimal.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti minat, bakat, motivasi, perhatian. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Salah satu faktor eksternal yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa terletak pada guru. Guru harus mampu menyajikan pembelajaran semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk belajar, dan terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. serta pembelajaran tidak lagi cenderung *teacher centered* melainkan sudah berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton. Dalam hal ini berarti guru harus mampu memilih dan

menentukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan pembelajaran yang diampunya. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan seperti *Jigsaw*, *Number Head Together*, *Mind Mapping*, *Make A Match*, *Snowball Throwing* dan lain – lain.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran TIK adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*. Model pembelajaran *Snowball Throwing* (melempar bola salju) merupakan model pembelajaran dengan membentuk kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapatkan tugas dari guru kemudian masing – masing kelompok membuat pertanyaan yang ditulis dalam lembar kertas kerja yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke kelompok lain yang masing – masing kelompok menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Snowball Throwing merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pembelajarannya mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan melatih siswa untuk membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan dari siswa lain, saling memberikan informasi pengetahuan dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Hal ini akan membuat siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka. Dalam model pembelajaran ini menerapkan beberapa aspek seperti pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa bukan hasil dari menghafal, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Pengetahuan yang dimiliki seseorang berasal dari bertanya, dengan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui. Dengan hal ini,

maka *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran TIK.

Berdasarkan latar belakang di atas , peneliti ingin mengadakan penelitian lebih lanjut tentang “ Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII di SMP N 39 Semarang “

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang aktif dan cenderung pasif, setiap diberi pertanyaan tidak satupun siswa yang berani menjawab.
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan terkesan monoton.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi dengan subjek yang diambil dari siswa kelas VII SMP N 39 Semarang pada mata pelajaran TIK tahun ajaran 2015/2016 yang berfokus pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* di kelas VII SMP N 39 Semarang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* di kelas VII SMP N 39 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah , maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* di kelas VII SMP N 39 Semarang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* di kelas VII SMP N 39 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya :

1. Memberikan solusi tentang model pembelajaran *Snowball Throwing* untuk dijadikan sebagai rujukan model pembelajaran di SMP N 39 Semarang.
2. Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

1.7 Penegasan Istilah

Dalam penulisan tugas akhir ini terdapat banyak istilah. Maka dari itu untuk menghindari terjadinya penyimpangan dalam penelitian serta penafsiran istilah – istilah yang digunakan perlu adanya penegasan istilah. Penegasan istilah tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Menurut Trianto (2014:51), Model Pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran *Snowball Throwing* (melempar bola salju) merupakan model pembelajaran dengan membentuk kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapatkan tugas dari guru kemudian masing – masing kelompok membuat pertanyaan yang ditulis dalam lembar kertas kerja yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke kelompok lain yang masing – masing kelompok menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

3. Mata Pelajaran TIK

Mata pelajaran TIK adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum KTSP. Menurut Rusman (2011:88), Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek yaitu :

- a. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi.
- b. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Jadi Teknologi Informasi Dan Komunikasi mengandung pengertian luas , yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antarmedia.

4. SMP Negeri 39 Semarang

SMP Negeri 39 Semarang merupakan salah satu sekolah yang dalam pembelajarannya menggunakan kurikulum KTSP. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam sekolah dan kurikulum tersebut adalah mata pelajaran TIK. Mata pelajaran TIK ini diperuntukkan untuk kelas VII, VIII, dan IX. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil objek penelitian di kelas VII pada mata pelajaran TIK tahun ajaran 2015/2016.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dalam kajian teori ini peneliti akan membahas teori – teori tentang Model Pembelajaran, Model Pembelajaran *Snowball Throwing*, Mata Pelajaran TIK, Model *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran TIK. Yang mana secara rinci akan dibahas sebagai berikut :

2.1. MODEL PEMBELAJARAN

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Terdapat banyak pengertian tentang model pembelajaran, dalam penelitian ini, peneliti mengutip beberapa pengertian sebagai berikut :

Menurut Suprijono (2009:46), Model Pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Menurut Trianto (2014:51), Model Pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Sedangkan menurut Ruhimat (2013:198), Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka di dalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materiil –

materiil pembelajaran termasuk buku – buku, film – film, pita kaset, dan program media komputer, dan kurikulum (serangkaian studi jangka panjang).

Berdasarkan pengertian di atas, maka unsur – unsur yang terdapat dalam model pembelajaran antara lain :

1. Pola Atau Perencanaan
2. Sebagai Pedoman
3. Tujuan Yang Diinginkan

Maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Model Pembelajaran adalah pola atau perencanaan yang digunakan oleh para perancang pembelajaran atau guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan – tujuan pengajaran, tahap – tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan sekiranya harus berkualitas, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.

Untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berfikir kreatif. Aspek produk mengacu

apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan , yaitu meningkatkan kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses harus berlangsung dengan baik.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar hendaknya sesuai dengan kemampuan siswa maupun kemampuan guru. Agar pembelajaran yang berlangsung memiliki keseimbangan antara guru mengajar dan siswa belajar. Untuk memberikan hasil yang positif maka diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat terhadap materi yang akan diberikan kepada siswa. Selain itu pemilihan model pembelajaran sebaiknya bergantung pada tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan sekolah, sumber yang tersedia, fasilitas yang tersedia, dan hasil yang diinginkan. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, ketrampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide.

2.1.2 Ciri - Ciri Model Pembelajaran

Menurut Trianto (2014:55), Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri khusus model pembelajaran adalah:

1. Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.

Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.

2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).

Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.

3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.

Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.

4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.

2.1.3 Macam – Macam Model Pembelajaran

Dalam proses belajar banyak model pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Macam-macam model pembelajaran tersebut antara lain: Model Pembelajaran Kontekstual, Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran Terpadu, Model Pembelajaran Berbasis masalah (PBL), Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), Model Pembelajaran diskusi (Yuli Tri, 2012:12).

1. Model Pembelajaran Kontekstual

Menurut Munir (2010:93), Model pembelajaran yang mendorong guru untuk membantu peserta didik dalam memahami relevansi materi pembelajaran yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata sehari – hari dengan melakukan suatu pendekatan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan apa yang dipelajarinya di kelas. Pembelajaran kontekstual menekankan pada pemahaman atau ketrampilan peserta didik tentang hubungan mata pelajaran yang dipelajarinya dengan dunia nyata.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sofan Amri (dalam Yuli Tri 2012:12), Model Pembelajaran Kooperatif merupakan model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Beberapa tipe dari

model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan diantaranya *Role Playing, Problem Based Instruction, Mind Mapping, Group Investigation, Group To Arround, Snowball Throwing, Numbered Head Together, STAD, Team Game Tournament, Jigsaw.*

3. Model Pembelajaran Terpadu

Model Pembelajaran Terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan model yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan. Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya.

4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu mencapai tujuan-tujuan seperti meningkatkan keterampilan intelektual dan investigative; memahami peran orang dewasa, dan membantu siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri. Kegiatan pembelajaran ini dapat terjadi jika pengajar mengajukan suatu materi pembelajaran yang bersifat problematik, atau materi pembelajaran yang mengandung permasalahan. Masalah ini menuntut upaya pemecahannya melalui suatu proses pencarian dan penemuan atau proses pemecahan masalah.

5. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan/atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, *tape recorder*, gambar, peragaan, dan sebagainya. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan prosedural (yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan deklaratif, (yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi) yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Sofan Amri, 2010 dalam Yuli Tri, 2012:13).

6. Model Pembelajaran Ceramah Bervariasi

Menurut Amalia (2011), Model ceramah ialah suatu cara penyajian bahan pelajaran dengan melalui penuturan (penjelasan lisan) oleh guru kepada siswa. Metode ceramah bervariasi merupakan cara penyampaian, penyajian bahan pelajaran dengan disertai macam-macam penggunaan metode pengajaran lain, seperti tanya jawab dan diskusi terbatas, pemberian tugas dan sebagainya. Disebut ceramah bervariasi karena dalam strategi ini terdapat beberapa komponen yaitu:

a. Variasi Metode

Ceramah murni hanya efektif 15 menit setelah itu diganti dengan metode Tanya jawab atau metode diskusi kelompok. Dengan demikian interaksi belajar mengajar menjadi bervariasi, tidak membosankan.

b. Variasi Media

Alat indera siswa dilibatkan sebanyak mungkin dalam proses belajar mengajar. Untuk itu media pengajaran divariasikan sehingga fungsi melihat (visual), fungsi mendengar (audio) dan fungsi meraba dan mencium diaktifkan pada hal-hal tertentu. Alternatif variasi media dapat disusun sebagai berikut:

- (1). Media Audio – Media Visual-Media Audio
- (2). Media Audio-Psychomotor
- (3). Media Visual-Media Audio-Media Visual
- (4). Media Visual-Perabaan-Penciuman

c. Variasi Penampilan

- (1). Variasi gerak. Dalam menyampaikan ceramah guru tidak terpaku pada tempat tertentu, gerakannya disesuaikan dengan bahan ceramah dan situasi kelas
- (2). Variasi isyarat/mimik. Isi ceramah tidak hanya disampaikan melalui kata-kata tetapi juga melalui mimik guru

(3). Variasi suara. Variasi tinggi rendahnya suara, cepat lambatnya diucapkan setiap kata dan keras lemahnya memberikan nilai tersendiri dalam berkomunikasi melalui ceramah.

(4). Selingan diam. Dalam menyampaikan ceramah perlu diberi kesempatan kepada siswa untuk meresapkan makna ceramah

(5). Kontak pandang

(6). Pemusatan perhatian

d. Variasi Bahan Sajian

(1). Contoh-Contoh Verbal

(2). Anekdote

7. Model Pembelajaran Diskusi (*Direct Instruction*)

Model pembelajaran diskusi merupakan sebuah interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih (sebagai suatu kelompok). Biasanya komunikasi antara mereka / kelompok berupa salah satu ilmu atau pengetahuan dasar yang akhirnya memberikan rasa pemahaman yang baik dan benar.

Banyaknya model pembelajaran yang dikembangkan para pakar tersebut tidaklah berarti semua pengajar menerapkan semuanya untuk setiap mata pelajaran karena tidak semua model pembelajaran sesuai untuk setiap topik atau mata pelajaran.

Model pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe pembelajaran *Snowball Throwing*. Pembelajaran *Snowball*

Throwing merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, yang dimana masing – masing anggota kelompok membuat bola pertanyaan. Yang nantinya akan dijawab oleh kelompok lain. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran di kelas serta lebih aktif sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, penggunaan model *Snowball Throwing* dapat mengalihkan proses pembelajaran yang dahulunya guru sebagai sumber belajar menjadi siswa sebagai sumber belajar bagu siswa lain.

2.2 MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING

2.2.1 Pengertian Model *Snowball Throwing*

Menurut Miftahul Huda (2014:226), strategi pembelajaran *Snowball Throwing* yang biasanya disingkat ST merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari game fisik dimana segumpalan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran, *Snowball Throwing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru. Strategi ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut.

Pada pembelajaran ST, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing – masing kelompok diwakili seorang ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru. Kemudian masing – masing siswa membuat pertanyaan pada selembar kertas yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain. Siswa yang mendapat lemparan kertas harus menjawab pertanyaan dalam kertas yang diperoleh.

Menurut Ismail, (2008:27), *Snowball Throwing* berasal dari dua kata yaitu “*Snowball*” dan “*Throwing*”. Kata *Snowball* berarti bola salju, sedangkan *Throwing* berarti melempar, jadi *Snowball Throwing* adalah melempar bola salju. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang membagi siswa di dalam beberapa kelompok, yang dimana masing-masing anggota kelompok membuat bola pertanyaan. Dalam pembuatan kelompok, siswa dapat dipilih secara acak atau heterogen.

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

Dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan, bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang membagi

siswa dalam beberapa kelompok, yang nantinya masing-masing anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut dilempar ke siswa yang lain selama durasi waktu yang ditentukan, yang selanjutnya masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya.

Snowball Throwing merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Peran guru disini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran yang selanjutnya penertiban terhadap jalannya pembelajaran.

Snowball Throwing dapat digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut. Model pembelajaran ini menggali potensi kepemimpinan peserta didik dalam kelompok dan keterampilan membuat serta menjawab pertanyaan yang di padukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola kertas.

2.2.2 Tujuan Pembelajaran Model *Snowball Throwing*

Tujuan pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu melatih siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, melatih kreativitas dan imajinasi siswa dalam membuat pertanyaan, serta memacu siswa untuk bekerjasama, saling membantu, serta aktif dalam pembelajaran.

Menurut Miftahul Huda (2014:226), Model pembelajaran *Snowball Throwing* juga melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain,

dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat seperti model pembelajaran Talking Stik akan tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar lemparkan kepada siswa lain. Siswa yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya. Dengan demikian semua siswa mendapat kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat sesuai dengan pertanyaan yang mereka dapat.

2.2.3 Manfaat Pembelajaran Model *Snowball Throwing*

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam model pembelajaran *Snowball Throwing* diantaranya ada unsur permainan yang menyebabkan metode ini lebih menarik perhatian siswa. Sementara menurut Asrori (2010:3) dalam model pembelajaran *Snowball Throwing* terdapat beberapa manfaat yaitu:

1. Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Dapat menumbuh kembangkan potensi intelektual sosial, dan emosional yang ada di dalam diri siswa.
3. Dapat melatih siswa mengemukakan gagasan dan perasaan.

2.2.4 Karakteristik Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Menurut Triyusuin (2010), Model pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki beberapa karakteristik, diantaranya :

1. Peserta didik bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis.
2. Siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan untuk melatih pemahaman siswa seputar materi.
3. Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
4. Siswa belajar bekerjasama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri.
5. Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Di dalam model pembelajaran ini strategi memperoleh dan pendalaman pengetahuan lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan tersebut.

Pembelajaran dengan model *Snowball Throwing*, juga menggunakan tiga penerapan pembelajaran antara lain : pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas melalui pengalaman nyata (*constructivism*), pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta – fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri (*inquiry*), pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari “bertanya“ (*questioning*) dari bertanya siswa dapat menggali informasi,

mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui.

2.2.5 Langkah – Langkah *Snowball Throwing*

Langkah – langkah pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat ditempuh dengan cara sebagai berikut :

1. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pelajaran dengan menciptakan keadaan siap mental dan menimbulkan perhatian siswa, agar perhatian siswa terarah pada hal – hal yang akan dipelajari. Beberapa cara yang dapat diusahakan guru dalam membuka pelajaran adalah dengan :

- a. menarik perhatian siswa,
- b. memotivasi siswa,
- c. memberi acuan/struktur pelajaran dengan menunjukkan tujuan atau kompetensi dasar dan indikator hasil belajar, serta pokok persoalan yang akan dibahas.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti ini guru dapat menggunakan langkah – langkah sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan model *Snowball Throwing*, langkah yang dapat ditempuh menurut Miftahul Huda (2014:227), sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- b. Guru membentuk kelompok – kelompok dan memanggil masing – masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- c. Masing – masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya .
- d. Masing – masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- e. Kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama kurang lebih 15 menit.
- f. Setelah siswa dapat satu bola / satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- g. Evaluasi
Guru memberikan evaluasi berupa tes sebagai bahan penilaian pemahaman siswa akan materi pembelajaran

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup ini , guru dapat menutupnya dengan cara:

- a. Guru melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan.

- b. Guru menarik kesimpulan, serta memberikan pesan – pesan moral dan tugas di rumah.

2.2.6 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Model *Snowball Throwing*

Model *Snowball Throwing* memiliki kelebihan dan kelemahan.

1. Kelebihan Model *Snowball Throwing*

Kelebihan yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran model *Snowball Throwing* menurut Miftahul Huda (2014:227), diantaranya : “(1) melatih kesiapan siswa; (2) saling memberikan pengetahuan “.

Adapun kelebihan – kelebihan yang terdapat pada model pembelajaran *Snowball Throwing*, yaitu antara lain :

- a. Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberikan pengetahuan.
- b. Siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang dipelajari.

Hal ini disebabkan karena siswa mendapat penjelasan dari teman sebaya yang secara khusus disiapkan oleh guru serta mengerahkan penglihatan, pendengaran, menulis dan berbicara mengenai materi yang didiskusikan dalam kelompok.

- c. Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru.

- d. Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik.
- e. Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut.
- f. Dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru.
- g. Siswa akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah.
- h. Siswa akan memahami makna tanggung jawab.
- i. Siswa akan lebih bisa menerima keragaman atau heterogenitas suku, sosial, budaya, bakat dan intelegensia.
- j. Siswa akan terus termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya.

Selain itu, kelebihan lain yang dimiliki model *Snowball Throwing* adalah terdapat unsur permainan dengan melempar kertas berisi pertanyaan dari satu kelompok ke kelompok lain.

2. Kelemahan Model *Snowball Throwing*

Selain itu, menurut Hizbullah (2011:9), model *Snowball Throwing* ini juga memiliki kelemahan diantaranya :

- a. Pengetahuan tidak luas hanya terkuat pada pengetahuan sekitar siswa.

b. Kurang efektif digunakan untuk semua materi pelajaran.

Dalam model pembelajaran *Snowball Throwing* ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih komunikatif, sistem belajar dua arah yaitu guru dan siswa sama – sama aktif terlibat didalamnya. Dengan demikian semua siswa mendapat kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat sesuai dengan pertanyaan yang mereka dapat.

Dalam penelitian ini , peneliti menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dalam pembelajaran TIK. Mengingat pelajaran TIK, merupakan pelajaran yang banyak menggunakan teori. Dan tidak bisa hanya sekedar dihafal saja. Pemahaman siswa akan sebuah materi dapat diperoleh dengan cara bertanya, karena dengan bertanya siswa akan lebih mengerti dan paham pada materi yang disampaikan daripada hanya sekedar dihafal. Diharapkan dengan penggunaan model *Snowball Throwing* dalam pelajaran TIK , dapat lebih menarik perhatian siswa, agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Sehingga hasil belajar yang diinginkan tercapai.

2.3 MATA PELAJARAN TIK

2.3.1 Pengertian TIK

Menurut Rusman (2011:88), Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek yaitu :

1. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi.
2. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Jadi Teknologi Informasi Dan Komunikasi mengandung pengertian luas , yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antarmedia.

Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi dalam dunia pendidikan direspon baik oleh Kementerian Pendidikan Nasional dengan memasukkan kurikulum yang bernuansa teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kebijakan ini diharapkan siswa memiliki bekal kemampuan untuk mengenal, memahami, dan berinteraksi dengan dunia Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), sehingga kelak pada saat lulus tidak buta sama sekali dengan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang ada di masyarakat. Pada jenjang sekolah menengah, mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi menjadi sebuah mata pelajaran yang wajib ada di setiap sekolah. Mata pelajaran TIK diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran ketrampilan yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara terpisah atau bersama – sama dengan mata pelajaran ketrampilan lainnya. Mata pelajaran TIK dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut. Mata

pelajaran ini dikenalkan, dipraktikkan, dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas.

Hasil – hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian, selain sebagai bagian dari kehidupan sehari – hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

2.3.2 Standar Kompetensi Lulusan TIK

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan, TIK termasuk dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk satuan pendidikan menengah pertama (SMP), standar kompetensi kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi adalah sebagai berikut :

1. Mencari dan menerapkan informasi secara logis, kritis, dan kreatif
2. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif
3. Menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya

4. Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
5. Mendeskripsi gejala alam dan sosial
6. Memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab
7. Menghargai tugas pekerjaan dan memiliki kemampuan untuk berkarya
8. Menerapkan hidup bersih, sehat, buger, aman, dan memanfaatkan waktu luang
9. Memiliki keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Indonesia dan Inggris sederhana
10. Menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan menengah

Sedangkan untuk Standar Kompetensi Lulusan untuk mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) untuk tingkat satuan pendidikan menengah pertama (SMP) sebagai berikut :

1. Memahami penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan prospeknya di masa datang
2. Menguasai dasar-dasar ketrampilan komputer
3. Menggunakan perangkat pengolah kata dan pengolah angka untuk menghasilkan dokumen sederhana

4. Memahami prinsip dasar internet/intranet dan menggunakannya untuk memperoleh informasi.

Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah digunakan sebagai pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik.

2.3.3 Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar TIK

Standar Kompetensi mata pelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai setelah siswa mempelajari mata pelajaran tertentu pada jenjang pendidikan tertentu pula. Sedangkan Kompetensi Dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itulah maka kompetensi dasar merupakan penjabaran dari standar kompetensi (Nurfitriyani, 2013).

Dalam penelitian ini mengambil mata pelajaran TIK pada siswa kelas VII, adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut antara lain :

Kelas VII, Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan prospeknya di masa mendatang	1.1 Mengidentifikasi berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi 1.2 Mendeskripsikan sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari masa lalu sampai sekarang 1.3 Menjelaskan peranan teknologi informasi dan komunikasi di dalam kehidupan sehari-hari 1.4 Mengidentifikasi berbagai keuntungan dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi 1.5 Mengidentifikasi berbagai dampak negatif dari

	penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
2. Mengetahui operasi dasar peralatan komputer	2.1 Mengaktifkan komputer sesuai prosedur 2.2 Mematikan komputer sesuai prosedur Melakukan operasi dasar pada <i>operating system</i> dengan sistematis

Kelas VII, Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Mempraktikkan keterampilan dasar komputer	3.1 Mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer 3.2 Mengidentifikasi berbagai perangkat lunak program aplikasi 3.3 Memahami kegunaan dari beberapa program aplikasi 3.4 Mempraktikkan satu program aplikasi

2.3.4 Tujuan Mata Pelajaran TIK

Melalui pembelajaran berbasis TIK, peserta didik menyadari akan pentingnya kehadiran teknologi. Dan dibekali kecakapan hidup yang mantap dalam menentukan masa depannya dan memahami perkembangan teknologi, peserta didik mampu menggunakan hasil- hasil teknologi, mampu mendesain,

membuat, dan mengembangkan suatu karya berbasis Teknologi Informasi Komunikasi.

Menurut Rusman (2011:91), Mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Pada aspek kognitif, dapat mengetahui, mengenal, atau memahami teknologi informasi dan komunikasi. Meningkatkan pengetahuan dan minat peserta didik pada teknologi, serta meningkatkan kemampuan berfikir ilmiah sekaligus persiapan untuk pendidikan, pekerjaan, dan peran masyarakat pada masa yang akan datang.
2. Pada aspek afektif dapat bersikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu juga dapat menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.
3. Pada aspek psikomotor, dapat terampil memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk proses pembelajaran dan dalam kehidupan sehari – hari. Membentuk kemampuan dan minat peserta didik terhadap teknologi.

2.3.5 Ruang Lingkup Mata Pelajaran TIK

Menurut Rusman (2011:90), Ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) meliputi aspek – aspek sebagai berikut :

1. Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, dan menyajikan informasi.
2. Penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindah data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

2.3.6 Karakteristik Mata Pelajaran TIK

Adapun karakteristik Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Prabowoaji (2014), adalah sebagai berikut:

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan keterampilan menggunakan komputer meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. Namun demikian Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak sekedar terampil, tetapi lebih memerlukan kemampuan intelektual.
2. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
3. Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan dari cabang-cabang Ilmu Komputer, Matematik, Teknik Elektro, Teknik Elektronika, Telekomunikasi, Sibernetika dan Informatika itu sendiri. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolah

kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema esensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

4. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu, dan dikatakan multidimensional karena mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat

2.4 MODEL *SNOWBALL THROWING* DALAM PEMBELAJARAN TIK

2.4.1 Maksud Dan Tujuan Model Snowball Throwing Dalam Pembelajaran TIK

Agar pembelajaran TIK dapat berjalan efektif, guru perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Snowball Throwing*. Penggunaan model *Snowball Throwing* dalam mata pelajaran TIK dapat diawali dengan cara guru membuka pelajaran dan menciptakan keadaan siap mental atau menimbulkan perhatian siswa, agar perhatian siswa terarah pada hal yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menyampaikan materi pembelajaran, kemudian kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing – masing kelompok terdiri dari 4 – 5 orang anggota yang berbeda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan lain – lain. masing – masing ketua kelompok menyampaikan materi yang sudah di sampaikan oleh guru kepada temannya. Kemudian siswa bekerja dalam kelompok untuk memastikan bahwa mereka telah menguasai pelajaran. Setiap kelompok

merumuskan atau menuliskan pertanyaan pada satu lembar kertas tentang apa saja yang menyangkut materi TIK yang sudah di jelaskan. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut diremas kemudian dilemparkan kepada kelompok lain untuk dijawab. Masing – masing kelompok diberi waktu untuk menjawab pertanyaan yang telah diperoleh. Siswa melakukan diskusi satu sama lain, menyampaikan pendapat dan gagasan mereka tentang jawaban dari pertanyaan tersebut. Kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapatkan penghargaan.

Model *Snowball Throwing* dalam mata pelajaran TIK bertujuan agar siswa mendapat kesempatan menyampaikan pendapat dan gagasan mereka mengenai pertanyaan yang mereka dapat. Selain itu juga melatih kreatifitas dan imajinasi siswa dalam membuat pertanyaan mengenai materi yang sedang dipelajari dan menciptakan pembelajaran yang aktif.

Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Setelah kegiatan ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Model *Snowball Throwing* yang berlangsung secara efektif dapat meningkatkan kecakapan individu dan meningkatkan kecakapan kelompok karena model pembelajaran ini mengharuskan siswa berkelompok untuk saling bekerja sama dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* pada pelajaran TIK yang melibatkan siswa secara aktif baik untuk kemajuan diri sendiri maupun timnya.

Para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar – benar memberikan perhatian penuh selama pembelajaran tersebut, secara langsung akan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan dari siswa lain dan menanamkan sikap tanggung jawab baik untuk dirinya sendiri maupun untuk timnya. Dengan adanya aktivitas yang dilakukan tiap siswa maka hasil belajar akan meningkat.

2.4.2 Pengertian Belajar Dalam Proses Belajar Mengajar TIK Dengan Model *Snowball Throwing*

Dalam penelitian ini menggunakan model *Snowball Throwing*, belajar yang dimaksudkan dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam model ini adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan apa yang sedang di pelajari khususnya dalam pelajaran TIK. Proses atau usaha tersebut dapat dilakukan dengan cara bertanya. Proses bertanya ini dilakukan dengan cara siswa merumuskan pertanyaan apa saja yang akan ditanyakan lalu dilemparkan kepada siswa lain, yang bersumber pada materi yang diajarkan. Dan dengan bertanya siswa dapat menggali informasi, mengetahui hal – hal yang diketahui siswa, dan saling memberikan pengetahuan yang dimiliki antar siswa. Sedangkan peran guru dalam proses belajar mengajar ini diartikan sebagai fasilitator atau pemberian arahan dan membimbing para siswa terhadap jalannya kegiatan belajar dengan model *Snowball Throwing*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2013 : 29), bahwa “Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai

tujuan. Setelah belajar orang diharapkan memiliki ketrampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai”.

2.4.3 Prinsip - Prinsip Belajar Dalam Proses Belajar Mengajar TIK Dengan Model *Snowball Throwing*

Prinsip belajar dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan mengajarnya dan membuat acuan yang tepat dalam pembelajarannya. Adapun prinsip – prinsip belajar yang harus diperhatikan dalam proses belajar TIK menggunakan model *Snowball Throwing* yaitu antara lain :

1. Perhatian

Perhatian merupakan perumusan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek, atau banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:42).

Yang dimaksud perhatian dalam penelitian ini adalah siswa dituntut untuk memberikan perhatian penuh atau memusatkan pikiran pada saat proses pembelajaran TIK dengan menggunakan model *Snowball Throwing* berlangsung. Ketika siswa sudah memberikan perhatian penuh maka tujuan belajar yang diinginkan akan tercapai. Bagi guru, guru harus mampu menarik perhatian siswa agar perhatian siswa terarah pada apa yang disampaikan oleh guru. Siswa memperhatikan ketika guru sedang memberi arahan terhadap

jalannya pembelajaran dengan *Snowball Throwing*. Kegiatan menarik perhatian siswa dapat dilakukan dengan cara guru mengemukakan pertanyaan – pertanyaan yang membimbing.

2. Motivasi

Motivasi merupakan daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas – aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan (Fathurrohman, 2007:19).

Dalam proses belajar mengajar guru harus memberi dorongan kepada siswa, agar siswa termotivasi untuk ikut andil dan berperan aktif dalam pembelajaran TIK, siswa harus mengetahui tujuan belajar yang hendak dicapai setelah pembelajaran dengan model *Snowball Throwing*.

3. Keaktifan

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran (Hermawan, 2007 : 19). Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya seperti membaca, mendengar, menulis, berlatih ketrampilan – ketrampilan dan sebagainya.

Yang dimaksudkan keaktifan dalam proses belajar mengajar menggunakan model *Snowball Throwing* ini adalah guru menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, selanjutnya siswa dituntut untuk selalu aktif dan bekerja sama dalam kelompok tersebut seperti siswa aktif mengemukakan pendapat /

gagasan / ide tentang pertanyaan yang ingin diajukan kepada temannya mengenai pelajaran TIK yang sudah diajarkan. Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diperolehnya.

4. Keterlibatan langsung / berpengalaman

Keterlibatan langsung / berpengalaman berarti siswa harus mempelajarinya sendiri. Tidak ada seorang pun dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya (Rusman, 2011:27).

Penelitian ini menggunakan model *Snowball Throwing* , yang dimaksudkan keterlibatan langsung / berpengalaman dalam proses belajar mengajar ini yaitu guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung serta sebagai pemberi arahan atau sebagai pembimbing terhadap jalannya proses pembelajaran dengan *Snowball Throwing*. Keterlibatan siswa secara langsung dapat dilakukan dengan siswa berdiskusi dengan anggota kelompok lain, untuk merumuskan pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari. Anggota kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan siswa. Siswa terlibat langsung dalam melempar kertas yang berisi pertanyaan kepada kelompok lain. Siswa mengalami sendiri pembelajaran yang menggunakan model *Snowball Throwing*.

5. Pengulangan

Pengulangan merupakan adanya ketersediaan untuk mengerjakan latihan – latihan yang berulang untuk satu macam permasalahan. (Afiburhanuddin, 2014). Dengan adanya pengulangan melatih daya-daya

yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menangkap, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya.

Yang dimaksudkan pengulangan dalam proses belajar mengajar dengan model *Snowball Throwing* ini guru memberikan soal – soal latihan sebelum dan sesudah pembelajaran yang nantinya dikerjakan oleh siswa. agar siswa mengingat pembelajaran sebelumnya serta memahami materi pelajaran TIK yang baru saja dipelajari. Semakin banyak siswa mendapatkan latihan maka siswa akan lebih mengerti materi yang telah diajarkan.

6. Tantangan

Tantangan merupakan motif untuk menghadapi hambatan dalam memperoleh, memproses, dan mengolah setiap pesan yang ada dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2011:28).

Dalam penelitian ini, menggunakan model *Snowball Throwing*. Yang dimaksud tantangan dalam model ini yaitu siswa diberi tantangan dengan cara siswa belajar menyusun / merumuskan / membuat pertanyaan sendiri. Dalam hal ini, sekiranya siswa harus berfikir keras mengenai pertanyaan yang akan diajukan, yang mana pertanyaan tersebut dirasa cukup sulit untuk dijawab oleh kelompok lain. Dan siswa saling bekerja sama dalam memecahkan masalah / pertanyaan yang diperoleh

7. Balikan dan Penguatan

Balikan dan penguatan dibagi 2 yaitu *operant conditioning* dan *escape conditioning*. Siswa belajar sungguh – sungguh dan mendapatkan nilai yang

baik dalam ulangan. Nilai yang baik tersebut dapat merupakan *operant conditioning* atau penguatan positif. Sedangkan nilai buruk dan rasa takut tidak naik kelas merupakan penguatan negative atau disebut *escape conditioning*. (dimiyati dan mudjiono, 2006:48).

Yang dimaksud balikan dan penguatan dalam proses belajar mengajar dengan model *Snowball Throwing* ini yaitu guru beserta siswa mengoreksi dan melakukan pembahasan pada setiap pertanyaan / tugas. Selanjutnya diakhir pembelajaran guru memberikan penguatan berupa penghargaan (*reward*) kepada anggota kelompok yang berhasil menjawab semua pertanyaan dari anggota kelompok lain dengan benar.

8. Perbedaan individual

Perbedaan individual berarti setiap individual memiliki keunikan artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat – sifatnya. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:49).

Dalam penelitian yang menggunakan model *Snowball Throwing* ini, yang dimaksud perbedaan individual yaitu setiap siswa memiliki keunikan masing – masing. Guru harus mampu melayani setiap siswa sesuai karakteristik mereka. Guru memberikan bantuan dalam proses pembelajaran kepada siswa yang membutuhkan.

Prinsip – prinsip belajar dapat membantu guru dalam memilih tindakan yang tepat. Selain itu juga berguna untuk mengembangkan sikap yang diperlukan untuk menunjang peningkatan belajar siswa. dengan begitu pembelajaran yang dilakukan akan jauh lebih efektif serta bisa mencapai target tujuan.

2.4.4 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Proses Belajar Mengajar TIK Dengan Model *Snowball Throwing*

Dalam proses belajar mengajar TIK dengan model snowball throwing juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor – faktor ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. faktor – faktor tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. faktor internal antara lain :

a. Intelegensi

Intelegensi yaitu suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah, berfikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:245).

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar . Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi tinggi akan dengan mudah dan

cepat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh temannya dalam proses pembelajaran TIK.

b. Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata – mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek (Slameto, 2003:56).

Yang dimaksud perhatian dalam penelitian ini adalah siswa dituntut untuk memberikan perhatian penuh atau memusatkan pikiran pada saat proses pembelajaran TIK dengan menggunakan model *Snowball Throwing* berlangsung. Ketika siswa sudah memberikan perhatian penuh maka tujuan belajar yang diinginkan akan tercapai. Siswa memperhatikan ketika guru sedang memberi arahan terhadap jalannya pembelajaran dengan *Snowball Throwing*. Siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

c. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Slameto, 2003:57). Pembelajaran dengan model *Snowball Throwing* harus mampu membuat minat belajar siswa menjadi tinggi, agar siswa mempunyai daya tarik untuk mempelajari pelajaran TIK.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:239). Dalam proses belajar mengajar guru harus memberi dorongan kepada siswa, agar siswa termotivasi untuk ikut andil dan berperan aktif dalam pembelajaran TIK, siswa harus mengetahui tujuan belajar yang hendak dicapai setelah pembelajaran dengan model *Snowball Throwing*.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang berada diluar diri siswa. faktor ekstern antara lain :

a. Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara / jalan yang harus dilalui di dalam mengajar (Slameto, 2003:65). Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Guru tidak bisa hanya mengandalkan metode ceramah saja, namun mereka harus memilih metode mengajar yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan pelajaran yang diampunya. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran TIK yaitu model *Snowball Throwing*.

b. Relasi Guru Dengan Siswa

Cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya. Guru harus mampu berinteraksi dengan siswa secara akrab, agar siswa menyukai gurunya. Jika siswa menyukai gurunya maka siswa akan

menyukai mata pelajaran yang diberikan. Hal ini dapat dilakukan dengan menanyakan kepada siswa materi apa yang belum dimengerti.

c. Sarana Dan Prasarana Pembelajaran

Prasarana pembelajaran meliputi gedung sekolah, ruang belajar, lapangan olah raga, ruang ibadah, ruang kesenian, dan peralatan olah raga. Sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat dan fasilitas laboratorium sekolah, dan berbagai media pengajaran lainnya (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:249).

Lengkapya sarana dan prasarana dalam proses belajar mengajar, akan membuat kondisi pembelajaran yang baik. Khususnya dalam pembelajaran TIK yang menggunakan model *Snowball Throwing* yang membutuhkan media visual dalam pelaksanaannya.

Jika faktor internal dan eksternal dapat terpenuhi maka proses belajar mengajar akan jauh lebih baik dan hasil belajar siswa pun meningkat.

2.4.5 Keaktifan Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar TIK Dengan Model *Snowball Throwing*

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkontruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam kegiatan pembelajaran (Hermawan, 2007 : 19). Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya seperti membaca, mendengar, menulis, berlatih ketrampilan – ketrampilan dan sebagainya. kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk

membangun pengetahuan dan ketrampilan dalam diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Yang dimaksudkan keaktifan dalam proses belajar mengajar menggunakan model *Snowball Throwing* ini yaitu siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, selanjutnya siswa dituntut untuk selalu aktif dan bekerja sama dalam kelompok tersebut seperti siswa aktif mengemukakan dan mendengarkan pendapat / gagasan / ide tentang pertanyaan yang ingin diajukan kepada temannya mengenai pelajaran TIK yang sudah diajarkan. Berani mengemukakan pendapat dan aktif menjawab pertanyaan yang diperolehnya. Guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran bertugas sebagai pemberi arahan terhadap jalannya kegiatan proses belajar mengajar TIK dengan model *Snowball Throwing*.

Agar siswa aktif dalam proses pembelajaran, guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa melakukan kegiatan belajar secara aktif baik fisik maupun mental. Dengan rancangan pembelajaran tersebut anak dengan sukarela maupun terpaksa akan melakukan kegiatan belajar secara aktif. Cara lain dalam mengaktifkan belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan yang bermanfaat bagi kehidupan siswa, misal dengan memberikan tugas, tantangan, memecahkan masalah, atau mengembangkan pembiasaan agar dalam diri siswa memiliki kesadaran dalam belajar.

2.4.5.1 Indikator Keaktifan

Menurut Sudjana (2010:61), keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal :

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.

Maksud dari indikator ini adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat, mengerjakan soal dan sebagainya.

2. Terlibat dalam pemecahan masalah.

Maksud dari indikator tersebut adalah siswa ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas di dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah / soal siswa ikut membahas dan memberi tanggapan mengenai permasalahan yang sedang dibahas.

3. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. Maksud dari indikator tersebut adalah jika tidak memahami materi / penjelasan dari guru hendaknya siswa melontarkan pertanyaan, baik pada guru/ siswa lain pada saat presentasi.

4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah.

Maksud dari indikator tersebut adalah berusaha mencari informasi / cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah / soal. Yaitu siswa mencari informasi dari buku / internet dan lain – lain.

5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Maksud dari indikator tersebut adalah melakukan kerjasama diskusi kelompok dengan anggotanya untuk menyelesaikan masalah / soal.

6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya.

Maksud dari indikator tersebut adalah menyampaikan hasil dari apa yang sudah dikerjakan. Misalnya mempresentasikan hasil yang sudah di diskusikan.

7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.

Maksud dari indikator tersebut adalah dapat menyelesaikan soal / masalah yang pernah diajarkan / dibahas bersama yaitu siswa mencoba mengerjakan soal.

8. Kesempatan menggunakan / menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas / persoalan yang dihadapinya.

Maksud dari indikator tersebut adalah menggunakan atau menerapkan langkah – langkah yang telah diberikan dalam soal yang dihadapi dalam kelas.

2.4.6 Hasil Belajar

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Rifa'i, 2010:85), Hasil Belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek – aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Tujuan peserta didik merupakan deskripsi tentang perubahan

perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

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

Dalam penelitian ini, diharapkan setelah melakukan proses belajar mengajar TIK dengan menggunakan model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya tentang pengetahuan dan pemahaman dalam materi TIK yang sedang dipelajari. Selain hasil belajar yang diperoleh meningkat, pembelajaran dengan model *Snowball Throwing* dapat melatih siswa dalam mengemukakan pendapat / gagasannya.

2.5 PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut dapat menjadi kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Meskipun penelitian tersebut tidak berasal dari keahlian yang sama, tetapi hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat dijadikan bahan pembandingan dan masukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Pariani, yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 1 SMK PGRI 1 Sentolo Kulon Progo Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014” dari penelitian ini diperoleh bahwa *Snowball Throwing* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK PGRI 1 Sentolo Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014. Hal

ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II melalui observasi dan menyebarkan angket. Pada siklus I sebesar 73.96% dan siklus II sebesar 82.71 %, hal ini berarti terdapat peningkatan sebesar 8.75%. Selain itu berdasarkan angket 89 yang didistribusikan kepada siswa dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan persentase aktivitas belajar Akuntansi siswa sebesar 7.83% di mana persentase pada siklus I sebesar 71.92% meningkat menjadi 79.50% pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Cindy Fitriani Cahyaningsih, yang berjudul “Implementasi Metode *Snowball Throwing* Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bawen”. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa model pembelajaran *Snowbal Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata – rata kelas dari nilai *pretest* dan *posttest* dari masing – masing kelas. Kenaikan nilai pada kelas eksperimen dalam kriteria sedang pada skor 0.51 sedangkan kelas kontrol memiliki skor 0.297 dengan kriteria rendah sesuai uji gain yang telah dilakukan. Kemudian dibuktikan juga pada uji-t atau uji perbedaan dua rata – rata dengan syarat H_a diterima jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf kesalahan $\alpha = 5\%$. Sesuai analisis didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $4.39 > 2.00$. peningkatan minat belajar siswa juga dapat dibuktikan dengan adanya kenaikan rata – rata kelas eksperimen sebelum perlakuan sebesar 50% dan setelah perlakuan 70% dimana kenaikannya mencapai 20%. Kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah hanya mengalami

kenaikan sebesar 3% dimana sebelum perlakuan, minat kelas berada pada angka 47% dan setelah perlakuan 50%.

Penelitian yang dilakukan Rusman dkk yang berjudul “Pemanfaatan Model *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA Pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 22 Purworejo” dari penelitian ini diperoleh bahwa melalui pemanfaatan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 22 Purworejo. Hal ini dapat dilihat pada keaktifan belajar yang dilihat dari aktivitas siswa sebelum memanfaatkan model *Snowball Throwing* yaitu sebesar 42,81%, dan setelah memanfaatkan model *Snowball Throwing* menjadi 53,91% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 72,27% pada siklus II. Sementara itu persentase rata-rata angket keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 81,56% dan meningkat menjadi 86,87% pada siklus II. Peningkatan keaktifan belajar siswa ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata nilai siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 57,53 dengan ketuntasan 31,25% pada pra siklus menjadi 65,31 dengan ketuntasan 50,00% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 70,93 dengan ketuntasan 71,86% pada siklus II.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran dengan menggunakan model *Snowball Throwing* meningkat dengan baik. Maka penelitian – penelitian tersebut dijadikan pendukung untuk melaksanakan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti sehingga dapat

menambah pengetahuan mengenai penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP N 39 Semarang.

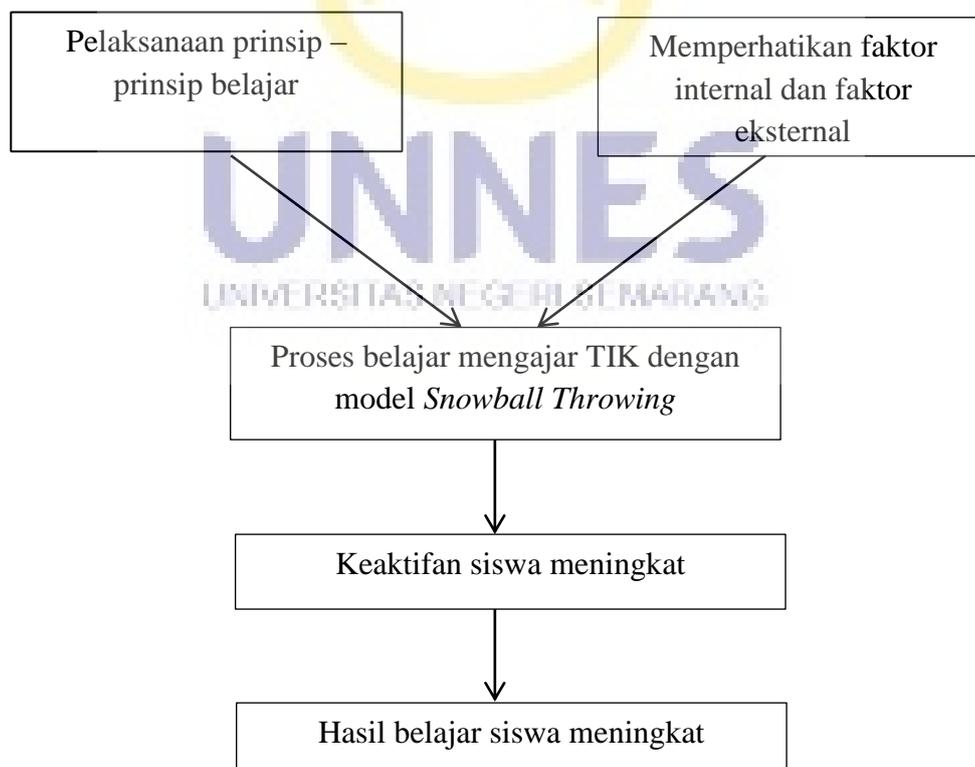
2.6 KERANGKA BERFIKIR

Agar kegiatan pembelajaran TIK berjalan dengan baik dan efektif serta bisa mencapai target tujuan yang diinginkan. Maka guru perlu memperhatikan prinsip – prinsip belajar. karna prinsip – prinsip belajar dapat dipakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya, maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan mengajarnya. Prinsip – prinsip tersebut antara lain perhatian siswa terpusat pada jalannya proses pembelajaran, adanya motivasi dari dalam diri siswa, keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, adanya keterlibatan langsung, pengulangan yang berupa pemberian latihan soal, pemberian tantangan terhadap suatu tugas yang akan diselesaikan, memberikan penguatan berupa penghargaan, pemberian tindakan yang berbeda terhadap setiap individual.

Selain prinsip – prinsip diatas, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti minat, intelegensi, perhatian, motivasi. Sedangkan faktor eksternal (faktor luar) seperti relasi guru dengan siswa, metode mengajar, sarana dan prasarana pembelajaran. Salah satu faktor eksternal yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa terletak pada penggunaan metode mengajar yang

dipakai oleh guru. Guru harus mampu memilih metode mengajar yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang dimunya.

Salah satu metode yang dapat dipakai yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Dalam model *Snowball Throwing*, siswa diajak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melatih siswa untuk membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan dari siswa lain, saling memberikan informasi pengetahuan dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Hal ini akan membuat siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka. Dalam model ini siswa juga akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya siswa aktif, diharapkan hasil belajar siswa dalam kelas pun meningkat. Berdasarkan teori diatas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Gambar 2.1):



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.7 HIPOTESIS

Berdasarkan latar belakang, landasan teori, dan kerangka berfikir diatas, hipotesisnya adalah:

1. Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran TIK siswa kelas VII SMP N 39 Semarang dapat meningkatkan keaktifan terhadap hasil belajar siswa.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran TIK dalam kelas eksperimen di SMP N 39 Semarang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata keaktifan pada pertemuan I sebesar 64,75% dengan kategori baik dan meningkat pada pertemuan II menjadi 80,07% dengan kategori baik.
2. Penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran TIK dalam kelas eksperimen di SMP N 39 Semarang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata hasil belajar siswa dikelas eksperimen yang meningkat menjadi 83,01 dan terjadi peningkatan rata – rata sebesar 0,545 berdasarkan uji gain.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan antara lain :

1. Dalam penggunaannya model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkat keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 39 Semarang, maka disarankan untuk sebagian guru menggunakan model ini pada mata pelajaran yang diampunya agar hasil belajar yang diinginkan tercapai.
2. Penelitian tentang model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat dikembangkan lagi, saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitiannya lebih luas lagi, baik dari segi variabel penelitian, materi pembelajaran, serta hal – hal baru untuk memodifikasi model sehingga lebih baik dan mudah diterapkan.
3. Dalam penggunaan model pembelajaran tipe ini dibutuhkan pengelolaan kelas yang baik. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memahami karakteristik siswanya agar mampu mengorganisir kelas supaya tidak ramai.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.

[2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka cipta. Jakarta.](#)

[2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi aksara. Jakarta.](#)

Asrori. 2010. *Penggunaan Model Belajar Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

[Cahyaningsih, C. F. 2015. Implementasi Metode Snowball Throwing Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bawen. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Semarang.](#)

Dimiyati Dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.

Elfima. N. 2013. Pengertian SK dan KD. <https://nurfitriyanielfima.com/2013/10/09/pengertian-standar-kompetensi-sk-kompetensi-dasar-kd-dan-indikator/>. 25 maret 2016 (21:44).

[Erdas, G. S. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Giving Question And Getting Answer Dalam Meningkatkan Keaktifan Untuk Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK kelas VII SMP N 1 Bekri Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Semarang.](#)

Fathurrohman, P. Dan S. Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar : Melalui Penanaman Konsep Umum Dan Konsep Islami*. Refika Aditama. Bandung.

Hamalik,O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*.Bumi Aksara. Jakarta.

[Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.](#)

- Hizbullah. 2011. *Prinsip Fungsi dan Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. 2014. *Model – Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Ismail, A. 2008. *Model – Model Pembelajaran Mutakhir*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Alfabeta. Bandung.
- [Pariani. 2014. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 1 SMK PGRI 1 Sentolo Kulon Progo Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.](#)
- [Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 Standar Kompetensi Lulusan.](#)
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 *Standar Nasional Pendidikan*.
- [Prabowoaji. 2014. Pengertian, Komponen Dan Karakteristik TIK. <http://www.slideshare.net/prabowoaji/tik-bowo>. 28 Maret 2016 \(14: 33\).](#)
- Rifa'i, A. dan C. T. Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. UNNES PRESS. Semarang.
- Ruhimat. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Rusman Dan D. Kurniawan. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.

- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Tarsito. Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- _____ 2011. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar. Surabaya.
- Suryabrata, S. 1983. *Metodologi Penelitian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. Jakarta
- Triyusuin. 2012. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*. <http://triyusuin.co.id/2012/11/snowball-throwing.html>. 01 april 2016 (20:45)
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*.