

Penerapan Pembelajaran *Snowball Throwing* Memanfaatkan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Karanggede

¹⁾Endah Puspitasari, ²⁾ Adriyanto J.Gundo, S.Si., M.Pd.

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-56, Salatiga 50711, Indonesia
Email: ¹⁾702010035@student.uksw.edu, ²⁾adriyanto.gundo@staff.uksw.edu,

Abstract

The problems found in school is a learning process that is less interesting. Factor that affect the learning process less attractive that is learning resources (lks) are used less attractive and the learning model that applied is to conventional. Therefore we made a research with model snowball throwing using a flipbook's media on information technology and computer lessons. Taking by quast experiments and sample research on X-1 and X-3 grade of karanggede 1's public high school. Analysis of data using t-test with standard significance 5 % with processing application. Based on the result of the research, the conclusion is that the application of learning with a model snowball throwing using flipbook's media can increase study result of the students, and based on the results of the t test, the average value of the results of the study is $t_{count} > t_{table}$ ($2,876 > 2,001$), and the significance result (p) is $0,007 < 0,05$. therefrom the implentation of snowball throwing using flipbook's Can increase study result of the students. It is recommended to carry out further studies using this model with different materials of the existing problems in this research.

Keywords: Intructional media, Snowball throwing, flipbook, student Learning Outcomes.

Abstrak

Permasalahan yang di temui di sekolahan adalah proses pembelajaran yang kurang menarik. Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang kurang menarik yaitu sumber belajar (LKS) yang digunakan kurang lengkap dan model pembelajaran yang di terapkan adalah konvensional. Oleh karena itu dilakukan penelitian menggunakan model *snowball throwing* dengan memanfaatkan media *flipbook* pada pelajaran teknologi informasi dan komputer. Jenis penelitian quasi eksperimen dan sampel penelitian kelas X1 dan X3 Sma Negeri 1 Karanggede. Analisis data menggunakan uji T-test dengan taraf signifikansi 5% dengan bantuan aplikasi pengolah data. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan hasil uji t dari nilai rata-rata hasil belajar di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,876 > 2,001$), serta nilai signifikansi (P) adalah $0,007 < 0,05$, dengan demikian penerapan pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan model ini dengan materi yang berbeda dari permasalahan yang ada pada penelitian ini.

Kata kunci : media pembelajaran, *Snowball throwing*, *flipbook*, hasil belajar

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga