

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran yang diharapkan dapat berjalan dengan lancar dan baik sehingga nilai mata pelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan batas nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Namun pada kenyataannya, permasalahan yang ditemui di SMA N 1 Karanggede pada siswa kelas X yaitu proses pembelajaran kurang menarik. Faktor – faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang kurang menarik yaitu sumber belajar yang digunakan kurang lengkap dan model pembelajaran yang diterapkan adalah konvensional, sehingga suasana kelas menjadi tidak aktif dan siswa bosan saat pembelajaran, yang berakibat rendahnya nilai TIK. Paradigma pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif di dalam kelas. Selain itu siswa kehilangan kesempatan mengeksplorasi materi ajar dan kemampuan yang ada dalam dirinya. Tak jarang siswa kehilangan minat sehingga merasa bosan atau jenuh dalam proses pembelajaran, tentu saja hal ini berimbas pada hasil belajar.[1] Sumber belajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi berupa lembar kerja siswa (LKS). Dalam proses belajar siswa mendapatkan informasi melalui penjelasan dari guru yang mengacu pada materi LKS. Sumber belajar yang digunakan kurang begitu maksimal, dalam penyajiannya LKS hanya menggunakan warna hitam putih baik dalam tulisan maupun ilustrasi gambar. Isi materi yang ada didalam LKS kurang begitu lengkap membuat siswa menjadi bingung dalam artian, apabila siswa pada saat proses belajar menemukan masalah dan siswa dalam mencari jawaban pada LKS terbatas informasi yang kurang lengkap.

Berdasarkan masalah yang ditemui maka proses pembelajaran yang semula konvensional diganti dengan model *snowball throwing*. Selain memperbaiki proses pembelajaran juga dibutuhkan sumber belajar yang lebih menarik dan lengkap. Sumber belajar yang digunakan adalah media *flipbook*. Oleh karena itu pada penelitian ini diterapkan model *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook*.

Model pembelajaran *snowball throwing* adalah model pembelajaran dengan membentuk kelompok. Setiap kelompok diwakili ketua untuk mendapat tugas dari guru. Kemudian masing-masing kelompok membuat pertanyaan yang ditulis dalam lembar kertas kerja. Lembar kertas yang dibentuk seperti bola lalu dilempar ke kelompok lain dan masing-masing kelompok menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.[2] Keunggulan *snowball throwing* (1) meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) melatih kerja sama kelompok dalam berdiskusi, (3) menumbuhkan rasa percaya diri siswa, (4) praktis bukan pembelajaran konvensional, (5) melatih kesiapan siswa dan (6) suasana kelas menjadi kondusif.

Flipbook adalah bentuk primitif animasi, namun seiring dengan pesatnya teknologi informasi ide *flipbook* kemudian diadopsi dan digunakan dalam membuat sebuah buku (*e-book*) dan majalah elektronik (*e-magazine*) dengan karakteristik yang dapat dibuka dan dibolak-balik menyerupai majalah atau buku pada umumnya. Keunggulan *flipbook* adalah 1) diperoleh rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*) dan 2) dapat dikombinasikan dengan gambar dan musik.[3] Kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan bahan atau materi ajar. Setiap lembaran media *flipbook*

berisikan topik, video dan keterangan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran materi Ms.word. Model pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan *flipbook* diharapkan dapat merubah proses pembelajaran yang sebelumnya kurang menarik menjadi proses pembelajaran yang menarik. Dengan proses pembelajaran yang menarik dan berjalan lancar diharapkan siswa dapat memahami materi dan memperbaiki hasil belajar.

2. Kajian pustaka

Penelitian terdahulu dilakukan oleh entin agustina dengan judul “Implementasi model pembelajaran *snowball throwing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat produk kriya kayu dengan peralatan manual” pada SMK Negeri 14 Bandung, februari 2013. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan dapat di simpulkan bahwa dalam model pembelajaran *snowball throwing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran standar kompetensi membuat produk kriya kayu di SMK Negeri 14 Bandung. Hal tersebut ditandai dari ketercapaian keberhasilan penelitian tindakan kelas dan adanya peningkatan rata rata hasil pembelajaran standar kompetensi membuat produk kriya kayu dengan peralatan manual. Dengan demikian hasil observasi terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan.[4]

Penelitian oleh ramdania dengan judul penggunaan media flash *flipbook* dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah aliyah Al-Hidayah Cikancung. Dapat disimpulkan penggunaan media flash flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa [5]

Penelitian yang dilakukan entin agustina memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa akan tetapi ada perbedaan yaitu (1) peneliti menggunakan pelajaran TIK sedangkan penelitian terdahulu menggunakan produk kerajinan kriya (2) peneliti menggunakan metode eksperimen sedangkan penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Diena Rauda Ramdania hanya menggunakan media flipbook saja, sedangkan penelitian ini menggabungkan antara *snowball throwing* dengan media *flipbook* sedangkan diena hanya menggunakan media *flipbook* .

Media pembelajaran

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Pengertian dari media belajar adalah bahan atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat[6]. Manfaat dari media pembelajaran adalah memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan guru. Fungsi efektif media dapat terlihat dari tingkatan kenyamanan siswa ketika belajar (atau membaca) teks.[7] Selain itu media pembelajaran juga memiliki fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan yang ditampilkan pada materi pelajaran.[8] Media pembelajaran

merupakan multimedia yang menggabungkan dua media atau lebih. Digunakan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran, siswa dapat mempelajari ilmu yang dikemas dalam suatu program multimedia sesuai dengan bakat, minat kesukaannya[9].

Flipbook

Bentuk primitif animasi, namun seiring dengan pesatnya teknologi informasi, ide *flipbook* kemudian diadopsi dapat digunakan dalam membuat sebuah buku dan majalah elektronik(*e-magazine*) dengan karakteristik yang dapat membuka dan dibolak-balik. Untuk mengaplikasikan *flipbook* dapat digunakan perangkat lunak yang handal dan dirancang untuk mengkonversi pdf ke halaman balik publik/digital. *Flipbook* pertama kali dikembangkan pada tahun 2003 oleh *interaxive Media*(Kanada) kemudian diberi nama “Nishe pages”. Pertama kali dipamerkan ke publik pada bulan Agustus 2004 yang di produksi oleh *cybaris* (Kanada). Diperlukan perangkat lunak penyaji pada sisi klien atau pengguna untuk melihat buku elektronik dalam format OPF sehingga diperoleh rasa benar-benar membuka buku (*flipping experience*). Penggunaan *buku digital* oleh masyarakat dunia telah populer beberapa tahun ke belakang, tetapi orang-orang tidak puas dengan buku digital biasa, karena *buku digital* umum hanya dapat mengandalkan cara yang monoton untuk beralih dari sebuah halaman ke halaman berikutnya. Selain itu, pembaca tidak dapat menemukan perasaan membaca buku yang sesungguhnya, sehingga dibutuhkan pengalaman visual yang lebih baik. [10]

Model snowball throwing

Snowball throwing adalah model pembelajaran dengan membentuk kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru, kemudian masing-masing kelompok membuat pertanyaan yang ditulis dalam lembar kertas kerja yang dibentuk seperti bola lalu dilempar ke kelompok lain dan masing-masing kelompok menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh[11].

Keunggulan dari model pembelajaran *snowball throwing* yang tidak dimiliki oleh model pembelajaran lainnya, yaitu: siswa diajak untuk berperan langsung dalam proses pembelajaran, dengan melatih siswa untuk membuat pertanyaan dan menjawab sendiri pertanyaan yang telah dibuat. Ketua kelompok langsung menyampaikan materi ke anggota kelompoknya dan terdapat unsur permainan dengan melempar pertanyaan dari satu kelompok ke kelompok lain. Keunggulan lain adalah (1) meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) melatih kerja sama kelompok dalam berdiskusi, (3) menumbuhkan rasa percaya diri siswa, (4) praktis bukan pembelajaran konvensional, (5) melatih kesiapan siswa (6) dan suasana kelas menjadi kondusif.[12]

Langkah *snowball throwing* (1) guru membentuk siswa berkelompok, guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi. (2) masing – masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya kemudian memberikan penjelasan apa yang disampaikan oleh guru. (3) Setiap kelompok diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan pertanyaan yang menyangkut materi yang sudah di cari. (4) kertas yang berisi pertanyaan dibuat

seperti bola dan dilempar kedepan kelas. (5) Setelah siswa dapat satu bola kemudian siswa berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang sudah di tulis. (6) evaluasi. [13] penelitian ini menekankan pada kesiapan siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri kepada siswa. Karena siswa dapat melakukan interaksi langsung dengan temannya tanpa harus malu – malu mengemukakan pendapat yang dia miliki.

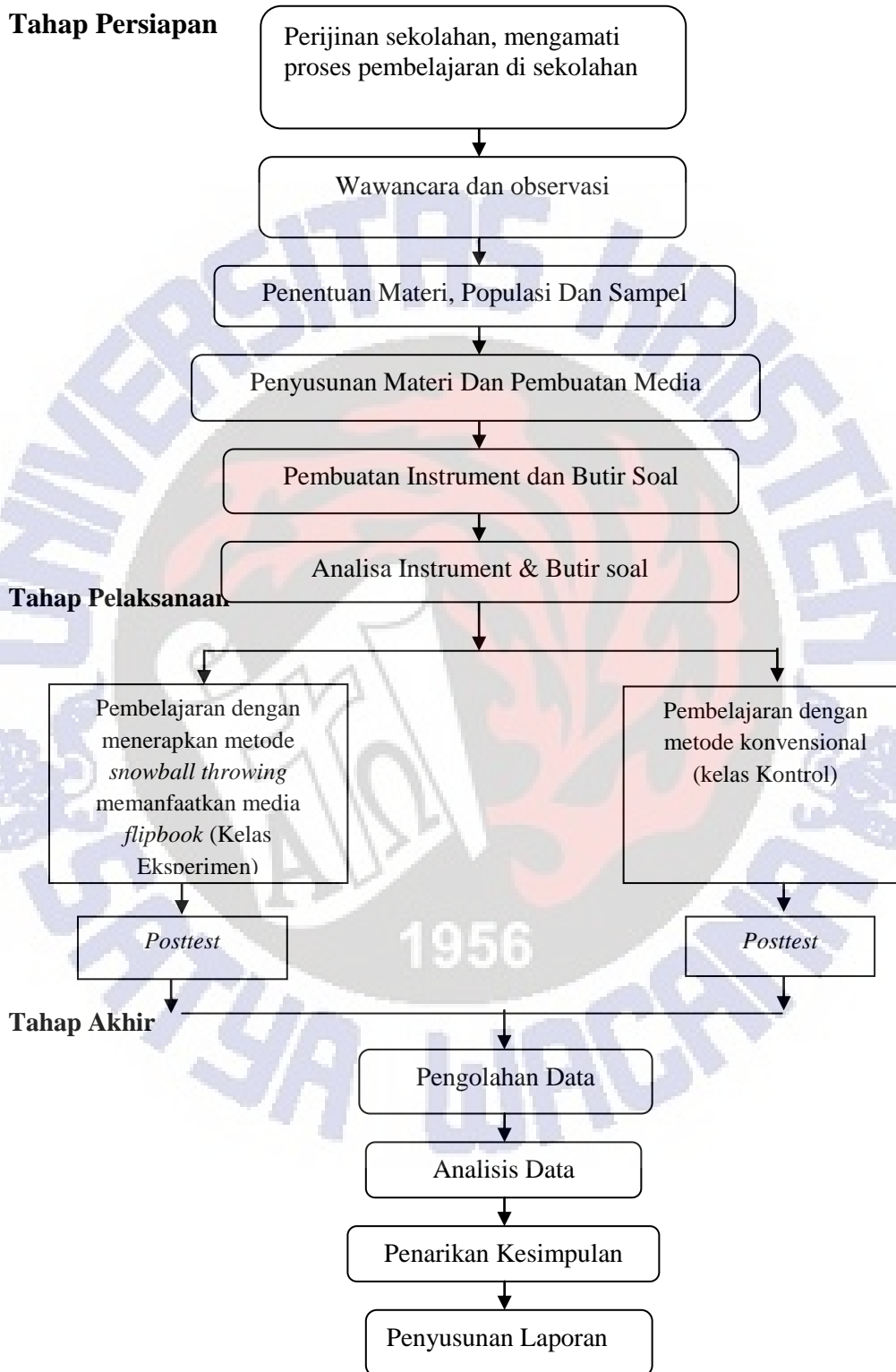
Hasil belajar

Pengertian hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru.[14] Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.[15] Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan aspek kognitif untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan tes awal(*pretest*) dan tes akhir(*posttest*) yang diberikan kepada masing – masing kelas.

3. Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen yaitu penelitian dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel – variabel dan selanjutnya dikontrol untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Dengan desain *non equivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan di SMA 1 Karanggede dengan mengambil kelas X_3 sebagai kelas *Eksperimen* dan Kelas X_1 sebagai kelas *kontrol*, dengan jumlah siswa masing – masing kelas 30 siswa. Pemilihan kelas dilakukan dengan pertimbangan – pertimbangan tertentu yaitu melihat nilai UTS siswa yang mendekati nilai KKM 75 dan rata rata kelas yang hampir sama serta memperhatikan rekomendasi dari guru. Mengambil tempat di SMA 1 karanggede karena salah satu sekolah unggulan di karanggede. Penelitian memiliki beberapa tahap yang dilakukan seperti tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Berikut bagan dari proses penelitian :

Bagan 3.1. Alur penelitian



Tahap pertama persiapan meliputi (1) melaksanakan studi pendahuluan melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran di sekolah tempat penelitian akan dilaksanakan. (2) Studi literature dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang akan diteliti. (3) menentukan populasi dan sampel penelitian yang nantinya akan di terapkan media pembelajaran. (4) Menyiapkan materi ajar metode *snowball throwing* dengan memanfaatkan media *flipbook*. (5)Menyusun instrument penelitian berupa soal test. (6) Menganalisa instrument penelitian yang kemudian akan di terapkan.

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan yang dilakukan dengan memberikan test awal atau *pretest* kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu menggunakan metode pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* dan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol, melakukan observasi untuk melihat aktivitas selama proses pembelajaran dengan observasi. Untuk tahap selanjutnya memberikan tes akhir kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut proses pembelajaran menggunakan *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook*.

Tabel 3.1 Proses Pembelajaran

Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Pretest	Pretest
Di berikan treatment dengan model pembelajaran konvensional atau dengan model pembelajaran biasa di kelas.	Diberikan treatment atau perlakuan dengan metode <i>snowball throwing</i> dengan bantuan <i>flipbook</i> dengan materi menu ikon pada Ms.Word . Pendahuluan
Apresiasi dan motivasi :	Apresiasi dan motivasi
<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengabsen siswa dan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran - Guru menanyakan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa tentang materi. 	<ul style="list-style-type: none"> • mempersiapkan keperluan selama pembelajaran mengecek Lab/Kelas. • Mempersiapkan materi dan <i>share</i> materi ke komputer. • Guru mengabsen siswa dan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
Eksplorasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan siswa materi ajar - Guru menjelaskan materi 	<ul style="list-style-type: none"> • guru menjelaskan mengenai model pembelajaran yang akan di lakukan, menjelaskan pengertian <i>flipbook</i> dan memberi contoh tentang media <i>flipbook</i>. • Menjelaskan kepada siswa nantinya akan dibuat kelompok dan siswa berdiskusi untuk
Elaborasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa mengerjakan tugas yang diberikan. 	
Konfirmasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa 	

bertanya jawab meluruskan
kesalahan pemahaman,
memberikan

memecahkan suatu masalah.

Kegiatan Inti

- Dalam kegiatan eksplorasi guru menjelaskan langkah – langkah pembelajaran *snowball throwing*.

Elaborasi :

- Guru menjelaskan tentang materi yang ingin dicapai dalam pembelajaran di kelas yaitu tentang menu dan ikon pada Ms.Word.
 - Guru membentuk siswa berkelompok menjadi 5 kelompok.
 - Guru Memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi dengan masing masing tema berbeda
 - Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian siswa mendapatkan materi dengan bantuan media *flipbook*, jadi siswa membaca materi di media *flipbook*. Segala materi sudah di sharing melalui *flipbook*.
 - kelompok diberikan satu lembar kertas kerja dari guru, untuk menuliskan pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah di sharing.
 - Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola. kemudian di lempar kedepan kelas.
 - Setiap satu kelompok mengambil satu kertas yang sudah dilemparkan kedepan kelas.
 - Kelompok yang sudah mendapat kertas kemudian menjawab
-

pertanyaan dari kelompok lain yang sudah di tulis di kertas dengan berdiskusi dengan kelompoknya

Konfirmasi

- Setelah kegiatan berakhir akan di adakan evaluasi dan tanya jawab antar guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

Melakukan Kontrol	Posttest	kelas	Melakukan eksperimen	posttest	kelas
----------------------	----------	-------	-------------------------	----------	-------

Tahap Ketiga adalah tahap akhir. Hasil *pretest* dan *posttest* dievaluasi untuk mendapatkan perbedaan hasil belajar siswa. Tahap evaluasi ini terdiri dari beberapa tahap yaitu (1) pengolahan data, (2) analisis data, (3) penarikan kesimpulan dan (4) penyusunan laporan.

4. Hasil pembahasan

Berdasarkan wawancara terhadap salah satu guru di SMA Negeri 1 Karanggede terdapat kendala dalam proses pembelajaran yang membuat pelajaran kurang menarik, yaitu sumber belajar (LKS) yang digunakan kurang lengkap dan model pembelajaran yang diterapkan adalah konvensional. Permasalahan yang ada dijadikan dasar untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa.

Pengukuran hasil belajar siswa dilakukan menggunakan tes. Pelaksanaan tes dilakukan dengan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan setelah dilakukan pembelajaran. Instrumen tes didasarkan pada indikator dalam RPP yang digunakan pada sekolah tersebut. Indikator yang ingin dicapai yaitu mengidentifikasi kegunaan program pengolah kata dan mengetahui pengertian program pengolah kata. Soal *pretest* dan *posttest* yang termasuk indikator identifikasi adalah nomer 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Sedangkan soal yang tergolong indikator mengetahui program pengolah kata adalah nomer 1 dan 10. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 dan kontrol 30 siswa. Data yang diujikan dalam penelitian adalah hasil belajar siswa. Pengukuran belajar menggunakan instrumen tes yang telah divalidasi dan *reliable* pada butir soal.

Pretest digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan, yang hasilnya digunakan untuk menjawab hipotesis terhadap hasil belajar siswa. Tahap selanjutnya pemberian treatment kepada kedua kelas dengan kelas eksperimen menggunakan model *snowball throwing*

memanfaatkan media *flipbook* sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional.

Tahap kedua adalah pemberian perlakuan terhadap masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, siswa yang berjumlah 30 dikelompokkan menjadi masing – masing kelompok beranggotakan 6 orang. Kemudian guru memanggil salah satu ketua kelompok maju ke depan kelas untuk membagi tema bagi masing – masing kelompok, dengan materi mengidentifikasi menu pada ms.word yang terdiri dari menu *home, insert, page layout, view dan review*. Ketua kembali ke kelompoknya dan menjelaskan kepada temannya bahwa mereka mendapatkan tema yang sudah diberikan. Guru *share* masing-masing tema ke komputer dengan media *flipbook*, sehingga siswa dapat mempelajari materi dan mencari pertanyaan dengan tema *home, insert, page layout, view dan review* dari *flipbook* tersebut. Pada proses selanjutnya guru memberikan kertas kepada masing-masing kelompok yang kemudian diisi dengan pertanyaan untuk kelompok lain. Kertas yang sudah di isi pertanyaan kemudian di remas-remas seperti bola dan di lempar ke depan kelas. Kelompok yang sudah mendapatkan pertanyaan dari kelompok lain kemudian berdiskusi dan mencari jawabannya, misalnya: untuk kelompok satu mendapatkan tema Home, kemudian ketua kelompok memberikan informasi kepada kelompoknya bahwa tema yang di dapatkan mereka adalah menu home. Kelompok tersebut membaca materi yang sudah di berikan guru melalui *flipbook* untuk menemukan pertanyaan yang nantinya akan di berikan kepada kelompok lain.

Metode *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* dapat mengatasi proses pembelajaran yang kurang menarik menjadi menarik, Semula hanya bersumber kepada LKS maka siswa bisa memanfaatkan media *flipbook* sebagai sumber materi. Treatment dilakukan pada kelas eksperimen selama satu kali pertemuan karena indikator – indikator pada metode belajar *snowball throwing* telah tercapai, dilihat dari hasil belajar dan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran. Rancangan proses pembelajaran dalam materi Ms.Word ini hanya membahas tentang dua indikator ranah kognitif yaitu mengidentifikasi kegunaan program pengolah kata dan pengertian program pengolah kata. Hasil treatment didapatkan perubahan nilai yang meningkat pada kelas eksperimen, oleh karena itu metode pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan *flipbook* dikatakan berhasil.

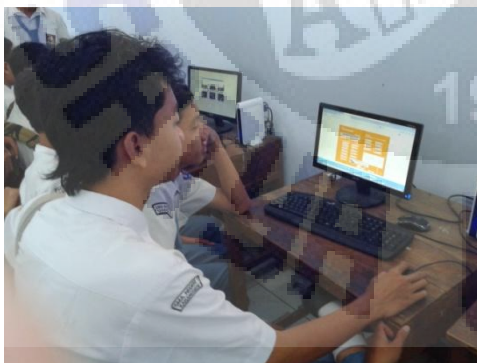
Penerapan metode *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* ini menghasilkan suasana kelas menjadi kondusif, siswa yang mengantuk di kelas menjadi tidak mengantuk dan lebih aktif. Suasana baru menjadikan siswa tidak bosan saat menerima metode pembelajaran *snowball throwing* serta meningkatkan kualitas belajar mereka sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.

Berikut gambar pembelajaran menggunakan metode *snowball throwing* memanfaatkan *flipbook* :



Gambar 1. Tampilan *flipbook* yang digunakan siswa

Gambar 1 menunjukkan tampilan *flipbook* yang akan digunakan siswa untuk mendapatkan materi belajar. Siswa berdiskusi dengan materi yang diberikan menggunakan media *flipbook* dengan dibagi menjadi 5 kelompok masing – masing tema berbeda. Kelompok pertama menerima *flipbook* dengan tema *home*, kelompok 2 dengan tema *insert*, kelompok 3 *page layout*, kelompok 4 *view*, kelompok 5 *review*. *Flipbook* ini dilengkapi dengan materi, gambar, dan video. Pembuatan video dibuat oleh guru atau peneliti. Video ini berisi tentang penjelasan masing – masing menu.



Gambar 3. Siswa berdiskusi



Gambar 4. Proses pelemparan kertas

Gambar 3 merupakan salah satu proses kegiatan siswa yang sedang berdiskusi untuk mendapatkan pertanyaan dan mendalami masing – masing tema. Gambar 4 dilaksanakan setelah proses diskusi, pemahaman materi, membuat pertanyaan sekaligus jawaban, proses gambar 4 tersebut adalah siswa melempar kertas berisi pertanyaan yang telah di remas-remas ke depan kelas



Gambar 5. Gulungan kertas



Gambar 6. Kertas berisi pertanyaan

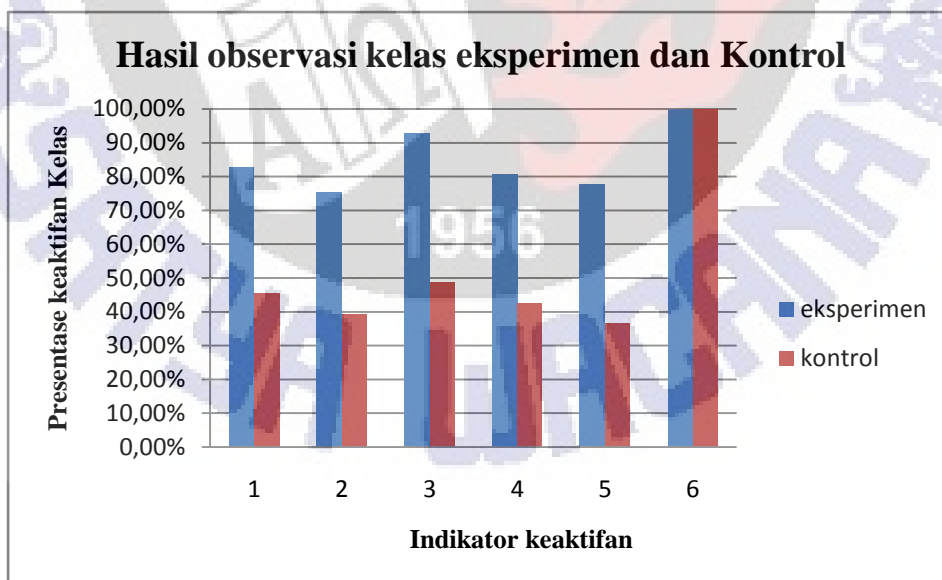
Gambar 5 adalah kertas yang sudah di remas – remas dan berada di depan kelas. Gambar 6 adalah proses ketua kelompok mengambil pertanyaan yang sudah dibuat oleh kelompok lain. Jika ada kelompok yang mendapatkan pertanyaan dari hasilnya sendiri maka guru menginstruksikan untuk menukar kepada kelompok lain. Ketua kelompok kembali ke masing – masing kelompok, setelah itu mendiskusikan bersama kelompoknya untuk menemukan jawaban dengan membuka program Ms.word secara langsung. Penyelesaiannya dilakukan dengan model *snowball throwing* selanjutnya siswa melakukan presentasi. Kegiatan akhir ini adalah evaluasi yang dilakukan oleh guru.

Metode *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Perhatian siswa di kelas semakin meningkat, siswa berani memberikan pendapat dan saling berdiskusi antar siswa. Terbukti dari hasil observasi yang dilakukan tentang keaktifan di kelas berdasarkan indikator. Hasil yang di dapatkan terdapat perbedaan keaktifan siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut tabel keaktifan siswa di kelas:

No	Indikator	Presentase Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1	Perhatian siswa terhadap pembelajaran	82,67	45,33
2	Interaksi antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru	75,33	39,33
3	Melakukan diskusi dengan kelompok	92,67	48,67
4	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	80,67	42,67
5	Berani memberi pendapat	77,72	36,67
6	Presentasi dikelas	100	100
Total Presentase		84,80%	52,11%

Tabel 4.1 Hasil observasi keaktifan siswa selama pembelajaran
 Hasil observasi keaktifan siswa dikelas mendapatkan angka 84,80% untuk kelas eksperimen dan 52,11% untuk kelas kontrol. Penelitian ini memiliki perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang artinya penerapan pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* berhasil meningkatkan keaktifan siswa dikelas. Berikut diagram keaktifan siswa kelas eksperimen dan kontrol :

Diagram 4.2 diagram perbandingan keaktifan siswa kelas eksperimen dan kontrol



Berdasarkan tabel 4.2 presentase kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini berarti selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* membuat aktifitas belajar siswa lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Aktivitas yang dicapai adalah (1) Perhatian siswa terhadap pembelajaran, (2) Interaksi antara siswa dengan siswa dengan siswa atau dengan guru, (3) Melakukan diskusi dengan

kelompok, (4) Partisipasi antara siswa dalam pembelajaran, (5) berani memberi pendapat, (6) presentasi dikelas. Penerapan pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* observasi pada perhatian siswa terhadap pembelajaran menunjukkan nilai eksperimen 82,67% dan kelas kontrol 45,33%. Perhatian siswa meliputi antusias siswa saat melakukan kerja sama dalam kelompok. Interaksi antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru mendapatkan presentase kelas eksperimen 75,33% dan kelas kontrol 39,33% yang di tunjukkan dengan interaksi memecahkan menemukan jawaban atau memberikan pertanyaan terhadap kelompok lain. Melakukan diskusi dengan kelompok yang meliputi bertukar pendapat dengan teman mendapatkan presentase kelas eksperimen 92,67% dan kelas kontrol 48,67%. Untuk partisipasi siswa dalam pembelajaran yaitu antusiasme dalam menerima metode mendapatkan presentase 80,67 dan kontrol 42,67. Siswa berani memberi pendapat mendapatkan nilai 77,72 dan kontrol 36,67. Sedangkan presentasi dikelas baik eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai 100%. Berdasarkan hasil observasi pada setiap indikator kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih tinggi, maka siswa kelas eksperimen dikatakan aktif. Berikut diagram perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk tahap akhir adalah menganalisis data menggunakan aplikasi pengolah data. Setelah dihitung menggunakan pengolah data maka kelas eksperimen dan kontrol memiliki data normal dan homogen sehingga kedua data diolah lagi untuk menjawab hipotesis hasil belajar siswa yaitu menggunakan Uji Parametrik independet. Berikut tabel perbandingan skor antara kelas kontrol dan eksperimen :

Tes	Nilai rata rata		Df	Sig.(P)	α	Thitung	Ttabel
	Eksperimen	Kontrol					
Pretest	55,3	59,1	58	0,085 >	0,05	-1,755	-2,001
Posttest	85	81,8	58	0,007 <	0,05	2,786	2,001

Gambar 4.2 Perbandingan skor pretest dan posttest

Gambar 4.2 menunjukkan perbandingan skor antara skor pretest dan posttest pada masing – masing kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata – rata pretest adalah 55,3 dan kelas kontrol 59,1. Untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai posttest 85 dan kontrol memiliki nilai 81,8. Nilai eksperimen posttest memiliki nilai yang lebih tinggi di bandingkan nilai posttest kontrol karena kelas eksperimen memiliki metode pembelajaran baru yaitu *snowball throwing* memanfaatkan flipbook sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Setelah mendapatkan rata - rata kelas maka dilakukan proses selanjutnya yaitu menghitung data normalitas dan homogen. Diketahui penyebaran skor *pretestt* berdistribusi normal dan homogen, sehingga untuk pengujian kesamaan rata-rata nilai *pretestt* kelas eksperimen dan kontrol digunakan statistik uji parametrik. Uji T dilakukan dengan bantuan program penghitung dengan taraf signifikansi 5%. Teknik analisis

uji *pretestt* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tahap awal. Diperoleh signifikansi(P) $0,085 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai *pretestt* antara kelas eksperimen dan kontrol. Artinya keadaan siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan treatment atau perlakuan memiliki kemampuan setara. Selanjutnya untuk menjawab hipotesis maka dilakukan uji T pada kelas eksperimen. Apabila signifikansi $0,007 < 0,05$ maka h_1 diterima ada perbedaan hasil belajar antara siswa menggunakan penerapan pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* dengan siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,786 > 2,001$) maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai pada skor *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.

Terdapat perbedaan pada kelas eksperimen setelah pemberian treatment dikarenakan berubahnya model pembelajaran, yang semula konvensional menjadi model pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* pada saat pembelajaran. Kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan tidak adanya perbedaan hasil belajar. Selain itu model *snowball throwing* memiliki kelebihan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa, melatih kerja sama kelompok untuk berdiskusi, menumbuhkan rasa percaya diri siswa, saling memberikan pengetahuan, membuat kelas menjadi kondusif. Sedangkan media *Flipbook* dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan bahan atau materi ajar. Setiap lembar media *flipbook* berisikan topik, video dan keterangan. Keberhasilan pada proses pembelajaran selain dihitung dengan statistik juga dilakukan menghitung ketuntasan nilai siswa. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ketuntasan KKM di atas 75% yaitu pada kelas eksperimen skor *posttest* 95%. Berdasarkan hasil ketuntasan KKM kelas eksperimen dapat dikatakan tercapai karena lebih dari 95% dengan tingkat keberhasilan Memuaskan. Hasil ketuntasan siswa dapat disimpulkan siswa dapat menguasai proses pembelajaran secara maksimal [16]. Keberhasilan pembelajaran dengan *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* juga dilihat dari hasil observasi yaitu interaksi siswa berjalan dengan baik, selama pembelajaran siswa tidak malu untuk melakukan tanya jawab, pelaksanaan tugas dikerjakan siswa dengan tepat waktu dan perhatian siswa terhadap pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan.

Selain faktor yang ada, terdapat pula faktor lain yang membuat kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar, yaitu yang semula sumber belajar siswa LKS bisa digantikan dengan media *flipbook*. Siswa dituntut untuk mendalami materi secara berkelompok maupun mandiri yang tentunya topik – topik bahasan di tentukan oleh guru. Siswa tidak hanya mendengarkan guru berbicara didepan kelas. Melainkan siswa yang memecahkan masalah dengan kelompok dan mendiskusikan dengan temannya.

5. Simpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa mengalami perbedaan nilai rata – rata. Untuk soal *pretest* kelas eksperimen 55,3 dan kontrol 59,1. Untuk soal *posttest* kelas eksperimen 85 dan kontrol 81,8, artinya kelas eksperimen memiliki rata – rata yang lebih tinggi. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ternyata dapat mempengaruhi pemahaman tentang materi yang dipelajari. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ketuntasan KKM di atas 75% yaitu pada kelas eksperimen skor *posttest* 95%. Berdasarkan hasil ketuntasan KKM kelas eksperimen dapat dikatakan tercapai karena lebih dari 95% dengan tingkat keberhasilan memuaskan. Hasil ketuntasan siswa dapat disimpulkan siswa dapat menguasai proses pembelajaran secara maksimal. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan *flipbook* dan yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada materi ms.word di kelas X SMA N 1 Karanggede di tunjukkan dari uji *independent t-test*. Di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,786 > 2,001$). Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan pada skor *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Maka keputusan uji nilai Sig. $< \alpha$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menolak H_0 dan menerima H_1 Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran *snowball throwing* memanfaatkan media *flipbook* dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

6. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dalam penelitian ini, Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan model dan media ini dengan materi yang berbeda. Guru harus berinovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan menerapkan media *flipbook* sebagai sumber belajar dengan model pembelajaran *snowball throwing*. Guru perlu memperhatikan kondisi siswa, lingkungan, dan faktor yang sekiranya dapat menghambat pembelajaran sehingga dapat mengantisipasi agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Diharapkan tidak hanya dengan menerapkan model dan menggunakan media *flipbook* tetapi juga bisa mengukur efektifitas penggunaan model *snowball throwing* dengan media *flipbook*.

7. Daftar pustaka

- [1] Sudjana, Nana. 1989. *Cara Belajar Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- [2] Muhaedah Rasyid. 2011. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Snowball throwing terhadap Hasil Belajar siswa Kelas X SMA 1 Bajeng Kab. Gowa*. Jurnal hemica Vol. 12 Nomor 2 Desember 2011, 69-76.
- [3] Ramdania, D. R. 2013. *Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Bandung. UPI.

- [4] Agustina, E. T. 2013. *Implementasi Modle Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Membuat Produk Kriya Kayu Dengan Peralatan Manual Pada SMK Negeri 14 Bandung*, INVOTEC. Volume IX, No.1 , Februari 2013 : 17-28.
- [5] Ramdania, D. R. 2013. *Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Artikel Ilmiah Tugas Akhir*. Bandung. UPI.
- [6] Hamdani, L. 2005. *Media Pembelajaran Matematika Materi Pertidaksamaan SMA kelas I Dengan Program Komputer Media*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- [7] Sadiman, A.S. 2002. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [8] Arsyad, Azwar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [9] Munir. 2009. *Mulimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Ramdania, D. R. 2013. *Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Artikel Ilmiah Tugas Akhir*. Bandung. UPI.
- [11] Muhaedah Rasyid. 2011. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Snowball throwing terhadap Hasil Belajar siswa Kelas X SMA 1 Bajeng Kab. Gowa*. Jurnal hemica Vol. 12 Nomor 2 Desember 20011, 69-76.
- [12] Daniati, V. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Kooperatif Tipe Snowball throwing Pada Pembelajaran seni tari*. E-Jurnal Sendratasik FBS. Universitas Negeri Padang.
- [13] Kirom. 2009. Model-model pembelajaran terpadu. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/chemica/article/view/503/pdf>. Artikel Pendidikan, Diakses 20 Mei 2014.
- [14] Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : Grasindo.
- [15] Rifa'i, A, dan Anni, C.T. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- [16] Dyah, R. *Keberhasilan Belajar Mengajar* <http://akta408.wordpress.com>. Artikel Pendidikan, diakses 11 Juni 2014.