

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* DISERTAI DENGAN PEMBERIAN *REWARD* UNTUK PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

**Mabarrun**

Program Studi Pendidikan Matematika  
Universitas Muhammadiyah Purworejo  
Email: *mabarrun023@gmail.com*

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* disertai dengan pemberian *Reward* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IX C MTs Miftahul Huda Mangunranan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode tes. Hasil penelitian menunjukkan persentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 69% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,5%. Sedangkan persentase banyaknya siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal sebesar 59% pada siklus I dan meningkat pada siklus II menjadi 79%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *snowball throwing* disertai dengan pemberian *reward* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX C MTs Miftahul Huda Mangunranan.

**Kata kunci:** *snowball throwing*, *reward*, keaktifan dan prestasi belajar

## **PENDAHULUAN**

Menurut Michael (2014) berdasarkan data dalam *Education For All (EFA) Global Monitoring Report 2011: The Hidden Crisis, Armed Conflict and Education* yang dikeluarkan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) yang diluncurkan di New York (1/3/2011), indeks pembangunan pendidikan atau *Education Development Index (EDI)* menempatkan peringkat pendidikan Indonesia di posisi ke-69 dari 127 negara di dunia. Saat ini peringkat pendidikan Indonesia masih tertinggal dari Brunai Darussalam yang berada di peringkat ke-34, dan negara Malaysia yang berada di peringkat ke-65. Kualitas pendidikan Indonesia memang masih rendah terutama mata pelajaran matematika. Sedangkan matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi banyak siswa di sekolah memandang matematika sebagai bidang studi yang sangat sulit.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu Guru matematika kelas IX C MTs Miftahul Huda Mangunranan diketahui bahwa masih banyak dijumpai siswa yang hanya diam dalam pembelajaran di kelas, melamun saat pembelajaran, mengantuk, dan terkadang ada seorang siswa yang tidur, siswa tidak berusaha bertanya tentang materi atau hal-hal yang tidak diketahui kepada guru. Saat guru memberikan soal, banyak siswa yang tidak mau mengerjakan, bahkan ketika guru meminta mengerjakan soal di depan siswa tidak ada yang mau maju mengerjakan, akhirnya guru yang mengerjakan soal tersebut. Rendahnya keaktifan siswa pada pembelajaran matematika, bisa dikarenakan sampai saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran biasa, akibatnya siswa merasa bosan mengikuti pelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil Ulangan Tengah Semester siswa yang mencapai KKM 50%, hanya 24,1% atau 7 siswa dari 29 siswa.

Menurut James O. Wittaker dalam Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2013: 126) “belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkahlaku ditimbulkan atau diubah melalui pelatihan atau pengalaman”. Sedangkan Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998: 700) disebutkan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan kegiatan individu atau kelompok. Menurut Paul D. Diedrich dalam Oemar Hamalik (2004: 172) membagi keaktifan belajar siswa dalam 8 kelompok, yaitu:

- a. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, atau diskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, atau mendengarkan siaran radio.

- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, atau mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola.
- f. Kegiatan-kegiatan motorik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, atau berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan sebagainya.

Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut diatas, dan bersifat tumpang tindih.

Menurut Miftahul Huda (2013:226) “strategi *Snowball Throwing* atau yang juga sering dikenal dengan *Snowball Fight* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari *game* fisik dimana segumpalan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain”. Dalam pembelajaran, model *Snowball Throwing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* melibatkan siswa untuk menulis soal pada kertas, kemudian kertas tersebut dilipat atau dibuat bulatan kertas yang kemudian dilemparkan kepada siswa lain untuk dijawab sehingga siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan Dalam Kamus Bahasa Inggris *Reward* adalah ganjaran, hadiah, upah atas usahanya. Dengan disertai pemberian *Reward* di sini, baik berupa pujian ataupun benda dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Oleh karena tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* disertai dengan pemberian *Reward* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IX C MTs Miftahul Huda Mangunranan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2)

tindakan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IX CMTs Miftahul Huda Mangunranan yang terdiri dari 29 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode observasi dan metode tes. Observasi dilakukan terhadap keaktifan siswa, sedangkan tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa berupa nilai evaluasi pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar kemudian hasilnya dideskripsikan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan dengan pertemuan terakhir tes. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IX C MTs Miftahul Huda Mangunranan pada mata pelajaran matematika. Pada proses pembelajaran, model *Snowball Throwing* disertai dengan pemberian *Reward* diterapkan melalui beberapa tahap dan siklus. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran dibatasi dengan aspek keaktifan yang digunakan, dan pengetahuan siswa diukur dengan melihat prestasi belajar siswa.

Keaktifan siswa dinilai dengan menggunakan lembar observasi dilihat dari ekspresi-ekspresi siswa baik secara lisan maupun tertulis serta keaktifan yang ditunjukkan siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian keaktifan siswa dengan member tanda cek pada instrument dengan skor 0 dan 1. Skor keaktifan yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 69% dan belum memenuhi target. Adapun hasil penilaian keaktifan siswa pada siklus II sebesar 84,5%. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan semakin banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, terlihat seperti pada diagram berikut ini:

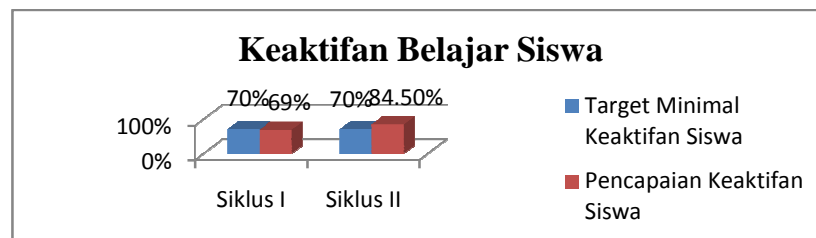


Diagram 1. Persentase Keaktifan

Prestasi belajar siswa kelas IX C MTs Miftahul Huda Mangunranan yang mencapai KKM masih rendah, persentase ketuntasan belajar siswa masih di bawah 50% , dengan KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 64 pada mata pelajaran matematika. Setelah dilakukan tindakan menggunakan model *Snowball Throwing* yang disertai dengan pemberian *Reward*, prestasi belajar siswa berdasarkan data hasil penelitian mengalami peningkatan tiap siklus yang dijalankan. Pada siklus I dijalankan, skor keaktifan siswa belum mencapai target, yaitu siswa yang mencapai KKM 17 siswa dengan ketuntasan belajar mencapai 59%. Dengan perbaikan pada siklus II, keaktifan belajar siswa sudah memenuhi target. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus II sebanyak 23 siswa dengan ketuntasan belajar mencapai 79% dari 29 siswa. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak siswa yang lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang disertai dengan pemberian *Reward*, membuat ketuntasan belajar siswa meningkat. Untuk lebih jelasnya, terlihat seperti pada diagram berikut ini:

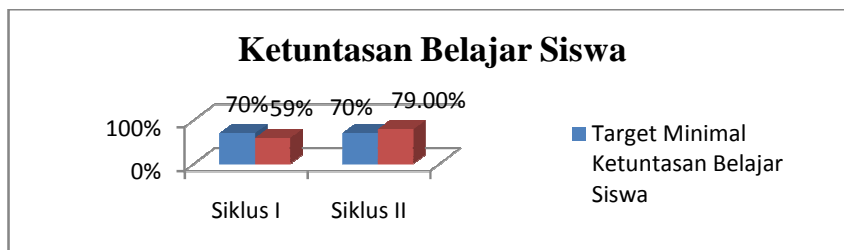


Diagram 2. Persentase Pencapaian KKM

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian diperoleh, dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* disertai dengan pemberian *Reward* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX C MTs Miftahul Huda Mangunranan. Dengan persentase keaktifan yaitu 69% pada siklus I menjadi 84,5% pada siklus II dan prestasi belajar siswa meningkat yaitu dengan jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus I sebanyak 17 anak dengan persentase 59%, meningkat menjadi 23 anak dengan persentase 79% pada siklus II, dari 29 siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, beberapa saran diantaranya: dalam pembelajaran guru perlu memperhatikan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk diterapkan dalam menyampaikan materi tertentu. Salah satu model

pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran tersebut adalah dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* atau dengan metode belajar bermain. Dan *Reward* disini bisa membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan berlomba-lomba mendapatkan *Reward* dari guru tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Depdiknas.1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Michael. 2014. *Peringkat pendidikan Indonesia*. Diunduh dari <http://azharmind.blogspot.com/2012/02/kualitas-pendidikan-indonesia-ranking.html>, pada tanggal 29 September 2014.

Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

OemarHamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.