

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL  
THROWING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATERI  
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP  
(Studi Eksperimen Kelas VII SMP Negeri 6  
Metro TP 2015/2016)**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**SULUNG ARIFFIANA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## ABSTRAK

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP**  
(Studi Eksperimen Kelas VII SMP Negeri 6 Metro T.P 2015/2016)

Oleh

**Sulung ariffiana**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap aktivitas dan hasil belajar aspek kognitif siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup Kelas VII SMP N 6 Metro. Desain penelitian ini adalah pretes-postes tak ekuivalen. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII<sub>4</sub> sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VII<sub>5</sub> sebagai kelas eksperimen, yang dipilih secara acak dengan teknik *cluster random sampling*. Data penelitian berupa data kuantitatif yaitu hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dari pretes, dan postes. Analisis data menggunakan uji-t dan uji-u pada taraf kepercayaan 5% dengan menggunakan program SPSS 17.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar aspek kognitif siswa dengan model pembelajaran *snowball throwing* (N- Gain 62,05), sedangkan metode ceramah (N- Gain 50,61). Berarti hasil belajar aspek kognitif siswa pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing*

lebih tinggi dari pada kelas yg pembelajarannya dengan metode ceramah.

Sedangkan aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, namun peningkatan di kelas kontrol lebih rendah di bandingkan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen rata-rata aktivitas siswa 80,53%, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata aktivitas siswa 71,35%.

Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model *Snowball Throwing* cukup efektif di terapkan pada materi Ciri-ciri Makhluk Hidup.

Kata kunci : Pembelajaran *Snowball Throwing*, Aktifitas Belajar Siswa, Hasil Belajar Aspek Kognitif, dan Ciri-ciri makhluk hidup.

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL  
THROWING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATERI  
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP  
(Studi Eksperimen Kelas VII SMP Negeri 6  
Metro T.P 2015/2016)**

Oleh  
**Sulung Ariffiana**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Biologi  
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP**  
(Studi Eksperimen Kelas VII SMP Negeri 6 Metro T.P. 2015/2016)

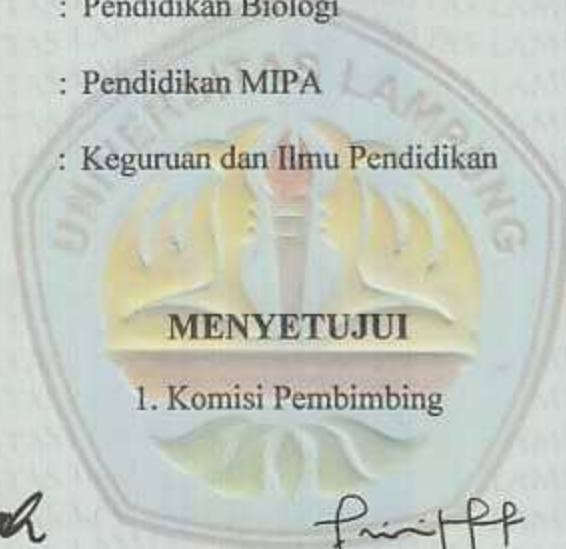
Nama Mahasiswa : *Sulung Ariffiana*

No. Pokok Mahasiswa : 0643024051

Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Pendidikan MIPA

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



*Arwin Achmad*

**Drs. Arwin Achmad, M.Si.**  
NIP 19570803 198603 1 004

*Rini Rita T. Marpaung*

**Rini Rita T. Marpaung, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19770715 200801 2 020

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

*Caswita*

**Dr. Caswita, M.Si.**  
NIP 19671004 199303 1 004

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

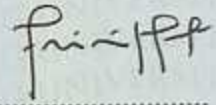
Ketua

: **Drs. Arwin Achmad, M.Si.**



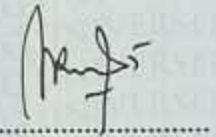
Sekretaris

: **Rini Rita T. Marpaung, S.Pd., M.Pd.**.....



Penguji

Bukan Pembimbing : **Berti Yolida, S.Pd., M.Pd.**



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.**

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 Desember 2016**

## PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulung Ariffiana  
Nomor Pokok Mahasiswa : 0643024051  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Pendidikan MIPA

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau institut lain.

Apabila kelak di kemudian hari terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Bandar Lampung, Desember 2016  
Yang menyatakan



Sulung Ariffiana  
NPM 0643024051

## RIWAYAT HIDUP

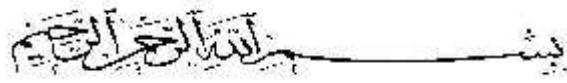


Penulis dilahirkan di Metro pada tanggal 11 Maret 1988 yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Harmanto dengan Ibu Poniyah, S. Pd SD. Bertempat tinggal di Jl. Bangka No 19 22 Hadimulyo Barat Metro Pusat 34111 Hp. 085669743789

Penulis mengawali pendidikan formal di SDN 2 Metro (1994-2000), SMP Negeri 6 Metro (2000-2003), SMA Muhamadiyah 1 Metro (2003-2006).

Pada tahun 2006, penulis diterima di Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan MIPA Program Studi Pendidikan Biologi, dan pada tahun 2012 penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Tunas Harapan Bandar Lampung. Penulis melakukan penelitian di SMPN 6 Metro untuk meraih gelar sarjana pendidikan/S.Pd.





*Dengan menyebut nama Alloh yang Maha pengasih lagi Maha penyayang*

### **PERSEMBAHAN**

*Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya. Dengan kerendahan hati kupersembahkan lembaran-lembaran sederhana ini kepada :*

- ☆ *Yang tercinta ibuku Poniyah, S. Pd SD., dan Bapakku Harmanto, yang telah mendidik dan membesarkan ku dengan doa, kesabaran dan limpahan cinta yang takkan pernah bisa terbalas, serta selalu mendoakan dan menunggu keberhasilanku.*
- ☆ *Adik-adikku yang selalu memberikan doa, motivasi dan kasih sayangnya serta menantikan keberhasilanku.*
- ☆ *Pendamping hidupku saat ini, yang akan menemaniku dalam menjalani kehidupanku.*
- ☆ *Seluruh pengajarku, karena tanpa mereka aku takkan bisa sampai seperti ini.*
- ☆ *Almamaterku tercinta*

# Motto

**“Dan sesungguhnya Allah akan menolong siapa yang menolong agamanya. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Kuasa ”**

**(Al Hajj: 40)**

**“Lakukan segala apa yang mampu kalian amalkan. Sesungguhnya Allah tidak jemu sampai kalian sendiri merasa jemu”**

**(H.R Al Bukhori)**

**“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah”**

**( Thomas Alva Edison )**

## SANWACANA

Alhamdulillah puji Syukur pada Allah SWT, atas segala nikmat dan kehendak-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP Unila. Skripsi ini berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP”**

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Unila;
2. Dr. Caswita, M.Si., selaku Ketua Jurusan PMIPA FKIP Unila;
3. Berti Yolida, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi;
4. Drs. Arwin Achmad, M.Si., selaku pembimbing I dan pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan motivasi hingga skripsi ini dapat selesai;
5. Rini Rita T. Marpaung, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing 2 dan selaku pembimbing akademik atas kesabaran, bimbingan, dan masukannya sehingga skripsi ini dapat selesai;

6. Berti Yolida, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas atas saran-saran perbaikan serta arahan untuk membantu penulis dalam menyusun skripsi ini;
7. Yuwono, S. Pd., selaku Kepala SMPN 6 Metro dan Sri Zulyani., selaku guru mitra yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian berlangsung serta siswa-siswi kelas VII.4 dan VII.5 atas keceriaan dan kerjasamanya selama penelitian;
8. Sahabat Seperjuangan Pendidikan Biologi 2006, Endang Cahya Ningrum, S.Pd., Farah Eva Restina, S.Pd., Risna Novalia, S. Pd., Prasasti Echi Saputri, S. Pd., Destri Eka Nita. S.Pd., Yulia Fitri Yanti. N, S. Pd, serta teman-teman 06 yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Rekan-rekan Pendidikan Biologi'07, '08, dan '09 terima kasih banyak untuk pengertian, persaudaraan, semangat, motivasi, nasihat, dan kritiknya.
9. Semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini; Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua; Amin.

Bandar Lampung, Desember 2016

Penulis

**SULUNG ARIFFIANA**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Ruang Lingkup Penelitian .....	6
F. Kerangka Pikir .....	7
G. Hipotesis .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pengertian Belajar .....	10
B. Model Pembelajaran Snowball Throwing.....	12
C. Aktivitas Belajar .....	15
D. Hasil Belajar Aspek Kognitif .....	20
E. Materi Ciri-ciri MakhluK Hidup .....	22
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	26
B. Populasi dan Sampel .....	26
C. Desain penelitian .....	26
D. Prosedur Penelitian .....	27
E. Jenis dan Teknik Pengambilan Data	
1. Jenis Data .....	32
2. Teknik Pengambilan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data	
1. Uji Normalitas Data .....	34
2. Uji Kesamaan Dua Varian .....	34
3. Pengujian Hipotesis .....	35
4. Pengolahan Data Aktivitas Siswa .....	36

#### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian	
1. Hasil Aktivitas .....	38
2. Data Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa .....	39
B. Pembahasan .....	41

#### **V. SIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	47
B. Saran .....	47

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	49
-----------------------------	----

#### **LAMPIRAN**

1. Silabus Eksperimen .....	51
2. Silabus Kontrol .....	53
3. RPP Kelas Eksperimen .....	55
4. RPP Kelas Kontrol .....	63
5. LKS Eksperimen .....	71
6. LKS Kontrol .....	91

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel	
1. Kriteria N-gain yang di peroleh siswa .....	33
2. Tabulasi aktivitas siswa .....	37
3. Klasifikasi indeks aktivitas siswa .....	38
4. Klasifikasi indeks aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	39
5. Hasil uji statistik terhadap nilai pretest, postest dan N-Gain hasil belajar siswa .....	40
6. Hasil uji statistik rata-rata N-Gain setiap indikator hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .....	41

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar	
1. Diagram hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat .....	9
2. Pola pengembangan fungsi kognitif siswa .....	21
3. Desain Pretes-Postes kontrol group desain .....	27



## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Seseorang yang mengalami proses belajar mengalami perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2000 : 1).

Salah satu penyelenggara pendidikan secara formal yakni sekolah, yang memiliki tujuan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, terdiri atas; murid, guru, bahan atau materi pelajaran, dan berbagai sumber belajar.

Saat ini ilmu pengetahuan telah berkembang dengan cepat seiring dengan perkembangan teknologi yang canggih. Untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan saat ini perlu adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia yaitu jalur pendidikan. Untuk itu, mutu pendidikan juga perlu ditingkatkan. Dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran yang

profesionalisme dan berkualitas perlu adanya guru sebagai faktor pendorong yang dapat meningkatkan sumber daya manusia.

Guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi-teknologi tersebut.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2000 : 3). Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan (Sadiman, 2009 : 11-12). Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi media komunikasi visual maupun verbal.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab besar dalam mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan modal utama bagi suatu bangsa dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya. Menurut Suhana dan Hanafiah (2009 : 1) permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah masih rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan tersebut dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Diantaranya adalah mutu proses pembelajaran yang belum mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, profesionalisme guru masih dirasakan rendah, menyebabkan kemampuan siswa tidak dapat berkembang secara optimal dan utuh.

Seorang guru bertugas mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Selain itu, seorang guru disamping menguasai bahan atau materi ajar, tentu perlu pula mempersiapkan strategi pembelajaran yang optimal, salah satunya memilih model pembelajaran yang tepat sehingga tugas mengajar guru dapat berjalan dengan efektif dan siswa akan termotivasi untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang akhirnya dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Menurut Trianto (2007 : 1) model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi di SMP N 6 Metro kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini terkesan hanya guru yang aktif. Guru lebih banyak menggunakan metode diskusi saat pembelajaran berlangsung, dan hanya beberapa waktu saja menggunakan metode diskusi kelompok, namun diskusi tersebut masih kurang efektif sehingga siswa cenderung pasif dalam menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar aspek kognitif siswa menjadi sangat rendah, sedangkan di sini siswa diuntut untuk lebih dapat mengasah pengetahuan, pemahaman, penerapan, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi suatu materi yang diajarkan yaitu ciri-ciri makhluk hidup. Rendahnya aktivitas siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran siswa, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VII<sub>4</sub> semester genap tahun pelajaran 2015\2016 pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup baru mencapai 60,73 dengan ketuntasan 60% dan nilai rata-

rata hasil belajar siswa kelas VII<sub>5</sub> semester genap tahun pelajaran 2012/2013 pada materi ciri-ciri makhluk hidup baru mencapai 65,88 dengan ketuntasan 65% sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup yang ditetapkan oleh SMP N 6 Metro yaitu 71 dengan ketuntasan belajar 100%.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dipilih model pembelajaran yang diduga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas sehingga diperoleh hasil belajar yang baik terutama pada aspek kognitif. Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut. Karena *Snowball Throwing* menuntut siswa untuk aktif selama proses pembelajaran serta melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

Materi pokok ciri-ciri makhluk hidup dipilih dalam penelitian ini, karena cara penyampaiannya selama proses pembelajaran di SMP N 6 Metro kurang melibatkan siswa untuk aktif. Sehingga dalam proses pembelajaran ini perlu diterapkan model *Snowball Throwing*.

Penelitian yang menguji efektivitas model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah penelitian Cahaya (2010 : 54), bahwa penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP N 3 Bandar Lampung TP 2010/2011.

Dari uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul  
“Penggunaan Model *Snowball Throwing* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar  
Aspek Kognitif Siswa Pada Materi Pokok Ciri-ciri MakhluK Hidup Kelas VII  
SMP N 6 Metro”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup Kelas VII SMP N 6 Metro?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar aspek kognitif siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup Kelas VII SMP N 6 Metro?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup Kelas VII SMP N 6 Metro
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup Kelas VII SMP N 6 Metro.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Bagi guru/calon guru biologi

Dapat memberikan alternatif dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Aspek Kognitif siswa.

2. Bagi siswa

Dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar dan memberikan suasana belajar yang berbeda sehingga dapat meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa.

3. Bagi peneliti

Memberikan manfaat berupa pengalaman dan pengetahuan pembelajaran untuk menjadi calon guru yang baik.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap masalah yang akan dikemukakan, maka perlu adanya:

1. Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik dari segi fisik, mental, dan emosional dan melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya
2. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP N 6 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Materi pokok yang diteliti adalah Ciri-ciri Makhluk Hidup.

4. Aktivitas siswa yang diamati yaitu aktivitas siswa yang diperoleh dari lembar observasi yang meliputi aspek, (1) kemampuan mengemukakan pendapat/ide, (2) kemampuan bertanya, (3) bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas kelompok, dan (4) bertukar informasi.

Sunyono, (2009 : 11)

5. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini diukur berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil pretes dan postes pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup.

## **F. Kerangka Pikir**

Pembelajaran biologi bukanlah proses pemindahan pengetahuan secara langsung dari guru ke siswa. Biologi juga bukan hanya merupakan mata pelajaran hafalan, namun juga membutuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada proses belajar siswa harus aktif mencari tahu dengan membentuk pengetahuannya, sedangkan guru membantu agar proses pencarian itu berjalan baik. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa biologi merupakan pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami, termasuk materi pokok ciri-ciri makhluk hidup. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya penggunaan model yang kurang tepat.

Proses belajar pada dasarnya ditandai dengan perubahan perilaku pada diri siswa, perubahan ini dicerminkan oleh hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat belajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu faktor yang penting adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk itu guru perlu mempersiapkan suatu strategi

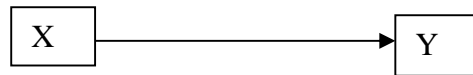
pembelajaran, salah satunya yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat, dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga, dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa ikut secara aktif dalam pembelajaran dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* menekankan pada interaksi antara siswa untuk saling memberikan pengetahuannya. Pada model pembelajaran ini siswa akan melakukan diskusi dan dituntut untuk membuat satu pertanyaan yang berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Pertanyaan yang dibuat berdasarkan materi yang telah dijelaskan oleh guru melalui ketua kelompok. Sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami oleh siswa dengan adanya pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dengan demikian, melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini diharapkan aktivitas dan hasil belajar aspek kognitif oleh siswa dapat meningkat.

Siswa akan saling berinteraksi sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tidak malu lagi untuk bertanya dan menjawab kepada teman kelompok yang lain mengenai materi yang belum dipahaminya. Dan diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa dengan mengukur tingkat keaktifannya pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup. Karena pada materi tersebut siswa dituntut untuk lebih aktif, memahami,



Variabel dalam penelitian ini adalah variabel X dan variabel Y. Variabel X adalah variabel bebas yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* dan variabel Y adalah variabel terikat yaitu Aktivitas dan Hasil Belajar Aspek Kognitif oleh siswa. Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram dibawah ini:



Keterangan : X = model pembelajaran *Snowball Throwing*, Y = Aktivitas dan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

## G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1.  $H_0$  : Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup kelas VII SMP N 6 Metro.

$H_1$  : Model pembelajaran *Snowball Throwing* tidak dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok Ciri-ciri Makhluk Hidup kelas VII SMP N 6 Metro.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian Belajar**

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektis, dan psikomotor. Menurut Wittaker (dalam Djamarah, 2008 : 12) merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sedangkan menurut Slameto (dalam Djamarah, 2008 : 13) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan ajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia dan bahan yang telah di himpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang

sesuatu hal (Dimiyati dan Mudjiono, 1999 : 17). Orang yang belajar adalah orang yang mengalami sendiri proses belajar. Dewey serta Gegne dan Barliner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 1999 : 116) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang melibatkan manusia secara orang per orang sebagai satu kesatuan organisasi sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Dengan, demikian dalam belajar orang tidak mungkin melimpahkan tugas-tugas belajarnya kepada orang lain.

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan. Keaktifan itu beranekaragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya. Contoh kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan, dan kegiatan psikis yang lain (Dimiyati dan Mudjiono, 1999 : 45)

Beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar, yaitu (1) faktor stimuli belajar yaitu segala hal di luar individu yang dapat merangsang untuk mengadakan reaksi atau belajar. Seperti banyak dan sedikitnya bahan pelajaran, suasana lingkungan dan lain-lain, (2) faktor metode belajar, dimana metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi cara belajar yang dipakai sipembelajar, (3) faktor individual yaitu faktor yang berasal dari dalam diri pelajar. Seperti kondisi kesehatan jasmani, rohani, motivasi yang

berhubungan dengan kebutuhan, kapasitas mental (intelegensi), dan lain-lain (Soemanto, 1998 : 113).

Proses belajar pada dasarnya ditandai dengan perubahan perilaku pada diri siswa dan belajar dapat dikatakan berhasil jika siswa dapat mengulangi dan menyampaikan materi dengan bahasa sendiri. Menurut Garret (dalam Sagala, 2010 : 13) belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Sedangkan Crow (dalam Sagala, 2010 : 13) mengemukakan belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut "*rote learning*". Kemudian jika yang telah dipelajarinya itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut "*overlearning*".

## **B. Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model dapat dipahami sebagai: (1) suatu tipe atau desain; (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dan referensi-referensi yang dipakai untuk menggambarkan secara sistematis suatu obyek atau peristiwa; (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner; dan (6) penyajian yang diperkecil agar dapat

menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya (Komaruddin dalam Sagala, 2010 : 175).

Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan model-model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar peserta didik. Menurut Trianto (2007 : 1) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Sedangkan Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2010 : 31) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Trimo (2008 : 2) *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik dari segi fisik, mental, dan emosional yang diramu dengan kegiatan melempar pertanyaan seperti “melempar bola salju”. *Snowball* artinya bola salju sedangkan *throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Sedangkan menurut Widodo (2009 : 1) model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang aktif 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 stick akan tetapi menggunakan kertas

berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilemparkan kepada siswa lain. Siswa yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya.

Pada model pembelajaran *Snowball Throwing* siswa dibentuk kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Menurut Widodo (2009 : 2) model pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki kelebihan yaitu melatih kesiapan siswa dan siswa dapat saling memberikan pengetahuan, sedangkan kekurangannya yaitu pengetahuan tidak luas hanya berfokus pada pengetahuan sekitar siswa.

Terdapat delapan langkah kegiatan yang dilakukan dalam model pembelajaran *Snowball Throwing* menurut Hanafiah dan Suhana (2009 : 49), diantaranya sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.

4. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian, kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik yang lain selama  $\pm 5$  menit.
6. Setelah peserta didik dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Evaluasi.
8. Penutup

### **C. Aktivitas Belajar**

Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar berarti tidak ada aktivitas. Oleh karena itu aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Gie (dalam Anonim, 2011:1) menyatakan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan dan kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan.

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan siswa yang menghasilkan suatu perubahan khas yaitu penguasaan konsep yang nampak melalui hasil belajar yang dicapai. Salah satu hasil belajar yang diperoleh siswa ditandai dengan kemampuan siswa dalam menguasai konsep pembelajaran. Jika siswa mampu menguasai konsep materi pembelajaran maka hasil belajar akan meningkat, dan dapat dikatakan berhasil dalam belajar. Namun sebaliknya, jika belum tuntas belajar maka siswa belum mampu menguasai konsep pembelajaran. Dengan kata lain hasil belajarnya masih rendah.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran memiliki peranan yang penting. Sesuai dengan pendapat Sardiman (2004:99) bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Dalam proses pembelajaran, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Pembelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikuarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, berdiskusi, melaksanakan tugas, dan kegiatan lain yang berkaitan dengan pembelajaran (Slameto, 1995:36). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Rousseau (dalam sardiman, 1994:96) bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman



sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.

Aktivitas siswa dapat dilihat dari cara siswa aktif dalam pembelajaran.

Diedrich (dalam Sardiman, 2004: 101) mengelompokkan aktivitas belajar siswa sebagai berikut :

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawan cara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Aktif tidaknya siswa dapat dilihat dari cara mereka menanggapi materi pembelajaran. Menurut Hamalik (2004:74) kegiatan atau aktivitas siswa dalam pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa yaitu siswa memperoleh pengalaman langsung, memupuk kerja sama, disiplin dalam belajar, kemampuan berfikir kritis, dan suasana pembelajaran di kelas menjadi hidup dan dinamis.

Siswa dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, memberikan tanggapan terhadap suatu peristiwa yang terjadi, dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya, untuk itu aktivitas siswa dalam pembelajaran perlu diperhatikan. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi (Anonim, 2011:1).

Aktivitas-aktivitas dalam belajar juga dapat dibedakan menjadi aktivitas yang relevan dengan pembelajaran (*on task*) dan aktivitas yang tidak relevan (*off task*). Aktivitas yang relevan dengan pembelajaran (*on task*), contohnya adalah memperhatikan penjelasan guru, bertanya, mengemukakan pendapat, aktif memecahkan masalah, berdiskusi dan bekerja sama. Aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran (*off task*), contohnya adalah tidak memperhatikan penjelasan guru, mengobrol dengan teman, dan keluar masuk kelas. Aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran (*off task*) akan lebih mudah diamati ketika proses pembelajaran berlangsung, jika dibandingkan aktivitas yang relevan dengan pembelajaran (*on task*), dengan demikian siswa dikatakan aktif dalam kegiatan pembelajaran jika siswa sedikit melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran.

Dari jenis aktivitas tersebut untuk mengidentifikasi aktivitas belajar siswa penulis membatasi penelitian ini pada *oral activities, listening activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities* dengan aspek dan indikator yang disesuaikan dengan keperluan pembelajaran dan penelitian, sedangkan untuk menentukan klasifikasi aktivitas siswa, dalam penelitian ini menggunakan pedoman yang dikemukakan Hake (dalam Belina, 2008 : 37).

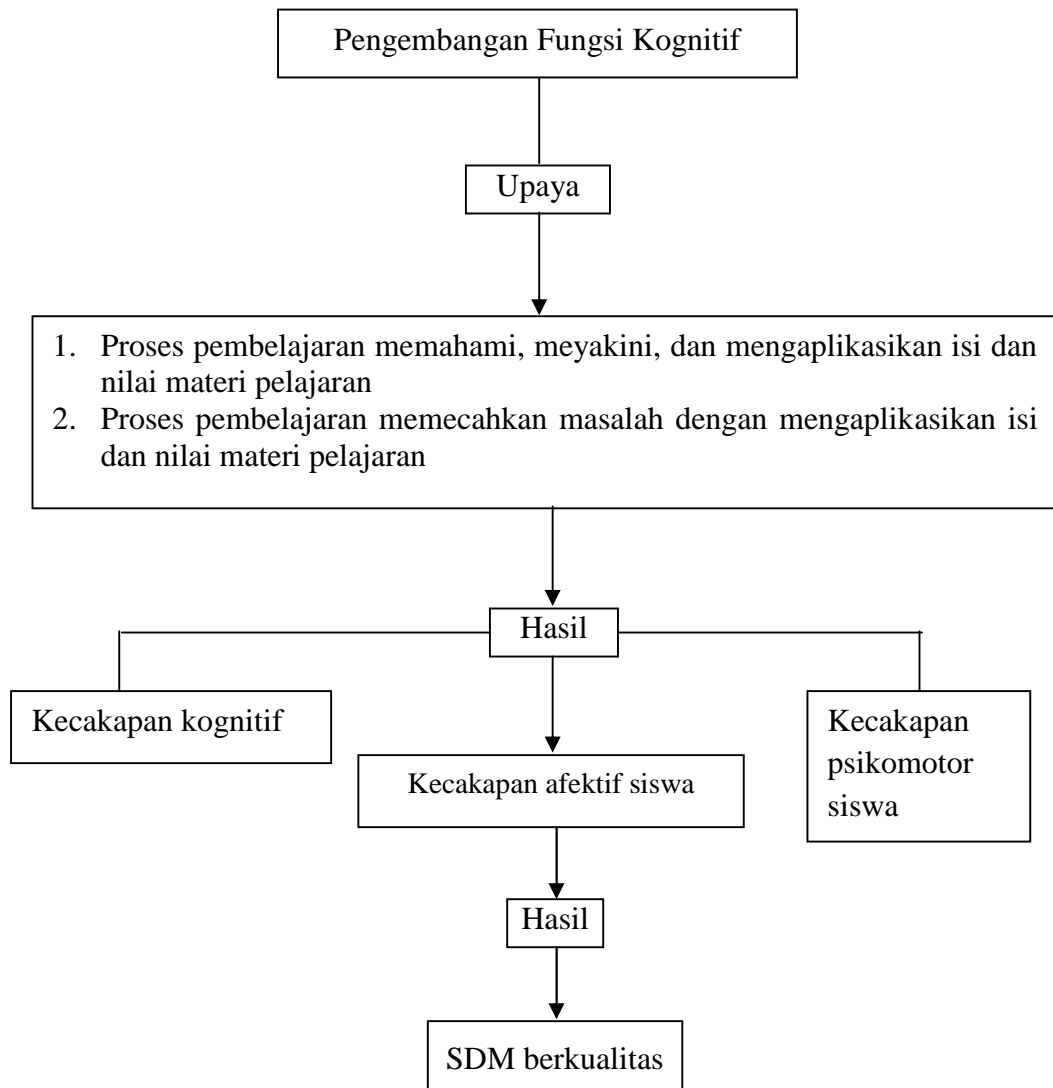
#### **D. Hasil Belajar Aspek Kognitif**

Hasil tes siswa merupakan bagian dari hasil belajar siswa yang biasanya diukur oleh ranah kognitif. Belajar kognitif merupakan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Menurut piaget (dalam Budiningsih, 2004 : 35) perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetic, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin kompleks susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya.

Tingkah laku siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran sangat berpengaruh pada tujuan belajar siswa. Bloom (dalam Suryosubroto, 2009: 205) bahwa aspek kognitif meliputi: (1) mengetahui, yaitu mengenal kembali hal-hal yang umum serta pola, struktur, dan perangkat, (2) pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari (3) mengaplikasikan, kemampuan menggunakan abstraksi dalam situasi-situasi kongkret, (4) menganalisis, adalah menjabarkan sesuatu ke dalam unsur atau bagian-bagian, (5) mensintesis, merupakan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa, (6) mengevaluasi, merupakan kemampuan untuk menetapkan nilai.

Dalam memahami materi, siswa dituntut untuk bisa berperan aktif pada proses pembelajaran. Menurut Syah (2009: 51) ada dua macam kecakapan

kognitif siswa yang perlu dikembangkan oleh guru, yaitu: (1) Strategi belajar memahami isi materi pelajaran; dan (2) Strategi meyakini arti penting isi materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut.



Gambar 2. Pola Pengembangan Fungsi Kognitif Siswa (Dimodifikasi dari Magdalena, 2008 : 13)

Perubahan struktur kognitif merupakan fungsi dari pengalaman, dan kedewasaan anak terjadi melalui tahap-tahap perkembangan tertentu. Menurut Jerome Bruner (dalam Budiningsih, 2004 : 40), fungsi kognitif manusia ditandai dengan beberapa perkembangan, yaitu:

- a. Perkembangan intelektual ditandai dengan adanya kemajuan dalam menanggapi suatu rangsangan.
- b. Peningkatan pengetahuan tergantung pada perkembangan sistem penyimpanan informasi secara realis.
- c. Perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata-kata dan lambang tentang apa yang telah dilakukan dan apa yang akan dilakukan. Hal ini berhubungan dengan kepercayaan pada diri sendiri.
- d. Interaksi secara sistematis antara pembimbing, guru atau orang tua dengan anak diperlukan bagi perkembangan kognitifnya.
- e. Bahasa adalah kunci perkembangan kognitif, karena bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia.
- f. Perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi.

#### **E. Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup**

Materi pada penelitian ini yaitu ciri-ciri makhluk hidup. Makhluk hidup memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Bergerak, merupakan perubahan posisi, baik seluruh tubuh atau sebagian. Hal ini disebabkan oleh adanya

tanggapan terhadap rangsang. Gerak yang dilakukan terhadap tumbuhan antara lain: Gerak menutupnya daun putri malu jika disentuh, Gerak ujung batang dari bawah keatas kearah sinar matahari, dan gerak membukanya biji lamtoro disebabkan perubahan kadar air. Pada hewan juga terdapat gerak antara lain: Gerak aktif pada hewan vertebrata yaitu alat gerak berupa otot, gerak pasif pada hewan vertebrata yaitu alat gerak berupa tulang, dan gerak pada manusia yaitu berjalan, berlari dan lain-lain (Ismawati dan Sugiarto, 2008:200-203).

(2) Peka terhadap rangsangan (iritabilitas), Tumbuhan, hewan dan manusia mempunyai kepekaan terhadap rangsang. Hal ini dapat ditunjukkan sebagai berikut: a) Pada tumbuhan, daun putri malu bila diberikan rangsang sentuhan akan menanggapi rangsang dengan menutup daunnya, b) pada hewan, ayam ketika fajar menyingsing akan berkokok. Manusia jika diberi bau yang merangsang akan menanggapi rangsang, misalnya bersin (Ismawati dan Sugiarto, 2008:200-203).

(3) Memerlukan makan (nutrisi), Setiap makhluk hidup memerlukan makan. Hal ini bertujuan agar dapat mempertahankan hidup, menghasilkan energi, dan pertumbuhan. Setiap makhluk hidup mempunyai cara yang berbeda-beda dalam memperoleh makanan. Tumbuhan dapat membuat makanan sendiri melalui proses fotosintesis. Hewan dan manusia tidak dapat membuat makanan sendiri, tetapi bergantung pada makhluk hidup lainnya (Ismawati dan Sugiarto, 2008:200-203).

(4) bernapas ( respirasi) yaitu pengambilan oksigen untuk oksidasi makanan, sehingga memperoleh energy dan mengeluarkan karbondioksida sebagai zat sisa. Hewan vertebrata didarat bernapas dengan menggunakan paru-paru, ikan bernapas dengan insang, dan cacing bernapas

dengan kulit. Tumbuhan pada daun bernapas melalui stomata, manusia bernapas dengan paru-paru (Ismawati dan Sugiarto, 2008:200-203). (5) Tumbuh dan berkembang, tumbuh adalah bertambahnya volume atau ukuran makhluk hidup irreversible. Berkembang adalah proses menuju kedewasaan yang dipengaruhi oleh hormon, nutrisi dan lingkungan (Ismawati dan Sugiarto, 2008:200-203). (6) Berkembang (reproduksi), yaitu memperbanyak diri untuk mempertahankan kelestarian jenisnya. Cara berkembang biak sebagai berikut: (a) Secara kawin/generative, yaitu perkembangbiakan yang melibatkan sel telur dan sel sperma, (b) Secara tak kawin/vegetative, yaitu perkembangbiakan yang tidak melibatkan sel telur dan sel sperma, melainkan melibatkan sel tubuh (Ismawati dan Sugiarto, 2008:200-203). (7) Adaptasi, adalah kemampuan makhluk hidup untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan untuk mempertahankan diri. Terdapat tiga macam adaptasi, yaitu: (a) Adaptasi morfologi, yaitu menyesuaikan diri terhadap alat-alat tubuhnya. Contoh: burung elang mempunyai kukuyang tajam untuk menerkam mangsa. Bunga teratai mempunyai ddaun yang lebar untuk memperluas bidang penguapan,( b) Adaptasi fisiologi, yaitu penyesuaian diri terhadap lingkungan dengan fungsi alat-alat tubuh. Contoh: manusia menambah jumlah sel darah merah bila berada di pegunungan. Kotoran unta kering tetapi urinnya kental, (c) Adaptasi tingkah laku, yaitu penyesuaian diri terhadap lingkungan dengan tingkah lakunya. Contoh: bunglon mengubah warna tubuhnya. Ikan paus muncul kepermukaan secara periodik (Ismawati dan Sugiarto, 2008:200-203). (8) Ekskresi, adalah proses pengeluaran sisa-sisa metabolisme tubuh. Dalam proses oksidasi makanan selain menghasilkan



energi, tubuh organisme juga menghasilkan zat sisa yang harus dikeluarkan dari tubuh. Apabila zat tersebut tidak dikeluarkan akan membahayakan tubuh.

Contoh: manusia mengeluarkan karbondioksida melalui paru-paru, ikan mengeluarkan karbondioksida melalui insang (Ismawati dan Sugiarto, 2008:200-203)

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

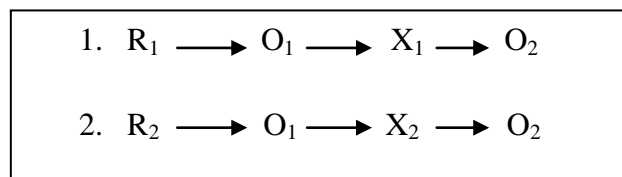
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei semester genap di SMP N 6 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016.

#### B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 6 Metro tahun pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari dua kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII<sub>4</sub> sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII<sub>5</sub> sebagai kelas kontrol, yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*.

#### C. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest kontrol group design*. Kelas eksperimen diberiperlakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode diskusi. Hasil pretes dan postes pada kedua kelompok subyek dibandingkan. Sehingga struktur desainnya adalah sebagai berikut :



Keterangan : R<sub>1</sub>= Kelaseksperimen, R<sub>2</sub>= Kela skontrol, O<sub>1</sub>= Pretes  
 O<sub>2</sub>= postes, X<sub>1</sub>= Perlakuan eksperimen dengan model  
 Pembelajaran *Snowball Throwin*, X<sub>2</sub>=Perlakuan kontrol

dengan metode diskusi (modifikasi dari Sugiyono, 2009 : 76)

Gambar 3. Desain *pretest-postest kontrol group design*

#### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu prapenelitian dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari tahap tersebut yaitu sebagai berikut:

##### **1. Prapenelitian**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap prapenelitian adalah sebagai berikut:

- a. Membuat surat izin penelitian untuk kesekolah tempat diadakannya penelitian.
- b. Mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti.
- c. Menetapkan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kontrol.
- d. Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Silabus
- e. Membuat instrumen penelitian yang terdiri dari LKS, bahan kajian kelompok, dan soal test formatif berupa soal pretes-postes.
- f. Membuat lembar observasi kegiatan belajar mengajar berupa lembar observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan.

- g. Membentuk kelompok diskusi pada kelas eksperimen yang di bagi menjadi 2 kelompok besar yang bersifat heterogen dan kelas kontrol yang bersifat heterogen berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin siswa, dua siswa dengan nilai tinggi, satu siswa dengan nilai sedang dan dua siswa dengan nilai yang rendah. Setiap kelompok terdiri dari lima orang siswa (Lie, 2004:42).

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Mengadakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* untuk kelas eksperimen dan dengan menggunakan metode yang biasa digunakan oleh guru biologi SMP N 6 Metro untuk kelas kontrol yaitu diskusi. Penelitian ini direncanakan sebanyak dua kali pertemuan. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut :

### 1) Kelas Eksperimen (Pembelajaran dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*)

#### a. Pendahuluan

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Guru membagikan lembar soal pretes dalam bentuk pilihan jamak (pertemuan I).
3. Guru memberikan apersepsi kepada siswa:

Pertemuan1 : pernahkah kalian melihat makhluk hidup bernapas, ekskresi, bergerak dan iritabilitas?, apakah kalian tahu peranan bernapas, ekskresi, bergerak dan iritabilitas bagi makhluk hidup?

Pertemuan 2 : apakah kalian pernah melihat bunga putri malu?,  
mengapa daun pada bunga putri malu jika di  
sentuh akan menutup?

4. Guru memberikan motivasi kepada siswa:

Pertemuan1 : yang menandai suatu makhluk, jika dikatakan  
sebagai makhluk hidup adalah bergerak, peka  
terhadap rangsang, memerlukan makan,  
bernapas, tumbuh dan berkembang, reproduksi,  
adaptasi, dan ekskresi

Pertemuan 2 : Adaptasi setiap makhluk hidup sama, yaitu  
dengan penyesuaian diri terhadap lingkungan.  
proses bernapas pada makhluk hidup dan  
tumbuhan memiliki perbedaan.

5. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran  
*Snowball Throwing* yang akan digunakan dalam proses  
pembelajaran.

**b. Kegiatan Inti**

1. Guru membimbing siswa untuk duduk bersama dengan  
kelompoknya masing-masing yang telah dibagi secara  
heterogen berdasarkan kemampuan akademik masing -masing.
2. Guru memberikan LKS dan menjelaskan materi kepada  
masing-masing ketua kelompok.
3. Masing-masing ketua kelompok menjelaskan materi yang  
telah disampaikan oleh guru kepada teman satu kelompoknya.

4. Guru memberikan satu lembar kertas kerja kepada masing-masing siswa, untuk menuliskan satu pertanyaan yang menyangkut dengan materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Guru membimbing siswa untuk membuat kertas yang berisi pertanyaan menjadi seperti bola, kemudian bola yang sudah dibuat ditukar atau dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama  $\pm$  5 menit.
6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mendapat satu bola /satu pertanyaan untuk menjawab pertanyaan yang didapatnya secara bergantian.

**c. Penutup**

1. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru memberikan soal postes dalam bentuk pilihan jamak pada pertemuan terakhir
3. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

**2) Kelas Kontrol (Pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi)**

**a. Pendahuluan**

1. Siswa diberikan pretes materi ciri-ciri makhluk hidup.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menjelaskan proses pembelajaran dengan ceramah dan diskusi.
3. Memberikan apersepsi

Pertemuan1 : pernahkah kalian melihat makhluk hidup bernapas, bergerak, ekskresi dan iritabilitas? apakah kalian tahu peranan bernapas, bergerak, ekskresi dan iritabilitas pada makhluk hidup ?

Pertemuan2 : apakah kalian pernah melihat bunga teratai?, mengapa bunga teratai memiliki daun yang sangat lebar?

#### 4. Memeberikan motivasi

Pertemuan1: pembelajaran hari ini kita akan membahas tentang ciri-ciri mahluk hidup. Ciri-ciri apa sajakah yang menandai suatu makhluk jika dikatakan sebagai makhluk hidup?

Pertemuan 2 : Apakah adaptasi dan cara berkembang biak setiap makhluk hidup sama?

#### **b. Kegiatan Inti**

1. Menjelaskan uraian materi secara singkat.
2. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa.
3. Membagikan LKS tentang materi ciri-ciri makhluk hidup kepada masing-masing kelompok.
4. Meminta siswa untuk mengerjakan LKS mengamati dan menuliskan jawaban.
5. Membimbing siswa dalam mengerjakan LKS.

6. Menunjuk beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi berdasarkan LKS.
7. Memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan sanggahan atau melengkapi jawaban yang disampaikan.
8. Membahas kembali LKS sekaligus memberi jawaban yang telah diberikan siswa.
9. Meminta siswa mengumpulkan LKS yang telah dikerjakan

**c. Penutup**

1. Membantu siswa untuk menyimpulkan materi tentang ciri makhluk hidup.
2. Memberikan soal postes dalam bentuk pilihan jamak pada pertemuan terakhir.
3. Memberitahu kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya

**E. Jenis dan Teknik Pengambilan Data**

**1. Jenis Data**

Data penelitian berupa data kuantitatif dari aspek kognitif. Data aspek kognitif berupa nilai pretes dan postes pada materi pokok Ciri-ciri Makhluk Hidup. Soal diberikan dalam bentuk pilihan jamak, yakni sebanyak 10 soal dengan pilihan jawaban (a, b, c, dan d). Bobot masing-masing jawaban yang benar tiap soal yaitu 1, dengan skor tertinggi yaitu 10. Selisih nilai posttest dengan pretest ditetapkan sebagai skor gain.



## 2. Teknik Pengambilan Data

Data aspek kognitif diambil melalui nilai pretes (pertemuan I) dan postes (pertemuan II) baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dalam bentuk pilihan jamak.

Teknik penskoran nilai pretes dan postes yaitu :

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S = Nilai yang diharapkan (dicari)

R = jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = jumlah skor maksimum dari tes tersebut

(Purwanto, 1991 : 112)

## F. Teknik Analisis Data

Untuk mendapatkan skor *gain* pada setiap pertemuan menggunakan formula

Rulon (dalam Loranz, 2008:3) sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{Z - \bar{Y}} \times 100$$

Keterangan :  $\bar{X}$  = nilai rata-rata postes

$\bar{Y}$  = nilai rata-rata pretes

Z = skor maksimum

Untuk menentukan kategori *N-gain* yang diperoleh siswa sesuai kriteria

pada table berikut:

Tabel 1. Kriteria *N-gain* yang diperoleh siswa

Nilai rata-rata <i>N-gain</i> (g)	Kriteria
$g > 70$	Sangat efektif
$30 < g \leq 70$	Cukup efektif
$g < 30$	Efektif

Sumber: dimodifikasi dari Hake (1999 : 1)

Baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol di analisis dengan uji t menggunakan software SPSS versi 17, sebelumnya dilakukan uji prasyarat berupa:

### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data kognitif dihitung menggunakan uji *Lilliefors* dengan menggunakan *software* SPSS versi 17.

#### a. Hipotesis

$H_0$  : Sampel berdistribusi normal

$H_1$  : Sampel tidak berdistribusi normal

#### b. Kriteria Pengujian

Terima  $H_0$  jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  atau  $p\text{-value} > 0,05$ , tolak  $H_0$  untuk harga yang lainnya (Nurgiantoro, Marzuki dan Giwang, 2002 : 118).

### 2. Uji Kesamaan Dua Varians

Jika masing-masing data terdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji kesamaan dua varian dengan uji *Barlett* melalui bantuan program SPSS 17.

#### a. Hipotesis

$H_0$  : Kedua sampel mempunyai varian sama

$H_1$  : Kedua sampel mempunyai varian berbeda

#### b. Kriteria Uji

- jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau probabilitasnya  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima

- jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau probabilitasnya  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

(Pratisto, 2004 : 18).

### 3. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji kesamaan dua rata-rata dan uji perbedaan dua rata-rata dengan bantuan program SPSS 17.

#### a. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

##### 1. Hipotesis

$H_0$  : Rata-rata nilai kedua sampel sama

$H_1$  : Rata-rata nilai kedua sampel tidak sama

##### 2. Kriteria Uji

- jika  $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

- jika  $t_{hitung} < -t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

(Pratisto, 2004:13)

#### b. Uji Perbedaan Dua Rata-rata

##### 1. Hipotesis

$H_0$  : rata-rata nilai pada kelompok eksperimen sama dengan kelompok kontrol.

$H_1$  : rata-rata nilai pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol.

##### 2. Kriteria Uji

- jika  $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

- jika  $t_{hitung} < -t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak

(Pratisto, 2004:10)

#### c. Uji hipotesis dengan uji U

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

a. Hipotesis

$H_0$  : Rata-rata nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama

$H_1$  : Rata-rata nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol Sama tidak sama

G. Kriteria uji :

$H_0$  ditolak jika  $\text{sig} < 0,05$

Dalam hal lainnya  $H_0$  diterima.

#### 4. Pengolahan Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung merupakan data yang diambil melalui observasi. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan indeks aktivitas siswa. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

Menghitung rata-rata skor aktivitas dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan  $\bar{x}$  = Rata-rata skor aktivitas siswa

$\sum x_i$  = Jumlah skor yang diperoleh

$n$  = Jumlah skor maksimum

Tabel 2. Tabulasi Aktivitas Siswa

No	Nama	Aspek yang diamati												Xi	$\bar{X}$
		A			B			C			D				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1															
2															
3															
4															
5															
Jumlah															

Sumber : dimodifikasi dari sunyono, (2009 : 11)

Keterangan :

**A. Kemampuan mengemukakan pendapat/ide**

1. Tidak mengemukakan pendapat /ide (diansaja)
2. Mengemukakan pendapat/ ide namun tidak sesuai dengan pembahasan pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup
3. Mengemukakan pendapat/ide sesuai dengan pembahasan pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup

**B. Kemampuan Bertanya**

1. Tidak mengajukan pertanyaan
2. Mengajukan pertanyaan, tetapi tidak mengarah pada permasalahan pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup
3. Mengajukan pertanyaan yang mengarah dan sesuai dengan permasalahan pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup

**C. Bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas kelompok**

1. Tidak bekerjasama dengan teman (diam saja)
2. Bekerjasama dengan anggota kelompok tetapi tidak sesuai dengan permasalahan pada LKS materi pokok ciri-ciri makhluk hidup
3. Bekerjasama dengan semua anggota kelompok sesuai dengan permasalahan pada LKS materi pokok ciri-ciri makhluk hidup

#### D. Bertukar informasi

1. Tidak berkomunikasi secara lisan dalam bertukar pendapat dengan anggota kelompok (diam saja).
2. Berkomunikasi secara lisan dengan anggota kelompok tetapi tidak sesuai dengan permasalahan ciri-ciri makhluk hidup dalam LKS
3. Berkomunikasi secara lisan dengan anggota kelompok untuk memecahkan permasalahan pada LKS materi pokok ciri-ciri makhluk hidup.

Menafsirkan atau menentukan kategori indeks aktivitas siswa sesuai

klasifikasi pada table berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Indeks Aktivitas Siswa

Interval (%)	Kategori
0,00 – 29,99	Sangat Rendah
30,00 – 54,99	Rendah
55,00 – 74,99	Sedang
75,00 – 89,99	Tinggi
90,00 – 100,00	Sangat Tinggi

Sumber: dimodifikasi dari Hake (dalam Belina, 2008 :3)

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup di SMP N 6 Metro.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar aspek kognitif siswa pada materi pokok ciri-ciri makhluk hidup.

### B. Saran

Untuk kepentingan penelitian berikutnya, maka penulis menyarankan sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan sebanyak dua pertemuan sehingga dimungkinkan siswa belum terbiasa dengan model *Snowball Throwing* yang diterapkan, diharapkan untuk penelitian selanjutnya rancangan penelitian lebih dari dua kali pertemuan sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

2. Peneliti seharusnya mempertimbangkan jumlah anggota untuk setiap kelompok agar proses pembelajaran dapat berjalan kondusif.
3. Pembentukan kelompok hendaknya dilakukan pada hari sebelumnya, sehingga waktu yang tersedia lebih efektif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2000. *Media Pengajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Belina, W.W. 2008. *Peningkatan Kecakapan Berpikir Rasional Siswa Dalam Pembelajaran Fisika di SMP Pada Pokok Bahasan Pemantulan Cahaya Melalui Model Pembelajaran PBI (Penelitian eksperimen pada siswa kelas VIII di salah satu SMP Swasta di kota Bandung)*. Skripsi Jurusan Pendidikan Fisika UPI Bandung. Dalam <http://digilib.upi.edu/pasca/available/etd-0519108-104827/>. 13 Desember 2011: 08.50
- Cahaya. 2010. Pengaruh Penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Pada Siswa SMP. Unila. Bandar Lampung
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, S.B. 2008. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hamalik, O. 2004. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Bumi Aksara. Jakarta.
- . 2006. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Ismawati dan Sugiarto. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Loranz, D. 2008. *Gain Skor*. Google.<http://www.tncc.edu/vp/acstu/assasment/downloads/documents/reports/archives/discipline/0708/SLOAPHYSDisiplineRep0708.pdf>. 15 Desember 2011: 19.44
- Magdalena, N. 2008. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) terhadap Aktivitas dan Hasil belajar Matematika*. FKIP UNILA. Bandar Lampung.
- Nurgiantoro, B., Gunawan dan Marzuki. 2002. *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Gadjah Mada Universty Press. Yogyakarta.

- Purwanto. 1991. *Evaluasi Pengajaran*. PT REMAJA ROSDAKARYA. Bandung.
- Pratisto, A. 2004. *Cara Mudah Mengatasi Masalah Statistik dan Rancangan Percobaan Dengan SPSS 12*. Gramedia. Jakarta.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Sadiman, S.2009. *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo. Persada.Jakarta
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sardiman, A. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press. Yogyakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Soemanto, W. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suhana dan Hanafiah. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Rafika Aditama. Bandung.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suryosubroto, S.2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Eka Cipta.Yogyakarta.
- Syah, M. 2009. *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafino. Jakarta
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*.Prestasi Pustaka Publisher. Jakarta.
- Trimono. 2008. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Kolaborasi Metode Quantum Theacing dan Sanowball Throwing*. <http://www.google.com/> (15 Desember 2011, 09.30 WIB).
- Widodo, S. 2009. *Model pembelajaran Snowball Throwing*. <http://wyw1d.wordpress.com/2009/11/09/model-pembelajaran-18-snowball-throwing/>. (20 Desember 2011, 10.00 WIB).
- Widodo, S. 2009. *Meningkatkan Motivasi Siswa melalui Metode Snowball Throwing dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. <http://www.bpkpenabur.or.id/hal.%20Guru%20bertny.pdf>. (23 Desember 2011, 17.00 WIB).