

Penerapan Metode Snowball Throwing pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Teluk Kuantan

Erna Yupita

SMK Negeri 2 Teluk Kuantan

Jl. Raja Ali Haji, Teluk Kuantan, Kuantan Singingi, 29562 Riau

e-mail: ernayupita15@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di kelas XII BDP 2 peserta didik masih cenderung pasif baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan maupun berdiskusi di dalam kelas. Tercatat hanya ada 7 siswa dari 26 siswa yang aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini tentunya belum mencerminkan tujuan dari kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah ini. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini yaitu kelas XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 33 siswa. Hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa dari post test siklus I ke post test siklus II mengalami peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Siswa yang mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih dari 75% sebanyak 22 siswa atau 73% pada siklus I menjadi 26 siswa atau 84% pada siklus II

Kata kunci: Metode Pembelajaran, Snowball Throwing, aktivitas belajar, Hasil Belajar

Abstract

Learning creative products and entrepreneurship in class XII BDP 2 students still tend to be passive both in asking questions, answering questions and discussing in class. There are only 7 students out of 26 students who are active in learning in class. This certainly does not reflect the objectives of the 2013 curriculum implemented in this school. The type of research used is a type of classroom action research. The subject of this research is class XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan in the 2022/2023 school year totaling 33 students. The learning outcomes of students' creative and entrepreneurial products from the first cycle post test to the second cycle post test have increased and have shown the success indicator goal of 75%. Students who were able to meet the Minimum Assurance Criteria (KKM) of more than 75% were 22 students or 73% in cycle I to 26 students or 84% in cycle II.

Keywords: Learning Method, Snowball Throwing, learning activity, Learning Outcomes

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadi tolok ukur kualitas diri seseorang. Pendidikan dipandang sebagai cara yang paling tepat untuk membentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, karena dengan pendidikan, manusia akan memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan karakter diri, sehingga memiliki pola pikir yang sistematis, rasional, dan bersikap kritis terhadap masalah yang dihadapi. Melalui proses pendidikan inilah masyarakat Indonesia akan memiliki bekal untuk siap bersaing menghadapi berbagai tantangan dari dunia luar, serta mampu bersaing di era globalisasi seperti saat ini. Segala potensi yang dimiliki akan dikembangkan dengan dibekali berbagai kecakapan dan softskill.

Inti dari pendidikan ialah proses pembelajaran, sedangkan proses pembelajaran itu sendiri melibatkan banyak hal seperti ada tujuh komponen proses pembelajaran yaitu perumusan tujuan, kurikulum, tenaga pengajar dan peserta didik, pemilihan dan penyusunan materi, penggunaan model atau strategi pembelajaran yang efektif, penggunaan media yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi yang benar[1]. Keberhasilan proses pembelajaran tidak akan terlepas dari komponen-komponen tersebut, oleh karenanya diperlukan kerjasama antar berbagai komponen tersebut dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Upaya-upaya dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan juga telah dilakukan khususnya pada proses pembelajaran, diantaranya ialah meningkatkan kualitas para pendidik, perbaikan kurikulum, meningkatkan sarana prasarana belajar, dan pengembangan model pembelajaran. Salah satu dari upaya-upaya tersebut yang merupakan tahap yang paling awal dilakukannya perbaikan adalah kurikulum. Menurut Pasal 1 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi, dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Perbaikan kurikulum saat ini juga sudah dilakukan di Indonesia dengan mulai diterapkannya kurikulum baru/Kurikulum 2013 yang mengganti kurikulum lama tahun 2006/Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pengembangan Kurikulum ini juga dituntut mampu beradaptasi dengan paradigma baru yang tidak hanya pemindahan pengetahuan dari guru ke siswa melainkan mampu membuat siswa lebih mendominasi proses pembelajaran di kelas.

Pengetahuan harus ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri. Proses belajar di kelas mengharuskan aktivitas untuk mampu belajar aktif dan mandiri melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengkomunikasi dan mencipta yang sudah tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Proses belajar siswa untuk mendapatkan pengetahuan disebut dengan aktivitas belajar. Siswa dituntut aktif mencari informasi maupun materi pelajaran dan peran guru hanya sebagai fasilitator dalam siswa beraktivitas di kelas serta membuat kesimpulan yang benar dari penyampaian materi yang dikemukakan oleh siswa.

Proses belajar yang seperti inilah yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun masalah yang sering terjadi terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu adanya ketidaksesuaian penerapan praktik dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 itu sendiri, di mana peranan siswa dalam pembelajaran yang belum maksimal, justru guru masih mendominasi proses belajar mengajar dibandingkan dengan siswanya. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode mengajar konvensional/ceramah di mana sumber utama pengetahuan berasal dari guru. Dengan kata lain tujuan dari pembelajaran belum tercapai yang disebabkan proses pembelajaran yang cenderung pasif.

Melalui metode pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai sarana membentuk pola berpikir siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Transfer ilmu yang dilakukan kepada siswa lebih variatif, menarik dan menyenangkan. Kendala sebagian guru di Indonesia adalah menciptakan suasana yang kondusif dalam proses belajar siswa. Banyak guru yang sulit menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode yang kurang tepat oleh guru. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik pula.

Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang diajarkan pada tingkat menengah terlebih pada pada tingkat kejuruan. Mata pelajaran kewirausahaan bertujuan agar peserta didik dapat mengaktualisasikan diri dalam perilaku wirausaha. Isi mata pelajaran Kewirausahaan difokuskan pada perilaku wirausaha sebagai fenomena empiris yang terjadi di lingkungan peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, peserta didik dituntut lebih aktif untuk mempelajari peristiwa-peristiwa ekonomi yang terjadi di lingkungannya. Pembelajaran kewirausahaan dapat menghasilkan perilaku wirausaha

dan jiwa kepemimpinan, yang sangat terkait dengan cara mengelola usaha untuk membekali peserta didik agar dapat berusaha secara mandiri.

Pada umumnya pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, artinya guru hanya memindahkan informasi yang diketahui oleh guru, siswa diminta mendengarkan atau mencatat. Metode ini membuat kegiatan belajar mengajar dikelas lebih didominasi dan terfokus pada guru, sehingga partisipasi siswa di dalam kelas menjadi berkurang dan siswa cenderung menjadi pasif.

Berdasarkan observasi kelas yang telah dilakukan peneliti di SMK Negeri 2 Teluk Kuantan yang merupakan salah satu SMK di Teluk Kuantan pada saat pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di kelas XII BDP 2 peserta didik masih cenderung pasif baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan maupun berdiskusi di dalam kelas. Tercatat hanya ada 7 siswa dari 26 siswa yang aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini tentunya belum mencerminkan tujuan dari kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah ini.

Pendidik juga belum menggunakan strategi dan metode yang tepat untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga pada saat pembelajaran peserta didik cenderung diam dan hanya sebagai pendengar, jarang adanya interaksi yang positif antara pendidik dan peserta didik. Banyak siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan. Dari hasil nilai ulangan harian produk kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XII BDP 2 memiliki persentase nilai terendah dibanding kelas XII BDP 1. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan di SMK Negeri 2 Teluk Kuantan sebesar 75.

Data berikut menunjukkan hasil ulangan harian dari siswa kelas Negeri 2 Teluk Kuantan semester ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

Tabel 1. Daftar Rata-rata Nilai Ulangan Harian Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XII BDP Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022

Kelas	Rata-rata Nilai PAS
XII BDP 1	66,28
XII BDP 2	64,32

Melihat hasil belajar yang ditunjukkan di atas, tentunya perlu adanya perubahan dalam segi pembelajaran. Karena itu pendidik harus menggunakan metode dan cara mengajar yang berbeda yang menekankan aktivitas pembelajaran menarik agar peserta didik tidak hanya sebagai pendengar dan sibuk bermain dengan temannya, sehingga ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa.

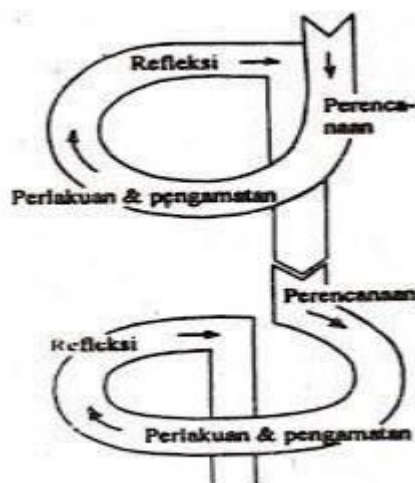
Pembelajaran kooperatif seperti tertulis di bawah ini: “Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing”[2].

Ada berbagai macam metode pembelajaran kooperatif, salah satu metode pembelajaran yang dimungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode Snowball Throwing. Metode pembelajaran Snowball Throwing memiliki kelebihan sendiri dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain, merupakan paradigma pembelajaran efektif yang merupakan rekomendasi UNESCO, yakni : belajar mengetahui (learning to know), belajar bekerja (learning to do), belajar hidup bersama (learning to live together), dan belajar menjadi diri sendiri (learning to be). Penggunaan metode pembelajaran snowball throwing dapat melibatkan siswa menjadi aktif. Melalui penerapan metode snowball throwing, dapat melatih siswa berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dan tanggung jawab, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada kelompok lain. Penggunaan metode pembelajaran snowball throwing melibatkan siswa untuk membuat pertanyaan yang akan dilemparkan kepada kelompok lain untuk menjawab pertanyaan tersebut dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah praktis di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik[3]. Penelitian tindakan ini dilaksanakan di kelas XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan yang beralamat di Jalan Raja Ali Haji Perumnas Teluk Kuantan. Subjek dari penelitian ini yaitu kelas XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 33 siswa. sedangkan objek penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *snowball throwing*. Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus – September 2022.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk tahapan siklus pengulangan hingga mencapai hasil yang terbaik. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa komponen, antara lain perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi, Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus. Langkah-langkah penelitian ini dapat dilihat pada gambar alur penelitian model Kemmis & Taggart.



Gambar 1. Alur Penelitian Model Kemmis & Taggart

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis dan dipersentase yaitu data kuantitatif dari hasil observasi keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan siswa XII BDP 2. Hasil perolehan data ini akan dianalisis pada setiap siklus, agar dapat diketahui ada atau tidaknya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *snowball throwing* ini. Teknik analisis persentase keaktifan siswa

$$\% = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 2. Kategori Aktivitas Belajar Siswa[4]

Indeks Keaktifan Siswa (%)	Kategori
0 – 25	Rendah
26 – 50	Kurang
51 – 75	Sedang
76 – 100	Tinggi

Teknik analisis data hasil belajar kimia

$$X = \frac{\sum X}{N} \quad (2)$$

X = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah seluruh skor
 N = Banyak subjek [5]

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad (3)$$

3. Hasil dan Pembahasan

Aktivitas Belajar di dalam siklus I dianalisis berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi Aktivitas Belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian Aktivitas Belajar dilakukan dengan memberikan skor (0-2) berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya. Skor ditentukan berdasarkan kemunculan indikator yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Indikator Aktivitas Belajar	Kategori	Persentase	Jumlah Siswa
Membaca materi pelajaran	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	26,67%	8
	Aktif	73,33%	22
Membuat pertanyaan / menjawab pertanyaan dari guru atau teman	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	46,67%	14
	Aktif	53,33%	16
Mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran	Tidak aktif	10%	3
	Cukup aktif	46,67%	14
	Aktif	43,33%	13
Mencatat materi pelajaran yang telah disampaikan guru	Tidak aktif	10%	3
	Cukup aktif	43,33%	13
	Aktif	46,67%	14
Bekerja sama dengan teman sekelompok	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	36,67%	11
	Aktif	63,33%	19
Antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode snowball throwing	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	23,33%	7
	Aktif	76,67%	23
Rata-rata indikator aktivitas	Siswa Aktif	59,44%	17,83

Berdasarkan data di atas dapat diketahui dari indikator aktivitas, indikator siswa yang aktif membaca materi pelajaran 73,33% atau 22 dari 30 siswa aktif, bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung 53,33% atau 16 dari 30 siswa aktif, mendengarkan penjelasan guru 43,33% atau 13 dari 30 siswa aktif, mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru 46,67% atau 14 dari 30 siswa aktif, berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya 63,33% atau 19 dari 30 siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung menggunakan metode *snowball throwing* 76,67% atau 23 dari 30 siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *snowball throwing*. Hal ini

memberikan kesimpulan bahwa Aktivitas Belajar siswa di dalam siklus I masih rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan.

Dari data di atas diketahui bahwa masih ada 5 indikator aktivitas belajar pada siklus I belum mencapai kriteria minimal yaitu 75%. Secara keseluruhan, persentase rata aktivitas belajar produk kreatif dan kewirausahaan pada siklus I sebesar 59,44% masih berada di bawah kriteria keberhasilan tindakan yaitu sebesar 75% sehingga belum dikatakan berhasil.

Siklus I Hasil Belajar produk kreatif dan kewirausahaan pada siklus I diperoleh dari soal post test yang dilakukan pada akhir pelaksanaan tindakan. Hasil Belajar produk kreatif dan kewirausahaan selama siklus I dapat dilihat di tabel 4.

Tabel 4. Hasil Post Test Siklus I

No	Post Test	Keterangan
1	100	Nilai Tertinggi
2	60	Nilai Terendah
	80	Rata-rata Nilai

Persentase siswa yang mencapai KKM 75 dan yang belum mencapai KKM dapat dilihat tabel 5.

Tabel 5. Siswa yang Sudah dan belum Mencapai KKM Siklus I

Jumlah siswa		Persentase	
< 75	>75	< 75	>75
8	22	27%	73%

Berdasarkan data pada kedua tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai post test adalah 80 pada siklus I, akan tetapi nilai post test siswa yang mencapai KKM adalah 73%. Dari data di atas, hasil siklus I ini belum menunjukkan keberhasilan tindakan, karena dari aktivitas belajar dan hasil belajar sendiri belum mencapai 75% tingkat aktivitas maupun persentase ketuntasan hasil belajar siswa. oleh karena itu perlu di adakan siklus II.

Aktivitas Belajar di dalam siklus II dianalisis berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi Aktivitas Belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian Aktivitas Belajar dilakukan dengan memberikan skor (0-2) berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya. Skor ditentukan berdasarkan kemunculan indikator yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Indikator Aktivitas Belajar	Kategori	Persentase	Jumlah Siswa
Membaca materi pelajaran	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	19,35%	6
	Aktif	80,65%	25
Membuat pertanyaan / menjawab pertanyaan dari guru atau teman	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	25,81%	8
	Aktif	74,19%	23
Mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	25,81%	8
	Aktif	74,19%	23
Mencatat materi pelajaran yang telah disampaikan guru	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	25,81%	8
	Aktif	74,19%	23
Bekerja sama dengan teman sekelompok	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	19,35%	6
	Aktif	80,65%	25
Antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode snowball throwing	Tidak aktif	0%	0
	Cukup aktif	9,68%	3
	Aktif	90,32%	28
Rata-rata indikator aktivitas	Siswa Aktif	79,03%	24,5

Berdasarkan data di atas dapat diketahui dari indikator aktivitas, indikator siswa yang aktif membaca materi pelajaran 80,65% atau 25 dari 33 siswa aktif, bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung 74,19% atau 23 dari 31 siswa aktif, mendengarkan penjelasan guru 74,19% atau 23 dari 31 siswa aktif, mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru 74,19% atau 23 dari 31 mencatat materi yang dijelaskan, berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya 80,65% atau 25 dari 31 siswa melaksanakan diskusi di kelas dengan baik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung menggunakan metode *snowball throwing* 90,32% atau 28 dari 31 siswa antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode *snowball throwing*. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa aktivitas belajar siswa di dalam siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I dan pembelajaran menggunakan metode *snowball throwing* ini bisa dikatakan berhasil karena persentase aktivitas belajar lebih dari 75% dengan rata-rata 79,03%.

Hasil Belajar produk kreatif dan kewirausahaan pada siklus II diperoleh nilai post test yang dilakukan pada akhir siklus. Hasil Belajar produk kreatif dan kewirausahaan selama siklus II dapat dilihat di tabel 7

Tabel 7. Hasil Post Test Siklus II

No	Post Test	Keterangan
1	100	Nilai Tertinggi
2	70	Nilai Terendah
	84,19	Rata-rata Nilai

Persentase siswa yang mencapai KKM 75 dan yang belum mencapai KKM dapat dilihat di tabel 10

Tabel 8. Siswa yang Sudah dan belum Mencapai KKM Siklus II

Jumlah siswa		Persentase	
< 75	>75	< 75	>75
5	26	16%	84%

Berdasarkan data pada kedua tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai post test adalah 84,19 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode *snowball throwing*, pada saat dilaksanakan post test siswa yang mencapai KKM adalah 84%.

Berdasarkan data dari siklus I dan siklus II, aktivitas dan hasil belajar mengalami peningkatan. Pembelajaran menggunakan metode *snowball throwing* ini bisa dikatakan berhasil karena persentase aktivitas dan hasil belajar lebih dari 75% dengan persentase aktivitas belajar sebesar 79,03% sedangkan hasil belajar sebesar 84%, sehingga pembelajaran menggunakan metode *snowball throwing* ini dapat dikatakan berhasil dan penelitian bisa dihentikan pada siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan tahun ajaran 2022/2023 dengan penerapan metode *snowball throwing*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas siswa dan mampu menguasai materi yang diajarkan oleh guru dengan hasil belajar siswa yang meningkat.

Pembelajaran *snowball throwing* merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa dan tertekan. Pembelajaran menyenangkan juga adanya pola hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan siswa sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran[6].

Penelitian ini dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini berlangsung lancar dan baik. Berdasarkan data yang diperoleh mengenai aktivitas belajar selama penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan metode *snowball throwing*. Data sudah dianalisis menggunakan persentase pada setiap indikator aktivitas belajar, kemudian persentase akan dibandingkan antara persentase siklus I dan persentase siklus II untuk mengetahui peningkatannya. Peningkatan ini akan dibahas dengan tabel 9. yang menunjukkan peningkatan aktivitas belajar kelas XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan.

Tabel 9. Peningkatan Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

Indikator Aktivitas Belajar	Perhitungan		
	Kategori	Siklus I	Siklus II
Membaca materi pelajaran	Tidak aktif	0%	0%
	Cukup aktif	26,67%	19,35%
	Aktif	73,33%	80,65%
Membuat pertanyaan / menjawab pertanyaan dari guru atau teman	Tidak aktif	0%	0%
	Cukup aktif	46,67%	25,81%
	Aktif	53,33%	74,19%
Mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran	Tidak aktif	10%	0%
	Cukup aktif	46,67%	25,81%
	Aktif	43,33%	74,19%
Mencatat materi pelajaran yang telah disampaikan guru	Tidak aktif	10%	0%
	Cukup aktif	43,33%	25,81%
	Aktif	46,67%	74,19%
Bekerja sama dengan teman sekelompok	Tidak aktif	0%	0%
	Cukup aktif	36,67%	19,35%
	Aktif	63,33%	80,65%
Antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode <i>snowball throwing</i>	Tidak aktif	0%	0%
	Cukup aktif	23,33%	9,68%
	Aktif	76,67%	90,32%

Peningkatan ini tidak lepas dari langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *snowball throwing* ini lebih terstruktur dari siklus I ke siklus II. Siswa lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, karena menyadari bahwa pembelajaran ini menyenangkan apalagi adanya reward bagi siswa yang aktif menambah semangat mereka berkompetisi menjadi yang terbaik.

Pembelajaran menggunakan metode *snowball throwing* menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam segi aktivitas belajar siswa, hal ini sesuai dengan teori yang mengenai kelebihan dari metode *snowball throwing*. Pembelajaran ini mampu membuat siswa lebih aktif dalam mengemukakan pertanyaan, menjawab pertanyaan, lebih berani bertanya kepada teman, bertanggung jawab terhadap materi kelompoknya dan memahami materi secara mendalam sesuai dengan topik kelompok masing-masing[7]. Persentase rata-rata indikator aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan, dari 59,44% pada siklus I menjadi 79,03% pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar secara menyeluruh pada semua indikator aktivitas belajar.

Peningkatan hasil belajar diukur menggunakan post test. Berdasarkan hasil tes dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar. Pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang telah diajarkan guru. Pada tabel 10 akan disajikan peningkatan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan, sebagai berikut :

Tabel 10. Peningkatan Hasil Belajar Produk kreatif dan kewirausahaan

Siklus	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Siswa		Persentase		Ket
			Belum Tuntas	Tuntas	< 75	>75	
I	60	100	8	22	27%	73%	Post Test
II	70	100	5	26	16%	84%	Post Test

Hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa pada post test siklus I, siswa yang mencapai KKM adalah 22 anak atau 73%. Terjadinya peningkatan saat post test siklus II yaitu sebanyak 84%. Hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan telah mencapai keberhasilan yaitu dari siklus I sebanyak 22 siswa (73%) menjadi sebanyak 26 siswa (84%) pada siklus II. Penelitian ini membuktikan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *snowball throwing*. Dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa, pembelajaran menggunakan metode *snowball throwing* menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam segi hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan teori yang mengenai kelebihan dari metode *snowball throwing* yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam mengemukakan pertanyaan, menjawab pertanyaan, lebih berani bertanya kepada teman, bertanggung jawab terhadap materi kelompoknya dan memahami materi secara mendalam sesuai dengan topik kelompok masing-masing[7].

Benang merah dari aktivitas siswa yang semakin meningkat adalah hasil belajar yang ditunjukkan juga semakin meningkat akibat dari penerapan metode *snowball throwing*. Kelebihan pembelajaran *Snowball Throwing* sendiri dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain, merupakan paradigma pembelajaran efektif yang merupakan rekomendasi UNESCO, yakni : belajar mengetahui (*learning to know*), belajar bekerja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). Penggunaan metode pembelajaran *Snowball Throwing* dapat melibatkan siswa menjadi aktif. Melalui penerapan metode *snowball throwing*, dapat melatih siswa berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dan tanggung jawab, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada kelompok lain.

Snowball Throwing dapat diartikan sebagai suatu metode pembelajaran yang diawali dengan pembentukan 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[8] Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat [9]. Dalam kegiatan belajar mengajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat[10].

Hasil dari peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar menunjukkan bahwa tujuan dari penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan skor aktivitas belajar secara keseluruhan adalah 79,03%, sedangkan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan pada kompetensi dasar mendirikan usaha mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 84%. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa penerapan Metode *Snowball Throwing* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar produk kreatif dan kewirausahaan Siswa Kelas XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan. Persamaan yang relevan dari penelitian ini yaitu Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada subjek dan tempat penelitian yang dilaksanakan

4. Kesimpulan

Penerapan Metode Pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar kelas XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan. Aktivitas Belajar siswa yang meliputi tujuh indikator yaitu: membaca materi pelajaran, memperhatikan saat guru menerangkan, bertanya kepada guru atau teman saat pembelajaran berlangsung, mendengarkan penjelasan

guru, mencatat materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru, berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya, antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Peningkatan aktivitas belajar secara keseluruhan dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas belajar sebesar 19,59%, meningkat dari siklus I sebesar 59,44% menjadi 79,03% pada siklus II.

Penerapan Metode Pembelajaran Snowball Throwing dapat meningkatkan Hasil Belajar kelas XII BDP 2 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan. Hal ini dibuktikan dengan hasil post test. Hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa dari post test siklus I ke post test siklus II mengalami peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Siswa yang mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih dari 75% sebanyak 22 siswa atau 73% pada siklus I menjadi 26 siswa atau 84% pada siklus II

Daftar Pustaka

- [1] Wina Sanjaya. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana.
 - [2] Slavin Robert E. (2005). Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik (Terjemahan). Bandung: Penerbit Nusa Media
 - [3] Saur Tampubolon. (2013). Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sistem Pengembangan Profesi Pendidik Dan Keilmuan. Jakarta: Erlangga
 - [4] Arikunto, Suharsimi., dkk. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi. Aksara.
 - [5] Sutrisno Hadi. (2004). Metodologi Reseach Jilid 3. Yogyakarta : Andi
 - [6] Rusman. 2011. Model – Model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada
 - [7] Safitri, Dian. 2011. Model-Model Pembelajaran Snowball Throwing. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
 - [8] Abd Rahman. 2017. Penerapan Snowball Throwing untuk meningkatkan hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Pada SDN No. Pantobete : jurnal kreatif online. Vol 5. No 4. Hal 12-24.
 - [9] Oemar Hamalik. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
 - [10] Sardiman. (2012). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali pers
-