

**PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL
THROWING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII UPTD SMPN 33 BARRU**

Rahmat Kurnia¹, Muh. Dzuljalali Wal Ikram², Nurindah³, Puttiri⁴, Nasir⁵

^{1,2,3,5}Universitas Muammadiyah Makassar

⁴UPTD SMPN 33 Barru

¹rahmatkurnia072001@gmail.com, ²ikrambantaeng73@gmail.com,

³nurindah@unismuh.ac.id, ⁴puttiri74@guru.smp.belajar.id, ⁵nasir@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The Snowball Throwing learning model is a method where students create questions and throw them to classmates to answer, encouraging active interaction and understanding through collaboration. The aim of this research is to determine the effect of implementing the Snowball Throwing learning model as a method of evaluating learning outcomes in the Informatics subject in class VIII UPTD SMP Negeri 33 Barru. This research uses a One-Group Pretest-Posttest research design with a Pre-Experimental Design approach, which includes two tests, namely a pre-test before implementing the model (Q1) and a post-test after implementing the model (Q2). This research method is quantitative with instruments in the form of multiple choice questions, and the data is analyzed using descriptive statistics to compare students' pre-test and post-test results. The research results show that the application of the Snowball Throwing learning model has an effect on student learning outcomes. Learning completeness increased from 16.7% in the pre-test to 50% in the post-test, showing an increase in learning outcomes of 33.3%.

Keywords: Learning Model, Snowball Throwing, Learning Outcomes, Informatics

ABSTRAK

Model pembelajaran Snowball Throwing adalah metode di mana siswa membuat pertanyaan dan melemparkannya kepada teman sekelas untuk dijawab, mendorong interaksi aktif dan pemahaman melalui kolaborasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Snowball Throwing sebagai metode evaluasi hasil belajar dalam mata pelajaran Informatika di kelas VIII UPTD SMP Negeri 33 Barru. Penelitian ini menggunakan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest dengan pendekatan Pre-Experimental Design, yang mencakup dua tes, yaitu pre-test sebelum penerapan model (Q1) dan post-test setelah penerapan model (Q2). Metode penelitian ini bersifat kuantitatif dengan instrumen berupa soal pilihan ganda, dan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Snowball Throwing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 16,7% pada pre-test menjadi 50% pada post-test, menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 33,3%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Snowball Throwing, Hasil Belajar, Informatika

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam memastikan perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan individu dengan kemampuan berpikir tinggi dan kreatif. Pendidikan menjadi kunci utama dalam mencapai kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, karena melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan seluruh potensinya baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.

Pendidikan adalah fondasi penting dalam pembangunan individu dan menjadi kunci utama bagi kemajuan masyarakat. Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk memperbaiki dan mengubah perilaku individu menuju arah yang lebih baik. Proses pendidikan secara esensial terjadi melalui interaksi yang terbangun antara pendidik dan peserta didik (Fitriyeni dan Kurniawati, 2022). Di tengah era inovasi teknologi yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan menjadi prioritas untuk meningkatkan efektivitas dan mutu pembelajaran. Inovasi ini menghadirkan kesempatan

besar bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan siswa. Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi, terutama dalam integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar-mengajar (Swasti, 2022). Pendidikan bertujuan untuk membentuk generasi yang cerdas dan berakhlak mulia serta mendorong perbaikan berkelanjutan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, diharapkan dapat lahir inovasi, kreativitas, dan generasi yang mampu membawa perubahan ke arah yang lebih baik (Ainia, 2020).

Pendidikan berperan penting dalam membentuk intelektualitas dan keterampilan siswa, mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan global. Di tengah perubahan masyarakat yang dinamis, pengajar menghadapi tantangan membangkitkan minat siswa, khususnya dalam Informatika, yang semakin esensial di era teknologi. Keterampilan dalam konsep dasar, perangkat lunak, pemrograman, dan teknologi dibutuhkan agar siswa siap menghadapi era digital. Oleh karena

itu, pembelajaran yang menarik, relevan, dan memotivasi sangat diperlukan.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti pembaruan kurikulum, pengembangan model dan media pembelajaran, serta perubahan sistem penilaian. Salah satu aspek yang kerap dikaji terkait keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah. Selama ini, pembelajaran di kelas cenderung berpusat pada guru, dengan siswa kurang aktif, dan guru jarang menggunakan model pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman konsep materi secara efektif.

Terdapat berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan dari segi guru dan murid. Dari sisi guru, beberapa di antaranya adalah kurangnya dorongan bagi murid untuk bertanya, perhatian guru yang hanya terfokus pada beberapa murid sementara yang lain dibiarkan, serta minimnya upaya untuk meningkatkan minat belajar murid. Sementara dari sisi murid, kendala yang dihadapi meliputi kurangnya keberanian untuk mengungkapkan

pendapat, ketidakseriusan saat guru menjelaskan, dan rendahnya keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Jika masalah tersebut tidak segera diatasi, akan berdampak buruk pada siswa, khususnya dalam peningkatan dan kemajuan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran Informatika. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan solusi berupa model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan minat murid dalam proses belajar, karena model pembelajaran yang digunakan sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Menurut Asyafah (2019), model pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang membantu guru dalam merancang dan melaksanakan pengajaran secara efektif. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan umpan balik langsung untuk mendukung proses belajar (Anwar, 2023).

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah dalam hasil pembelajaran Informatika adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing*. (Indria, dkk: 2024) menyatakan model pembelajaran *Snowball Throwing*

atau melempar bola salju merupakan strategi pengajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selanjutnya, menjadi tugas setiap siswa untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dan memberikan solusi diberikan. Instruktur memberikan instruksi dan berfungsi sebagai panduan.

Informatika merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang penting bagi siswa dalam berinteraksi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Mata pelajaran ini mendorong pemahaman dan kerjasama antar manusia, serta perhatian pada hubungan sosial terkait teknologi. Dalam pembelajaran Informatika, terdapat empat dimensi yang perlu dipahami: pengetahuan tentang konsep dan prinsip dasar teknologi, keterampilan menggunakan perangkat lunak dan pemrograman, nilai dan sikap, serta tindakan. Program pembelajaran Informatika menekankan pengalaman belajar yang aktif, memberikan siswa kesempatan untuk terlibat dalam pemecahan masalah dalam lingkungan belajar yang mirip dengan situasi nyata.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* pembelajaran Informatika tidak hanya menjadi menyenangkan, tetapi juga membuat proses belajar lebih menarik, sehingga siswa dapat menyimpan informasi dalam memori jangka panjang. Penelitian tentang penggunaan model *Snowball Throwing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif di era digital.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini akan mengkaji pengaruh penerapan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatika pada kelas VIII di UPTD SMPN 33 Barru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dalam mendukung keterampilan berpikir kritis dan pemahaman siswa terhadap materi Informatika, serta memperkuat kompetensi guru dalam menerapkan strategi pengajaran yang inovatif dan adaptif sesuai kebutuhan era teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest Posttest Design* dengan pendekatan *Pre-Experimental Design* dan merupakan penelitian kuantitatif. Terdapat satu kelompok dalam penelitian ini. *Pre-Test* (O1) dilakukan untuk memastikan keadaan awal, diikuti dengan perlakuan (X), dan hasil akhir ditentukan melalui *Post-Test* (O2). Dengan cara ini, peneliti dapat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

Hasil tes kemudian dianalisis dan didiskusikan untuk mengidentifikasi pengaruh perlakuan yang ditunjukkan oleh lambang (O2). Siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 33 Barru diharapkan dapat memperoleh manfaat dari penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* jika terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor sebelum dan sesudah penerapan model tersebut.

Menurut Sugiyono (2018:285), populasi adalah wilayah umum yang terdiri atas objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 33 Barru, yang terdiri dari 13 perempuan dan 11 laki-laki.

Tes digunakan sebagai instrumen atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini. Pertanyaan pilihan ganda diterapkan dalam *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dari *pre-test* adalah untuk mengetahui keadaan awal sebelum penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*, sementara *post-test* dirancang untuk menghasilkan hasil belajar setelah penerapan model tersebut.

Pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 33 Barru dianalisis menggunakan pendekatan analisis statistik deskriptif berdasarkan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pretest dilakukan tanpa menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan hanya menggunakan kertas sebagai alat evaluasi, sedangkan *posttest* dalam

penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai model evaluasi hasil belajar siswa. Berikut adalah tabel hasil pre-test dan post-test siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 33 Barru:

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 33 Barru

No.	Pre-test	Post-test
1	40	40
2	30	70
3	20	40
4	20	40
5	30	50
6	30	40
7	35	60
8	50	85
9	80	90
10	80	95
11	40	70
12	70	85
13	55	80
14	60	70
15	70	70
16	50	55
17	75	80
18	40	60
19	40	80
20	50	80
21	80	80
22	40	85
23	40	90
24	70	95
Mean	50	70

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua kali tes evaluasi, yaitu tanpa menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan dengan menggunakan model tersebut. Hasil yang dijelaskan

adalah hasil tes akhir dari kedua kondisi tersebut. Hasil yang diperoleh dari dua evaluasi tes dalam pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Hasil Pre-Test

Pada tes ini, dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian. Analisis deskriptif skor perolehan peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Table 2. Statistik skor hasil Pre-test(Q1)

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	24
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	80
Skor Minimum	20
Rentang Skor	75
Skor Rata-rata	50

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Informatika sebelum penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah 50 dari skor ideal 100. Banyaknya peserta didik yang tuntas 4 orang dengan persentase 16,7% yang berarti dalam hal ini ada beberapa peserta didik yang tidak tuntas. Apabila kemampuan peserta didik menyelesaikan soal-soal pada

tes sebelum penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*, maka persentase ketuntasan belajar peserta didik pada tes sebelum penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Table 3. Distribusi frekuensi ketuntasan belajar peserta didik pada *Pre-test*(Q1)

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	%Ketuntasan	Keterangan
75-100	4	16.7%	Tuntas
<75	20	83.3%	Belum Tuntas
Jumlah	24	100%	

Kemudian, melihat dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* ketuntasan belajar mencapai 16,7% atau ada 4 siswa dari 24 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tes sebelum penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 16,7% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%.

2. Analisis Deskriptif Hasil Post-Test

Pada tahap ini, peneliti telah menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* untuk mendukung

proses pembelajaran di kelas. Evaluasi dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 33 Barru dengan melibatkan 24 siswa. Dalam kegiatan ini, peneliti bertindak sebagai guru. Proses pembelajaran mengacu pada rencana pelajaran, dengan memperhatikan revisi yang dilakukan pada tes pertama, sehingga sebelum penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* diharapkan kekurangan sebelumnya tidak terulang pada evaluasi yang menggunakan model ini.

Pada tes ini, dilakukan evaluasi hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Analisis deskriptif terhadap skor yang diperoleh siswa setelah penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Statistik Skor Penguasaan siswa pada *Post-Test* (O2).

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	24
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	95
Skor Minimum	40
Rentang Skor	75
Skor Rata-rata	70

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Informatika setelah diterapkan model

pembelajaran *Snowball Throwing* adalah 70 dari skor ideal 100. Banyaknya peserta didik yang tuntas 12 orang dengan persentase 50% yang berarti dalam hal ini ada beberapa peserta didik yang tidak tuntas. Apabila kemampuan peserta didik menyelesaikan soal-soal pada tes setelah penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*, maka persentase ketuntasan belajar peserta didik pada tes setelah penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Table 5. Distribusi frekuensi ketuntasan belajar peserta didik pada Post-Test(Q2)

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	%Ketuntasan	Keterangan
75-100	12	50%	Tuntas
<75	12	50%	Belum Tuntas
Jumlah	24	100%	

Berdasarkan tabel di atas, tingkat ketuntasan belajar mencapai 50%, yang berarti 12 dari 24 siswa telah mencapai standar ketuntasan. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal setelah penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*, dengan peningkatan sebesar 33,3% dibandingkan dengan hasil *Pre-Test*.

Peningkatan hasil belajar siswa ini terjadi karena guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan diadakan tes, sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, siswa juga telah diberi pemahaman mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan.

Berdasarkan dari penjelasan diatas bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah berpengaruh. Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah metode yang melibatkan siswa dalam membuat pertanyaan dan melemparkannya dalam bentuk "bola salju" kepada teman sekelas untuk dijawab, sehingga menciptakan interaksi aktif dan meningkatkan pemahaman materi melalui kolaborasi.

Dengan menawarkan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada aktivitas siswa, instruktur dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* untuk menumbuhkan kemandirian siswa dan memotivasi setiap siswa

dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*, siswa terdorong untuk terlibat aktif dan saling berbagi pemahaman, yang dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian (Malalina, 2017) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif seperti *Snowball Throwing* dapat meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan ketelitian siswa, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada pembelajaran Informatika di kelas VIII UPTD SMP Negeri 33 Barru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil *Pre-Test* sebelum penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* mendapatkan hasil persentase ketuntasan belajar sebesar 16,7% dan hasil *Post-Test* setelah dilaksanakan evaluasi penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* mendapatkan ketuntasan belajar sebesar 50%

sehingga hasil belajar siswa meningkat sebesar 33.3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, Dela Khoirul. (2020). *Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter*. Jurnal Filsafat Indonesia. Vol.3, No. 3.
- Anwar, N. Dkk. (2023). *Peran Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa*. JSIM: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan. Volume 4 Nomor 3.
- Asyafah, A. dkk. (2019). *MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)*. TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education. Volume 6 Nomor 1.
- Fitriyeni dan Kurniawati, Wahyu. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran*. Jurnal

- Pendidikan Guru Sekolah dasar. Volume 11 Nomor 3. Quizizz. Jurnal Inovasi. Vol 8 No 9.
- Inayah, Tanjali. Dkk. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Minat Kelas III SDN Prapag Kidul* 03. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Volume 10 Nomor 5.
- Indria, Syifa. Dkk. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Media Bola Kertas Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII-6 SMP Negeri 1 Kisaran*. Journal Of Education. Volume 4 Issue 2.
- Malalina. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas Viii Smp Tamansiswa Palembang*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika. Volume 1 Nomor 1.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif fan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Swasti, Ni Made. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Aplikasi*