

ABSTRAK

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SNOWBALL THROWING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 11 YOGYAKARTA PADA MATERI EKOSISTEM

Ditya Intan Kusuma
Universitas Sanata Dharma
2015

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru Biologi di SMA Negeri 11 Yogyakarta, didapatkan adanya berbagai masalah seperti nilai rata-rata kelas hanya 66,3%. Selain itu motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong sangat rendah. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X A SMA Negeri 11 Yogyakarta pada materi ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dengan tiga kali pertemuan dan siklus II dengan tiga kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu 1) Perencanaan 2) Pelaksanaan 3) Pengamatan 4) Refleksi. Pengumpulan data didapatkan dari hasil penilaian *pre-test*, *post-test*, lembar observasi, dan kuisisioner.

Subyek penelitian adalah 32 siswa kelas X A SMA Negeri 11 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk hasil belajar siswa aspek kognitif meningkat dari rata-rata 78,75 pada siklus I menjadi 82,5 pada siklus II. Sedangkan persentase siswa yang mencapai nilai KKM meningkat dari 59,37% menjadi 100%. Hasil belajar siswa aspek afektif adalah 100% tinggi pada siklus I maupun siklus II. Motivasi siswa pada siklus I adalah 59,37% dan pada siklus II adalah 81,25% tinggi. Data yang diperoleh menunjukkan indikator yang ingin dicapai telah memenuhi target yaitu 76 untuk nilai rata-rata, 75% untuk ketuntasan KKM, 70% untuk nilai afektif siswa, dan 70% untuk motivasi minimal tinggi siswa. Berdasarkan data, dapat disimpulkan bahwa *Snowball Throwing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas X A SMA Negeri 11 Yogyakarta pada materi Ekosistem.

Kata kunci : Pembelajaran Kooperatif, *Snowball Throwing*, Motivasi, Hasil Belajar, Ekosistem.

ABSTRACT

**IMPLEMENTATION COOPERATIVE LEARNING OF SNOWBALL
THROWING TO INCREASE MOTIVATION AND STUDENT LEARNING
RESULT CLASS X SENIOR HIGH SCHOOL 11 OF YOGYAKARTA ON
ECOSYSTEM FIELD**

Ditya Intan Kusuma
Sanata Dharma University
2015

Based on observations and interviews with Biology teacher at Senior High School 11 Yogyakarta, the researcher found that the class average score was 66,3%. Besides that, students motivation in class were far from the students learning expectation. The research was conducted to increase of motivation and learning outcomes at classroom X A SMA Negeri 11 Yogyakarta on the subject Ecosystem by implementating cooperative learning of Snowball Throwing methods.

Classroom action research was conducted in two cycles, three meetings in the first phase and three meetings in the second phase. Each cycle consists of 4 stages. 1) Planning 2) Implementation 3) Observation 4) Reflection. The data was collected from pre-test, post-test grading results, observation worksheets, and questionnaire filled in forms.

The research subject is 32 students class X A Senior High School 11 Yogyakarta. The research result is showing there's motivation increase and student learning result. For cognitive aspect of student learning result increase from the average 78,75 on cycle I be 82,5 on cycle II. While student percentration who reach score of KKM increase from 59,73% be 100%. The afective aspect of student learning result is 100% (high) on cycle I as well as cycle II. Student motivation on cycle I is 59,73% and on cycle II is 81,25% (high). The data obtainable show indicator what's want to reach is target completely is 76 for average score, 75% for KKM completely, 70% for student afective score and 70% for student high min motivation. Based of data, can be concluding that Snowball Throwing Method can be increase motivation and student biology learning result class X A Senior High School 11 Yogyakarta on ecosystem field.

Keyword : *Cooperative Learning, Snowball Throwing, Motivation, Learning Result, ecosystem.*