

PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN SENI BUDAYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF SNOW BALL THROWING PADA SISWA SMK

Received: 5/11/2021; Revised: 30/12/2021; Accepted; 31/02/2022

Ni Nyoman Suastini, I Nengah Dwi Endra Suanthara

Program Studi Pendidikan Agama Hindu
STKIP Agama Hindu Singaraja
Buleleng, Indonesia

ninyomansuastini9@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* pada mata pelajaran pendidikan agama hindu dan seni budaya kelas XI KEPERAWATAN 1 SMK Negeri 1 Kubutambahan. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilaksanakan dengan kolaborasi antara peneliti, guru kelas dan melibatkan partisipasi siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI KEPERAWATAN 1 SMK Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022, yang berjumlah 36 siswa.. Hasil penelitian pada siklus I meningkat dibandingkan sebelum dilaksanakannya penelitian, yaitu 45,00% siswa telah mencapai standar ketuntasan belajar minimal yaitu 75. Nilai rata-rata kelas setelah penerapan model pembelajaran kooperatif snowball throwing mengalami peningkatan angka sebesar 4,35 (nilai sebelum siklus 70,00 dan nilai siklus I 74,35). Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar minimal sebanyak 33 siswa atau 92,00%. Nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 82,05, terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II sebesar sebesar 7,70 (nilai siklus I 74,35 dan nilai siklus II 82,05. hal ini terlihat dari peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama dan Seni Budaya sebesar 10,63% (minat siswa pada siklus I sebesar 71,38% dan minat siswa pada siklus II sebesar 83,00%), peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 10,63% (motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 74,50% dan motivasi belajar siswa pada siklus II sebesar 85,13%), peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran sebesar 36,00% (partisipasi siswa pada siklus I sebesar 52,00% dan partisipasi siswa pada siklus II sebesar 88,00%).

Kata Kunci : Motivasi, Hasil Belajar, *Snowball Throwing*.

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve student achievement through the Snowball Throwing cooperative learning model in the subjects of Religious Education and character education in class XI NURSING 1 SMK Negeri 1 Kubutambahan. The type of research conducted by the researcher is Classroom Action Research. This research was carried out in collaboration with researchers, classroom teachers and involved student participation. The subjects of this study were students of class XI NURSING 1 SMK Negeri 1 Kubu Additional for the 2021/2022 academic year, totaling 36 students. The results of the research in the first cycle increased compared to before the research was carried out, which was 45.00% of students had achieved the minimum learning mastery standard of 75 The average value of the class after the implementation of the snowball throwing cooperative learning model increased by 4.35 (the score before the

cycle was 70.00 and the value for the first cycle was 74.35). Application of cooperative learning models snowball throwing can also increase interest in learning, learning motivation and student participation, this can be seen from the increase in student interest in learning about the subjects of Religious Education and character education by 10.63% (student interest in cycle I was 71.38% and student interest in cycle II of 83.00%), an increase in student learning motivation of 10.63% (student learning motivation in the first cycle is 74.50% and student learning motivation in cycle II is 85.13%), an increase in student participation in learning is 36.00% (student participation in the first cycle is 52.00% and student participation in the second cycle is 88.00%).

Keywords: *Motivation, Learning Outcomes, Snowball Throwing.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sebagai salah satu kebutuhan bagi manusia, baik sebagai makhluk sosial maupun individu agar dapat bertahan ditengah-tengah perkembangan dan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat atau sebagai upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup. Kemajuan suatu bangsa ditandai dan diukur dari kemajuan pendidikannya. Oleh karena itu pendidikan merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa.

Dalam dunia pendidikan dikenal dengan adanya proses belajar dan mengajar. Guru bertindak sebagai pembelajar dan siswa yang menerima pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran selalu dilengkapi metode, model pembelajaran dan media pembelajaran. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap prang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi selama proses belajar, antara lain terdiri atas murid, guru, materi pelajaran dan berbagai sumber belajar dan fasilitas, seperti, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, dan sumber belajar yang berbentuk audio video (Arsyad, 2009). Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pengaturan lingkungan yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Mengajar merupakan bagian dari pembelajaran, dimana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu (Sanjaya, 2005:77-78).

Menurut Djamarah, (2005:43-48), peran guru dalam aktivitas pembelajaran adalah sebagai korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor, dan evaluator. Guru dituntut untuk memainkan berbagai peran tersebut guna mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru juga harus mengembangkan berbagai keterampilannya dan mengasah pengetahuannya agar dapat menjadi guru yang diidolakan dan ideal bagi anak didiknya. Kehadiran guru yang ideal sangatlah dibutuhkan dalam mensukseskan proses belajar mengajar (PBM), khususnya pada mata pelajaran yang kurang mendapat perhatian siswa, salah satunya adalah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya.

Meskipun pembaharuan kurikulum telah dilakukan untuk meningkatkan penguasaan materi Pendidikan Agama Hindu dan Seni budaya, namun pembelajaran Pendidikan Agama Hindu masih memiliki beberapa hambatan yang menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu tidak berhasil bahkan cenderung membosankan. Adapun penyebabnya yaitu, sebagian besar guru Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya belum terampil menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang motivasi belajar siswa, ketersediaan alat dan bahan belajar di sebagian besar sekolah ikut mempengaruhi proses belajar mengajar Pendidikan Agama

Hindu dan Seni Budaya masih dilakukan dalam bentuk pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik hanya memperoleh hasil faktual saja dan tidak mendapat hasil proses, dan dalam hal implementasi atau proses pelaksanaan kurikulum ini guru yang mendapat sosialisasi dalam bentuk penataran atau diklat sangat terbatas sekali, sehingga, faktor ini juga menyebabkan mereka masih belum memahami hakekat kurikulum baru sebagaimana mestinya (Oktaseiji, 2011).

Hal yang sama juga terjadi di SMK Negeri 1 Kubutambahan khususnya kelas XI Keperawatan 1. Berdasarkan observasi yang dilakukan, dipilihnya kelas XI Keperawatan 1 karena pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya masih rendah. Hal tersebut tercermin dari hasil analisis penilaian akhir semester ganjil masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75 untuk mata pelajaran pendidikan agama hindu dan seni budaya. pembelajaran pendidikan agama hindu dan seni budaya di kelas XI Keperawatan 1 yang masih rendah juga dinyatakan oleh guru mata pelajaran adaptif dan normatif lainnya.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu (1) Proses belajar mengajar yang kurang menarik dimana guru lebih aktif daripada siswa. Siswa hanya sebagai pendengar dan penerima dari apa yang diberikan oleh guru. Siswa yang kurang fokus dan tidak memperhatikan pembelajaran yang berlangsung menyebabkan pembelajaran tersebut hanya satu arah, maka pelajaran pendidikan agama hindu dan seni budaya sangat kurang diminati oleh siswa karena pelajaran pendidikan agama hindu dan seni budaya merupakan pelajaran yang dianggap membosankan dan bersifat kurang menarik. (2) model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, yaitu, ceramah. Cara penyampaian materi pembelajaran dengan model ceramah kurang diminati oleh siswa. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan agama hindu dan seni budaya, terlihat ketika siswa tidak memperhatikan guru yang menjelaskan materi pelajaran, siswa sibuk dengan urusannya sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku, menggambar, mengganggu temannya, bercanda dan tidak memperhatikan apa yang telah disampaikan guru di depan kelas sehingga menyebabkan pembelajaran yang dilakukan tidak optimal. (3) Minimnya sumber belajar pendidikan agama hindu dan seni budaya untuk siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari keterbatasan atau kurangnya jumlah buku-buku sumber tentang Pendidikan Agama Hindu dan seni budaya, seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) dan modul yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran.

Disamping itu, sumber belajar Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya yang terdapat di perpustakaan sekolah masih sedikit atau minim belum mencukupi untuk seluruh siswa kelas X di SMK Negeri 1 Kubutambahan. Keterbatasan sumber belajar Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya yang terdapat diperpustakaan sangat memengaruhi cara belajar dan proses pemahaman siswa terhadap materi karena siswa tidak bisa hanya mengandalkan satu sumber belajar saja yaitu guru. Jika siswa mendapatkan kesulitan selain bertanya dengan guru, siswa harus mencari dibuku atau sumber lain yang terkait dengan pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya agar memiliki pemahaman dan kemampuan dinginkan dalam pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan seni budaya.

Dengan adanya permasalahan seperti yang telah diungkapkan di atas, maka perlu dicari pemecahan dari permasalahan tersebut. Dengan menerapkan model pembelajaran aktif, kreatif yang menyenangkan bagi siswa akan menyebabkan siswa menjadi bersemangat dan membangkitkan motivasi siswadalam proses pembelajaran Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman perencanaan dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (suprijono, 2010:46). Untuk mengatasi masalah tersebut adalah salah satu dengan model pembelajaran Snowball throwing. Model pembelajaran ini menerapkan cara belajar yang menyenangkan, efektif, dan juga tidak membosankan melalui suatu permainan yaitu bola salju. Bola salju yang dimaksud adalah kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa yang kemudian dilempar-lempar kepada siswa lainnya untuk dijawab. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Snowball throwing* secara tidak langsung siswa akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran ini semua siswa dituntut untuk membuat dan menjawab pertanyaan. Dengan demikian semangat dan minat siswa untuk belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya akan datang secara sendiri dari

diri siswa sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya akan sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Sumadi Suryabrata, (2002:233) faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar pada peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua golongan, yaitu: "Faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal), dan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal)." Faktor yang terdapat dalam diri siswa adalah intelegensi, motivasi, minat, bakat, kondisi fisik, sikap dan kebiasaan siswa. Sementara itu yang termasuk faktor yang berasal dari luar siswa adalah keadaan sosial ekonomi, lingkungan, sarana dan prasarana, kurikulum dan guru. Selain faktor dari siswa, faktor dari guru salah satunya dikarenakan kurangnya kemampuan cara mengajar yang baik. Hal ini disebabkan

karena pendekatan, model, strategi, maupun metode yang digunakan dalam mengajar kurang baik. Berdasarkan observasi siswa yang tidak memiliki minat belajar tentang Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya dikarenakan interaksi-interaksi yang terjadi pada saat proses pembelajaran sangat kurang. Seperti interaksi siswa dengan pelajaran, siswa di dalam proses pembelajaran masih ribut ketika guru menjelaskan pelajaran. Siswa yang ribut dalam proses pembelajaran dikarenakan siswa yang tidak memiliki buku pelajaran dan proses pembelajaran hanya satu arah yaitu bersumber dari guru saja. Guru juga jarang menegur siswa yang ribut, guru tetap menjelaskan materi di depan kelas. Selain ribut siswa jarang mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Siswa lebih senang bercanda dan tidak menghiraukan guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

Bertitik tolak dari uraian di atas, maka penulis mengangkat permasalahan yang timbul dari proses pembelajaran tersebut dengan judul "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball throwing* Siswa Kelas XI Keperawatan 1 SMK Negeri 1 Kubutambahan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022"

METODE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Keperawatan 1 SMK Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022. Kelas ini terdiri dari 36 orang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 33 siswa perempuan. Objek dari penelitian ini adalah kemampuan dalam memahami materi Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Lokasi penelitian ini adalah di kelas XI Keperawatan 1 SMK Negeri 1 Kubutambahan tahun pelajaran 2021/2022. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dan perkembangan pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya yang dilakukan oleh para siswa. Pengamatan dilakukan sebelum, selama, dan sesudah siklus penelitian berlangsung. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan artinya peneliti ikut terlibat dalam proses pembelajaran (tindakan).

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sederhana, yaitu menyusun daftar pernyataan yang sesuai dengan data yang dibutuhkan oleh peneliti yang ditujukan kepada responden. Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup dengan bentuk rating scale, yaitu sebuah pernyataan yang diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan kriteria tingkat jawaban, seperti sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran pendidikan agama hindu. Deskripsi hasil penelitian dari siklus I sampai siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi yang ada di SMK Negeri 1 Kubutambahan. Dari hasil survei ini, peneliti menemukan bahwa prestasi belajar Pendidikan Agama dan Seni Budaya pada siswa kelas XI Keperawatan 1 masih kurang optimal, yaitu siswa masih kurang antusias mengikuti pembelajaran dan hasil evaluasi belajarnya kurang maksimal. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian guna

mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *snowball throwing*. Pembelajaran kelompok dan kegiatan tanya jawab dalam presentasi diharapkan dapat membangun interaksi edukatif antara siswa dengan guru serta meningkatkan pemahaman melalui diskusi dalam memecahkan masalah.

Peneliti kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guna melaksanakan kegiatan siklus I. Materi pada pelaksanaan tindakan siklus I ini adalah yoga. Guru memberikan materi dengan mendemonstrasikan (*modelling*) dalam pemecahan masalah Pendidikan Agama hindu. Kemudian siswa diminta mengerjakan soal dengan kelompok belajar mengenai materi yang telah diajarkan. Setiap kelompok terdiri dari 6 siswa agar siswa dapat belajar bekerjasama dengan siswa yang lain. Setelah selesai, siswa diminta untuk dapat mempresentasikan hasil pekerjaannya, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya dari guru, melainkan juga dari menyaksikan secara langsung proses yang dicontohkan oleh teman sekelas.

Dari hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar Pendidikan Agama dan Seni Budaya pada siklus I masih terdapat kekurangan dan kelemahan, yaitu siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa pada saat apersepsi dan dominasi beberapa siswa dalam mengemukakan pendapatnya dan dalam mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung serta dapat dilihat juga dalam kegiatan kerja kelompok, ada beberapa siswa yang belum berpartisipasi. Selain itu, kesempatan presentasi untuk tanya jawab juga masih diabaikan para siswa yang tidak maju. Karena itu, peneliti mencari solusi dan menyusun rencana pembelajaran siklus II untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Seni Budaya pada siklus I. Materi pembelajaran pada siklus II masih dalam KD yang sama hanya saja dikhususkan pada yoga. Dalam pelaksanaan siklus II ini siswa terlihat lebih antusias dengan model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* yang telah diterapkan sebelumnya, selain siswa menjadi aktif, siswa juga merasa tidak segan bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya untuk mencari masalah dan menemukan jawabannya.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar Pendidikan Agama dan Seni Budaya pada siklus II, prestasi belajar siswa menunjukkan peningkatan. Dari segi minat belajar siswa menunjukkan peningkatan. Dari segi minat belajar siswa menunjukkan peningkatan dari 71,38% pada siklus I menjadi 82,00% pada siklus II. Motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan dari 74,50% pada siklus I menjadi 85,13% pada siklus II, sedangkan partisipasi siswa menunjukkan peningkatan dari 52,00% pada siklus I menjadi 88,00% pada siklus II. Begitu pula pada pencapaian prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, ini ditunjukkan dari banyaknya siswa yang sudah mencapai batas ketuntasan minimal yaitu sebesar 45% atau sebanyak 16 siswa pada siklus I dan 92,00% atau seluruh siswa pada siklus II.

Siswa yang sebelumnya kurang aktif saat pembelajaran, sekarang menjadi lebih antusias dan lebih merespon apersepsi yang diberikan oleh guru. Siswa yang sebelumnya tidak bisa bekerjasama dalam kelompok, pada siklus II ini sudah dapat bekerjasama dengan siswa lain dalam kelompok dengan baik. Kegiatan presentasi dengan tanya jawab oleh guru juga lebih efektif. Meskipun begitu, masih diperlukan juga motivasi dan pendekatan dari guru untuk mendukung berhasilnya proses belajar mengajar Pendidikan Agama hindu. Masalah yang dihadapi pada pembelajaran Pendidikan Agama dan Seni Budaya sudah dapat teratasi dengan cara penerapan model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* yang secara langsung dapat meningkatkan minat siswa, motivasi belajar siswa, pemahaman siswa, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi tindakan.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, pada hakekatnya yang berperan aktif adalah siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Dengan demikian, metode mengajar seharusnya beralih dari *teacher-based* format menjadi *student-active approach* atau *student-centered instruction*. Salah satu bentuk pembelajaran yang menerapkan *student-active approach*

atau *student-centered instruction* adalah model pembelajaran kooperatif *snowball throwing*. Dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* yang merupakan model pembelajaran inovatif, peran guru sebagai pendidik harus bisa membangkitkan minat belajar siswa, motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa akan mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelumnya yang masih menerapkan metode konvensional ceramah.

Model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dengan masalah nyata yang sesuai minat dan perhatiannya yang memberdayakan daya pikir, kreativitas, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga motivasi dan rasa ingin tahu menjadi meningkat. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat mengembangkan cara berfikir dan keterampilan yang lebih tinggi. Penerapan model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* menghadapkan siswa pada suatu permasalahan sehingga mereka termotivasi untuk mencari jawaban dengan cara berulang-ulang memecahkan masalah yang dihadapinya yang pada akhirnya dapat menyelesaikan masalah tersebut sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa akan kemampuannya. Peningkatan rasa percaya diri siswa akan kemampuannya dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dan membuat siswa menjadi lebih yakin dapat meraih prestasi belajar Pendidikan Agama dan Seni Budaya yang lebih tinggi daripada pencapaian sebelumnya. Hal ini terbukti pada pencapaian prestasi belajar siswa yang peningkatan sebesar 45,00% (prestasi belajar siswa pada siklus I sebesar 45,00% atau sebanyak 16 siswa yang tuntas sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92,00% atau 33 siswa dinyatakan tuntas).

Berdasarkan tindakan tersebut, guru yang dalam ini sebagai peneliti berhasil melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama dan Seni Budaya yang menyenangkan sehingga prestasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Seni Budaya dapat meningkat. Selain itu, tindakan ini dapat meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik.

PENUTUP

Model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* pada penelitian ini telah dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, dimana pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit. Secara keseluruhan penerapan model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* telah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari pencapaian nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang mencapai batas ketuntasan. Pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 74,35 terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 4,35 dari sebelum diadakannya tindakan yaitu 70,00. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 7,70 (pada siklus I sebesar 74,35 menjadi 82,05 pada siklus II). Jumlah siswa yang mencapai batas tuntas pada siklus I sebanyak 16 siswa atau 45,00% sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mencapai batas tuntas sebanyak 33 siswa dari 36 siswa atau sebesar 92,00% (mengalami peningkatan sebesar 45,00%).

Penerapan model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* secara rinci dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar dan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran. Dengan variasi pembelajaran yang terdiri dari diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan presentasi membuat siswa merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan materi yang disajikan dalam bentuk masalah yang harus dipecahkan menjadi lebih mudah dipahami siswa sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, serta partisipasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ditjen GTK Kemendikbud. 2016. Buku Pengangan Pelatihan Instruktur Nasional/Mentor Guru Pembelajar. Jakarta.
- Gulo, W. (2008). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta; Grasindo.
- 2016. Petunjuk Teknis Program Peningkatan Guru Pembelajar Moda dalam Jaringan (Daring). Jakarta.
- Panduarsa, Sella. 2013. " UT Perkenalkan Sistem Belajar Jarak Jauh Melalui Internet". <http://www.ut.ac.id/2015/salut.html>. Akses 25 Juli 2016
- Siagian (2004), Strategi merupakan serangkaian keputusan atau tindakan mendasar yang disusun oleh manajemen puncak dan diimplementasikan oleh seluruh jajaran suatu organisasi dalam rangka pencapaian tujuan organisasi tersebut.
- Suwandi, B. (2008). Memahami Penelitian Kualitatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprihatiningrum, J. (2013). Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi. Jogjakarta: Az-Ruzz Media.
- William Horton (dalam Sembel, 2004) e-learning merupakan kegiatan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari internet).
- Wright. 1996 "Stretegi merupakan suatu alat atau tindakan yang digunakan oleh manajemen untuk mencapai kinerja yang konsisten dengan misi dan tujuan organisasi."