

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Menurut Djamarah (2008), belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Fathurrohman dan Sutikno (2010) mengatakan, belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Sementara itu Purwanto (2011) mengatakan, belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilaku.

Menurut Dahar (2010), belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman. Burner mengemukakan, bahwa belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan. Ketiga proses itu ialah (1) memperoleh informasi baru, (2) transformasi informasi, (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan Burner (1973) *dalam* Dahar (2010).

Dari beberapa definisi belajar menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan seseorang yang berinteraksi dengan orang lain atau lingkungannya dan menghasilkan perubahan tingkah laku.

a. Ciri-Ciri Belajar

Djamarah (2008) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku.

Ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- 5) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan di atas, maka proses mengajar bukan suatu kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya dan menggunakan pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Belajar

Proses belajar memiliki beberapa tujuan, Khairani (2013) menyatakan bahwa belajar memiliki beberapa tujuan diantaranya bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam ilmu, untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan, untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik menjadi lebih luas, kreatif, inovatif, dan bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri peserta didik, serta mengubah kebiasaan dari yang buruk menjadi baik.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi di dalam kelas antara guru dan siswa yang mempelajari suatu konsep. Menurut Sagala (2013) pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar

merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Menurut Trianto (2011) pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Sedangkan Isjoni (2009) menyatakan bahwa pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Suprijono (2014) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Sudjana (2013) membagi tiga macam hasil belajar, yakni pertama keterampilan dan kebiasaan, kedua pengetahuan, dan ketiga sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis bahan ajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor endogen yang berada dalam diri individu, dan faktor eksogen yang berada di luar diri individu. Selain kemampuan, ada juga faktor lain yaitu, motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan instruksional.

4. Pengertian *Self Efficacy*

Bandura (1997) dalam Santrock (2007) menyatakan bahwa *self efficacy* (keyakinan ada diri sendiri) yakni keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai situasi dan memproduksi hasil positif.

Menurut Alwisol (2009) efikasi adalah penilaian diri, apakah dapat melakukan tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan. Perubahan tingkah laku, dalam sistem Bandura kuncinya adalah perubahan ekspektasi efikasi (efikasi diri). Efikasi diri atau keyakinan kebiasaan diri itu dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan atau diturunkan, melalui salah satu atau kombinasi empat sumber, yakni pengalaman menguasai sesuatu prestasi (*performance accomplishment*), pengalaman vikarius (*vicarious experience*), persuasi sosial (*social persuasion*) dan pembangkitan emosi (*emotionall physiological states*).

Bandura (dalam Salim, 2001) menyatakan bahwa *self efficacy* adalah keyakinan, persepsi, kekuatan untuk mempengaruhi perilaku seseorang, kepercayaan bahwa “aku bisa” untuk dapat mengatasi situasi dan menghasilkan hasil yang positif akan mempengaruhi cara individu dalam bereaksi terhadap situasi dan pada kondisi tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* adalah perasaan, keyakinan, persepsi, kepercayaan terhadap kemampuan mengatasi suatu situasi tertentu yang nantinya akan berpengaruh pada cara individu mengatasi situasi tersebut.

5. Definisi Kearifan Lokal

Wijayanto (2015) menjelaskan mengenai terminologi dari kearifan lokal yaitu terdiri dari 2 kata, kearifan merupakan sinonim dari kebijaksanaan sedangkan lokal diartikan setempat. Maka dapat disimpulkan bahwa, kearifan lokal adalah cerminan dari cara masyarakat memandang dan berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial ataupun lingkungan fisik.

Samudra (2010) *dalam* Wijayanto (2015) mengartikan kearifan lokal sebagai sebuah gagasan yang ada di sebuah tempat dan bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Secara fisiologis menurut Hidayat (2013) kearifan lokal dapat diartikan sebagai sebuah sistem pengetahuan masyarakat lokal yang bersifat empirik dan pragmatis.

6. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model suatu pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran bukan hanya hal yang harus dilakukan guru saja, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Model pembelajaran digunakan untuk membantu siswa belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Joice dan Weil (2009), yang menyatakan bahwa model

mengajar merupakan model belajar dengan model tersebut pengajar dapat membantu peserta didik mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan diri sendiri dan mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar.

Menurut Suprijono (2013) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Pernyataan tersebut selaras dengan Joice & Weil (2009) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pengajaran di kelasnya.

Menurut Amri (2013) model pembelajaran kurikulum 2013 memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut yaitu:

- 1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta

pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang sedemikian rupa untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model-model pembelajaran kini sudah bervariasi dan dapat dimodifikasi, salah satu model pembelajaran hasil modifikasi model *Snowball Throwing* yaitu model Karawitan.

7. Model Karawitan

Dalam kamus lengkap bahasa Indonesia karawitan berarti seni gamelan dan seni suara yang bertangga nada selendro dan pelog. Kata karawitan berasal dari bahasa Sunda, yang biasa dikenal dengan nada-nada seperti pupuh dan lagu-lagu Sunda. Model karawitan merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk membantu meningkatkan *self efficacy* siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model karawitan adalah salah satu model pembelajaran hasil modifikasi dari model *Snowball Throwing*, yaitu salah satu model yang dapat membangkitkan siswa untuk bertanya dan berargumen, karena dalam kegiatan pembelajarannya

siswa dituntut untuk dapat mengajukan pertanyaan dan jawaban atas pertanyaan yang dibuat oleh temannya. Modifikasi model *Snowball Throwing* ini dilakukan dengan memasukan unsur kearifan lokal yaitu dengan menyanyikan lagu-lagu Sunda dari deskripsi hasil diskusi kelompoknya, sehingga pada saat proses pembelajaran, selain siswa mendapatkan pengetahuan tentang konsep sistem imunitas manusia juga siswa dapat melestarikan kebudayaan Sunda.

1) Model *Snowball Throwing*.

Model Pembelajaran *Snowball Throwing* adalah salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan kontekstual (CTL). *Snowball Throwing* yang menurut asal katanya berarti ‘bola salju bergulir’ dapat diartikan sebagai model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran di antara sesama anggota kelompok. Model Pembelajaran *Snowball Throwing* ini memadukan pendekatan komunikatif, integratif, dan keterampilan proses belajar.

2) Sintaks Model *Snowball Throwing*

Widowati (2010) mengemukakan tentang langkah-langkah pembelajaran dalam *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan pengantar materi yang akan disajikan, dan KD yang ingin dicapai.
- b. Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.

- c. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- d. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- e. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama ± 15 menit.
- f. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- g. Evaluasi.
- h. Penutup.

3). Kelebihan Model *Snowball Throwing*

Pada setiap model memiliki kelebihan masing-masing. Kelebihan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* ialah saling memberikan pengetahuan antar siswa dan menantang siswa untuk berkompetisi. Melatih kesiapan siswa dan pembelajaran menjadi menarik.

4). Hasil Modifikasi *Snowball Throwing* menjadi Model Karawitan

Berdasarkan kelebihan model *Snowball Throwing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa maka model dapat dimodifikasi menjadi model Karawitan dengan menambahkan kegiatan bernyanyi dalam pembelajaran. Tujuan pengembangan model adalah untuk dapat

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas. Model telah dikembangkan menjadi sintaks berikut ini :

a. Sintaks Model Karawitan

Setelah melalui kajian-kajian, sintaks model Karawitan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Guru mengatur posisi meja dan kursi siswa menjadi berbentuk memutar.
2. Guru menyampaikan pengantar materi yang akan disajikan, dan KD yang ingin dicapai.
3. Guru merangsang pemikiran siswa dan memberikan masalah
4. Guru membentuk siswa berkelompok menjadi 5 kelompok.
5. Guru memberikan 1 kertas kepada masing-masing siswa untuk membuat 1 pertanyaan yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh guru.
6. Setelah siswa membuat 1 pertanyaan, siswa membuat kertas pertanyaan menjadi berbentuk bulat.
7. Masing-masing siswa memberikan bola-bola tersebut kepada teman di samping kanannya dan semua siswa menyanyikan lagu Sunda.
8. Guru memberikan aba-aba untuk stop secara tiba-tiba.
9. Setelah itu siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian dengan berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dan dijawab dalam kertas yang sudah di sediakan guru.
10. Masing-masing kelompok diberikan tugas untuk merangkum sub materi yang berbeda dan dijadikan lirik untuk dinyanyikan dengan nada lagu Sunda.

11. Siswa dapat mempresentasikan hasil rangkuman dan di sajikan dalam lagu yang di nyanyikan dengan teman sekelompoknya.
12. Guru mengkonfirmasi materi dan mengkonfirmasi jawaban dari hasil diskusi kelompok
13. Evaluasi.
14. Penutup.

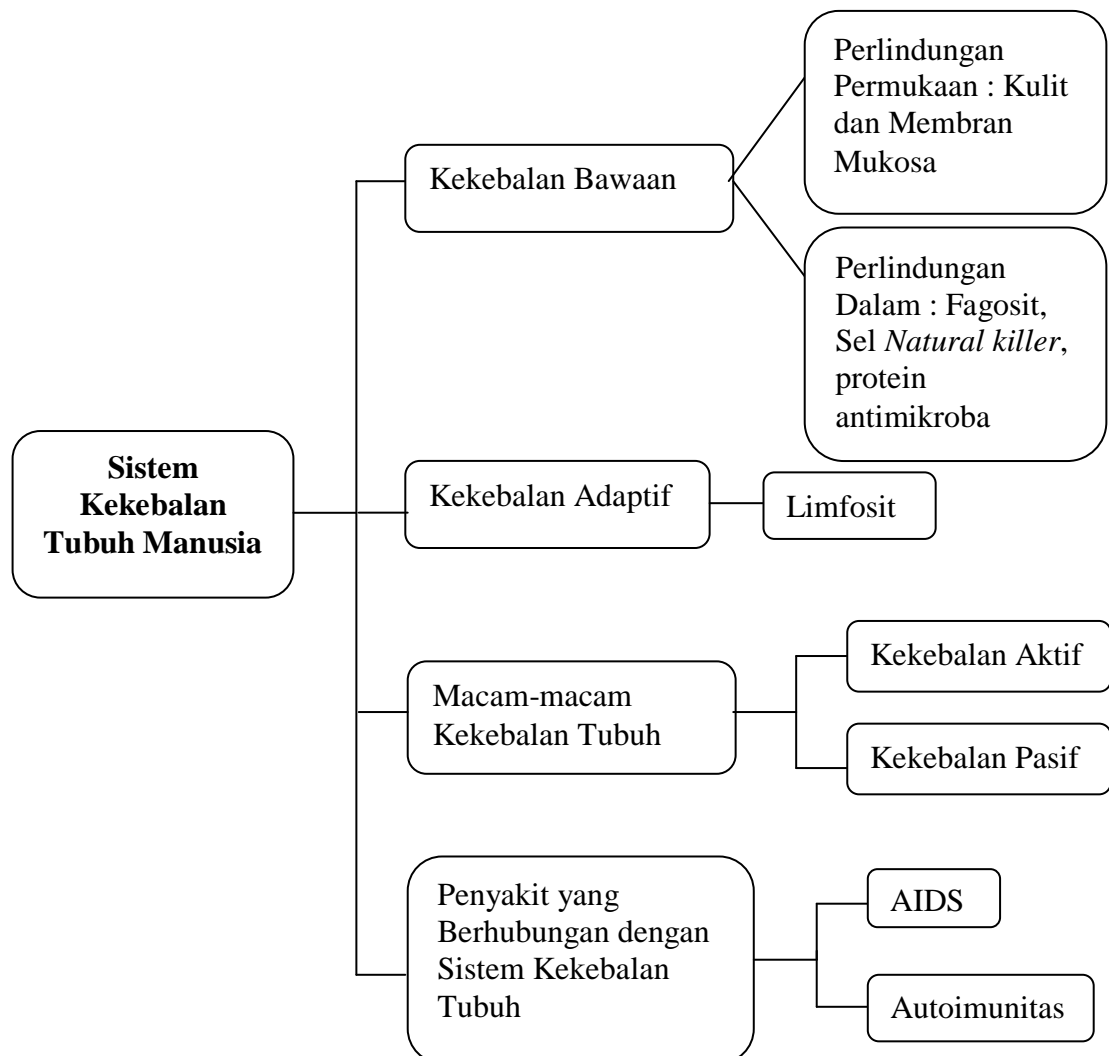
7. Subkonsep Sistem Imunitas Manusia

Subkonsep Sistem imunitas manusia adalah bagian dari konsep sistem pertahanan tubuh manusia yang terdapat dalam kompetensi dasar 3.14 pada kurikulum 2013. Kedudukan materi sistem imunitas dalam KI 3 dan 4 yaitu pada KD 3.14 mengaplikasikan pemahaman tentang prinsip-prinsip sistem imunitas untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan kekebalan yang dimilikinya melalui program imunisasi sehingga dapat terjadi proses fisiologi di dalam tubuh. Sedangkan KD 4.16 Menyajikan data jenis-jenis imunisasi (aktif dan pasif) dan jenis penyakit yang dikendalikannya. sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menguji kemampuan siswa dalam subkonsep sistem imunitas manusia saja yang meliputi prinsip-prinsip imunitas pada manusia.

B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

1) Keluasan dan Kedalam Materi

Pengembangan dari model karawitan akan diterapkan pada subkonsep sistem kekebalan tubuh manusia, meliputi konsep komponen dan fungsi imunitas manusia, macam-macam antigen dan antibodi, aplikasi prinsip-prinsip imunitas serta kelainan-kelainan yang terjadi dalam sistem imunitas manusia. Pendalaman materi sistem kekebalan tubuh manusia dapat digambarkan dalam Gambar 2.1:



Gambar 2.1 Bagan Keluasan dan Kedalaman Materi.

2) Karakteristik Materi

Karakteristik materi sistem kekebalan tubuh manusia merupakan masuk dalam ke golongan IPA yaitu dalam pembelajaran Biologi. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan adalah materi sistem imunitas dalam KI 3 dan 4 yaitu pada KD 3.14 mengaplikasikan pemahaman tentang prinsip-prinsip sistem imunitas untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan kekebalan yang dimilikinya melalui program imunisasi sehingga dapat terjadi proses fisiologi di dalam tubuh. Sedangkan KD 4.16 Menyajikan data jenis-jenis imunisasi (aktif dan pasif) dan jenis penyakit yang dikendalikannya.

Materi sistem kekebalan tubuh manusia cukup sulit dipahami siswa, karena materi ini semi abstrak. Siswa tidak dapat memahami siswa dengan penjelasan yang sederhana. Materi sistem kekebalan tubuh harus dipaparkan dengan perumpaan yang menggambarkan cara kerja sistem kekebalan tubuh manusia seperti dengan membuat cerita dongeng dan perumpaan sebuah sistem kerja mesin. Pada penelitian ini, perumpaan cara kerja sistem kekebalan tubuh dimodifikasi dengan menggunakan media audio visual yaitu berupa media video animasi sistem kekebalan tubuh manusia.

3) Bahan dan Media

Penggunaan bahan serta media pada pembelajaran sistem imunitas manusia menggunakan media audio visual yaitu berupa video animasi sistem kekebalan tubuh manusia yang merupakan modifikasi untuk menerapkan prinsip-prinsip kerja sistem imunitas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada pembelajaran sering kali siswa merasakan rasa bosan, malas dan tidak bersemangat dalam pembelajaran. Untuk itu di dalam pembelajaran yang diterapkan di adakan kegiatan bernyanyi dengan menyanyikan lagu-lagu Sunda sebagai salah satu keunikan dari model Karawitan. harapan diterapkannya nyanyian lagu-lagu Sunda selain untuk melestarikan kebudayaan Sunda juga agar suasana belajar menjadi menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan atau dapat juga disebut *Joyfull Learning*. Dave Meier menyatakan bahwa belajar menyenangkan adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa. Maka pembelajaran menggunakan model Karawitan dikembangkan untuk membuat siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan dengan meningkatkan kepercayaan diri siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4) Strategi Pembelajaran

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model Karawitan. Model yang sudah dimodifikasi yang bertujuan untuk meningkatkan *self efficacy* siswa yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model karawitan merupakan model yang dimodifikasi menjadi model yang memiliki unsur-unsur kearifan lokal Indonesia diantaranya nyanyian lagu-lagu Sunda dalam pembelajaran, yang merupakan keunikan dalam pembelajaran. Selain untuk meningkatkan *self efficacy*, diharapkan pula dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat melestarikan kebudayaan Sunda.

5) Sistem Evaluasi

Dalam evaluasi pembelajaran dilakukan dengan 2 golongan, yaitu evaluasi peningkatan *self efficacy* siswa dan evaluasi peningkatan hasil belajar. Pada evaluasi *self efficacy* digunakan saat pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran dengan mengobservasi dan memberikan pertanyaan keyakinan dalam menjawab soal pilihan ganda pada masing-masing nomor soal. Sedangkan pada evaluasi hasil belajar dilakukan pada tiga ranah, yaitu dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Pada ranah kognitif dilakukan dengan tes, berupa *pretest* sebelum perlakuan sebagai dasar dari pengukuran pengetahuan. Selanjutnya setelah perlakuan juga dilakukan evaluasi akhir, yaitu dengan *posttest* yang berfungsi sebagai pengukuran kemampuan siswa setelah diterapkan perlakuan pada proses pembelajaran.

Sedangkan pada ranah afektif dapat dilakukan dengan penilaian non tes, yaitu dengan pengamatan kegiatan selama pembelajaran. Selain itu ranah afektif juga bisa dilakukan dengan wawancara, untuk pengukuran tingkat kepercayaan diri menggunakan angket yang diukur menggunakan skala Likert. Penilaian dalam ranah psikomotor dapat dilakukan dengan non tes, yaitu dengan pengamatan selama kegiatan pembelajaran dengan menilai sikap dari masing-masing siswa dengan mengacu pada rubrik penilaian psikomotor yang terlampir pada lampiran.

C. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Penelitian

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Hasil penelitian	Tahun
Handayani Febrina, Nurwidawati Desi.	Hubungan <i>Self Efficacy</i> Dengan Prestasi Belajar Siswa Akselerasi	Penelitian ini membuktikan bahwa siswa akselerasi dengan <i>self efficacy</i> yang mereka miliki maka mereka yakin menyelesaikan dengan taraf kesulitan tugas serta yakin atas usaha mereka pada berbagai situasi. Siswa akselerasi dengan <i>self efficacy</i> yang tinggi maka mereka yakin dapat meningkatkan prestasi belajar yang diinginkan dengan teman sebaya yang memiliki kecerdasan yang sama.	2013
Putra Jimmi, Halimah Lilim.	Hubungan Antara <i>Self-Efficacy</i> Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Pendidikan Agama Islam Di Universitas Islam 45 Bekasi	Terdapat hubungan negative yang kuat antara <i>self efficacy</i> terhadap prokrastinasi akademik. Hal ini menunjukkan semakin rendah <i>self efficacy</i> maka semakin tinggi prokrastinasi pada mahasiswa FPAI UNISMA Bekasi.	2015
Adik Tri Wahyuningsih, Ach. Amirudin, I Nyoman Ruja	Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> Dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Pedosfer Siswa Kelas X SMAN 1 Pule Kabupaten Trenggalek	Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran dengan model <i>Snowball Throwing</i> lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran dengan model ceramah di SMAN 1 Pule.	2013
Entin T. Agustina	Implementasi Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Membuat Produk Kria Kayu Dengan Peralatan Manual	Berdasarkan hasil penelitan yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik simpulan bahwa dalam melalui model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran standar kompetensi (SK) membuat produk kria kayu dengan peralatan manual dengan materi kompetensi dasar (KD)	2013

		membuat produk kriya kayu dengan konstruksi sambungan pada siswa kelas X program keahlian desain dan produksi kriya kayu SMK Negeri 14 Bandung	
Vera Daniati, Yuliasma, Zora Iriani	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> Pada Pembelajaran Seni Tari Kelas ViiiC Di Smp N 1 Bukittinggi	Dapat dikatakan peneliti telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari dengan menggunakan model pembelajaran koopertaif tipe <i>snowball throwing</i> di kelas VIII C SMP N 1 Bukit tinggi, dilihat dari hasil penilaian yang telah dilakukan.	2013