



Ninah Wahyuni<sup>1\*</sup>  
 Nuning Astuti<sup>2</sup>

## PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE SNOWBALL THROWING DIPADUKAN MEDIA E-COMIC PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI KELAS XI

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode belajar Snowball Throwing yang dipadukan dengan media E-Comic. Subjek dalam penelitian ini adalah rombongan kelas XI SMA Negeri 8 Gowa dengan jumlah 36 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan tes angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1). Pada siklus I presentase motivasi belajar siswa yaitu 71%, dimana data ini berada dalam kategori tinggi, sedangkan hasil belajar siswa memiliki rata-rata nilai 66,25 dengan presentasi ketuntasan 53% atau 19 dari 36 siswa yang tuntas. 2) pada siklus II presentase motivasi belajar siswa mencapai 79% dimana nilai ini berada dalam kategori tinggi, sedangkan hasil belajar siswa, terdapat 78% siswa yang tuntas atau 28 dari 36 siswa. Dengan nilai rata-rata 76. Dengan demikian, hipotesis penelitian dapat diterima bahwa penggunaan metode pembelajaran Snowball Throwing dipadukan media E-Comic dapat membuat motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal dalam pembelajaran Biologi di Kelas XI SMA Negeri 8 Gowa

**Kata Kunci:** Snowball Throwing, E-Comic, Penelitian Tindakan Kelas

### Abstract

This study utilizes a Classroom Action Research (CAR) approach with the objective of improving student motivation and learning outcomes. The research employed the Snowball Throwing learning method combined with E-Comic media. The subjects of this study were students of class XI at SMA Negeri 8 Gowa, consisting of 36 students. Data collection techniques included a learning motivation questionnaire and a learning outcomes test, while the data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The research findings showed that: 1) In Cycle I, the students' learning motivation percentage was 71%, categorized as high. Meanwhile, the average learning outcome score was 66.25, with a completion percentage of 53%, meaning 19 out of 36 students achieved the required standard. 2) In Cycle II, the students' learning motivation percentage increased to 79%, also categorized as high. For learning outcomes, 78% of students, or 28 out of 36, achieved the required standard, with an average score of 76. Thus, the research hypothesis was accepted, indicating that the use of the Snowball Throwing learning method combined with E-Comic media can enhance students' motivation and learning outcomes in Biology lessons for class XI students at SMA Negeri 8 Gowa.

**Keywords:** Snowball Throwing, E-Comic, Classroom Action Research

### PENDAHULUAN

Sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, proses pembelajaran di Indonesia diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik dari segi spiritual, moral, intelektual, maupun sosial, agar mereka tumbuh menjadi manusia yang seimbang dan berkualitas. Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah mengatur bahwa Pembelajaran yang

<sup>1,2</sup>Pendidikan Biologi, Universitas Patempo  
 email: ninahwahyuni1202@gmail.com

efektif harus melibatkan siswa secara aktif, memberikan tantangan yang menarik, dan mendorong mereka untuk mengembangkan diri sesuai minat dan bakat masing-masing.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa sering kali belum mencapai tingkat yang memuaskan. Menurut hasil penelitian (Fadillah, 2020), banyak siswa menganggap Biologi sebagai mata pelajaran yang rumit dan menjenuhkan karena materi yang disampaikan cenderung abstrak, serta metode pembelajaran yang digunakan sering kali itu itu saja dan kurang menarik. Hal ini berimbas pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka (Yusuf & Nur, 2019).

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu membuat motivasi siswa lebih optimal sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode Snowball Throwing, yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Metode ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui diskusi kelompok dan interaksi yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajar (Arifin & Handayani, 2021). Lebih lanjut, Trianto (2017) menyatakan bahwa Metode Snowball Throwing adalah salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode ini mendorong siswa untuk berkolaborasi di mana siswa saling berbagi informasi melalui diskusi kelompok. Prosesnya dimulai dengan pembentukan kelompok kecil, di mana setiap siswa memiliki tanggungjawab untuk memahami dan menjelaskan bagian tertentu dari materi kepada anggota kelompok lainnya. Informasi kemudian disampaikan dalam bentuk "bola salju," yaitu lembar pertanyaan yang dilontarkan antar kelompok untuk didiskusikan bersama.

Keunggulan metode Snowball Throwing adalah kemampuannya untuk mendorong siswa lebih aktif, meningkatkan rasa tanggung jawab individu dan kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Huda (2018), metode ini cukup efektif dalam mendorong peningkatan kemampuan komunikasi serta keterampilan berpikir kritis siswa karena melibatkan aktivitas interaktif dan dinamis. Selain itu, Suprijono (2019) mencatat bahwa Snowball Throwing dapat membantu siswa mendalami materi secara lebih rinci karena mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses menyampaikan dan mengolah informasi.

Selain metode di atas, terdapat media pembelajaran yang menarik dan relevan, seperti E-Comic, yang dapat digunakan untuk mendukung metode ini. E-Comic sebagai media visual berbasis teknologi mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa untuk lebih fokus dan termotivasi dalam belajar (Prasetyo, 2022). Keunggulan utama media E-Comic adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa melalui visualisasi cerita yang menarik, sehingga membantu meningkatkan minat belajar. Selain itu, E-Comic mampu menjelaskan konsep-konsep kompleks secara sederhana dan mudah dipahami. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iskandar dan Putra (2022), yang menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi pelajaran melalui media visual seperti E-Comic dibandingkan dengan teks biasa.

Dalam pembelajaran Biologi, E-Comic sangat bermanfaat karena dapat membantu siswa memvisualisasikan proses-proses biologis yang abstrak, seperti siklus hidup makhluk hidup, struktur sel, atau mekanisme metabolisme. Media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan lebih menyenangkan, karena elemen cerita dalam E-Comic dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran (Rahmawati dan Santoso, 2021). Selain itu, E-Comic mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Menurut Nugraha (2020), penggunaan media digital seperti E-Comic dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. E-Comic juga dapat dirancang secara fleksibel sesuai dengan kurikulum dan kondisi siswa, sehingga menjadi alat pembelajaran yang adaptif dan efektif.

Dengan mengintegrasikan metode Snowball Throwing dan media E-Comic, pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Kombinasi ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih giat belajar, tetapi juga membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih dalam, sehingga hasil belajar mereka meningkat secara maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas

penerapan metode Snowball Throwing yang dikombinasikan dengan E-Comic dalam mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Biologi kelas X.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan secara siklis dalam konteks kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Gowa, di Jl. Malino, Kecamatan Bontomranu, Kabupaten Gowa.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 5 yang berjumlah 36 peserta didik di SMA Negeri 8 Gowa. Faktor yang diteliti dalam proses penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian. Yang pertama faktor input, faktor input dalam penelitian ini yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Faktor proses yaitu melihat bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan metode Snowball Throwing yang dipadukan media E-comic. Faktor output yaitu bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan metode Snowball Throwing dipadukan media E-comic.

Data yang diperlukan diperoleh melalui angket, tes, dan dokumentasi. Data selanjutnya kemudian dianalisis dengan langkah-langkah yaitu reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, dan siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan. Proses pembelajaran dilakukan dengan metode Snowball Throwing, yang dipadukan dengan media E-comic. Hasil data dari penelitian ini berupa hasil belajar dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dengan metode Snowball Throwing.

#### **1. Observasi Siklus I**

Setelah melakukan pengamatan melalui pemberian angket maka diketahui bahwa perolehan nilai siswa antara 61%-80% tinggi berjumlah 35 siswa. Dan satu orang siswa memperoleh nilai antara 41%-60% dengan kategori sedang. motivasi belajar pembelajaran dengan metode Snowball Trowing memiliki kriteria tinggi dengan presentase 71%. Terdapat 56 atau 15% siswa menjawab dengan skor 4 (SS pada soal positif dan STS pada soal negatif), 348 atau 68% siswa yang menjawab dengan skor 3 (S pada soal positif dan TS pada soal negatif), 122 atau 16% siswa yang memilih jawaban dengan skor 2 (TS pada soal positif dan S pada soal negatif) dan 16 atau 1% siswa yang memilih jawaban dengan skor 1 (STS pada soal positif dan SS pada soal negatif). Setelah melaksanakan pengisian angket siswa pun melaksanakan tes hasil belajar dengan menjawab soal tes yang telah disiapkan oleh peneliti. Butir soal ada 15 nomor dengan skor benar ialah 1. Dari data nilai hasil belajarsiswa diperoleh hasil belajar, ada 8 siswa yang nilainya dalam kategori sangat rendah, 5 siswa dengan perolehan nilai dalam kategori rendah, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang berjumlah 15, dan 8 orang siswa dengan nilai yang kategorinya tinggi. diketahui bahwa pada tes hasil belajar di siklus I siswa dengan nilai tuntas yaitu  $\geq 75$ , mencapai 53% sedangkan, siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas sebanyak 47%. Pelaksanaan test hasil belajar pada siklus satu diperoleh nilai tertinggi yaitu 80, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 35, dan rata-rata nilai siswa yaitu 66.

#### **2. Observasi Siklus II**

Setelah dilakukan observasi diperoleh informasi bahwa pada siklus II presentase rata-rata motivasi belajar siswa adalah 79% dimana skor ini masuk dalam kriteria tinggi. Dimana frekuensi jawaban dengan skor 4 (SS pada soal positif dan STS pada soal negatif), adalah 117 atau 28% dimana nilai ini lebih tinggi dibandingkan pada siklus I, frekuensi jawaban dengan skor 3 (S pada soal positif dan TS pada soal negatif) adalah 381 atau 67%, frekuensi jawaban dengan skor 2 (TS pada soal positif dan S pada soal negatif) adalah 42 atau 5% siswa, dan jawaban dengan skor 1 (STS pada soal positif dan SS pada soal negatif) hanya 1 atau 0% siswa. Dan hasil belajar siswa diketahui, 1 siswa dengan nilai sangat rendah, 5 siswa dengan nilai dalam kategori rendah, dan 14 siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sedang, sedangkan

siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi hanya 14 orang, berikutnya siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi berjumlah 2 orang.

### PEMBAHASAN

Setelah kegiatan pada siklus I selesai dilaksanakan, kemudian dilakukan tes motivasi belajar siswa melalui pemberian angket. Dari kegiatan tersebut diperoleh presentase motivasi belajar siswa pada kegiatan siklus I, melalui pembelajaran dengan metode Snowball Throwing di kelas XI IPA 5, mencapai 71%. Data ini tidak mencapai target penelitian yaitu 75%. Indikator motivasi siswa yang masih kurang yaitu: indikator 1.1) Ketajaman perhatian dalam belajar, 1.2) Berpartisipasi dan kreatif dan 1.4) Menunjukkan minat dalam pembelajaran. Setelah memperoleh data motivasi belajar siswa selanjutnya peneliti memberikan tes untuk mengetahui seberapa siswa memahami materi melalui proses pembelajaran dengan menggunakan metode Snowball Throwing. Pada tes hasil belajar siklus I diketahui bahwa, siswa yang tuntas dengan mencapai 53%. Nilai ini sangat jauh dari target penelitian yaitu 70%. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, kemudian tes motivasi belajar dilaksanakan melalui pemberian angket. Dari kegiatan tersebut diperoleh motivasi belajar siswa mencapai 79%. Di mana, data ini telah memenuhi target penelitian. Setelah dilakukan penelitian motivasi belajar, selanjutnya dilakukan penelitian hasil belajar dengan pemberian tes dalam bentuk soal pilihan ganda. Setelah dilakukan pengamatan, diperoleh ketuntasan klasikal siswa mencapai 78%. Nilai tersebut dapat memenuhi target yaitu 70%

### SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, kesimpulan yang diambil adalah presentase motivasi belajar siswa dengan metode Snowball Throwing yang dipadukan dengan media E-Comic, di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 8 Gowa, pada siklus I sebesar 71% dan pada siklus II, terjadi meningkat menjadi 79%. Dimana target yang ingin dicapai adalah 75%. Ketuntasan hasil belajar siswa pada penelitian dengan metode Snowball Throwing yang dipadukan dengan media E-Comic, di kelas XI IPA 5 SMANegeri 8 Gowa, pada siklus I adalah 53% atau hanya 19 yang tuntas dan mencapai KKM. Pada siklus II siswa yang tuntas mencapai 78% atau 28 dari 36 siswa yang tuntas.

Berdasarkan kesimpulan dari proses penelitian dengan metode Snowball Throwing yang dipadukan dengan media E-Comic, di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 8 Gowa, untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru kelas untuk memberikan suasana baru dalam proses belajar di kelas, dengan menggunakan metode Snowball Throwing.
2. Siswa di SMA Negeri 8 Gowa diharapkan tetap memiliki motivasi yang tinggi, serta meningkatkan hasil belajar di pembelajaran bahkan setelah penelitian ini berakhir

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., & Handayani, W. (2021). Penerapan Snowball Throwing untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 3(1), 10-19.
- Fadillah, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Biologi dengan Metode Kooperatif. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 45-52.
- Huda, M. (2018). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar, M., & Putra, A. (2022). Penggunaan Media E-Comic untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(3), 145-160.
- Nugraha, A. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 34-42.
- Prasetyo, H. (2022). Pemanfaatan Media E-Comic dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(4), 200-210.
- Rahmawati, S., & Santoso, D. (2021). Efektivitas E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 12(2), 85-98.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jakarta: Gramedia.
- Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, M., & Nur, S. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Sains dan Pendidikan*, 7(3), 120-130.