

# UTILIZATION OF AUDIOVISUAL MEDIA AND SNOWBALL THROWING METHOD TO IMPROVEMENT BIOLOGICAL LEARNING PROCESS ON THE ELEVENTH YEARS OF NATURAL SCIENCE 2 IN BATIK I SURAKARTA SENIOR HIGH SCHOOL THE YEAR EDUCATED OF 2007/2008.

Slamet Santosa, Tri Nugraheni P.

Pendidikan Biologi FKIP UNS

## Abstrak

*Purpose of this research is to improvement biological learning process at human nervous and sense system materials by using audiovisual media and Snowball Throwing method on the eleventh years of natural science 2 in Batik I Surakarta senior high school the year educated of 2007/2008.*

*Kind of this research is Classroom Action Research (PTK), which is conducted in 2 cycles. The action research includes: identifying, planning, acting, observing, and reflecting. Subject of this research is student of eleventh years of natural science 2 in Batik I Surakarta senior high school the year educated of 2007/2008. Technique collecting data are observational technique by using observational document, questionnaire, interview, document analysis, and test. Technique analyzing data in this research use descriptive qualitative method.*

*The result of the research show that utilization of audiovisual media and Snowball Throwing method can improvement biological learning process which is characterized with the increases of student's result. The result of observation student's learning process is increases of active students from first cycle to second cycle are 16,275%. The result of average student's cognitive study increases 10,5 from first cycle to second cycle. The result of student's affective study increases 5,58% from first cycle to second cycle. Based on the research can be concluded that: utilization of audiovisual media and Snowball Throwing method can improvement biological learning process on the eleventh years of natural science 2 in Batik I Surakarta senior high school the year educated of 2007/2008*

*Key word: Snowball Throwing method, audiovisual media, classroom action research, process of learning, descriptive qualitative.*

## Pendahuluan

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi pengajaran. Tugas seorang guru adalah membuat proses pembelajaran pada siswa berlangsung secara efektif.

Upaya peningkatan mutu pendidikan yang telah dilakukan khususnya di SMA Batik I Surakarta adalah penyediaan fasilitas kegiatan pembelajaran yang sudah baik misalnya laboratorium, perpustakaan, komputer, media pembelajaran audiovisual dan lain sebagainya. Namun, kelengkapan fasilitas ini belum memberikan hasil belajar yang optimal sehingga diperlukan adanya perbaikan pada proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Kegiatan observasi dilakukan di SMA Batik I Surakarta yang terdiri atas 3 kelas XI IPA. Hasil observasi yang telah dilakukan pada kelas XI IPA 2 antara lain; 1) hanya 25% siswa berani bertanya. Hal ini disebabkan karena siswa belum belajar dari rumah, tidak menguasai materi, masih pasif, kurang mandiri dan tidak percaya diri, sehingga guru sulit mengukur sejauh mana materi dapat diterima siswa., 2) hasil belajar yang tidak optimal, kelas XI IPA2 memiliki nilai semester gasal yang paling rendah yaitu 69,8, sedangkan untuk XI IPA1 dan XI IPA3 nilainya lebih dari 70. Hasil

pengamatan di kelas serta wawancara dengan guru dan siswa, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi yaitu: 1) perlu pemanfaatan media pembelajaran untuk memotivasi siswa agar belajarnya lebih giat, 2) siswa perlu dirangsang untuk aktif bertanya agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif, 3) perlu adanya penggunaan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif.

Alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media audiovisual dan metode *Snowball Throwing* yang dimungkinkan dapat memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat. Pemanfaatan media audiovisual dengan menggunakan strategi belajar tertentu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan. Mengajukan pertanyaan berarti menunjukkan pola pikir yang dimiliki oleh seseorang. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh siswa, guru dapat mengukur kemampuan siswa, memotivasi siswa untuk berperan aktif, memberikan umpan balik dan melatih siswa untuk memahami materi berdasarkan apa yang telah mereka lihat dan dengar. Strategi belajar yang dapat digunakan untuk merangsang siswa adalah dengan metode pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu mengajak mereka bermain membuat bola pertanyaan dari kertas kemudian dilempar kepada temannya, setelah setiap siswa mendapat satu pertanyaan, guru meminta mereka untuk membaca pertanyaan didepan kelas dan memberikan jawabannya.

Harapan bahwa penggunaan media berbasis audiovisual yang digabungkan dengan metode *Snowball Throwing* untuk pokok bahasan sistem saraf dan indra ini mampu memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar biologi siswa dapat ditingkatkan.

## Audiovisual

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2006: 4). Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid (Syukur, 2005: 123).

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2006: 25) antara lain: 1) penyajian proses dan informasi jelas, 2) memperlancar dan meningkatkan proses, hasil belajar, perhatian, motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, serta melatih siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai minat dan kemampuannya, 3) mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, serta 4) memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang satu peristiwa

Media audiovisual merupakan media yang tidak hanya dipandang atau diamati tetapi juga didengar. Salah satu jenis media ini adalah video cassette. Video cassette merupakan hasil rekaman atas suatu peristiwa yang penayangannya diputar melalui alat video dan ditampilkan dalam layar. Bentuk penyajian belajar di mana siswa tidak hanya mendengar suara tetapi juga melihat dikenal dengan istilah *audio-vision*. Apa yang didengar dan dilihat berkaitan satu dengan yang lain dan saling menguatkan atau lebih dikenal dengan sebutan *terintegrasi*. Penyajian ini akan sangat membantu karena selain mendapat informasi dari pendengaran, siswa dapat pula menggunakan penglihatan mereka yang memperkuat informasi yang mereka dengar.

Menurut Arsyad (2006: 49-50), media berbasis audiovisual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media audiovisual yaitu: (1) menjadi model untuk siswa, (2) memotivasi, menanamkan sikap-sikap dan segi-segi afektif lainnya, (3) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, dapat disaksikan secara berulang-ulang dan lebih menarik, (4) sebagai pengganti alam sekitar, (5) menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, (6) cocok untuk kelompok besar, kecil atau perorangan, (7) peristiwa alam yang memakan waktu lama dapat ditampilkan dalam waktu yang singkat.

## Proses Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan

tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat kognitif, psikomotorik, maupun afektif (Syukur, 2005:27).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Banyak faktor yang mempengaruhi interaksi tersebut, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Tugas guru yang paling utama dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran yang umum terjadi mencakup tiga hal yaitu pre tes, proses dan post tes (Mulyasa, 2002: 100).

### **Metode Pembelajaran *Snowball Throwing***

Belajar aktif merupakan suatu usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Yamin, 2007: 82).

Metode pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar secara aktif. Menurut Yamin (2007: 89), *Snowball Throwing* merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan. Melalui strategi pembelajaran ini guru dapat mengetahui pola pikir siswa dan dapat melatih mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Menurut Yamin (2007: 92), metode ini dilakukan dengan membagikan kepada setiap siswa selembar kertas kosong. Meminta setiap siswa menulis pertanyaan pada kertas itu dan menulis dengan huruf cetak. Guru mengajak masing-masing siswa meremas kertas itu menjadi seperti bola. Selanjutnya, guru dapat mengumpulkan bola pertanyaan dalam keranjang dan membagi kembali bola-bola itu dengan melemparkan satu demi satu kepada setiap orang di dalam kelas. Bila kelas membutuhkan penyegaran fisik, guru dapat meminta mereka berdiri dan bermain perang-perangan dengan saling melempar bola pertanyaan, melempari orang sebanyak-banyaknya dalam waktu 30 detik. Kemudian, jika diberi aba-aba, setiap orang harus mengambil sebuah bola, membukanya, dan meminta siapa saja dalam ruangan itu untuk menjawab pertanyaan pada bola. Setelah beberapa menit guru meminta setiap orang untuk membaca pertanyaan mereka di depan kelas dan memberi jawabannya. Guru dan siswa yang lain dapat mengomentari bila perlu.

Kelebihan dari metode *Snowball Throwing* ini antara lain : (1) siswa lebih siap; (2) saling memberikan pengetahuan; (3) melatih kerjasama, berpikir analisis dan sintesis; (4) ada persamaan persepsi; (5) suasana belajar hangat dan demokratis; (6) merangsang siswa berani bertanya; (7) mudah dalam membuat kesimpulan; dan (8) guru dapat memberikan penilaian secara langsung. Sedangkan kelemahan dari metode *Snowball Throwing* adalah (1) hanya berfokus pada pengetahuan sekitar siswa; (2) tidak efektif dalam materi yang bersifat faktual.

### **Materi Sistem Saraf dan Indra Manusia**

Menurut Sudjadi dan Laila (2007: 85), sistem saraf merupakan pusat koordinasi keseimbangan fisiologi dalam tubuh (*homeostasis*). Sistem saraf merupakan bentuk komunikasi utama yang memadukan berbagai fungsi tubuh. Saraf membawa informasi dari reseptor sensori menuju otak dan sumsum tulang belakang. Setiap sel saraf terdiri atas tiga bagian utama, yaitu badan sel, dendrit, dan akson.

Sistem saraf manusia terdiri atas dua kelompok besar, yaitu sistem saraf pusat dan sistem saraf tepi. Sistem saraf pusat terdiri atas otak dan sum-sum tulang belakang, sedangkan sistem saraf tepi terdiri atas serat saraf sensori (saraf aferen) dan serat saraf motor (saraf eferen).

Menurut Sudjadi dan Laila (2007, 112), sistem indra menjadikan seseorang sadar terhadap lingkungannya. Melalui indra, manusia dapat memperoleh informasi tentang lingkungannya. Indra merupakan sel-sel reseptor sensori yang mampu mendeteksi berbagai rangsangan.

Alat indra manusia terdiri dari indra penglihatan (mata), indra pendengar (telinga), indra peraba (kulit), indra pengecap (lidah), dan indra penciuman (hidung).

### Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini sebagai berikut. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil pembelajaran adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang ada di kelas XI IPA 2 SMA Batik I Surakarta yaitu 25% siswa masih pasif karena siswa masih jarang yang bertanya dan 50% siswa masih mengalami remidi pada saat ulangan harian, mid dan semester. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media audiovisual berupa film tentang sistem koordinasi manusia. Sedangkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan merangsang siswa untuk bertanya karena melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, siswa menjadi berani, aktif, kritis, dan guru dapat mengukur sejauh mana materi sudah diterima.

Terkait dengan permasalahan atas, maka diperlukan suatu inovasi dalam penggunaan media dan metode pembelajaran. Penggunaan media audiovisual dan metode *Snowball Throwing* diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran biologi pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Batik I Surakarta tahun ajaran 2007/2008.

### Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research (CAR)*. Penelitian yang dilakukan adalah PTK kolaboratif dimana peneliti bekerjasama dengan guru dalam melakukan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Batik I Surakarta tahun pelajaran 2007/2008. Waktu pelaksanaan penelitian adalah bulan April-Mei 2008. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA Batik I Surakarta. Sedangkan objek penelitian ini adalah hasil belajar dan penerapan media pembelajaran audiovisual dan metode pembelajaran *Snowball Throwing*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data informasi tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kualitatif. Data utama dalam penelitian ini adalah tes awal, tes siklus I, tes siklus II, dan tes akhir untuk mengetahui nilai kognitif siswa, observasi kelas untuk mengetahui perilaku siswa dalam proses belajar mengajar, angket untuk mengetahui nilai afektif dan kepuasan siswa tentang penggunaan media dan metode pembelajaran yang diterapkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah silabus, angket, tes hasil belajar, lembar observasi KBM, wawancara dan kajian dokumen. Data-data dari hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis secara kualitatif. Proses analisis data mencakup tiga komponen utama, yaitu: reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Teknik yang digunakan untuk memeriksa validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi data dan metode. Prosedur dan langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, analisis dan refleksi. Kemudian setelah refleksi maka akan diikuti dengan perencanaan kembali yang merupakan dasar pemecahan masalah berikutnya.

Penelitian tindakan ini dilakukan secara kolaboratif dan siklik, yaitu identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, yang tiap-tiap siklusnya terdiri dari 1 kali perencanaan, 1 kali tindakan dan observasi dan 1 kali refleksi. Dengan demikian, secara keseluruhan penelitian ini terdiri dari 2 kali perencanaan, 2 kali tindakan, 2 kali observasi dan 2 kali refleksi. Pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dan pada siklus II terdiri dari 4 pertemuan.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Observasi Awal

Penelitian diawali dengan pemberian pretes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Rentang nilai pada tes awal adalah 26,6 sampai 70 dengan nilai rata-rata penguasaan materi sebesar 50,08 %. Nilai tes kemampuan awal menunjukkan penguasaan materi awal siswa masih rendah. Rendahnya penguasaan konsep awal dapat disebabkan oleh kesiapan belajar rendah, motivasi belajar rendah, dan materi yang sulit dipahami. Dengan demikian perlu dilakukan penerapan metode dan media pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran.

Penelitian ini menerapkan dua siklus pembelajaran dengan metode yang sama pada tiap siklusnya, yaitu metode *Snowball Throwing* dan media audiovisual. Setiap siklus yang diterapkan pada pembelajaran menunjukkan hasil yang berbeda khususnya materi pokok sistem saraf dan indra manusia.

### Siklus I

Hasil observasi pada siklus I masih ditemukan beberapa siswa yang mengantuk, ramai, malas, dan tidak memperhatikan saat pelajaran yang dapat dilihat pada Tabel 1. Hal ini memberikan pengaruh pada nilai kognitif mereka, yaitu hasil belajar kognitif yang rendah dengan rata-rata kelas 61, sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya agar peningkatan hasil belajar lebih optimal. Rendahnya capaian hasil belajar ini disebabkan karena siswa belum siap ulangan dan belum belajar dengan baik.

Tabel 1. Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus I

Kategori Siswa	Prosentase Jumlah Siswa Tiap Pertemuan (%)			Jumlah Total (%)	Rata-rata (%)
	1	2	3		
Mengantuk	0,0	5,0	7,5	12,5	4,17
Ramai	15,0	12,5	10,0	37,5	12,50
Malas	15,0	7,5	5,0	27,5	9,17
Bolos	0,0	0,0	0,0	0,0	0,00
Tidak memperhatikan	5,0	7,5	5,0	17,5	5,83
Rajin bertanya	65,0	67,5	72,5	205	68,30
Jumlah	100	100	100	300	100

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Media Audiovisual dan Metode *Snowball Throwing*

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Media Audiovisual dan Metode *Snowball Throwing*

Aspek penilaian	Indikator	Base line	Target	Ketercapaian Siklus I	Keterangan
Metode <i>Snowball Throwing</i>	75% Siswa aktif dalam bertanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Belum pernah menerapkan metode <i>Snowball Throwing</i></li> <li>▪ Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kerja kelompok</li> <li>▪ Diskusi</li> <li>▪ Tanya jawab</li> <li>▪ LCD dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 35% siswa ramai, malas, tidak memperhatikan dan mengantuk</li> <li>▪ Siswa lebih</li> </ul>	Belum tercapai

Media Audiovisual	Siswa dapat termotivasi melalui media yang digunakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Papan tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Laptop</li> <li>Film</li> <li>Model</li> </ul>	termotivasi dan tetap konsentrasi	Sudah tercapai
Evaluasi				68,30% siswa bertanya	
a. Belajar di sekolah	Keaktifan bertanya	25% siswa bertanya	75% siswa bertanya		Belum tercapai
b. Penilaian afektif siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penerimaan</li> <li>Partisipasi</li> <li>Penentuan nilai/sikap</li> <li>Organisasi</li> <li>Pembentukan pola hidup</li> </ul>	65 (sedang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rata-rata skor kelas 96-127 (kategori baik)</li> </ul>	Skor 112,5 (Baik)	Sudah tercapai
c. Ulangan harian	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk soal</li> <li>Frekuensi pelaksanaan</li> <li>Capaian ketuntasan</li> </ul>	50% siswa remediasi pada ulangan harian dan mid semester	100% siswa tuntas	72,5% siswa tidak tuntas	Belum tercapai

Hal ini dapat disebabkan karena motivasi belajar rendah. Selain itu pada proses belajar mengajar, siswa masih kesulitan untuk membuat pertanyaan dan menjawabnya karena siswa belum membaca materi dan belum memahaminya sehingga pada kegiatan diskusi dan presentasi belum berjalan dengan baik karena siswa masih pasif, kemandirian dan kepercayaan diri dalam belajar masih rendah sehingga siswa masih malu saat bertanya atau berpendapat. Maka proses pembelajaran ini masih perlu diadakan perbaikan pada siklus II. Hasil temuan yang harus diperbaiki pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

### Siklus II

Siklus II merupakan refleksi dari siklus I. Siklus II melanjutkan materi yaitu sistem indra manusia. Pada siklus II guru memberikan dorongan untuk belajar dengan mandiri melalui tugas mengerjakan LKS, kemudian guru melakukan pengawasan, teguran, peringatan, pertanyaan dan kesempatan cuci muka untuk mengurangi jumlah siswa yang ramai, malas, mengantuk, dan tidak memperhatikan dalam belajar. Guru juga memberikan pujian dan pancingan pertanyaan atau tanggapan agar siswa lebih berani, percaya diri, dan aktif. Hal ini berpengaruh positif pada proses pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil observasi psikomotorik siswa. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Penurunan jumlah siswa yang memiliki psikomotorik rendah ini berpengaruh baik pada hasil kognitif dan afektif siswa. Rata-rata nilai kognitif pada siklus II adalah 71,5, Sedangkan nilai afektif siswa meningkat 5,58% pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran terlihat ada beberapa peningkatan yang sudah memenuhi target dalam proses pembelajaran. Pemenuhan target tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 3. Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus II**

Kategori Siswa	Prosentase Jumlah Siswa Tiap Pertemuan (%)				Jumlah Total (%)	Rata-rata (%)
	1	2	3	4		

Mengantuk	0,0	5,0	0,0	0,0	5,0	1,25
Ramai	7,5	7,5	5,0	2,5	22,5	5,63
Malas	10,0	5,0	5,0	2,5	22,5	5,63
Bolos	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,00
Tidak Memperhatikan	7,5	2,5	2,5	0,0	12,5	3,13
Rajin	75,0	80,0	87,5	95,0	337,5	84,38
Jumlah	100	100	100	100	400	100

**Tabel 4. Indikator Keberhasilan Media Audiovisual dan Metode Snowball Throwing**

Aspek penilaian	Indikator	Base line	Target	Ketercapaian Siklus I	Ketercapaian Siklus II
Metode Snowball Throwing	75% siswa aktif dalam bertanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Belum pernah menerapkan metode Snowball Throwing</li> <li>Ceramah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerja kelompok</li> <li>Diskusi</li> <li>Tanya jawab</li> </ul>	35% siswa ramai, malas, tidak memperhatikan dan mengantuk	84,38% siswa aktif bertanya dan siswa yang mengganggu turun 16%.  Sudah tercapai
Media Audiovisual	Siswa dapat termotivasi melalui media yang digunakan	Papan tulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>LCD dan Laptop</li> <li>Film</li> <li>Model</li> </ul>	Siswa lebih termotivasi dan tetap konsentrasi	
Evaluasi					84,38% siswa bertanya
a. Belajar di sekolah	Keaktifan bertanya	25% siswa bertanya	75% siswa bertanya	68,30% siswa bertanya	
b. Penilaian afektif siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penerimaan</li> <li>Partisipasi</li> <li>Penentuan nilai/sikap</li> <li>Organisasi</li> <li>Pembentukan pola hidup</li> </ul>	65 (sedang)	Rata-rata skor kelas 96-127 (kategori baik)	Skor 112,5 (Baik)	Skor 121,5 (baik), meningkat
c. Ulangan harian	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk soal</li> <li>Frekuensi pelaksanaan</li> <li>Capaian ketuntasan</li> </ul>	50% siswa remediasi pada ulangan harian dan mid semester	100% siswa tuntas	72,5% siswa tidak tuntas	100% siswa tuntas

Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan pemahaman konsep hasil belajar. Pada siklus II juga dilakukan pengulangan konsep sistem saraf dan indra secara keseluruhan sehingga nilai kognitif akhir meningkat dengan rata-rata kelas 76,67 dan nilai siswa berkisar 66,6 sampai dengan 86,6. Terjadinya peningkatan ini karena guru memberikan mengerjakan LKS serta dilakukan pengulangan. Kegiatan ini secara langsung membuat siswa memiliki intensitas belajar yang tinggi terutama belajar di rumah sehingga materi yang diserap lebih banyak dan siswa menjadi paham tentang materi yang dipelajari. Meningkatnya proses penyerapan dan pemahaman materi ini akan meningkatkan keaktifan siswa di kelas dan membuat siswa lebih berani bertanya atau berpendapat

saat menemukan kesulitan dalam berdiskusi. Dengan demikian kegiatan belajar di kelas dapat berjalan lebih efektif. Selain tugas dan pengulangan guru juga memberikan pujian bagi siswa yang bertanya atau berpendapat. Melalui pujian ini siswa akan merasa senang dan termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi. Pujian ini juga akan menimbulkan kompetisi antar siswa. Kompetisi ini dapat mendorong siswa untuk aktif dan belajar lebih giat sehingga secara langsung dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan angket kepuasan penggunaan metode dan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa dapat diketahui bahwa siswa menanggapi positif penerapan metode *Snowball Throwing* dan media audiovisual. Hal ini dapat dilihat bahwa para siswa memberikan respon positif terhadap metode dan media yang digunakan. Hal ini diketahui dari sebagian besar siswa menyatakan setuju untuk pernyataan positif dan tidak setuju untuk pernyataan negatif. Perolehan prosentase nilai dari angket menunjukkan bahwa siswa menganggap metode ini menyenangkan, sesuai, harapan siswa, efisien dan efektif. Siswa merasa puas dengan pelaksanaan metode *Snowball Throwing* karena dalam metode ini terdapat unsur permainan yaitu saling melempar bola kepada temannya. Melalui permainan ini siswa dapat melakukan penyegaran fisik dan suasana belajar menjadi menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif karena siswa lebih semangat dan tidak bosan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutikno (2007: 50) bahwa salah satu kunci sukses untuk mewujudkan kegiatan belajar yang efektif adalah dengan menciptakan suasana rileks dalam belajar.

Selain metode, siswa juga merasa puas dengan penggunaan media pembelajaran audiovisual untuk menyampaikan materi sistem saraf dan indra. Media audiovisual dengan menampilkan film mampu menyajikan materi dengan menarik melalui tampilan gambar, warna, suara dan peristiwa yang terlihat hidup. Media ini dapat melengkapi pengalaman belajar siswa dan membawa kesegaran dalam belajar. Daya tarik ini dapat membuat siswa tetap terjaga dan perhatian siswa lebih terpusat pada media. Hal ini dapat menimbulkan keingintahuan yang menyebabkan siswa tertawa dan berfikir sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman, menumbuhkan motivasi belajar dan siswa lebih konsentrasi dalam belajar. Dengan meningkatnya motivasi dan konsentrasi, siswa dapat belajar lebih jelas dan maknanya dapat lebih dipahami sehingga memungkinkan siswa untuk menguasai pelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2005: 236) bahwa media audiovisual dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan informasi dan prakarsa melalui stimuli audio dan visual.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual dan metode *Snowball Throwing* dapat memperbaiki proses pembelajaran biologi siswa kelas XI SMA Batik I Surakarta Tahun ajaran 2007/2008 secara menyeluruh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar baik untuk ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran pada siklus II sebesar 84,375% dan seluruh hasil belajar siswa meningkat mulai dari rata-rata kelas tes awal 50,083, siklus I 61, siklus II 71,5, dan tes akhir 76,67 pada ranah kognitif. Pada ranah afektif diperoleh prosentase capaian siklus I adalah 72,87% dan meningkat pada siklus II menjadi 78,45%. Pada ranah psikomotorik meningkat 16,075% yaitu siklus I siswa rajin 68,3% dan siklus II siswa rajin meningkat menjadi 84,375%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. 2005. *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sudjadi, S dan Laila, S. 2007. *Biologi Sains dalam Kehidupan 2B*. Surabaya: Yudistira.

Sutikno, M.S. 2007. *Rahasia Sukses Belajar dan Mendidik Anak "Teori dan Praktek"*. Mataram: NTP Press.

Syukur, F. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail.

Yamin, M. 2003. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Perss.