

ABSTRAK

Pembelajaran mata pelajaran sistem komputer yang dilakukan di SMKN 1 Arosbaya menggunakan model pembelajaran konvensional. Penerapan yang secara berkelanjutan membuat siswa bosan karena siswa hanya mencatat dan mendengarkan. Serta dapat mengakibatkan motivasi belajar siswa belum maksimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih variatif yang dapat memotivasi siswa. Sehingga dipilih model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran yang ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada materi Pengantar Organisasi dan Arsitektur Komputer. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan *Quasy Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh yaitu kelas X-TKJ A sebagai kelas eksperimen dan kelas X-TKJ B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh: 1) Keterlaksanaan pembelajaran ditinjau dari aktivitas guru memperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik dan ditinjau dari aktivitas siswa memperoleh rata-rata persentase 83% dengan kategori sangat baik, dan 2) Hasil pengujian statistik terkait motivasi belajar siswa memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,0030 dan t_{tabel} sebesar 2,0796. Sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a di terima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Learning computer system subjects conducted at SMK N 1 Arosbaya using conventional learning model. Implementation on an ongoing basis to make students get bored because students just take notes and listen. And can result in student learning motivation has not been fullest. Therefore, it is necessary a more varied learning models that can motivate students. So the cooperative learning model of the selected type of Snowball Throwing. The purpose of this study is not only to know the subject applied which is observed from the teacher and student's activities but also to know the influence of cooperative learning model type Snowball Throwing against the learning motivation of students class X TKJ on material introduction to computer architecture and Organization. This research is quantitative research using Quasy Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design Research Design. This research using a sample of saturated is. class X-TKJ A as class experiments and class X-B TKJ as the class of the control. The instrument which used is the motivation questionnaire, and also observation paper of teachers and student's activities. Based on the result of this study: (1) the implementation learning is reviewed from the teacher's activities getting the average percentage around 88% included on excellent categories and the student's activities getting the average percentage around 83% included on excellent categories, and (2) the result of test statistics related with the student's motivated gets the number t_{count} 4, 0030 and the t_{table} around 2, 0796. Thus that t_{count} larger than t_{table} . can be declared was H_0 rejected and H_a was received. It means that there is the significant impact using the learning model type of snowball throwing on student's motivation.

Keywords: *The Learning Model Type of Snowball Throwing, the Motivation of Studying*