

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA AHA SLIDES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI DESAIN GRAFIS KELAS 10 DI SMK NEGERI 1 JAPARA

Aldi Anugrah¹, Ahmad Fajri Lutfi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. R. A Moertasiah No 28B, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: sajaa8237@gmail.com

Article History

Received: 13-09-2025

Revision: 21-09-2025

Accepted: 23-09-2025

Published: 25-09-2025

Abstract. This study aims to improve student learning outcomes in Graphic Design subjects through the implementation of the *Snowball Throwing* learning model assisted by AhaSlides media in Grade X of SMK Negeri 1 Japara in the academic year 2024/2025. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental design with the *one group pretest-posttest design*. The population of this study consisted of 70 students from Grade X of the Visual Communication Design program at SMK Negeri 1 Japara. The sample was determined through purposive sampling, selecting 35 students from class X DKV 1. Data collection techniques included observation and tests, which were administered as pretests and posttests. Data were analyzed using descriptive statistics and inferential tests with the assistance of SPSS version 26. The findings revealed a significant improvement in students' learning outcomes after applying the *Snowball Throwing* model assisted by AhaSlides. The mean pretest score of 51.11 increased to 79.43 in the posttest. The paired sample t-test results confirmed a significant difference between the pretest and posttest scores at the 0.05 significance level. Thus, it can be concluded that the implementation of the *Snowball Throwing* model assisted by AhaSlides is effective in enhancing student learning outcomes in Graphic Design at SMK Negeri 1 Japara.

Keywords: Snowball Throwing, Ahaslides, Graphic Design, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media AhaSlides di kelas X SMK Negeri 1 Japara tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen tipe *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 1 Japara yang berjumlah 70 orang, sedangkan sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu kelas X DKV 1 sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes berupa soal pretest serta posttest. Analisis data dilakukan menggunakan uji deskriptif dan uji inferensial dengan bantuan perangkat lunak SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan AhaSlides. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 51,11 meningkat menjadi 79,43 pada posttest. Hasil uji *paired sample t-test* membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, penerapan model *Snowball Throwing* berbantuan media AhaSlides efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 1 Japara.

Kata Kunci: *Snowball Throwing*, *Ahaslides*, Desain Grafis, Hasil Belajar

How to Cite: Anugrah, A & Lutfi, A. F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media Ahaslides untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Desain Grafis Kelas 10 di Smk Negeri 1 Japara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9618-9626. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4246>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik baik secara intelektual, spiritual, maupun sosial. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Definisi ini menegaskan bahwa pendidikan bukan hanya proses transfer ilmu, melainkan juga pembentukan karakter dan kepribadian yang utuh.

Secara etimologis, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa pendidikan berasal dari kata didik yang berarti proses, cara, atau tindakan untuk mendidik. Dengan demikian, pendidikan dapat dipahami sebagai suatu usaha untuk mengubah perilaku individu maupun kelompok agar menjadi lebih dewasa, mandiri, dan bertanggung jawab, baik melalui pengajaran, pelatihan, maupun pembinaan. Hal ini sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Dewantara, 2013).

Selain itu, Keputusan Presiden Nomor 15 Tahun 1974 juga menekankan bahwa pendidikan bertujuan untuk memajukan budi pekerti bangsa, mengembangkan kemampuan jasmani dan rohani, serta membentuk masyarakat yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila. Pendidikan dengan demikian berfungsi tidak hanya membangun aspek kognitif, tetapi juga membina sikap, keterampilan, dan nilai-nilai sosial yang mendukung kehidupan bermasyarakat (Setyorini & Noviandari, 2022). Oleh karena itu, pendidikan dan kebudayaan memiliki hubungan yang erat, saling memperkuat, dan menjadi fondasi pembangunan bangsa. Namun, dalam praktiknya, proses pendidikan masih menghadapi tantangan. Hasil observasi awal bersama Bapak Kurnawan, guru Desain Grafis di SMK Negeri 1 Jepara, menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi metode ceramah dan demonstrasi. Pembelajaran berpusat pada guru dan kurang memberi ruang bagi komunikasi dua arah, sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi. Kondisi ini berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Hal tersebut memperkuat pentingnya penggunaan model pembelajaran inovatif yang lebih melibatkan siswa secara aktif.

Penelitian sebelumnya juga mendukung perlunya inovasi pembelajaran. Priyastuti (2021), misalnya, membuktikan bahwa penerapan model *Snowball Throwing* dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN 03 Tohudan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini

menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang tepat, kreatif, dan menarik menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk pada pembelajaran desain grafis di SMK. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 1 Jepara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta capaian akademik siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu metode penelitian objektif yang menekankan pada pengujian teori dengan mengukur variabel penelitian secara numerik dan menganalisis data menggunakan uji statistik. Metode ini sesuai untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, menggunakan instrumen penelitian sebagai alat pengumpulan data, serta menghasilkan analisis yang bersifat kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis (Sri Handayani & Syarifudin, 2021). Menurut Sugiyono (2020), metode kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan model *one group pretest–posttest design*. Dalam desain ini, kelompok sampel diberi pretest untuk mengetahui kondisi awal, kemudian diberi perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya dilakukan posttest untuk melihat perubahan yang terjadi. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan sehingga dapat diketahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2020), *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, misalnya responden yang dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian. Pertimbangan dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti mata pelajaran desain grafis, sehingga sampel ditetapkan pada siswa kelas X DKV 1 SMK Negeri 1 Jepara.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kompetensi yang ingin dicapai, kemudian diuji

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 1. dapat diuraikan dimulai dari banyaknya data *pretest* dan *posttest* adalah 35 data. Untuk minimum atau nilai terendah dari data *pretest* adalah 10 dan nilai terendah data *posttest* pun sama yaitu 40. Selanjutnya untuk nilai maximum atau nilai tertinggi dari data *pretest* adalah 90 sedangkan untuk nilai tertinggi pada data *posttest* adalah 100. Rata-rata nilai *pretest* yaitu, 51,11 sedangkan rata-rata nilai *posttest* yaitu, 79,43. Kemudian standar deviasi dari data *pretest* yaitu, 15.894 dan *posttest* 19.680. Yang terakhir ada Skewness dan Kurtosis yang merupakan ukuran melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal jika Skewness dan Kurtosis mendekati nol. Nilai skewness *pretest* yang diperoleh sebesar 0,099 dan *posttest* sebesar -0,114. Sedangkan nilai Kurtosis *pretest* sebesar .824 dan *posttest* sebesar ,845. Dapat disimpulkan bahwa, data berdistribusi normal. Namun, untuk lebih memperkuat bahwa, data berdistribusi normal, maka harus dilakukan uji normalitas data.

Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitiann berdistribusi normal atau tidak. Data penelitian berdistribusi normal merupakan syarat dalam statistik parametrik. Uji Normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji statistik inferensial *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS 26 *for windows* dengan kriteria jika nilai Sig > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Namun, jika nilai Sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdsitribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.153	35	.038	.954	35	.147
Posttest	.146	35	.056	.938	35	.050

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada tabel di atas menunjukkan, bahwa pada soal *pretest* yang diberikan kepada kelas X memperoleh nilai Sig 0,38. Maka, dapat disimpulkan bahwa nilai Sig 0,38 > 0,05 data dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil uji normalitas data pada soal *posttes* yang diberikan kepada kelas X memperoleh nilai Sig 0,56. Maka, dapat disimpulkan bahwa nilai Sig 0,56 > 0,05 data dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis (T-Test)

Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik inferensial (t-test) *paired sampel test* yang bertujuan untuk menguji sampel yang berpasangan (*Pretest* dan *Posttest*). Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui bagaimana penerapan dan perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan Ahaslides. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan memahami, menganalisis, dan menanggapi teks sastra secara kritis dan bermakna. Adapun hasil uji (t-test) data pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media AhaSlides ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (T-Test) *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	51.11	35	19.874	3.359
	Posttest	79.43	35	15.894	2.687

Sumber: Data hasil pretest dan posttes uji hipotesis uji (t-test)

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil pengujian hipotesis (t-test) diketahui rata-rata hasil *pretest* sebesar 51,11 sedangkan untuk rata-rata hasil *posttes* sebesar 79,43. Sehingga diketahui terdapat kenaikan rata-rata hasil *pretest* dan *posttes* sebanyak 18.

Tabel 4. (T-Test) *Paired Samples Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - - Posttest	-18.000	19.373	3.275	-24.655	-11.345	-5.497	34	.000

Berdasarkan tabel 4 di atas, hasil pengujian hipotesis (t-test) diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5.497 dengan signifikasi 0,000. Nilai t_{tabel} adalah 2,032. Jadi dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} 5.497 > t_{tabel} 2,032$ dan nilai $sig 0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media AhaSlides dan dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, hasil belajar siswa meningkat dan lebih baik setelah menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media AhaSlides pada mata pelajaran Desain Grafis di kelas X DKV 1 SMK Negeri 1 Japara.

DISKUSI

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Japara yang berlokasi di Jl. Raya Puskesmas, Japara, Kec. Japara, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *AhaSlides* pada mata pelajaran Desain Grafis. Sampel penelitian adalah kelas X DKV 1 yang berjumlah 35 siswa, dengan pelaksanaan penelitian pada tanggal 11–13 Juni 2025. Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest berupa 10 soal terkait materi Dasar-Dasar Desain Grafis untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan demonstrasi, sehingga siswa kurang aktif, bosan, dan motivasi belajarnya menurun. Hal ini sejalan dengan temuan Djamarah dan Zain (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru dapat mengurangi keaktifan dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih interaktif.

Pada tahap perlakuan, peneliti menerapkan model *Snowball Throwing*, yaitu teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa membuat pertanyaan terkait materi, menggulungnya menjadi bola kertas, kemudian melemparkan kepada teman untuk dijawab secara bergiliran. Kegiatan ini dipadukan dengan media *AhaSlides* untuk mendukung interaktivitas kelas. Model ini tidak hanya melatih pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa. Huda (2013) menegaskan bahwa *Snowball Throwing* efektif untuk melatih daya ingat sekaligus membangun suasana belajar yang aktif.

Setelah perlakuan, siswa diberikan *posttest* dengan soal yang sama seperti *pretest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 51,11 meningkat menjadi 79,43 pada *posttest*, dengan kenaikan rata-rata 18,32 poin. Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh thitung 5,497 > ttabel 2,032 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Snowball Throwing* berbantuan *AhaSlides* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Priyastuti (2021) yang menunjukkan bahwa model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar, serta penelitian Pratiwi dan Suryani (2020) yang menemukan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Oleh karena itu, penggunaan *Snowball Throwing* berbantuan *AhaSlides* dapat dijadikan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar di SMK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *AhaSlides* pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X DKV 1 di SMK Negeri 1 Japara, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran diawali dengan pemberian materi Dasar-Dasar Desain Grafis menggunakan media *AhaSlides*, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *Snowball Throwing* berupa pembuatan pertanyaan sederhana oleh siswa, penggulungan kertas menjadi bola, serta permainan estafet menjawab pertanyaan dengan iringan musik. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan daya ingat, tetapi juga melatih keaktifan, kreativitas, keterampilan berbicara di depan umum, serta rasa percaya diri siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 51,11 pada *pretest* menjadi 79,43 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 18,32. Pengujian hipotesis juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, dibuktikan dengan nilai thitung sebesar 5,497 yang lebih besar dari ttabel sebesar 2,032 serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *AhaSlides* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis.

REKOMENDASI

Setelah dilakukan penelitian di sekolah SMK Negeri 1 Japara, peneliti memiliki beberapa masukan dalam penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *AhaSlides* sebagai berikut:

- Diharapkan kepada semua guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *AhaSlides* ini dalam proses pembelajaran di kelas.
- Setiap media atau pun model pembelajaran pastinya memiliki kekurangan dan kelebihannya tersendiri. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan memilah model pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan dan dicapai, waktu yang tersedia serta sarana dan prasarana yang tersedia.

REFERENSI

- Dewantara, K. H. (2013). *Bagian pertama: Pendidikan*. UST Press.
- Etik Setyorini, E. S., & Noviardari, H. (2022). Pengaruh tingkat pendidikan, pengalaman kerja, dan komitmen terhadap kinerja karyawan. *QULUBANA: Jurnal Manajemen Dakwah*, 3(1), 47–61. <https://doi.org/10.54396/qlb.v3i1.295>
- Handayani, L. S., & Syarifudin, A. (2021). *Metode penelitian kuantitatif: Konsep dan penerapan dalam penelitian pendidikan*. Deepublish.

- Priyastuti, K. E. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode *Snowball Throwing*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 92–100. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1400>
- Priyastuti, T. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode *Snowball Throwing*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 101–110.
- Republik Indonesia. (1974). *Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 1974 tentang Pokok-pokok Organisasi Departemen*. Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 4301.
- Setyorini, D., & Noviandari, A. (2022). Pendidikan kesehatan: Konsep dan implementasi dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 10(2), 55–63.
- Sri Handayani, L., & Syarifudin, A. (2021). The effect of service quality, price and relationship marketing on consumer satisfaction on Gojek transportation service. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 11, 167–186.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.