

UPAYA MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU DAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI MELALUI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN METODE *SNOWBALL THROWING* PADA SISWA SMK MUHAMMADIYAH 3 GEMOLONG

Mydha Tri Puspitasari, Sigit Santoso, Binti Muchsini
Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
mydha.myd@gmail.com

ABSTRAK

Karakter rasa ingin tahu merupakan salah satu nilai pendidikan karakter yang diprogramkan oleh Kemendiknas untuk dikembangkan dalam diri siswa. Karakter rasa ingin tahu penting dimiliki oleh siswa sebagai insan yang menuntut ilmu. Siswa yang memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap materi dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang hanya menunggu penjelasan dari guru. Hal tersebut tentu akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Diperlukan suatu model maupun metode pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu, sehingga hasil belajar siswa juga meningkat, salah satunya yaitu melalui pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing*. Pada penelitian ini bertujuan untuk menguji adanya peningkatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar akuntansi pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Gemolong melalui pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-AK I SMK Muhammadiyah 3 Gemolong yang berjumlah 30 siswa. Sumber data penelitian berasal dari siswa, peristiwa dan dokumen. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes, dokumentasi, observasi, dan angket. Teknik untuk menguji keabsahan data menggunakan validitas isi dan triangulasi metode. Analisis data menggunakan deskriptif komparatif dan interaktif model.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing* dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar akuntansi dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan tercapainya indikator kinerja penelitian siklus II. Karakter rasa ingin tahu siswa pada siklus II untuk ketiga aspek karakter rasa ingin tahu pada kategori tinggi. Hasil belajar siswa ranah kognitif siklus II mencapai 83,3%. Simpulan penelitian ini adalah melalui pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing* dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar akuntansi pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Gemolong.

Kata Kunci: penelitian tindakan kelas, karakter, hasil belajar kognitif

ABSTRACT

Curiosity character is one of the value of character education preprogrammed by education ministry to be developed within the students. Curiosity character is important to owned by students as individuals demanding the knowledge. He had a great curiosity the material can cause to more knowledge than students who only waiting for explanation from the teacher. It certainly will impact on students learning results. Needed a model and the learning methods that would improve curiosity character, so the learning results of students also increase, one of them is through contextual learning with snowball throwing. The Purposes of the research is to improve the curiosity character and learning results of accountancy for grade X-AK 1 students of Vocational School of Muhammadiyah 3 Gemolong by applying contextual learning with snowball throwing method.

This research used Classroom Action Research (CAR). The research conducted in two cycles with each cycle consist of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were the students as many as 30 for grade X-AK 1 of Vocational School of Muhammadiyah 3 Gemolong. The data sources of the research were the students, events and documents. The data of the research were gathered through test, documentation, observation, and questionnaire. The tehniqe to the test validity of the data are content validity and triangulation method. The data were then analyzed by using the descriptive comparative and interactive model of analysis.

The results of the research show that by applying contextual learning with snowball throwing can improve the curiosity character and learning results of accountancy from pre-cycle to cycle I and from cycle I to cycle II. The improvement of the curiosity and learning results is indicated by the fulfillment of the performance indicators in cycle II. The curiosity character of the students in cycle II for three curiosity character aspect in high category. The learning results of cognitive domain of the students reaches 83,3%. Based on results of the research that the applying of contextual learning with snowball throwing can improve curiosity character an learnin results in accountancy of Vocational School of Muhammadiyah 3 Gemolong.

Keyword: classroom action research, character, cognitive learning results

PENDAHULUAN

Melihat fakta-fakta rendahnya karakter pada sekarang ini, Kementerian Pendidikan Nasional telah mencanangkan gerakan nasional berupa pendidikan karakter (2010-2025) melalui keputusan pemerintah Republik Indonesia pada tanggal 11 Mei 2010 tentang gerakan nasional pendidikan karakter. Gerakan nasional pendidikan karakter tersebut diharapkan bisa menjadi solusi atas permasalahan karakter bangsa Indonesia saat ini. Pembangunan karakter

bangsa dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain melalui pendidikan, pembelajaran, dan fasilitasi.

Melalui pendidikan, pembangunan karakter dilakukan dalam konteks makro dan mikro. Dalam konteks makro, penyelenggaraan pendidikan karakter mencakup keseluruhan kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengendalian mutu, yang melibatkan seluruh unit utama di lingkungan pemangku kepentingan pendidikan nasional. Pada

konteks mikro penyelenggaraan pendidikan karakter difokuskan pada sekolah. Pembangunan karakter di sekolah dibagi menjadi empat pilar, yaitu melalui kegiatan pembelajaran di kelas, kegiatan keseharian dalam bentuk pengembangan budaya sekolah, kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler, serta kegiatan keseharian di rumah dan masyarakat. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas implementasi pendidikan karakter dikembangkan melalui pengalaman belajar dan proses pembelajaran yang bermuara pada pembentukan karakter dalam diri siswa.

Pendidikan karakter dalam kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan pendekatan terintegrasi dalam proses pembelajaran melalui berbagai model maupun metode pembelajaran. Salirawati (2012) berpendapat bahwa pendidikan karakter yang terintegrasi dalam proses pembelajaran adalah melakukan pengenalan nilai-nilai dan menginternalisasi nilai-nilai ke dalam tingkah laku siswa melalui proses pembelajaran pada semua mata pelajaran. Dengan demikian kegiatan pembelajaran di kelas selain menjadikan siswa menguasai materi yang ditargetkan juga menyadari, mengenal dan menginternalisasi nilai-nilai yang kemudian menjadikannya perilaku.

Kementerian Pendidikan Nasional dalam telah merumuskan ada 18 (delapan

belas) nilai karakter yang dapat ditanamkan dalam diri siswa sebagai upaya pembangunan karakter bangsa. Nilai-nilai karakter bangsa tersebut bukan diajarkan tetapi dikembangkan menjadi kepribadian bangsa dalam setiap mata pelajaran. Salah satu nilai karakter bangsa yang dirumuskan oleh Kemendiknas adalah nilai karakter rasa ingin tahu. Menurut Kemendiknas (2010: 10), "Karakter rasa ingin tahu merupakan cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam". Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Sesuai dengan pernyataan Suriasumantri (2007) bahwa pengetahuan dimulai dari rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu terjadi karena siswa menganggap bahwa sesuatu yang dipelajari merupakan hal yang baru yang harus diketahui untuk menjawab ketidaktahuannya.

Manusia sebagai makhluk yang memiliki akal menjadikannya lebih bernilai dari makhluk lainnya. Akal yang dimiliki manusia memungkinkan untuk selalu dikembangkan dalam kehidupannya, karena manusia sejatinya adalah makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Akal inilah yang mendorong rasa ingin tahu terhadap segala hal yang

sebelumnya tidak diketahui. Manusia yang memiliki rasa ingin tahu akan terdorong untuk terus mencari tahu segala hal yang memang belum diketahui dan dipahami, baik yang diamati dan dipikirkan. Selalu ada keinginan untuk memahami secara lebih mendalam dan mendetail hingga merasa puas. Hal tersebut yang mendorong pentingnya karakter rasa ingin untuk dikembangkan dalam diri siswa sebagai insan yang sedang menuntut ilmu.

Karakter rasa ingin tahu sangat penting dalam proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Ardiyanto (2013) bahwa rasa ingin tahu akan membuat siswa menjadi pemikir yang aktif, pengamat yang aktif, yang kemudian akan memotivasi siswa untuk mempelajari lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan meniadakan rasa bosan untuk terus belajar. Kegiatan mempelajari apa yang menjadikan ingin tahu tersebut akan mendorong siswa untuk terus belajar, sehingga setelah mereka mengetahui segala hal yang sebelumnya tidak diketahui akan menimbulkan kepuasan tersendiri dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pengetahuan yang baru agar ilmu yang diperoleh berkembang dan bertambah banyak. Siswa yang memiliki keingintahuan terhadap materi dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya diam dan hanya menunggu penjelasan

dari guru. Hal tersebut tentu juga akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong pada proses pembelajaran, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran pada kelas tersebut terpusat pada guru dan guru menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada saat pembelajaran berlangsung kondisi siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa hanya mendengar penjelasan dari guru, cenderung diam dan kurang aktif bertanya. Selain itu buku yang menunjang pembelajaran siswa dalam mata pelajaran menyiapkan surat pemberitahuan pajak hanya LKS (Lembar Kerja Siswa) terbitan lama yang menjadikan buku bacaan siswa sangat terbatas apabila tidak mencari sendiri sumber belajar yang lain. Terlihat pula dari angket yang telah dibagikan kepada siswa terkait karakter rasa ingin tahu yang berisi 20 soal pertanyaan yang terdiri dari tiga aspek karakter rasa ingin tahu, menunjukkan bahwa karakter rasa ingin tahu siswa SMK Muhammadiyah 3 Gemolong dalam kategori rendah. Ketiga aspek dalam angket untuk pengambilan data terkait karakter rasa ingin tahu antara lain yaitu aspek keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru, aspek sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dan aspek tertarik pada hal yang baru. Berdasarkan data yang telah terkumpul,

persentase aspek keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru sebesar 51,6%, aspek sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu 49,0%, dan aspek tertarik pada hal yang baru 49,8%.

Bukan hanya karakter rasa ingin tahu saja yang menjadi perhatian dalam penelitian ini, namun juga hubungannya dengan hasil belajar pada ranah kognitif yang diperoleh siswa di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong. Hasil belajar siswa ranah kognitif dapat diketahui dengan melihat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Standar KKM untuk mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong yang harus dicapai siswa yaitu 75. Hasil ulangan siswa di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar hanya mencapai sekitar 46,7%, yaitu sebanyak 14 dari 30 siswa yang mampu memenuhi standar KKM, sedangkan pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai ketuntasan hasil belajar sekitar 75%, yaitu sekitar 23 siswa yang mencapai nilai ketuntasan dari 30 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah kognitif di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong belum optimal.

Melihat permasalahan yang ada di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong yaitu siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Terlihat sedikitnya siswa

yang mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung, untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, membuat siswa lebih aktif, serta dapat memotivasi siswa untuk bertanya saat proses pembelajaran. Upaya yang dapat ditempuh yaitu dengan memadukan pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing*. Menurut Widodo (2009) metode pembelajaran *snowball throwing* merupakan modifikasi pembelajaran dengan teknik bertanya yang menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam merumuskan pertanyaan yang dikemas menjadi sebuah permainan yang menarik yaitu saling melemparkan bola salju (*snowball throwing*) yang berisi pertanyaan kepada semua teman. Kegiatan menyusun pertanyaan ini akan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap topik yang sedang dibicarakan. Selain itu dalam menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan juga akan mengembangkan rasa ingin tahu siswa, mereka akan mencari makna dari apa yang dipertanyakan oleh orang lain terhadap dirinya, sehingga akan memotivasi siswa dalam menemukan jawaban atas pertanyaan yang mereka dapatkan. Metode *snowball throwing* juga membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam proses pembelajaran. Pendapat Fazet

dan Asto (2013) cara memadukan model pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing* dapat melatih siswa untuk mengembangkan pola pikirnya dengan menghubungkan pelajaran terhadap pengalaman yang pernah dialami. Kemudian menerapkan metode *snowball throwing* pada saat proses pembelajaran di kelas yang dikonsepsi seperti permainan berkelompok akan membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan menarik, serta membuat siswa lebih aktif. Diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing* siswa akan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa yang kemudian akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Upaya pencapaian karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar yang meningkat di Muhammadiyah 3 Gemolong perlu kerjasama antara guru dan peneliti melalui Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran akuntansi di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong. Penelitian Tindakan Kelas ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru untuk mengidentifikasi masalah dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran di kelas. Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing*

diharapkan dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Peningkatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dapat tercapai melalui kerjasama antara guru dan peneliti. Kerjasama tersebut dilakukan guna memperbaiki cara mengajar guru yaitu dengan menerapkan pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing*.

Berdasarkan fenomena di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji adanya peningkatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar akuntansi siswa di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas X-AK 1 SMK Muhammadiyah 3 Gemolong yang berjumlah 30 siswa perempuan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data karakter rasa ingin tahu dan data hasil belajar ranah kognitif. Data kualitatif penelitian ini adalah data hasil observasi terkait karakter rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing*. Sumber data dalam penelitian ini meliputi siswa, pengamatan peristiwa, dan

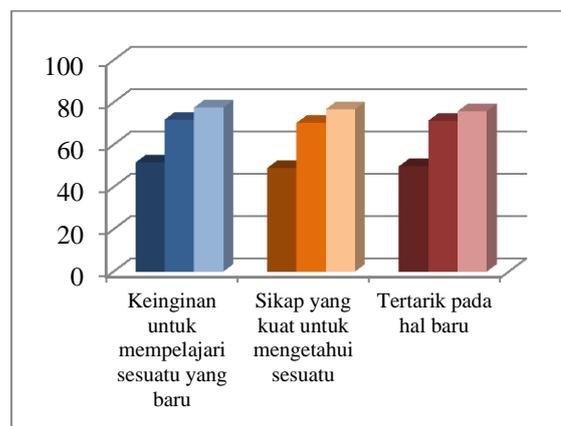
dokumen. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dokumentasi, observasi, dan angket.

Validitas data dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan triangulasi. Validitas isi digunakan untuk uji validitas tes. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode yaitu untuk menguji validitas data hasil angket, observasi, dan dokumentasi.

Data yang sudah terkumpul dianalisis secara deskriptif komparatif untuk menunjukkan perbandingan hasil penelitian setiap akhir siklus pembelajaran. Dalam proses analisis data di penelitian ini menggunakan *interactive model* dari Miles dan Huberman yang terdiri dari tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian terdiri dari: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi; (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar ranah kognitif siswa dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing*. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

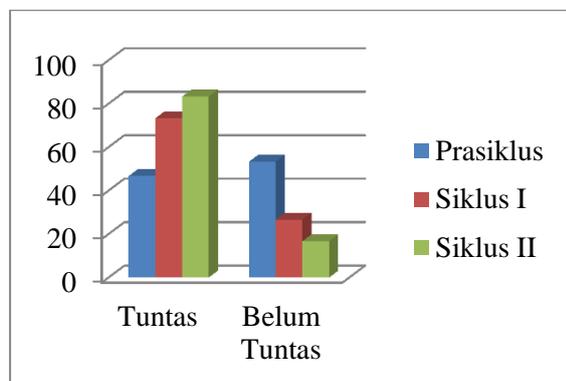


Gambar 9. Grafik Perbandingan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa indikator ketercapaian dapat tercapai. Karakter rasa ingin tahu siswa yang diukur dengan menggunakan tiga aspek yaitu keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru, sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dan tertarik pada hal baru mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Keinginan untuk mempelajari sesuatu yang baru pada prasiklus 51,6%, meningkat menjadi 71,9% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 77,6% pada siklus II. Aspek sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu pada prasiklus 49,0%, meningkat menjadi 70,3% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II yaitu sebesar 76,8%. Aspek tertarik pada hal baru pada prasiklus 49,8%, meningkat menjadi 71,2% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 75,8% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator ketercapaian untuk karakter

rasa ingin tahu pada setiap aspek sebesar 75% tercapai pada siklus II.

Hasil belajar siswa ranah kognitif berdasarkan hasil tes pada setiap akhir siklus dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yang tercapai dalam siklus I sebanyak 22 siswa atau 73,3% dengan nilai rata-rata kelas 79,4 sedangkan pada siklus II, ketuntasan hasil belajar ranah kognitif dapat tercapai sebanyak 25 siswa atau 83,3% dengan nilai rata-rata kelas 85,0. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator ketercapaian untuk hasil belajar ranah kognitif sebesar 75% tercapai pada siklus II. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan terdapat kenaikan hasil belajar ranah kognitif pada siswa di SMK Mumammadiyah 3 Gemolong. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 10. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung diperoleh data bahwa penerapan pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing* membuat siswa lebih memiliki keingintahuan terhadap

materi pelajaran yang diajarkan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan siswa yang aktif bertanya pada saat pembelajaran berlangsung, siswa lebih aktif membawa sumber belajar lain, selain itu siswa juga lebih memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Silberman dalam Salirawati (2012) bahwa ciri siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi antara lain adalah sering mengajukan pertanyaan dan antusias dalam mencari tambahan materi selain dari buku yang dimiliki. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya oleh Putri (2014) yang menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual dengan pendekatan *snowball throwing* dapat meningkatkan perkembangan karakter komunikatif dan rasa ingin tahu siswa, selain itu dari hasil penelitian juga dapat diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa meningkat dari siklus 1 ke siklus 2.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis yang dirumuskan telah terbukti bahwa melalui pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing* dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa. Siklus I menunjukkan bahwa pada siklus I karakter rasa ingin tahu siswa untuk ketiga aspek belum mencapai indikator kinerja penelitian,

hal yang sama juga untuk hasil belajar ranah kognitif siswa belum mencapai 75% siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Pada siklus II karakter rasa ingin tahu untuk ketiga aspek telah mencapai indikator kinerja penelitian, begitu pula untuk hasil belajar ranah kognitif siswa telah mencapai 75% siswa yang mendapatkan di atas KKM.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran kontekstual dengan metode *snowball throwing* dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar akuntansi siswa di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiyanto, D. F. (2013). Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Problem Solving untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Universitas Yogyakarta*, 175-184.

Fazet, F. & Asto. (2013). Aplikasi Model Pembelajaran CTL Menggunakan Metode *Snowball Throwing* Dengan Standar Kompetensi Dasar Teknik Digital Terhadap Hasil

Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Elektro Unesa* 02 (03). 973-979.

Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.

Salirawati, D. (2012). Percaya Diri, Keingintahuan, dan Berjiwa Wirausaha: Tiga Karakter Penting Bagi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter Universitas Negeri Yogyakarta*, II (2), 213-224.

Suriasumantri, J. (2007). *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Putri (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dengan Metode *Snowball Throwing* untuk mengembangkan Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa SMP. ISSN 2252-6935. *Unnes Physics Education Journal*, 3 (1), 54-60.

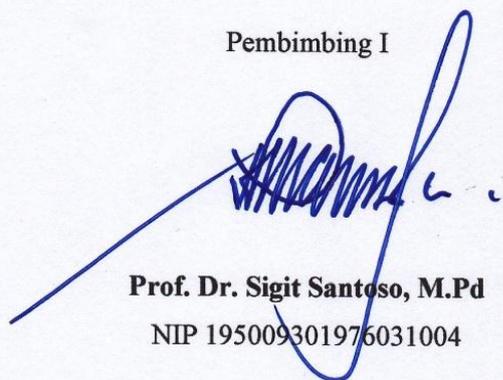
Widodo, S. (2009). Meningkatkan Motivasi Siswa Bertanya Melalui Metode *Snowball Throwing* dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 8 (13), 42-55.

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh Pembimbing I dan Pembimbing II.

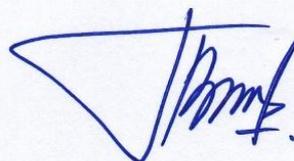
Surakarta, Juli 2015

Pembimbing I



Prof. Dr. Sigit Santoso, M.Pd
NIP 195009301976031004

Pembimbing II



Binti Muchsini, S.Pd., M.Pd., M.Si
NIP 1979092720130201