

MODEL SNOWBALL THROWING: UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS (STUDI KASUS SD NEGERI 15 KAB. SORONG)

SNOWBALL THROWING MODEL: EFFORT TO ENHANCE STUDENT LEARNING ACTIVENESS IN SOCIAL STUDIES SUBJECT (CASE STUDY AT SD NEGERI 15 SORONG REGENCY)

Haryo Franky Souisa¹, Natalya Tutuarima²

ABSTRACT

This study aims to examine and empirically describe the implementation of the Snowball Throwing learning model in improving student learning activeness in Social Studies (IPS) for Grade V students at SD Negeri 15 Sorong Regency. The background of the problem is the low enthusiasm and minimal active involvement of students due to the dominance of conventional, teacher-centered methods, especially in the context of IPS subjects. Student activeness is considered the key to learning success, requiring varied and participatory strategies. Snowball Throwing, a cooperative model that integrates group work with an imaginative question ball game, is an innovative solution to encourage active participation, communication, and collaboration among students. This research uses a descriptive qualitative approach. Data was collected in June 2023 through observation of classroom activities using the Snowball Throwing model, interviews with the principal, IPS teachers, and students, and documentation of relevant archives (RPP, photos, etc.). The implementation was carried out in seven systematic stages, focusing on changing the student's role from passive listening to active discussion and question generation. The results show that the implementation of the Snowball Throwing model was successful in significantly increasing student learning activeness. This success is evidenced by the fulfillment of eight indicators of student activeness, including participation in assignments, problem-solving, active questioning, and group discussion. Although there were challenges, such as the drastically reduced class time (from 3x45 minutes to 40 minutes) and disturbances from peers, the activeness increased substantially from the first to the second meeting. Students reported that the model was fun, reduced boredom, and made the IPS material easier to understand, fostering greater responsibility and confidence in expressing opinions. This confirms that the model effectively stimulates concrete activeness and participation in the classroom.

Keywords : Snowball Throwing, Learning Activeness, Social Studies

¹Universitas Nani Bili Nusantara
Aimas, Jln Bandara Epiglottis SP2,
Kab. Sorong, Indonesia
souisaharyo@gmail.com

²SD Inpres 53
Aimas, Jln Klamono Km 29,
Kab. Sorong, Indonesia
natalyatutuarima2412@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran seringkali dihadapkan pada tantangan utama berupa rendahnya antusiasme dan minimnya keterlibatan aktif siswa. Hal ini disebabkan dominasi metode konvensional, khususnya metode ceramah, di mana guru cenderung menjadi pusat pembelajaran (*teacher-centered*). Dalam konteks mata pelajaran yang menuntut pemahaman mendalam seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pembelajaran yang hanya berfokus pada guru menyampaikan materi, siswa diam mendengarkan, dan mencatat pokok-pokok penting, akan mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang mampu mencerna materi secara optimal. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang monoton dan gagal memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga secara langsung berkorelasi dengan menurunnya keaktifan siswa di kelas.

Keaktifan siswa merupakan kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Siswa yang aktif akan lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran, terutama jika materi disampaikan dengan cara yang jelas, menyenangkan, dan tepat^[1]. Oleh karena itu, diperlukan upaya transformatif dari guru untuk menyusun strategi dan model pembelajaran yang lebih variatif, partisipatif, dan mengasyikkan guna membangkitkan semangat dan keaktifan siswa. Kegagalan dalam memilih strategi yang tepat dan bervariasi seringkali menjadi akar permasalahan kesulitan siswa dalam memahami materi. Untuk

mengatasi keterbatasan metode konvensional yang berpusat pada guru, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah model *Snowball Throwing*. Model ini, yang dideskripsikan sebagai kegiatan belajar kelompok yang melibatkan permainan kertas berbentuk bola pertanyaan (Purbowo dalam Gustomo, 2015:59), berfokus pada pengembangan kemampuan siswa dalam menerima, memahami, dan menyampaikan kembali sebuah pesan atau materi. Penerapan *Snowball Throwing* dapat menumbuhkan kreativitas, kemandirian siswa saat berdiskusi, mengembangkan kemampuan berpendapat, dan meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam kelompok. Selain itu, kelebihan model ini terletak pada suasana belajar yang menyenangkan karena mengintegrasikan unsur permainan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap objek yang dipelajari dan mendorong pertukaran pengetahuan antar siswa^[2].

Berdasarkan urgensi untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPS yang masih menggunakan metode konvensional, maka dipandang perlu untuk mengimplementasikan dan mengkaji model pembelajaran *Snowball Throwing*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mendeskripsikan secara empiris implementasi model ini untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 15 Kabupaten Sorong.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi model pembelajaran *Snowball Throwing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 15 Kabupaten Sorong?

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi ganda, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan terkait implementasi model pembelajaran inovatif dan dampaknya terhadap keaktifan belajar siswa di kelas. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai bahan evaluasi dan masukan untuk mengoptimalkan pengelolaan pembelajaran, bagi siswa untuk menambah pengalaman belajar yang aktif, mandiri, dan kolaboratif, serta bagi peneliti sebagai referensi dan modal pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

2. KAJIAN PUSTAKA

Model pembelajaran didefinisikan sebagai prosedur atau rencana kegiatan yang mengatur hubungan antara komponen pembelajaran seperti guru, siswa, media, dan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar-mengajar, memungkinkan guru memiliki beragam pilihan metode pengajaran yang sesuai dengan materi, tujuan, dan kemampuan siswa. Model pembelajaran disusun berdasarkan prinsip dan teori pengetahuan, dan menurut^[3], model diklasifikasikan berdasarkan teori belajar yang membentuk empat jenis model utama. Intinya, model pembelajaran adalah strategi terpadu yang memuat metode, materi, media, teknik, dan evaluasi untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya. Karakteristik utama mencakup sifatnya yang rasional dan teoritis sesuai susunan pencipta, berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, berfokus pada perilaku saat pembelajaran agar model berhasil, dan menciptakan lingkungan yang kondusif. Selain itu, model pembelajaran juga diidentifikasi memiliki prosedur ilmiah sebagai panduan mengubah perilaku siswa, memiliki spesifikasi hasil belajar yang terperinci, menjelaskan spesifikasi lingkungan belajar, menetapkan kriteria penampilan atau standar kinerja siswa, dan merinci cara-cara pelaksanaan yang menunjukkan interaksi siswa dengan lingkungan. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan desain kegiatan pembelajaran (model) sebelum memulai proses belajar.

Model *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran kooperatif yang berfokus pada eksplorasi kompetensi kepemimpinan dan keterampilan membuat serta menjawab pertanyaan melalui permainan imajinatif ^{[4][5]}. Secara harfiah, namanya berarti “melempar bola salju,” di mana pertanyaan ditulis di kertas, dibentuk seperti bola salju, dan dilemparkan antar siswa atau kelompok. Penerapannya melibatkan pembentukan kelompok, penjelasan materi oleh guru, pembuatan pertanyaan oleh siswa, pelemparan bola kertas, dan menjawab pertanyaan secara bergiliran. Tujuannya adalah menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan membuat siswa aktif berdiskusi, bekerja sama, serta membuat dan menjawab pertanyaan dalam suasana yang rileks.

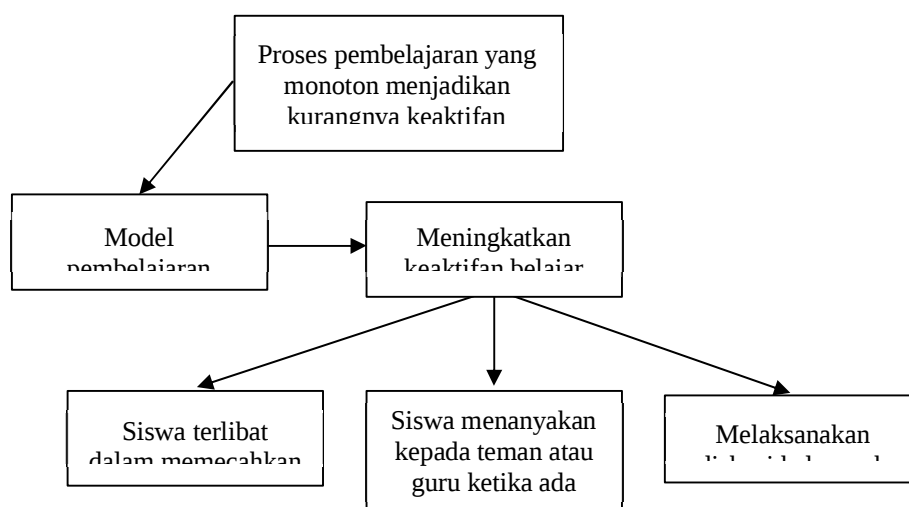
Langkah-langkah model *Snowball Throwing* bervariasi, namun umumnya mencakup penjelasan materi oleh guru, pembentukan kelompok, pembuatan pertanyaan tertulis oleh siswa, pembentukan kertas menjadi bola, melempar bola pertanyaan, membuka dan menjawab pertanyaan secara bergilir, dan diakhiri dengan evaluasi serta kesimpulan dari guru.

Kelebihan utama model ini adalah menjadikan kondisi belajar lebih menyenangkan dan kondusif, melatih siswa mengembangkan kemampuan membuat dan menjawab pertanyaan, serta mendorong siswa untuk terlibat aktif langsung dalam proses belajar. Hal ini membantu terlaksananya tujuan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor ^[6].

Namun, model ini juga memiliki kekurangan, antara lain membutuhkan waktu yang relatif lama untuk diskusi dan pelaksanaan, kurang efektif untuk siswa yang cenderung membuat kegaduhan, serta sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi. Selain itu, jika ketua kelompok tidak mampu menjelaskan materi dengan baik, hal tersebut dapat menghambat pemahaman anggota kelompoknya.

Keaktifan belajar siswa didefinisikan sebagai kegiatan yang bersifat fisik dan non-fisik (intelektual dan emosional) yang dilakukan siswa untuk menghasilkan perubahan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka ^[7]. Ini adalah unsur dasar keberhasilan pembelajaran. Keaktifan ini mencakup kegiatan visual (membaca, mengamati), lisan (menyampaikan pikiran), mendengarkan (memahami pesan), menulis (mencatat/mengkomunikasikan ide), kelompok (berdiskusi, menghargai), dan mental (berpikir, memecahkan masalah).

Indikator keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam melaksanakan tugas belajar, pemecahan masalah, bertanya jika ada materi yang tidak dipahami, mencari informasi tambahan, berdiskusi kelompok, mengukur kompetensi diri, berlatih memecahkan masalah, dan menerapkan hasil belajar yang diperoleh. Guru berperan penting dalam merangsang keaktifan ini melalui pemberian motivasi, arahan sistematis, feedback, penugasan, dan penciptaan sistem pembelajaran yang menyenangkan.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan strategi yang berorientasi pada gejala alamiah dan disebut juga pendekatan humanistik, berfokus pada cara pandang, emosi, atau keyakinan subjek penelitian. Tujuannya adalah menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis dan lisan dari perilaku dan perbuatan manusia yang dikaji, sehingga peneliti harus terjun langsung ke lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 15 Kabupaten Sorong pada bulan Juni 2023 di semester genap.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan terbagi menjadi dua jenis. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama di lokasi penelitian melalui wawancara dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran IPS, dan siswa kelas V. Sementara itu, data sekunder adalah data tambahan yang diperoleh dari sumber kedua, seperti jurnal pendidikan terkait model *Snowball Throwing*, skripsi atau penelitian terdahulu, silabus, RPP, dan foto kegiatan, yang berfungsi untuk menopang dan melengkapi informasi. Sumber data dipilih menjadi data dari manusia (berperan sebagai *key informants* dan menghasilkan *soft data*) dan data dari selain manusia (berupa dokumen, catatan, atau gambar yang menghasilkan *hard data*).

Terdapat tiga teknik utama yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pertama, Observasi yang merupakan tinjauan langsung terhadap aktivitas kelas saat proses pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* berlangsung. Tujuannya adalah mendapatkan gambaran langsung tentang suasana pembelajaran, terutama mengenai keaktifan belajar siswa. Kedua, Wawancara yang dilakukan melalui percakapan dua pihak (pewawancara dan narasumber) untuk memperoleh data valid mengenai implementasi model *Snowball Throwing* serta kesesuaian rencana pembelajaran dan media yang digunakan. Ketiga, Dokumentasi berupa pengumpulan data dari arsip atau dokumen lembaga yang relevan, seperti hasil wawancara, silabus, RPP, dan foto-foto kegiatan selama penerapan model pembelajaran untuk menggambarkan peristiwa penting secara rinci.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Implementasi Model *Snowball Throwing* di Kelas V SD Negeri 15 Kabupaten Sorong dilaksanakan secara tatap muka penuh berdasarkan kebijakan sekolah. Tahap awal implementasi adalah perencanaan, di mana guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang disesuaikan kembali dengan kurikulum tatap muka sebelum masa pandemi.

Guru mata pelajaran IPS secara sistematis menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus. RPP tersebut mencakup penetapan materi, tujuan pembelajaran, metode, media, dan evaluasi. Pemilihan model *Snowball Throwing* secara spesifik dilakukan untuk materi Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara karena model ini dianggap paling sesuai untuk mendorong aktivitas siswa. Berdasarkan wawancara, guru mengungkapkan:

*“Persiapan yang saya lakukan sebelum mengajar terlebih dahulu merancang perangkat pembelajaran seperti RPP yang saat ini disesuaikan dengan RPP tatap muka seperti sebelum pandemi... Dalam perencanaan pembelajaran saya membuat RPP... dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* karena sesuai dengan materi yang akan saya sampaikan pada siswa-siswi yaitu materi kehidupan manusia pada masa praaksara.”*

Selain *Snowball Throwing*, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru juga menggunakan berbagai model variatif lainnya (ceramah, *based learning*, *jigsaw*, *inquiry*, diskusi, *game*). Hal ini mengindikasikan bahwa guru memiliki kesadaran untuk tidak hanya berfokus pada metode konvensional (ceramah), tetapi memilih model pembelajaran yang paling efektif dan kontekstual dengan materi guna meminimalkan kebosanan dan memaksimalkan partisipasi siswa.

Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada RPP yang telah disusun, dengan mengaplikasikan tujuh tahapan (sintaks) model *Snowball Throwing*. Tujuan utama penerapan model ini adalah mengubah peran siswa dari pasif menyimak menjadi aktif berdiskusi dan menghasilkan pertanyaan.

Selama kegiatan inti, guru tidak hanya duduk di depan kelas, tetapi berkeliling memandu diskusi, menunjukkan peran guru sebagai fasilitator yang aktif. Hal ini membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam menirukan arahan guru.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Snowball Throwing

Tahap ke-	Kegiatan Guru dan Siswa	Uraian Kegiatan	Hasil Observasi
1	Pendahuluan	Guru memberi salam, memeriksa kehadiran, dan mengulas materi sebelumnya. Dilanjutkan dengan penjelasan materi “Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara”.	Tahap terlaksana sesuai RPP.
2	Pembentukan Kelompok	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memberikan tugas diskusi terkait materi. Ketua kelompok menguraikan ulang materi yang didapatkan.	Guru berhasil mengoordinasikan siswa; pembelajaran berlangsung cukup baik.
3	Penyusunan Pertanyaan	Siswa berdiskusi menyusun tiga pertanyaan terkait materi. Guru berkeliling memandu.	Kegiatan diskusi berjalan baik; manajemen kelas guru efektif.
4	Penulisan Soal	Setiap kelompok mencatat tiga pertanyaan di lembar kertas kerja.	Setiap kelompok berupaya keras menuliskan pertanyaan berdasarkan materi.
5	Aksi Lempar Bola Salju	Siswa membuat kertas menjadi bola dan melontarkannya antar kelompok dalam waktu 15 menit.	Guru mampu mengendalikan siswa saat pelemparan; suasana kelas kondusif dan aktif.
6	Menjawab & Presentasi	Kelompok menerima bola, berdiskusi menjawab, dan perwakilan mempresentasikan hasilnya di depan kelas.	Proses belajar berlangsung baik; siswa menunjukkan semangat dan dapat menjawab pertanyaan.
7	Evaluasi & Penutup	Guru mengevaluasi jawaban, memandu siswa menyimpulkan, dan menutup pembelajaran.	Evaluasi dan kesimpulan materi terselenggara dengan baik.

Keaktifan belajar siswa adalah elemen krusial yang ditandai oleh keinginan atau motivasi intrinsik untuk terlibat dalam kegiatan belajar, yang mencakup gerakan fisik maupun mental. Keaktifan ini, menurut teori, merupakan dasar keberhasilan pembelajaran, yang mendorong konsentrasi dan partisipasi siswa secara intelektual dan emosional [8]. Penerapan model *Snowball Throwing* di Kelas V SD Negeri 15 Kabupaten Sorong terbukti berhasil menumbuhkan keaktifan belajar yang nyata dan konkret, di mana siswa menjadi lebih bersemangat dan suasana kelas lebih hidup dan kondusif.

Peningkatan keaktifan siswa ini dapat dilihat dari terpenuhinya delapan indikator keaktifan belajar [8]. Siswa menunjukkan partisipasi penuh dalam melaksanakan tugas belajar kelompok, aktif terlibat dalam pemecahan masalah dengan mencari solusi secara kolaboratif, serta berupaya mencari informasi sebagai pendukung pemecahan masalah, baik melalui buku panduan maupun catatan. Selain itu, siswa juga aktif dalam ranah komunikasi, ditunjukkan dengan keberanian untuk menanyakan kepada guru atau teman apabila terdapat materi yang kurang dipahami, serta aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok secara teratur dan bersemangat. Peningkatan ini juga tampak pada kemampuan siswa

mengukur kemampuan diri, berlatih memecahkan masalah, dan menerapkan hasil belajar yang didapat untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi selama tahapan permainan bola salju.

Perkembangan keaktifan siswa terlihat jelas antara dua kali pertemuan implementasi model. Pada pertemuan pertama, sebagian siswa masih menunjukkan kurangnya respons dan disiplin, serta adanya rasa malu untuk bertanya atau berpendapat. Namun, pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan antusiasme dan semangat belajar yang signifikan. Respon siswa berubah menjadi sangat positif, ditandai dengan munculnya rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan keberanian yang lebih besar untuk berinteraksi. Guru mata pelajaran IPS mengkonfirmasi adanya perubahan drastis, dari siswa yang cenderung ramai dan bergurau menjadi siswa yang lebih memperhatikan, memberikan pendapat, masukan, dan berpartisipasi dalam mencari jawaban.

Tabel 2. Indikator Keaktifan Belajar dan Bukti Empiris

Indikator Keaktifan (Sudjana)	Deskripsi Empiris dalam Implementasi Snowball Throwing
1. Ikut Melaksanakan Tugas Belajar	Hampir keseluruhan siswa berpartisipasi dalam mendengarkan, menyimak penjelasan guru, mencatat informasi penting, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru secara berkelompok dengan respons yang baik.
2. Terlibat pada Saat Pemecahan Masalah	Siswa berkolaborasi aktif dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau mencari jawaban tugas, menunjukkan respons yang baik dan kerja sama.
3. Menanyakan kepada Teman atau Guru	Siswa aktif mengajukan pertanyaan terkait materi atau penjelasan yang kurang dipahami, baik kepada guru maupun teman sekelompok, menunjukkan adanya rasa ingin tahu.
4. Berupaya Mencari Informasi	Siswa menunjukkan inisiatif mencari informasi atau solusi, misalnya melalui buku paket atau catatan pribadi, untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
5. Melaksanakan Diskusi Secara Kelompok	Diskusi kelompok berjalan teratur, di mana keseluruhan siswa berpartisipasi dan berkontribusi dalam membahas materi yang dipelajari.
6. Mengukur Kemampuan Serta Hasil yang Diperoleh	Siswa menunjukkan hasil yang baik dalam partisipasi dan pengerjaan tugas kelompok, mulai dari membuat soal hingga menjawab pertanyaan dari kelompok lain.
7. Berlatih dalam Memecahkan Masalah	Siswa berkolaborasi secara efektif dalam kelompok, saling menerima pendapat, dan membantu memecahkan tugas yang dibagikan guru.
8. Menerapkan Hasil Belajar yang Diperoleh	Siswa menerapkan langkah-langkah model <i>Snowball Throwing</i> yang telah diinstruksikan guru dengan baik, menunjukkan pemahaman prosedural dan keterlibatan.

Siswa sendiri menyatakan bahwa penerapan Snowball Throwing telah meningkatkan keaktifan mereka. Mereka mengungkapkan rasa senang karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, menumbuhkan semangat belajar, dan membuat materi IPS menjadi lebih mudah dipahami. Lebih lanjut, model ini melatih mereka untuk menjadi lebih aktif, bertanggung jawab, mampu bekerja sama, dan lebih berani dalam mengajukan pertanyaan. Dengan demikian, hasil implementasi model *Snowball Throwing* secara efektif berhasil menumbuhkan keaktifan dan partisipasi konkret siswa di kelas.

Kendala dan Solusi Implementasi Model Snowball Throwing

Implementasi model pembelajaran *Snowball Throwing* untuk meningkatkan keaktifan siswa di SD Negeri 15 Kabupaten Sorong, meskipun secara umum berjalan lancar, tidak luput dari beberapa tantangan. Keberhasilan implementasi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memahami karakter siswa dan adanya dukungan memadai dari pihak sekolah, terutama dalam penyediaan sarana dan prasarana. Kendala yang dihadapi dalam implementasi model ini terbagi menjadi isu yang berkaitan dengan kebijakan sekolah/administrasi guru dan isu yang berkaitan dengan dinamika siswa di kelas.

Kendala utama yang dihadapi guru bersumber dari faktor administratif dan waktu. Waktu pembelajaran IPS yang normalnya 3x45 menit sebelum pandemi kini hanya 40 menit per pertemuan tatap muka, yang mengakibatkan kurangnya waktu efektif untuk melaksanakan semua tahapan model secara maksimal. Selain itu, guru juga menghadapi masalah kurangnya penguasaan materi oleh sebagian siswa dan kondisi ruang kelas yang kurang strategis.

Sementara itu, kendala yang bersumber dari siswa adalah adanya gangguan teman, baik teman sekelas yang usil dan mengobrol saat kerja kelompok, maupun gangguan dari siswa kelas lain yang sedang jam kosong. Gangguan eksternal ini sering kali memecah konsentrasi siswa yang sedang belajar di dalam kelas.

Tabel 3. Kendala dan Solusi yang Diterapkan Pihak Sekolah

Kategori Kendala	Deskripsi Masalah yang Ditemukan	Solusi yang Diterapkan Pihak Sekolah/Guru
Waktu dan Durasi Belajar	Pengurangan durasi waktu pembelajaran dari 3x45 menit menjadi 40 menit per pertemuan pasca-pandemi, menyebabkan siswa kurang menguasai materi secara optimal karena waktu yang terbatas.	Sekolah melakukan pengaturan ulang jadwal dengan menggabungkan jam mata pelajaran IPS (yang awalnya dua hari seminggu menjadi satu hari) agar durasi tatap muka efektif bertambah.
Kondisi Lingkungan Fisik	Keadaan ruang kelas yang kurang strategis dapat mengganggu konsentrasi siswa, yang berdampak pada berkurangnya keaktifan belajar.	Pihak sekolah memberikan pengarahannya kepada guru untuk memberikan bimbingan kepada siswa terkait fokus belajar.
Dinamika Sosial Siswa	Gangguan internal (mis. siswa mengobrol) saat diskusi kelompok, dan gangguan eksternal (siswa dari kelas lain yang jam kosong) yang memecah konsentrasi di dalam kelas.	Sekolah memberlakukan peraturan baru yang lebih ketat, disertai pendekatan persuasif oleh guru, serta pemberian motivasi kepada siswa agar fokus.

Meskipun menghadapi kendala durasi waktu, guru IPS tetap menyiapkan pembelajaran dengan menyusun RPP yang terstruktur dan memilih *Snowball Throwing* sebagai model yang tepat untuk materi Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara. Implementasi model ini dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan yang dirancang, di mana guru memimpin siswa berdiskusi, bekerja sama membuat dan menjawab pertanyaan, sehingga siswa terlibat dalam aktivitas belajar yang menggali kompetensi berkelompok.

Meskipun model *Snowball Throwing* dianggap tepat untuk materi “Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara”, kendala seperti keterbatasan waktu menuntut guru harus bekerja lebih keras dan kreatif. Upaya penanggulangan kendala difokuskan pada regulasi administratif (penyesuaian jadwal) dan intervensi perilaku (pendekatan guru dan peraturan sekolah baru). Tujuannya adalah memastikan bahwa strategi pembelajaran, khususnya tahap-tahap praktik model *Snowball Throwing* yang telah direncanakan, dapat dilaksanakan dengan maksimal untuk mencapai peningkatan keaktifan belajar siswa.

Hasil Implementasi

Keaktifan belajar siswa di kelas ditandai oleh semangat, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, termasuk berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Penerapan model *Snowball Throwing* di Kelas V SD Negeri 15 Kabupaten Sorong dinilai berhasil menumbuhkan keaktifan ini. Model ini diyakini efektif karena menghadirkan pembelajaran yang menggembirakan melalui perpaduan belajar dan bermain, melatih kesiapan siswa, dan meningkatkan keterampilan komunikasi, sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran^[9]. Hal ini sesuai dengan temuan peneliti di lapangan, di mana keaktifan siswa diamati langsung melalui kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan berpartisipasi selama proses belajar.

Peningkatan keaktifan belajar siswa terlihat jelas melalui perbandingan antar pertemuan. Pada pertemuan pertama, sebagian siswa masih menunjukkan kurangnya respons dan disiplin, meskipun ada antusiasme terhadap model yang bersifat permainan. Namun, pada pertemuan kedua, keaktifan meningkat secara signifikan; siswa menunjukkan antusiasme dan semangat tinggi, aktif berdiskusi dalam kelompok, saling bekerja sama, menyampaikan pendapat, dan berani bertanya saat menemui kendala. Mereka terlihat aktif membantu, menghargai, dan berbagi ilmu dengan teman setemuannya. Temuan ini didukung oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa model ini efektif meningkatkan keaktifan siswa karena mendorong siswa untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan gembira^[10]. Secara keseluruhan, peningkatan keterlibatan dan interaksi ini membuktikan bahwa model *Snowball Throwing* efektif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Meskipun model ini efektif, implementasinya tidak sepenuhnya berjalan mulus dan terdapat sejumlah kendala yang dihadapi. Kendala ini sejalan dengan kelemahan teoretis model, seperti membutuhkan waktu yang relatif panjang, potensi kelas menjadi gaduh, dan hasilnya sangat bergantung pada kemampuan pemahaman materi oleh siswa^[11]. Kendala di lapangan juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan administratif.

Kendala utama yang ditemukan adalah berkurangnya durasi waktu pembelajaran (menjadi 40 menit per pertemuan dari durasi normal sebelum pandemi). Keterbatasan waktu ini menghambat penguasaan materi secara menyeluruh dan membatasi potensi peningkatan keaktifan siswa. Selain itu, keadaan ruang kelas yang kurang strategis juga mengganggu konsentrasi. Kendala juga timbul dari dinamika siswa itu sendiri, yaitu adanya gangguan teman saat berdiskusi dan gangguan dari siswa kelas lain yang sedang jam kosong, yang secara kolektif memecah fokus belajar siswa di dalam kelas.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru dan pihak sekolah telah mengambil beberapa solusi. Terkait kendala waktu, pihak sekolah mengatur kembali jadwal dengan menggabungkan jam mata pelajaran IPS agar alokasi waktu efektif pembelajaran menjadi lebih memadai. Terhadap kendala lingkungan kelas, guru diberikan arahan untuk memberikan bimbingan kepada siswa. Untuk mengatasi gangguan siswa, pihak sekolah memberikan peraturan baru dan guru melakukan pendekatan secara intensif serta motivasi kepada siswa agar mereka tetap fokus pada kegiatan pembelajaran. Solusi-solusi ini merupakan upaya kolaboratif antara guru sebagai penyelenggara utama pembelajaran dan pihak sekolah sebagai penyedia dukungan sarana dan regulasi.

5. KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran *Snowball Throwing* berhasil secara efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa Kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 15 Kabupaten Sorong. Model ini terbukti mampu mentransformasi suasana pembelajaran dari metode konvensional yang pasif menjadi lebih menyenangkan, hidup, dan partisipatif. Peningkatan keaktifan ini ditunjukkan dengan terpenuhinya seluruh indikator keaktifan belajar, meliputi peningkatan partisipasi siswa dalam

melaksanakan tugas, kemampuan memecahkan masalah, keberanian bertanya, dan semangat berdiskusi dalam kelompok. Meskipun model ini efektif, implementasinya menghadapi tantangan, terutama terkait keterbatasan durasi waktu pembelajaran (hanya 40 menit per pertemuan pasca-pandemi) dan gangguan konsentrasi siswa akibat dinamika kelas dan lingkungan. Upaya penanggulangan dilakukan melalui regulasi jadwal sekolah (penggabungan jam pelajaran) dan intervensi perilaku oleh guru (pendekatan dan motivasi). Secara praktis kami menyarankan guru mata pelajaran IPS disarankan untuk mempertahankan dan memvariasikan penggunaan model *Snowball Throwing* dan model inovatif lainnya untuk menjaga keaktifan siswa. Guru juga perlu lebih kreatif dalam mengelola waktu yang terbatas dan meningkatkan manajemen kelas untuk meminimalkan gangguan eksternal dan internal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada:

- Kepala Sekolah SD Negeri 15 Kabupaten Sorong yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penelitian di lingkungan sekolah.
- Guru Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 15 Kabupaten Sorong atas kerjasamanya, kesediaan waktu, dan keterbukaan dalam proses observasi dan wawancara.
- Siswa-siswi Kelas V SD Negeri 15 Kabupaten Sorong atas partisipasi aktif dan antusiasme mereka selama proses pembelajaran dan penelitian berlangsung.
- Berbagai pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan hingga penelitian ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Khaidir, F. Setiono, P. Saputra, I.A. 2018. Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing, Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 3.1, 1–19
- [2] Ramlah, Ramlah. 2017. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas Xii Sman 9 Pekanbaru, JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran), 1.1, 66–72 <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4371>
- [3] Joyce, B., & Weil, M. (1972). Conceptual Complexity, Teaching Style and Models of Teaching.
- [4] Hisbullah, H., & Firman, F. (2019). Penerapan model pembelajaran snowball throwing dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam di Sekolah Dasar. Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2(2), 100-113.
- [5] Manalu, K., Tambunan, E. P. S., & Sari, O. P. (2022). Snowball throwing learning model: increase student activity and learning outcomes. Journal Of Education And Teaching Learning (JETL), 4(1), 1-13.
- [6] Bukit, S., Ariastika, D., Noviaty, Y., & Lubis, Y. (2023). Snowball Throwing Learning Model in Growing Questioning Skills of Elementary School Students: A Review. Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature, 2(4), 343-351.
- [7] Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran. Jurnal Eduscience, 9(2), 583-591.
- [8] Sudjana, N., 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdikarya.

- [9] Zahara, Z. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sma Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2), 181-189.
- [10] Khotimah, K., & Nurhasanah, M. (2024). Application of the Snowball Throwing Method to Enhance the Critical Thinking of 5th Grade Students in The Learning of Akidah Akhlak at MI PSM Gedoro. *Educan: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 86-97.
- [11] Siagian, B. S., Luthfianti, N., & Amanda, Y. (2025). Implementasi Metode Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Partisipasi dan Pemahaman Siswa di Elsusi Meldina. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 202-210.