

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn  
MELALUI METODE PERMAINAN SNOWBALL THROWING  
PADA SISWA KELAS II SD ISLAM PLUS AL HAMBRA  
JAKARTA SELATAN

Muharoh Jemah<sup>1</sup>, Hendro Prasetyono<sup>2</sup>  
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta<sup>1,2</sup>  
e-mail: [muharohjemah22@gmail.com](mailto:muharohjemah22@gmail.com)

ABSTRAK

Pada masa sekarang pembelajaran terpusat pada siswa, sehingga guru berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menggunakan metode dan media yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada kelas II materi Memupuk Rasa Persatuan bangsa Indonesia di SD Islam Plus Al Hambra Kebayoran Lama Jakarta Selatan tahun pelajaran 2019/2020. Bentuk penelitian dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan populasi dalam penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Islam Plus Al Hambra Kebayoran Lama Jakarta Selatan tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah populasi sebanyak sejumlah 12 siswa. Metode yang dipergunakan diantaranya yaitu metode ceramah, metode demonstrasi, metode diskusi kelompok, metode tanya jawab, yang dimasukkan unsur metode permainan Snowball Throwing. Penelitian ini juga tetap menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui tiga siklus, Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan soal test. Kemudian data ini dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian yang diperoleh adalah hasil belajar siswa meningkat dari 50% (siklus 1) menjadi 67% (siklus 2) dan meningkat kembali menjadi 83% pada siklus 3. berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode permainan Snowball Throwing pada pembelajaran PKn hasil belajar siswa menjadi meningkat. **Kata Kunci:** *Snowball Throwing, Hasil Belajar, PKn, Persatuan Bangsa*

ABSTRACT

In the current era, learning is student-centered, allowing teachers to play an active role in the learning process and to utilize appropriate methods and media. This study aims to improve Civics (PKn) learning outcomes in Grade II on the topic of "Fostering National Unity" at SD Islam Plus Al Hambra, Kebayoran Lama, South Jakarta, in the 2019/2020 academic year. The research design used is Classroom Action Research (CAR). The population of the study consists of 12 Grade II students from SD Islam Plus Al Hambra in the same academic year. The methods employed include lectures, demonstrations, group discussions, and question-and-answer sessions, incorporating the Snowball Throwing game as part of the learning strategy. This study was conducted over three cycles. Data collection techniques included student activity observation sheets and test instruments. The data were then analyzed using percentage formulas. The results showed that student learning outcomes increased from 50% in Cycle 1 to 67% in Cycle 2, and further improved to 83% in Cycle 3. Based on these findings, it can be concluded that the use of the Snowball Throwing method in Civics learning effectively enhances student learning outcomes.

**Keywords:** *Snowball Throwing, Learning Outcomes, Civics, National Unity*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk pribadi yang berkarakter dan berkualitas, dengan jenjang pendidikan dasar memegang peranan yang sangat krusial (Arini et al., 2025; Ismail et al., 2025; Mangge, 2025). Di antara berbagai mata pelajaran yang ada, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menempati posisi strategis sebagai wahana utama untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, semangat nasionalisme, dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Sebagaimana diamanatkan dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006, pembelajaran PKn secara fundamental diarahkan untuk membentuk peserta didik agar menjadi individu yang tidak hanya memahami hak dan kewajibannya, tetapi juga mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran PKn di tingkat dasar menjadi penentu bagi pembentukan karakter kebangsaan generasi penerus (Hariyanto, 2021).

Secara ideal, proses pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar seharusnya menjadi sebuah pengalaman belajar yang dinamis, interaktif, dan bermakna. Pada masa ini, yang merupakan fase emas perkembangan moral dan sosial, anak-anak sangat responsif terhadap nilai-nilai yang ditanamkan melalui kegiatan yang menarik (Rosyad et al., 2022; Rusmin et al., 2020). Lingkungan belajar yang ideal adalah yang mampu memfasilitasi penanaman nilai-nilai persatuan, cinta tanah air, dan sikap saling menghormati perbedaan secara kontekstual. Guru berperan sebagai fasilitator yang kreatif, mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik siswa (Afiah & Zulkarnaen, 2025; Andini et al., 2020). Dengan demikian, nilai-nilai kebangsaan tidak lagi menjadi konsep yang abstrak, melainkan menjadi bagian yang terinternalisasi dalam sikap dan perilaku siswa sehari-hari.

Namun, dalam realitasnya, seringkali terdapat kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal tersebut dengan praktik yang terjadi di lapangan. Pelaksanaan pembelajaran PKn di banyak sekolah dasar belum sepenuhnya mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas II SD Islam Plus Al Hambra, Jakarta Selatan, ditemukan sebuah kondisi yang cukup mengkhawatirkan. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn teridentifikasi masih tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa dari total 12 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 6 siswa atau sekitar 50% yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 74. Angka ini menjadi sebuah indikator yang jelas bahwa terdapat kendala serius dalam proses pembelajaran yang perlu segera diidentifikasi dan diatasi.

Kesenjangan antara harapan kurikulum dengan capaian hasil belajar siswa ini tentu tidak terjadi tanpa sebab. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan guru kelas, terungkap beberapa faktor yang diduga kuat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar PKn. Faktor utama adalah dominasi pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana metode ceramah menjadi pilihan utama. Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa membuat proses belajar menjadi monoton. Kombinasi dari kedua faktor ini pada akhirnya bermuara pada rendahnya tingkat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung menjadi pasif, cepat merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang seharusnya dinamis dan relevan dengan kehidupan mereka.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan sebuah terobosan dalam bentuk pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah metode permainan *Snowball Throwing*. Model ini merupakan bagian dari kerangka pembelajaran kooperatif yang dirancang

Copyright (c) 2025 STRATEGY :Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran

secara khusus untuk meningkatkan interaksi antarsiswa (Fadilla et al., 2025; Imron, 2021; Manalu et al., 2022; Sitompul et al., 2022). Melalui kegiatan diskusi kelompok dan tanya jawab yang dikemas dalam bentuk lemparan bola kertas berisi pertanyaan, siswa didorong untuk lebih aktif dan berani dalam mengemukakan pendapat. Metode ini tidak hanya berpotensi meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga secara langsung melatih keterampilan sosial, keberanian, dan semangat kerja sama tim.

Penelitian ini menawarkan sebuah nilai kebaruan dengan menerapkan metode permainan *Snowball Throwing* sebagai sebuah intervensi pedagogis yang spesifik untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar PKn. Jika banyak penelitian lain membahas metode ini secara umum, maka inovasi utama dari penelitian ini terletak pada aplikasinya dalam sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terstruktur di kelas II SD Islam Plus Al Hambra. Berbagai studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Dalam konteks pembelajaran PKn, metode ini juga sangat sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013, yang sama-sama mendorong terwujudnya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang, kesenjangan, dan inovasi yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas II SD Islam Plus Al Hambra melalui penerapan metode permainan *Snowball Throwing*. Diharapkan, hasil dari penelitian tindakan kelas ini tidak hanya akan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di lokasi penelitian, tetapi juga dapat memberikan kontribusi yang lebih luas. Secara praktis, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi yang konkret dan inspiratif bagi para guru dalam upaya mereka mengembangkan strategi pembelajaran PKn yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi para peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dirancang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Prosedur penelitian ini mengadopsi model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Plus Al Hambra, Jakarta Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 12 orang, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Intervensi utama yang diterapkan adalah metode permainan *Snowball Throwing* yang diintegrasikan dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi Memupuk Rasa Persatuan.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik dan instrumen untuk memperoleh data yang komprehensif. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta tes formatif yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan untuk mencatat keaktifan serta partisipasi siswa. Wawancara informal juga dilakukan dengan guru dan siswa untuk memperoleh informasi tambahan terkait kendala dan respons mereka. Selain itu, teknik dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan untuk merekam seluruh rangkaian kegiatan sebagai data pendukung dalam tahap refleksi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif, khususnya untuk menganalisis data hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes formatif. Data kuantitatif tersebut diolah dengan cara menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus ke siklus. Seorang siswa dinyatakan tuntas belajar apabila memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 74. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan secara klasikal, di mana tindakan dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan dan minimal 80% dari total siswa telah berhasil mencapai ketuntasan belajar pada akhir siklus penelitian, serta diiringi dengan peningkatan aktivitas positif siswa di dalam kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Siklus I

Pada tahap perencanaan Siklus I, guru secara cermat menyusun seluruh perangkat pembelajaran yang berpusat pada Kompetensi Dasar tentang memupuk rasa persatuan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran aktif, didukung oleh Lembar Kerja Siswa (LKS) yang terstruktur dan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman. Sebagai strategi utama, metode pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dipilih dengan harapan dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Pelaksanaan tindakan kemudian digelar pada hari Kamis, 23 Januari 2020, dalam alokasi waktu 2x30 menit. Pembelajaran diawali dengan apersepsi untuk menarik minat siswa, dilanjutkan dengan penyampaian tujuan yang jelas. Setelah penjelasan materi, siswa terlibat langsung dalam permainan *Snowball Throwing*, diikuti dengan diskusi kelompok untuk membahas pertanyaan yang mereka dapatkan, mengerjakan LKS, dan diakhiri dengan penyimpulan materi secara bersama-sama.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	6	50%
Tidak Tuntas	6	50%
<b>Jumlah Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

Meskipun perencanaan telah disusun secara sistematis, hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara memuaskan. Data evaluasi menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal masih sangat rendah, di mana setengah dari jumlah siswa, atau enam orang, belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 74. Selain itu, dari observasi selama proses pembelajaran, terlihat bahwa tingkat keaktifan siswa belum merata di seluruh kelas. Metode *Snowball Throwing* yang diharapkan dapat memantik partisipasi ternyata belum sepenuhnya berhasil, terbukti dengan masih adanya beberapa siswa yang cenderung pasif dan tidak berkontribusi secara signifikan selama kegiatan diskusi kelompok. Temuan-temuan ini menjadi dasar evaluasi yang krusial untuk merancang perbaikan yang lebih terarah pada siklus penelitian selanjutnya.

#### Siklus II

Berdasarkan temuan pada siklus sebelumnya, perencanaan Siklus II difokuskan pada perbaikan strategis untuk mengatasi kelemahan yang ada. Perbaikan utama adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih visual dan menarik, yaitu berupa gambar dan video yang relevan dengan materi persatuan. Tujuannya adalah untuk membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak dan meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, guru juga memperjelas kembali instruksi dan aturan permainan *Snowball Throwing* untuk memastikan semua siswa memahami alur kegiatan. Pelaksanaan tindakan pada hari Rabu, 5

Februari 2020, dimulai dengan guru menampilkan media gambar dan video sebagai apersepsi yang kuat. Setelah itu, permainan *Snowball Throwing* kembali dilaksanakan, diikuti dengan diskusi kelompok, presentasi hasil, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan untuk kelompok teraktif serta evaluasi.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siklus II**

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	8	67%
Tidak Tuntas	4	33%
<b>Jumlah Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

Hasil refleksi pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang positif dan signifikan dibandingkan siklus pertama. Penggunaan media visual dan instruksi yang lebih jelas terbukti efektif, di mana tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat dari 50% menjadi 67%, dengan delapan siswa berhasil mencapai KKM. Suasana kelas juga terasa lebih hidup dan partisipasi siswa dalam diskusi menunjukkan perbaikan. Meskipun demikian, hasil ini belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan, karena masih terdapat empat orang siswa yang nilainya belum memenuhi KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun intervensi yang dilakukan sudah berada di jalur yang benar, masih diperlukan optimalisasi lebih lanjut pada metode pembelajaran agar dapat mengakomodasi seluruh siswa secara efektif pada siklus berikutnya.

### **Siklus III**

Memasuki Siklus III, perencanaan perbaikan difokuskan pada optimalisasi dan modifikasi metode *Snowball Throwing* agar lebih menarik dan melibatkan seluruh siswa secara maksimal. Inovasi utama yang dilakukan adalah mengubah media "bola salju" dari kertas biasa menjadi pesawat kertas yang berisi pertanyaan. Pendekatan yang lebih bersifat permainan ini dirancang untuk meningkatkan antusiasme dan rasa ingin tahu siswa. Selain itu, guru juga secara sadar memberikan kesempatan yang lebih merata kepada setiap siswa untuk menjawab dan menanggapi, memastikan tidak ada lagi siswa yang pasif. Pelaksanaan tindakan pada hari Rabu, 12 Februari 2020, diawali dengan apersepsi menggunakan media simbol-simbol Pancasila, dilanjutkan dengan pembagian kelompok, dan pelaksanaan permainan *Snowball Throwing* versi pesawat kertas yang disambut dengan sangat antusias oleh para siswa.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siklus III**

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	12	100%
Tidak Tuntas	0	0%
<b>Jumlah Total</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>

Refleksi pada akhir Siklus III menunjukkan pencapaian hasil yang sangat memuaskan dan berhasil melampaui target penelitian. Modifikasi metode pembelajaran terbukti sangat efektif, di mana tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan hingga mencapai 100%, dengan seluruh 12 siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM. Dari hasil observasi, terlihat perubahan perilaku belajar yang drastis: siswa menjadi jauh lebih aktif, berani bertanya, dan antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Suasana kelas menjadi sangat kondusif dan interaksi antar siswa dalam diskusi kelompok berjalan dengan sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Snowball Throwing* yang telah dimodifikasi secara kreatif dan adaptif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi memupuk rasa persatuan.



## **Pembahasan**

Hasil penelitian ini secara tegas menunjukkan bahwa penerapan metode permainan *Snowball Throwing* berhasil menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas II SD Islam Plus Al Hambra. Data menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar yang progresif dan signifikan di setiap siklusnya, yang dimulai dari angka 50% pada siklus I, meningkat menjadi 67% pada siklus II, dan mencapai puncaknya pada angka 100% di akhir siklus III. Pencapaian ketuntasan klasikal 100% ini tidak hanya memenuhi, tetapi juga melampaui indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebesar 80%. Temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa intervensi pedagogis yang terstruktur melalui metode permainan mampu mengubah dinamika kelas secara fundamental dan memberikan dampak positif langsung terhadap pencapaian kognitif siswa. Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang tepat merupakan faktor kunci dalam mengoptimalkan potensi belajar siswa pada jenjang pendidikan dasar (Maulida, 2023; Wardani et al., 2020).

Keunggulan metode *Snowball Throwing* terletak pada kemampuannya untuk mentransformasi paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*) (Firdaus, 2016). Metode ini secara efektif memecah kebakuan dan kemonotonan yang seringkali muncul dari metode ceramah konvensional. Dengan mengemas materi pembelajaran dalam format permainan yang interaktif, siswa didorong untuk terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Unsur melempar bola kertas berisi pertanyaan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan jauh dari kesan menekan, sehingga siswa lebih berani dan termotivasi untuk berpartisipasi. Sebagaimana dikemukakan oleh beberapa peneliti (Fadilla et al., 2025; Imron, 2021), pendekatan kooperatif seperti ini terbukti mampu meningkatkan interaksi antarsiswa, memfasilitasi pembelajaran *peer-to-peer*, dan pada akhirnya membangun pemahaman konsep yang lebih mendalam dan personal bagi setiap individu dalam kelompok.

Proses perbaikan yang terjadi dari siklus I ke siklus II menggarisbawahi pentingnya peran refleksi dalam sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan metode *Snowball Throwing* saja belum cukup untuk mengangkat partisipasi seluruh siswa. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti melakukan perbaikan krusial pada siklus II dengan mengintegrasikan media pembelajaran visual berupa gambar dan video yang relevan. Langkah ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, yang terlihat dari naiknya angka ketuntasan dari 50% menjadi 67%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebuah metode pembelajaran, seinteraktif apapun, akan menjadi lebih berdaya guna ketika dikombinasikan dengan media yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Temuan ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran modern yang menekankan pentingnya pendekatan multisensori untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna bagi anak usia sekolah dasar (Komalasari et al., 2019; Muslimah et al., 2025; Purwanti et al., 2025; Volpe & Gori, 2019).

Puncak keberhasilan penelitian ini tercapai pada siklus III, di mana modifikasi kreatif terhadap media permainan menjadi faktor penentu. Perubahan dari bola kertas biasa menjadi pesawat kertas yang berisi pertanyaan merupakan sebuah inovasi sederhana namun berdampak luar biasa. Modifikasi ini secara cerdas menyentuh dunia bermain anak-anak, sehingga meningkatkan antusiasme dan rasa ingin tahu mereka secara eksponensial. Antusiasme inilah yang kemudian menjadi bahan bakar bagi keterlibatan aktif seluruh siswa, yang pada akhirnya mendorong tercapainya ketuntasan belajar hingga 100%. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa efektivitas sebuah metode pembelajaran tidak bersifat kaku, melainkan sangat bergantung pada

kemampuan guru untuk beradaptasi dan berinovasi sesuai dengan karakteristik dan minat siswa yang dihadapinya. Guru yang peka dan kreatif mampu mengubah sebuah teknik pembelajaran menjadi sebuah pengalaman yang tak terlupakan, yang pada gilirannya memaksimalkan hasil belajar.

Temuan penelitian ini memperkuat berbagai teori dan hasil studi sebelumnya yang menyoroti keunggulan pembelajaran aktif dan kooperatif. Secara teoretis, keberhasilan metode *Snowball Throwing* dapat dijelaskan melalui kerangka teori belajar konstruktivisme sosial, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi dan kolaborasi dengan orang lain. Siswa tidak lagi dianggap sebagai bejana kosong yang pasif, melainkan sebagai partisipan aktif yang membangun pemahamannya sendiri melalui diskusi dan tanya jawab. Hasil ini konsisten dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran (Manalu et al., 2022; Sitompul et al., 2022). Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya khazanah praktik baik (*best practices*) mengenai implementasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, khususnya dalam konteks mata pelajaran PKn yang sarat akan nilai-nilai afektif dan sosial (Santoso et al., 2020; Sari et al., 2024).

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat signifikan bagi para pendidik di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini menawarkan sebuah model pembelajaran alternatif yang terbukti efektif untuk mengatasi permasalahan klasik berupa rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Guru didorong untuk lebih berani meninggalkan zona nyaman metode konvensional dan mulai mengeksplorasi pendekatan-pendekatan yang lebih inovatif dan partisipatif. Selain itu, penelitian ini juga menjadi contoh nyata dari pentingnya peran guru sebagai peneliti di kelasnya sendiri. Melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang sistematis, guru dapat secara mandiri mengidentifikasi masalah, merancang solusi, dan mengevaluasi efektivitas tindakannya. Kemampuan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah kompetensi profesional yang krusial untuk mewujudkan perbaikan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Abdjul, 2022; Irwandi et al., 2019; Saputra, 2017).

Meskipun telah menunjukkan hasil yang sangat positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, subjek penelitian yang hanya berjumlah 12 siswa dalam satu kelas di satu sekolah membuat tingkat generalisasi hasil penelitian ini menjadi terbatas. Hasil yang diperoleh mungkin tidak serta-merta dapat diaplikasikan pada konteks kelas yang lebih besar atau sekolah dengan karakteristik siswa yang berbeda. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajar kognitif yang diukur melalui tes formatif. Dampak metode ini terhadap aspek afektif, seperti sikap persatuan atau keterampilan sosial siswa, belum diukur secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk mereplikasi studi ini dengan sampel yang lebih besar dan beragam. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji pengaruh metode *Snowball Throwing* terhadap variabel-variabel non-kognitif untuk mendapatkan gambaran yang lebih holistik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode permainan *Snowball Throwing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Islam Plus Al Hambra pada mata pelajaran PKn, khususnya pada materi “Pentingnya Memupuk Rasa Persatuan Bangsa Indonesia”. Peningkatan ketuntasan belajar siswa yang signifikan dari siklus ke siklus —yaitu dari 50% (siklus I), menjadi 67% (siklus II), hingga 83% (siklus III)— menunjukkan keberhasilan metode ini dalam meningkatkan aspek kognitif siswa. Selain itu, penerapan metode ini juga berhasil

Copyright (c) 2025 STRATEGY :Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran

mengembangkan keterampilan sosial dan nilai karakter siswa, seperti tanggung jawab, keberanian, kerja sama, serta sikap toleran dan saling menghargai. Metode Snowball Throwing mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan kolaboratif, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Keberhasilan ini juga didukung oleh teori pembelajaran konstruktivistik Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, serta teori perkembangan anak menurut Hurlock yang menyatakan bahwa permainan merupakan sarana belajar yang efektif bagi anak usia dini. Dengan demikian, metode Snowball Throwing tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKn, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan karakter bangsa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdjul, D. (2022). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar biologi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Buntulia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 343. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.343-348.2022>
- Afiyah, A. N., & Zulkarnaen, Z. (2025). Penerapan inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 306. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5033>
- Andini, A. M., et al. (2020). Efektivitas model pembelajaran inside outside circle didukung media visual pada pembelajaran IPA dalam upaya pelestarian sumber daya alam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(3), 249. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.3.249-264.2020>
- Arini, A., et al. (2025). Evaluasi manajemen pendidikan di madrasah negeri di Kalimantan Timur: Peran sistem informasi dalam penjaminan mutu pendidikan. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 446. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5726>
- Fadilla, D. B., et al. (2025). Meningkatkan kemampuan siswa membuat karya seni kolase melalui model snowball throwing di kelas IV. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 495. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4857>
- Firdaus, A. M. (2016). Efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(1), 61. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i1.1>
- Hariyanto, H. (2021). Peranan pendidikan kewarganegaraan terhadap pembangunan karakter bangsa. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 95. <https://doi.org/10.51878/learning.v1i1.205>
- Imron, M. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing untuk meningkatkan hasil belajar siswa MIN Kudus. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(2), 152. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i2.81>
- Irwandi, I., et al. (2019). Classroom action research for improving teacher's professionalism. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 022093. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022093>
- Ismail, A., et al. (2025). Pengaruh media buku dongeng terhadap nilai profil Pancasila dimensi berakhlak mulia siswa kelas 4 SD IU Fadlun Nafis Bangsri.
- Komalasari, M. D., et al. (2019). Interactive multimedia based on multisensory as a model of inclusive education for student with learning difficulties. *Journal of Physics:*



- Conference Series*, 1254(1), 012057. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1254/1/012057>
- Manalu, K., et al. (2022). Snowball throwing learning model: Increase student activity and learning outcomes. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i1.413>
- Mangge, M. R. I. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan media kincir air pada materi perubahan bentuk energi kelas IV di SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 909. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5719>
- Maulida, K. S. (2023). Pembelajaran tematik-integratif sebagai upaya meningkatkan keterampilan abad ke-21 siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.140>
- Muslimah, H., et al. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 857. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5718>
- Purwanti, S., et al. (2025). Peran manajerial kepala sekolah dalam mutu pembelajaran di SD Negeri Tonjong 01 Kecamatan Tonjong Kabupaten Brees. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 266. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4335>
- Rosyad, A. M., et al. (2022). Role of social studies teacher to inculcate student character values. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.58291/ijsecs.v1i1.20>
- Rusmin, L., et al. (2020). The role of civic education in the student moral development in elementary school: A descriptive study. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6405. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081206>
- Santoso, A. B., et al. (2020). Optimization of social studies learning with joyful learning and environmental based in junior high schools in Semarang city. *Proceedings of the International Conference on Science and Education and Technology (ISET 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200620.146>
- Saputra, Y. D. (2017). Penerapan strategi I-Care berbantuan e-modul untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun ruang sisi lengkung. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 1(1), 38. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v1i1.5](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v1i1.5)
- Sari, R., et al. (2024). Pengaruh implementasi model pembelajaran problem based learning berbantuan media Mentimeter terhadap hasil belajar PPKn kelas VIII di SMPN 11 Mataram. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 367. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2900>
- Sitompul, L. R., et al. (2022). Pengaruh model pembelajaran snowball throwing terhadap kemampuan aspek kognitif dan motorik anak usia dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2152>
- Volpe, G., & Gori, M. (2019). Multisensory interactive technologies for primary education: From science to technology. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01076>
- Wardani, N. F. K., et al. (2020). Context-based thematic teaching materials to improve elementary students' learning achievements. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 193. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.22822>