

Snowball Throwing Berbasis Media Eduplay: Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa Pelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama

*Maya Kartika Sari¹, La Ode Hasirun², Budiyo³, Tina Agustin⁴

^{1,3,4} Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

² Universitas Cendrawasih, Papua, Indonesia

*Email: mayakartika@unipma.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.548>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 29 Mei 2025

Revisi Akhir: 17 September 2025

Disetujui: 23 September 2025

Terbit: 30 Oktober 2025

Kata Kunci:

Media eduplay;
Partisipasi belajar;
Snowball Throwing.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan partisipasi belajar siswa SMP Negeri 4 Madiun kelas 8 melalui penerapan metode *Snowball Throwing* berbasis media Eduplay pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa, yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan pengamatan langsung selama proses pembelajaran. Indikator keberhasilan yakni 78%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi pada pra siklus mencapai 24,39% siklus I meningkat hingga 54,83% dan siklus II meningkat hingga 82,45%. Berdasarkan analisis data dari observasi pada siswa dan wawancara dengan guru ditemukan peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Snowball Throwing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala aspek dalam kehidupan yang mempengaruhi perkembangan individu melalui proses belajar yang terjadi di berbagai lingkungan dan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan (Fernandes, 2017) merupakan suatu instrumen yang krusial bagi setiap bangsa dalam menemukan makna dan jati dirinya. Dalam ranah pendidikan, ada pembelajaran melibatkan sejumlah kegiatan bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan dan menyampaikan informasi, guna mencapai tujuan yang spesifik (Ahadiat, 2021). Pengajaran yang efektif adalah memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara otonom dan menjalankan aktivitas secara pribadi. Oleh karena itu, keefektifan pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa, yang ditempatkan sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan berjalan efektif tanpa kontribusi siswa dalam pembelajaran, karena pembelajaran melibatkan komunikasi yang intens antara siswa dan pendidik (Marhayani, 2018). Pembelajaran IPS di sekolah masih bersifat konvensional, dengan pendekatan ceramah yang tidak banyak melibatkan siswa dalam proses berpikir mendalam dan guru harus memfokuskan perhatian pada salah satu aspek penting yaitu partisipasi aktif siswa, yang menjadi kunci agar hasil belajar yang optimal dapat dicapai (Widodo et al., 2020).

Pembelajaran IPS bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keahlian dalam memahami konsep-konsep, Berpikir secara analitis dan logis, meningkatkan Keingintahuan, serta Menyelesaikan permasalahan dan Mengasah kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat (Rahmad, 2016). Faktor penentu keefektifan program pembelajaran IPS terletak pada Pengalaman pembelajaran yang menyenangkan yang diberikan guru kepada siswa. Pengalaman tersebut dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, menyebutkan dengan tujuan meraih hasil belajar yang maksimal (Budiastuti et al., 2021). Oleh karena itulah, partisipasi

siswa sangat penting partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu indikator efektivitas pembelajaran. Beberapa Kesulitan yang kerap dihadapi oleh guru dalam mengelola pembelajaran dalam kelas antara lain adalah kurangnya keinginan siswa untuk belajar, rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta penggunaan metode pengajaran yang kurang variatif, yang pada akhirnya mengurangi efektivitas pembelajaran.

Saat ini, pendidikan membutuhkan pembaruan dalam strategi dan peningkatan relevansi agar dapat memenuhi kebutuhan zaman. Media pembelajaran dianggap efektif jika dapat mendukung siswa dalam mencapai tujuan pendidikan secara optimal (Oktary et al., 2024). Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk memandu siswa dalam aktivitas belajar agar mereka dapat mencapai hasil yang diinginkan dan memahami materi secara optimal. Namun, Pembelajaran yang cenderung monoton sering kali menyebabkan siswa kehilangan minat untuk berpartisipasi. Dengan kata lain, pencapaian hasil pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keahlian guru. yang perlu terus ditingkatkan agar Menyesuaikan dengan kemajuan di dunia ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru dituntut untuk terus meningkatkan profesionalisme, salah satunya dengan menyelesaikan pendidikan minimal Strata Satu (S1) untuk jenjang sekolah dasar dan memiliki tanggung jawab besar dan komitmen yang tulus dalam menjalankan tugas (Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani, 2023).

Hubungan timbal balik antara pengajaran dan siswa di dalam kelas mencakup model pengajaran, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan selama proses pendidikan berlangsung. (Ramadhan et al., 2023) Metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti *Snowball Throwing*, membuat proses belajar lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif, yang pada akhirnya meningkatkan minat belajar mereka. Model ini dilengkapi dengan elemen permainan imajinatif, di mana siswa membuat dan melempar bola salju sebagai bagian dari proses pembelajaran. Model *Snowball Throwing* membantu siswa lebih responsif dalam menangkap dan menyampaikan informasi kepada teman dalam kelompok. Model ini juga mendukung keterlibatan aktif dan memperkuat komunikasi antar anggota (Isnaini et al., 2023). Pembelajaran dengan menggunakan media belajar yang menyenangkan dapat membangkitkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Lestari & Daryono, 2021).

Berdasarkan hasil observasi, masalah yang sama juga ditemukan pada siswa kelas 8 di SMPN 4 Kota Madiun, khususnya dalam pembelajaran IPS ditemukan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terbilang rendah. Hasil wawancara dengan guru kelas 8 Ibu Ln, pada tanggal 10 April 2025, menyatakan bahwa penyebab utama rendahnya pembelajaran siswa dikarenakan minimnya antusiasme siswa di dalam mengikuti pembelajaran menjadi salah satu indikasi dari rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, kurangnya variasi metode pembelajaran yang diberikan oleh guru dan lingkungan belajar yang kurang mendukung. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran memerlukan guru yang menguasai pengetahuan dan keterampilan pengajaran yang selaras dengan perkembangan pendidikan terkini dan penggunaan variasi metode belajar yang inovatif Penggunaan berbagai macam media dan metode yang bervariasi sangat penting untuk mencegah kebosanan siswa dapat diatasi memberi dorongan agar lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satunya yakni penerapan metode belajar snowball trowing dibantu dengan media eduplay. Model pembelajaran "*Snowball Throwing*" terdiri dari dua kata, yaitu "snowball" yang berarti bola salju, dan "throwing" berarti melempar (Annisa, 2022). *Snowball Throwing* merupakan pendekatan yang mengikutsertakan siswa dalam aktivitas membuat bola kertas yang terdapat soal. Bola ini lalu dilemparkan secara bergantian antar anggota kelompok untuk dijawab. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam merumuskan dan memberikan jawaban atas pertanyaan. tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam suatu proses pembelajaran. Dengan kata lain, metode ini mendorong siswa untuk berpikir secara kritis sekaligus aktif secara fisik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Rahmadhani et al., 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe (Suria Oktaviani et al., 2019) *Snowball Throwing* adalah metode yang melibatkan siswa dalam kelompok, dengan kegiatan saling bekerja sama untuk

menguasai materi pelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai pengarah dan pemantau, untuk memastikan bahwa setiap siswa aktif berpartisipasi dan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sudana, 2019). Media Eduplay (Batitusta & Hardinata, 2024) merupakan media online yang menawarkan beragam permainan edukasi interaktif bagi guru dan siswa yang menarik serta dapat memperkuat pemahaman dengan berbagai alat yang membantu guru menciptakan game edukatif menarik. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa, sehingga membantu meningkatkan pemahaman materi sekaligus memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif.

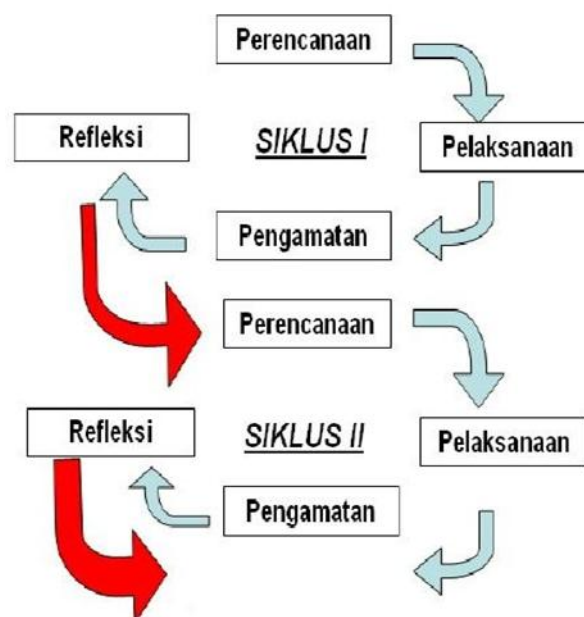
Berdasarkan hal maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai peningkatan partisipasi belajar siswa melalui metode *Snowball Throwing* berbasis media Eduplay pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 8 di SMP Negeri 4 Kota Madiun.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah (Classroom Action Research). PTK merupakan suatu pendekatan yang dilaksanakan secara (berulang) bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui tindakan yang terencana dan evaluasi berkelanjutan. Terdiri dari empat tahap dalam satu siklus, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahap tersebut saling terkait dan dilaksanakan secara berulang untuk mengevaluasi serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Haerullah & Hasan, 2021).

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 8 di SMP Negeri 4 Kota Madiun yakni sebanyak 32 orang, dengan komposisi seimbang, yaitu 16 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, yang bertujuan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran; tes, yang digunakan untuk menilai kemampuan atau hasil belajar peserta didik; serta dokumentasi, yang berfungsi untuk mengumpulkan informasi mengenai jumlah peserta didik, kehadiran, nilai hasil belajar, dan foto-foto kegiatan sebagai bukti pendukung penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode *action research*, yaitu penelitian yang secara langsung menerapkan metode pembelajaran kepada siswa di kelas. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan, sekaligus mendorong mereka agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode ini tidak hanya fokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Ada empat tahap utama dalam penelitian tindakan, yaitu (Utomo et al., 2024), yakni

1. **Perencanaan (Planning)**, Kegiatan penelitian ini akan melibatkan penentuan fokus masalah, menyusun instrumen pengamatan, serta memilih strategi layanan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, dengan mempertimbangkan waktu, tempat, dan pelaksana kegiatan, agar tindakan yang dilakukan berjalan efektif, realistis, dan sistematis.
2. **Acting (melakukan Tindakan)**, Dalam proses pelaksanaan tindakan, guru sebagai pelaksana intervensi bertindak sesuai dengan rencana yang telah dirancang dan disepakati bersama rekan sejawat. Oleh karena itu, setiap kekurangan atau kelemahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan harus diterima secara positif oleh guru pelaksana sebagai masukan konstruktif untuk perbaikan pembelajaran. Pengamat dapat menggunakan instrumen seperti angket atau daftar ceklis untuk mencatat kejadian atau hal-hal penting yang muncul selama intervensi berlangsung.
3. **Pengamatan (Observing)** Peneliti mengamati tindakan yang dilakukan, sementara observer memantau secara bersamaan pelaksanaan tindakan di kelas untuk menilai perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh layanan yang diberikan. Instrumen pengumpulan data, seperti lembar observasi, digunakan untuk mencatat tingkat keberhasilan siswa selama kegiatan berlangsung
4. **Refleksi (Reflecting)**, Peneliti melakukan evaluasi secara menerus untuk menilai hasil dari kegiatan layanan program yang telah dilaksanakan, yang mencakup analisis kejadian selama kegiatan serta masalah yang muncul. Hasil refleksi tersebut digunakan sebagai dasar untuk perbaikan tindakan di masa mendatang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa 8B di SMP Negeri 4 Kota Madiun. Data diperoleh dari hasil tes partisipasi siswa menggunakan soal. Setelah mendapatkan hasil tes, data kemudian dianalisis dan dikategorikan berdasarkan tingkat partisipasi siswa. Berikut hasil dari penelitian tindakan kelas dimulai dari pra observasi, siklus 1 dan siklus 2.

Pra observasi

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilaksanakan oleh peneliti ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung konvensional, yaitu dominan menggunakan pendekatan ceramah satu arah tanpa adanya aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak cukup menarik perhatian siswa sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang berani untuk bertanya, dan tidak memiliki motivasi untuk berkontribusi dalam diskusi atau kegiatan kelompok.

Tabel 1. Kondisi kelas pra observasi

Indikator	Sebelum	Presentase (%)
Aktif bertanya mengenai materi	5 Siswa	22,72
Mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan	3 Siswa	18,18
Kerja sama dalam penyelesaian tugas kelompok	7 Siswa	27,27
Rata-rata		24,39

Berdasarkan hasil pra observasi, peneliti dan guru melakukan diskusi dalam mempersiapkan secara matang seluruh rencana tindakan yang akan dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif. Langkah yang dapat diambil peneliti dan guru yakni dengan menerapkan *Snowball Throwing*, yang dirancang untuk mendorong siswa lebih aktif dalam berinteraksi dan mengutarakan pendapat mereka. Selain itu, peneliti juga menggunakan media Eduplay sebagai alat bantu yang interaktif, diharap dapat

mempermudah siswa memahami materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Siklus I

1. Perencanaan

Dalam perencanaan di siklus I, dirancang langkah tindakan sebagai berikut:

- a. Tahap awal, peneliti menyusun dan menetapkan jadwal pelaksanaan Penelitian untuk siklus I. direncanakan dan berlangsung pada Selasa, 22 April 2025, yang telah disesuaikan dengan jadwal pelaksanaan mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Kota Madiun. Dengan demikian, penelitian dapat dilakukan sesuai dengan waktu yang tersedia dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- b. Setelah melaksanakan pra-observasi untuk memetakan kondisi awal di kelas, pelaksanaan Penelitian siklus I dimulai dengan menyusun rencana pembelajaran yang akan menjadi fokus utama selama proses pembelajaran mata pelajaran IPS. Dalam siklus I ini, materi yang akan diajarkan kepada siswa kelas 8B adalah Tema 2, yang mencakup pembahasan tentang pemanfaatan lingkungan sekitar dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi serta interaksi budaya pada masa kerajaan Islam. Rencana pokok bahasan ini dipilih untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana lingkungan dan ekonomi saling berhubungan, serta bagaimana budaya berkembang melalui interaksi antar kerajaan Islam di Indonesia.
- c. Menyediakan berbagai sumber, media, dan peralatan pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini mencakup penyediaan buku paket yang relevan dengan materi yang diajarkan, lembar kerja peserta didik untuk mendalami topik, serta media pembelajaran interaktif berupa Eduplay yang akan digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan fitur yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Semua peralatan ini disiapkan untuk memastikan kelancaran dan efektivitas dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa, 22 April 2025, di kelas 8B yang terdiri dari 32 siswa. Namun, pada pelaksanaan siklus I ini, terdapat satu siswa yang tidak hadir, sehingga jumlah siswa yang hadir adalah 31 orang. Pelaksanaan siklus I dimulai dengan:

a. Kegiatan awal

Pelaksanaan diawali memberikan salam kepada siswa, dilanjutkan dengan melakukan absensi untuk memastikan kehadiran mereka.

b. Kegiatan inti

- 1) Pembelajaran dimulai dengan mengarahkan siswa membuka materi pembelajaran pada hari itu. Selanjutnya, diberikan pertanyaan pemantik untuk merangsang berpikir siswa. Setelah ada yang memberikan jawaban, memberikan apresiasi kepada siswa tersebut sebagai bentuk penghargaan atas partisipasinya, lalu melanjutkan dengan menjelaskan materi yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Hal ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
- 2) Setelah materi dijelaskan siswa dibentuk menjadi 8 kelompok untuk bermain *Snowball Throwing*
- 3) Tugas setiap kelompok adalah kerjasama menjawab pertanyaan dari gulungan kertas yang telah dilempar
- 4) Setelah selesai dikumpulkan

c. Kegiatan akhir

Memberitahukan kepada siswa bahwa pada hari ini, penggunaan media Educaplay belum dapat dilaksanakan karena terbatasnya waktu yang tersedia. Namun, media

tersebut akan digunakan pada pertemuan berikutnya untuk mendukung proses pembelajaran.

3. Pengamatan

Hasil pengamatan dan penelitian dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa banyak aspek yang perlu diperbaiki. Secara umum, suasana di kelas cukup kondusif, meskipun masih ada beberapa siswa yang cenderung berbicara sendiri dan tidak fokus. Sebanyak 11 siswa terlihat aktif bertanya saat materi dijelaskan. Namun, pada saat pengerjaan tugas kelompok, ada saja siswa yang tidak berpartisipasi dalam kelompok. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif berkontribusi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tabel 2. partisipasi belajar siswa Siklus 1

Indikator	Sebelum	Sesudah	Presentase (%)
Aktif bertanya mengenai materi	5 siswa	11 Siswa	52,26
Mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan	3 siswa	12 Siswa	61,80
Kerja sama dalam penyelesaian tugas kelompok	7 siswa	10 Siswa	50,44
Rata-rata			54,83

Peningkatan yang terjadi pada siklus I ini disebabkan oleh beberapa faktor utama. Pertama, metode Snowball trowing memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya diskusi kelompok dan pertanyaan yang dilemparkan secara bergantian antar siswa, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi, baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Kedua, media pembelajaran interaktif eduplay mampu menarik perhatian siswa melalui fitur-fitur menarik seperti permainan edukatif dan kuis interaktif, yang secara tidak langsung meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Ketiga, adanya pembagian peran dalam kelompok membantu siswa yang sebelumnya pasif untuk mulai berani berkontribusi, karena mereka merasa didukung oleh anggota kelompok lainnya.

Meskipun terjadi peningkatan partisipasi yang cukup signifikan, beberapa siswa masih belum menunjukkan keaktifan yang optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi di dalam kelompok, serta adaptasi terhadap metode pembelajaran yang baru ini masih memerlukan waktu. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya untuk memaksimalkan partisipasi semua siswa.

Berdasarkan data pada siklus pertama, dapat disimpulkan bahwa indikator partisipasi siswa yang tergolong rendah hanya satu, yaitu pada indikator bekerja sama. Rendahnya partisipasi pada indikator ini disebabkan oleh kecenderungan siswa yang kurang aktif dalam berkolaborasi selama diskusi kelompok. Banyak siswa merasa kesulitan untuk berbagi tugas, mendengarkan pendapat teman, atau bekerja secara kooperatif. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti berdiskusi guna mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa. Sebagai langkah perbaikan, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus kedua dengan melakukan perubahan-perubahan yang diharapkan dapat mengatasi kekurangan pada siklus pertama dan meningkatkan indikator bekerja sama dalam pembelajaran IPS

4. Refleksi

Berdasarkan hasil telah dilakukan selama pelaksanaan siklus I, ditemukan beberapa kendala yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Salah satu kendalanya adalah terbatasnya waktu, yang mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan maksimal, dan siswa tidak dapat mengerjakan tugas dengan optimal. Selain itu, masih banyak siswa yang cenderung tidak fokus dan berbicara sendiri.

Siklus II, dilaksanakan dalam 4 langkah yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1. Perencanaan

Dalam fase ini, peneliti mencari solusi untuk mengatasi kendala yang ditemukan di siklus sebelumnya. Peneliti kemudian menyusun tindakan yang akan dilaksanakan untuk peningkatan partisipasi belajar siswa, dengan cara menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang didukung oleh media pembelajaran Eduplay. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi siswa, memperkuat pemahaman mereka, dan mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Dalam perencanaan di siklus II, peneliti merancang langkah tindakan yang akan dilaksanakan

- a. Peneliti menetapkan jadwal pelaksanaan PTK siklus II dijadwalkan pada hari Selasa, 29 April 2025, sesuai dengan jadwal IPS di SMP Negeri 4 Kota Madiun
- b. Penelitian siklus II dimulai dengan menyusun rencana pokok bahasan yang akan menjadi fokus selama proses pembelajaran mata pelajaran IPS. Pada siklus II ini, materi yang akan diajarkan di kelas 8G adalah Tema 2, yang membahas tentang interaksi budaya pada masa kerajaan Islam.
- c. Menyediakan berbagai sumber, media, dan peralatan pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini mencakup penyediaan buku paket yang relevan dengan materi yang diajarkan, lembar kerja peserta didik untuk mendalami topik, serta media pembelajaran interaktif berupa Eduplay yang akan digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan fitur yang dapat meningkatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran. Semua peralatan ini disiapkan untuk memastikan kelancaran dan efektivitas dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa 29 April 2025. Siswa di kelas 8B berjumlah 32 siswa. Pada siklus II ini semua siswa hadir. Pelaksanaan siklus II dimulai dengan:

- a. Kegiatan awal
Dimulai dengan memberikan salam lalu dilanjut dengan melakukan absensi. Memberitahu akan melanjutkan materi dan menggunakan eduplay
- b. Kegiatan inti
Pembelajaran dimulai dengan mengajak siswa untuk membuka dan mengingat kembali materi yang dipelajari pada pertemuan minggu lalu. Setelah itu, kembali ke kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya untuk melaksanakan aktivitas *Snowball Throwing* dan menggunakan media Eduplay. Sebelum memulai permainan Snowball, siswa diberikan waktu untuk mempersiapkan diri dan mempelajari materi terlebih dahulu. Setelah waktu belajar selesai, buku paket dikumpulkan di depan kelas, dan permainan Snowball dimulai. Setiap kelompok menerima gumpalan soal yang harus mereka jawab. Setelah itu, jawaban kelompok diperiksa dan dikoreksi untuk menentukan kelompok mana yang akan melanjutkan ke permainan Eduplay. Ternyata, hanya empat kelompok yang berhasil maju ke game Eduplay, dan kami mengambil satu kelompok dengan nilai tertinggi sebagai pemenang.
- c. Kegiatan akhir
Memberikan kesimpulan materi dan mengucapkan terimakasih

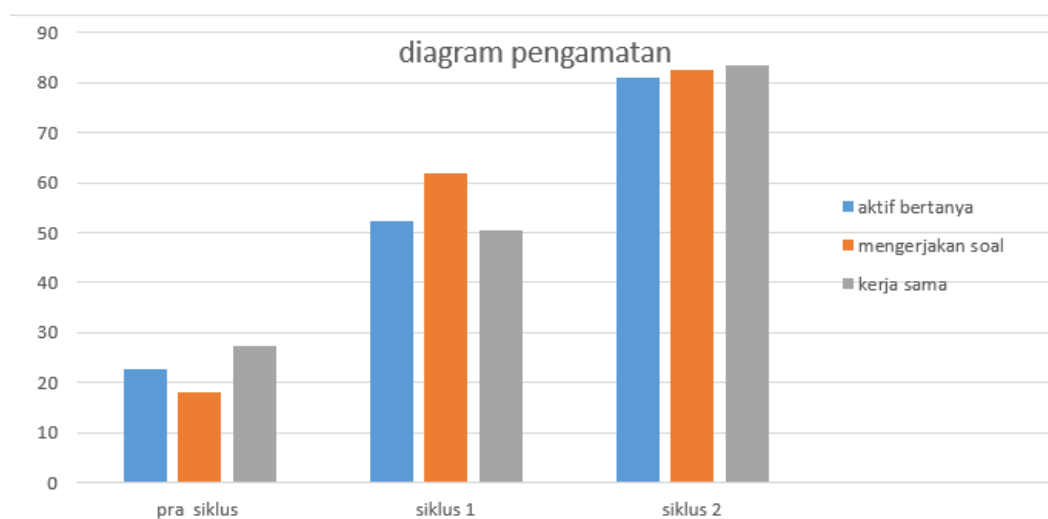
3. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II ini, pembelajaran berlangsung berjalan dengan baik. Siswa mulai menunjukkan perhatian yang lebih pada pembelajaran, dan banyak dari mereka yang antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan.

Dalam menjawab tugas analisis permasalahan, mereka memberikan jawaban yang baik. Selain itu, kerjasama antar kelompok mulai terlihat, dengan setiap anggota kelompok aktif berkontribusi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan

Tabel 3. Partisipasi belajar siswa Siklus 2

Indikator	Sebelum	Sesudah	Presentase (%)
Aktif bertanya mengenai materi	11 siswa	20 Siswa	81,00
Mengerjakan soal dan menjawab pertanyaan	12 siswa	22 Siswa	82,66
Kerja sama dalam penyelesaian tugas kelompok	7 siswa	25 Siswa	83,45
Rata-rata			82,45



Gambar 2. Perbandingan Tiap Siklus

Peningkatan yang signifikan pada siklus II ini disebabkan oleh beberapa perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Pertama, guru memberikan arahan yang lebih intensif kepada siswa yang masih kurang aktif pada siklus I, sehingga siswa tersebut lebih terdorong untuk berpartisipasi. Kedua, siswa semakin terbiasa dengan metode *Snowball Throwing*, yang membuat mereka lebih percaya diri dalam bertanya, menjawab, dan bekerja sama dalam kelompok. Ketiga, media pembelajaran *Eduplay* tetap digunakan secara konsisten dengan variasi aktivitas yang lebih menarik, seperti kuis interaktif dan permainan edukatif, yang membuat siswa merasa lebih antusias selama proses pembelajaran. Keempat, pembentukan kelompok yang lebih kondusif berdasarkan evaluasi dari siklus I membantu meningkatkan interaksi antar siswa, sehingga siswa yang sebelumnya pasif dapat lebih aktif berkontribusi dalam diskusi kelompok.

Secara keseluruhan, dari tahap pra-tindakan, partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, sebesar 24,39% menjadi 54,83% pada siklus I, dengan peningkatan sebesar 30,44%. Selanjutnya, pada siklus II, partisipasi belajar siswa meningkat lagi menjadi 82,45%, yang menunjukkan peningkatan sebesar 27,62%. Pada indikator aktif bertanya, partisipasi siswa pada tahap pra-tindakan adalah 22,72%, kemudian meningkat menjadi 52,26% pada siklus I, dan terus meningkat menjadi 81,00% pada siklus II. Pada indikator mengerjakan soal, partisipasi siswa pada tahap pra-tindakan adalah 18,18%, yang kemudian meningkat menjadi 61,80% pada siklus I, dan

kembali meningkat menjadi 82,66% pada siklus II. Terakhir, pada indikator bekerja sama, partisipasi siswa pada tahap pra-tindakan sebesar 27,27%, meningkat menjadi 50,44% pada siklus I, dan terus meningkat menjadi 83,70% pada siklus II.

Siklus kedua memperoleh hasil yang sangat baik dalam penerapan model *Snowball Throwing* dan media *Eduplay* untuk meningkatkan partisipasi siswa. Dari tiga indikator partisipasi siswa, semuanya telah masuk dalam kategori persentase baik, yaitu berada pada rentang 50% ke atas. Berdasarkan data pada siklus kedua, partisipasi belajar siswa menunjukkan hasil yang memuaskan, sehingga peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya telah mencapai hasil yang sangat baik sehingga siklus selanjutnya dianggap tidak diperlukan lagi.

Pembahasan

Penerapan metode *Snowball Throwing* yang mengandalkan pendekatan berbasis kolaborasi membuat siswa menjadi terlibat dalam pembelajaran. Dengan mendiskusikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran yang digunakan, seperti *Eduplay*, juga mempermudah penyampaian informasi dengan cara yang lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, pembentukan kelompok yang terdiri dari 4 siswa memberikan kesempatan bagi setiap anggota untuk berperan aktif dalam menyelesaikan masalah dan merumuskan solusi. Meskipun pada siklus pertama masih ada kelompok yang kurang terlibat, pada siklus kedua hampir semua kelompok menunjukkan kemajuan dalam kualitas diskusi dan lebih aktif dalam mencari solusi yang tepat dan rasional untuk masalah yang diberikan. Peningkatan ini membuktikan bahwa dengan penerapan metode *Snowball Throwing* secara konsisten, partisipasi siswa dapat meningkat dengan signifikan. Pembelajaran *Snowball Throwing* dapat melatih siswa dalam mengelola gagasan atau ide, menelaah ide atau gagasan secara bersama-sama dan menyampaikan ide atau pesan tersebut pada kelompoknya (Faslia, 2021). Metode *Snowball Throwing* memiliki dampak yang signifikan dalam peningkatan partisipasi siswa di kelas. Pendapat ini diperkuat oleh (Oktary et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran *Snowball Throwing* seperti aktivitas bermain yang mana aktivitas yang sangat dekat dengan dunia anak, di mana bagi mereka belajar adalah bermain. Pada siklus pertama, beberapa siswa masih menunjukkan ketidakaktifan dalam beberapa sesi pembelajaran. Mereka cenderung lebih pasif dan kurang termotivasi untuk berinteraksi, meskipun beberapa siswa sudah mulai memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif, masih ada tantangan dalam memotivasi siswa yang lebih tertutup atau kurang percaya diri. Namun, pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa. Sebagian besar siswa lebih banyak terlibat dalam diskusi kelompok, saling berbagi pandangan, dan memberikan kontribusi dalam mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran karena metode *Snowball Throwing* mendorong mereka untuk lebih aktif dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran dengan menggunakan *Snowball Throwing* berbasis eduplay dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang dilakukan, dan siswa diberikan kesempatan untuk sharing ide dan gagasan dalam pembelajaran (Srijaten, 2023).

Aktivitas seperti ini membuat pembelajaran terasa lebih bermakna dan mengurangi rasa cemas atau takut melakukan kesalahan, yang sering menghambat partisipasi. Penggunaan media *Eduplay* juga memperkaya proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Pada siklus pertama, partisipasi siswa masih dalam tahap pengembangan meskipun beberapa kelompok menunjukkan peningkatan dalam berpartisipasi, indikator keberhasilan partisipasi belum tercapai sepenuhnya yakni 4 kelompok yang lebih aktif hanya sebagian yang memberikan kontribusi yang mendalam dan terperinci. Sebagian siswa hanya memberikan jawaban yang cukup umum tanpa menggali lebih dalam terhadap masalah yang dihadapi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun penerapan metode *Snowball Throwing*

memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih berpartisipasi, mereka masih perlu dibimbing lebih lanjut agar dapat memberikan analisis dan kontribusi yang lebih tajam serta komprehensif. Pembelajaran *Snowball Throwing* yang dilaksanakan di sekolah sangat efektif dalam penerimaan pembelajaran siswa terhadap materi pelajaran, karena siswa berpartisipasi aktif dalam belajar dengan ikut berdiskusi, membuat pertanyaan dan sharing pendapat bersama dengan teman-teman sekelompok (Choiroch, 2023). Pada siklus kedua, terlihat perkembangan yang sangat jelas. Sebagian besar kelompok menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam hal partisipasi. Mereka lebih aktif dalam menganalisis masalah, menyusun argumen secara lebih sistematis, dan memberikan solusi yang lebih praktis serta aplikatif. Hal ini menunjukkan bahwa dengan latihan yang konsisten dan bimbingan yang lebih terstruktur, siswa dapat meningkatkan partisipasi mereka secara lebih efektif. pembelajaran *Snowball Throwing* tetap menjadi pilihan potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Solihat, 2020).

Meskipun demikian, masih ada satu kelompok yang belum sepenuhnya menunjukkan peningkatan dalam partisipasi pada siklus kedua. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi hal ini adalah adanya perbedaan tingkat pemahaman antar anggota kelompok, serta dinamika kelompok yang tidak selalu mendukung proses partisipasi secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Snowball Throwing* dalam meningkatkan partisipasi siswa tidak selalu berjalan mulus untuk semua kelompok dan masih memerlukan strategi tambahan untuk mencapai hasil yang lebih merata di seluruh kelas (Fitriastuti, 2018). Secara keseluruhan, meskipun ada kelompok yang masih perlu peningkatan, penerapan metode *Snowball Throwing* berbasis media Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Penggunaan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata dan media yang menarik membantu siswa dalam terlibat lebih aktif dalam diskusi, menganalisis masalah secara lebih mendalam, dan menemukan solusi yang lebih aplikatif. Hal ini sejalan dengan teori-teori pendidikan yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan berpikir secara lebih kreatif dan analitis. Pembelajaran menggunakan *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, mendorong kerjasama dan partisipasi untuk memaksimalkan proses belajar, serta menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok (Khaidir et al., 2018). Untuk mengaktifkan siswa, model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat menjadi pilihan yang tepat. Model ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mudah diterapkan tanpa menyebabkan kesulitan bagi guru maupun siswa. Sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif (cooperative learning), *Snowball Throwing* melatih siswa untuk lebih tanggap dalam menerima pesan dari orang lain dan menyampaikannya kepada teman-temannya dalam kelompok (Fathurrohman, 2016).

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan partisipasi belajar siswa SMP Negeri 4 Madiun kelas 8 melalui penerapan metode *Snowball Throwing* berbasis media Eduplay pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang terstruktur dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa secara signifikan. Pada tahap pra-tindakan, partisipasi siswa hanya sebesar 24,39%, yang mengindikasikan keterlibatan yang rendah. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, partisipasi meningkat menjadi 54,83%, dengan peningkatan sebesar 82,45%. Pada siklus II, partisipasi belajar kembali meningkat menjadi 81%, dengan peningkatan sebesar 27,62%. Semua indikator partisipasi, seperti bertanya, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas, telah mencapai kategori baik ($\geq 50\%$), yang sesuai dengan target penelitian. Peningkatan ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, membangun rasa percaya diri, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan ini juga menunjukkan pentingnya perencanaan pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Penelitian ini menjadi bukti bahwa partisipasi aktif siswa merupakan kunci keberhasilan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadiat. (2021). Efektivitas Mengajar Guru Berdasarkan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Jurusan Tiptl Smk Negeri 2 Tasikmalaya. *Jurnal Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(06), 61–73. <https://doi.org/26865661>
- Annisa, T. dan A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Ipa Kelas Vi Sdn 3 Maccorawalie Ainun Annisaakkas 1 *, Dahlan Thalib, Muhammad Ahsan 2. *Jurnal Pendidikan Ipa*, 1, 1–8.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay Berbasis Gadget* terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. 7, 2685–2690.
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>
- Choiroch. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Mellui Model Pembelajaran Snowball Lempar Siswa Kelas Vii E Semester Ganjil MTsN 5 Jombang. *PENDIDIKAN : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(4), 372–380. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/educational.v2i4.1830>
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Faslia. (2021). Penggunaan Metode *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1834–1839. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1046>
- Fathurrohman, M. (2016). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan* (N. Hidayah (ed.); cetakan 2). Yogyakarta, Ar-Ruzz Media.
- Fernandes, R. (2017). Adaptasi Sekolah Terhadap Kebijakan Pendidikan Inklusif. *Jurnal Of Sociology Research and Education*, 4(2), 119–124. <https://doi.org/10.24036/scs.v4i2.16>
- Fitriastuti, R. (2018). Peningkatan Partisipasi Siswa Dengan Strategi *Snowball Throwing* Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 2 Kelas Iv Sd N 2 Dompuyongan Jogonalan Klaten. *Jurnal Pendidikan*, 2–7.
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2021). *Ptk Dan Inovasi Guru* (E. Purnomo & H. Pasongli (eds.); Cetakan pe). Jawa Timur, Uwais Inspirasi Indonesia.
- Isnaini, nur siti, Firman, & Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Khaidir, F., Setiono, P., & Saputra, indra agus. (2018). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Model Pembelajaran *Snowball Throwing* ., 3(I), 1–19. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6756>
- Lestari, H., & Daryono. (2021). Minat Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bolavoli Pada Sma Negeri 2 Plakat Tinggi. 4(2), 117–123. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.4183>
- Marhayani, D. A. (2018). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67–74. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>
- Oktary, D., Khairiyah, K., Mariah, K., Yakub, E., Studi, P., & Riau, U. (2024). Pelatihan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar (SD) Di Desa Pantai Raja Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar. *Journal Of Human And Education*, 4(4), 135–143. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1457>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.742>
- Rahmadhani, M. S., Apriliana, L., Putri, L. A., Rizki, S., & Safitri, N. (2023). Sosialisasi Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audio pada Guru SMAN 6 Balikpapan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Solma*, 12(1), 63–68.

<https://doi.org/10.22236/solma.v12i1.11138>

- Ramadhan, G., Ilham Nur Handoko, Muhammad Chaidar Ma'ruf, Siti Fatimah, F., & Hasyim. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Metode *Snowball Throwing* Di Smk Bina Karya 1 Karanganyar Kelas Xi Multimedia. *Jurnal Ilimiah Mahasiswa*, 3(55), 43–51. <https://doi.org/10.33507/tarbi.v2i2.1162>
- Solihat, I. (2020). Penggunaan Model Bola Salju (*Snowball Throwing*) dalam Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(2), 82–92. <https://doi.org/10.35194/jd.v3i2.1005>
- Srijaten. (2023). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi melalui penerapan metode *Snowball Throwing*. *Patria Education Jurnal*, 3 nomer 1, 84–98. <https://doi.org/10.28926/pej.v3.i1.863>
- Sudana, I. M. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Agama Hindu. 2(1), 32–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v2i1.18083>
- Suria Oktaviani, M. D., Suwatra, I. W., & Murda, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 89–97. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17662>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>