BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu proses yang sistematis dan terencana untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan mampu menjadi individu yang aktif, kreatif, serta mampu menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sosial. Menurut Rahma (2023), pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk pemahaman, sikap, serta perkembangan mental peserta didik secara optimal. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sebaliknya, rendahnya keaktifan belajar dapat berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa.

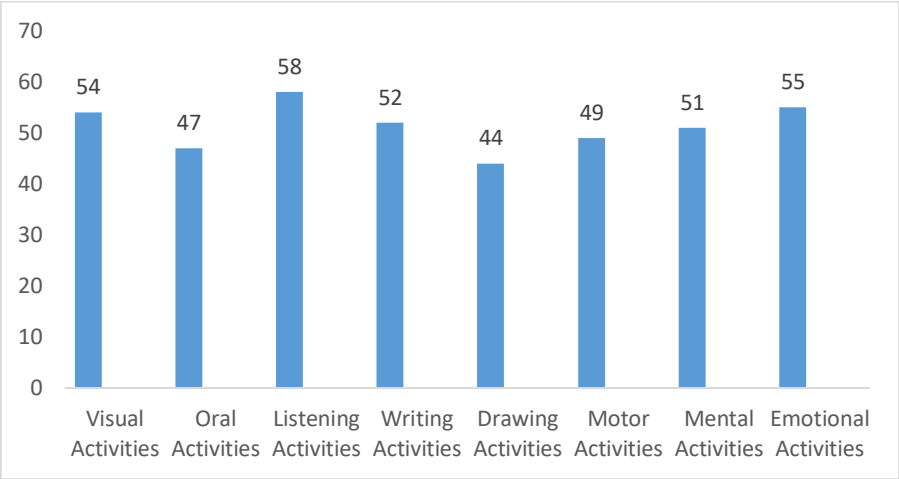
Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), keaktifan belajar memiliki peranan yang sangat penting karena pembelajaran IPS menuntut peserta didik untuk mampu memahami berbagai fenomena sosial serta berinteraksi secara

aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok. Oleh karena itu, pembelajaran IPS seharusnya dirancang sedemikian rupa agar mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran IPS di sekolah masih cenderung berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru (*teacher centered*). Peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima informasi, sehingga kesempatan untuk berpartisipasi aktif menjadi terbatas. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keaktifan belajar siswa, yang ditandai dengan kurangnya keberanian dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok. Pembelajaran yang monoton juga dapat menurunkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa jarang mengajukan pertanyaan, kurang berani mengemukakan pendapat, serta belum aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, interaksi antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa masih belum berjalan secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berkomunikasi, dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi keaktifan belajar siswa, peneliti melakukan pengamatan berdasarkan delapan indikator keaktifan belajar. Hasil pengamatan tersebut disajikan pada Gambar 1.1 berikut:

Gambar 1. 1 Keaktifan Belajar Siswa Berdasarkan Indikator



81-100= sangat tinggi 61-80= tinggi 41-60= Rendah 21-40= sangat rendah

Sumber: Data SMP Negeri 3 Rambah

Berdasarkan Gambar 1.1, terlihat bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Persentase tertinggi terdapat pada indikator *Listening Activities* sebesar 58%, sedangkan persentase terendah terdapat pada indikator *Drawing Activities* sebesar 44%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran IPS menjadi lebih aktif dan efektif.

Rendahnya keaktifan belajar siswa tersebut diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, dimana guru masih dominan menggunakan metode ceramah yang berpusat pada buku paket. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* telah digunakan pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan membuat pertanyaan, berdiskusi, saling melempar dan menjawab pertanyaan dalam bentuk bola kertas. Dengan penerapan model tersebut, diharapkan keaktifan belajar siswa dapat meningkat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model *Snowball Throwing* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambah. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian tentang **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambah."**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran *Snowball Throwing* berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambah?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambah

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitin ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap lembaga pendidik khususnya yaitu guru dan para peserta didik, serta perkembangan model pembelajaran yang lebih baik oleh kinerja seorang guru yaitu:

1. Manfaat Teoritis
    a. Dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya model pembelajaran siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.
    b. Dari hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan penelitian dan menambah pengetahuan bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
    a. Bagi siswa

       Dengan adanya model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada pelajaran IPS.
    b. Bagi guru

       Diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas model *Snowball Throwing* dan menjadi rujukan bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
    c. Bagi penulis

       Dapat menambah pengetahuan penulis tentang permasalahan siswa yang kurang aktif di kelas dan dapat memberi pengetahuan pada peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Keaktifan peserta didik dalam belajar IPS.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran biasanya digunakan oleh guru dengan berbagai prinsip atau teori belajar. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentukkurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Mirdad & Pd, 2020).

Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah- langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan dan dilaksanakan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dicapai dengan lebih efektif dan efisien (Inayah A.M et al., 2023).

Jadi dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rancangan guru untuk merencanakan dan melaksanan pembelajaran dengan memadukan teori, strategi dan penggunaan media serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi dari model pembelajaran menjadi petunjuk guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Dalam menentukan model pembelajaran dipengaruhi sifat pada materi yang disajikan, tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa. Menurut Rusman (2020), model pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis. Dengan adanya model pembelajaran, guru dapat mengorganisasikan materi, metode, dan strategi pembelajaran secara terstruktur sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selain itu, model pembelajaran membantu guru menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

Dengan demikian, fungsi model pembelajaran tidak hanya bersifat prosedural, tetapi juga strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

c. Karakteristik Model Pembelajaran.

Menurut Rachmadi (2021), ciri-ciri khusus model pembelajaran meliputi:

1. Bersifat rasional dan teoritis, yaitu model pembelajaran disusun berdasarkan landasan pemikiran dan kajian teori dari pengembangnya.
2. Berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga setiap langkah pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Berpijak pada perilaku dan aktivitas peserta didik, yaitu model pembelajaran menekankan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran agar pelaksanaannya berjalan efektif.
4. Menekankan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga suasana pembelajaran mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Dengan demikian, karakteristik model pembelajaran menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif serta bermakna.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Metode *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. *Snowball* artinya bola salju sedangkan *Throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran di antara sesama anggota kelompok. (Manalu et al., 2022).

Menurut Miftahul Huda (2013), model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan membuat dan menjawab pertanyaan. Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok,

masing- masing kelompok menentukan ketua kelompok untuk menerima tugas dari pendidik. Masing-masing peserta didik membuat pertanyaan pada selembaran kertas yang dibentuk seperti bola, kemudian bola tersebut dilemparkan ke peserta didik yang lain untuk menjawab pertanyaan dari bola yang diperolehnya. (Purba et al., 2023).

Snowball Throwing adalah suatu metode pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru, kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa yang lain, dimana masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diterima. Sehingga membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat maupun pertanyaan yang diajukan temannya (Yampap & Kaligis, 2022).

Berdasarkan pendapat tersebut Model *Snowball Throwing* adalah salah satu model pembelajaran yang dimana siswa diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan serta menjawab pertanyaan dalam pembelajaran. Dengan demikian, model *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan bertanya, menjawab, dan berinteraksi dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Tujuan penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah untuk melatih peserta didik agar mampu mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain, mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir imajinatif dalam menyusun pertanyaan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, model *Snowball Throwing* bertujuan menumbuhkan sikap kerja sama, saling membantu, dan tanggung jawab dalam kegiatan belajar kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Sitorus (dirujuk dalam jurnal pendidikan tahun 2021) yang menyatakan bahwa *Snowball Throwing* dapat meningkatkan keaktifan dan interaksi peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut Asrori (2022), model pembelajaran *Snowball Throwing* bertujuan untuk melatih peserta didik dalam mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain, mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir imajinatif melalui kegiatan menyusun pertanyaan, serta mendorong peserta didik untuk bekerja sama, saling membantu, dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, model *Snowball Throwing* bertujuan untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Dalam model pembelajaran tentunya terdapat langkah-langkah yang harus diketahui sebelum menggunakan model tersebut. Menurut (Miftahul Huda, 2013) langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masng-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Setelah dijelaskan masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman- temannya.
4. Selanjutnya masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian siswa menentukan kelompok mana yang melempar terlebih dahulu, lalu kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain secara bersamaan.
6. Setelah siswa mendapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Evaluasi
8. Penutup

Selain itu, langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagaimana yang Menurut (Hasibuan et al., 2021) langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan, dan KD yang ingin dicapai.
2. Guru membentuk siswa berkelompok, lalu memangil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama kuang lebih 5 menit.
6. Setelah siswa dapat satu bola/ satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.

7. Evaluasi dan Penutup.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa melalui kegiatan

membuat, melempar dan menjawab pertanyaan dalam bentuk bola kertas. Dengan demikian, langkah-langkah *Snowball Throwing* secara sistematis dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing*

Menurut (Simanjuntak et al., 2023) kelebihan model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu:

a) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain.
b) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan kepada siswa lain.
c) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat oleh temanya seperti apa.
d) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
e) Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik.
f) Pembelajaran menjadi lebih efektif.
g) Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Menurut Maisa & Farida (2021) model pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki kelebihan yaitu:

a) Melatih kesiapan siswa dalam merumuskan pertanyaan dengan bersumber pada materi yang diajarkan serta saling memberi pengetahuan.
b) Siswa lebih memahami dan mengerti secara mendalam tentang materi pelajaran yang di pelajari.
c) Dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan kepada teman lain maupun guru.
d) Melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik
e) Merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topic yang sedang dibicarakan dalam pelajaran tersebut.
f) Dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya.
g) Siswa akan lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah
h) Siswa akan memahami makna tanggung jawab dan siswa akan menerima keragaman atau heterogenitas suku, sosial, budaya, dan bakat.

Menurut Rahma (2023) Model Pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki kelemahan sebagai berikut:

a) Tercipta kelas yang kurang kondusif.
b) Adanya peserta didik yang bergantung pada peserta didik lain.
c) Dimungkinkan timbul salah persepsi pada materi yang dijelaskan oleh guru kepada ketua kelompok.

Menurut (Simanjuntak et al., 2023) kelemahan dari Model Pembelajaran Snowball Throwing sebagai berikut:

a) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dari soal yang dibuat siswa biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
b) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pembelajaran.
c) Tidak ada kuis individu maupun penghargaan kelompok siswa saat berkelompok sehingga siswa saat berkelompok kurang termotivasi untuk kerja sama. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk menambahkan pemberian kuis individu dan penghargaan kelompok.
d) Memerlukan waktu yang panjang.
e) Murid yang nakal cenderung membuat onar.
f) Kelas seringkali gaduh karena kelompok dibuat oleh siswa.

e. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Keaktifan Belajar

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam implementasinya, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai penghasil dan penyampai pertanyaan. Hal ini menjadikan proses pembelajaran bersifat dua arah bahkan multi arah.

Secara teoritis, keaktifan belajar siswa dapat meningkat apabila pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Model *Snowball Throwing* memfasilitasi hal tersebut melalui aktivitas membuat pertanyaan, melempar pertanyaan kepada teman, serta menjawab pertanyaan yang diperoleh. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir, berinteraksi, dan berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Miftahul Huda (2013), model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan membuat dan menjawab pertanyaan. Proses tersebut mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* diperkirakan dapat memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa.

Jika ditinjau dari indikator keaktifan belajar menurut Paul B. Diedrich (dalam Helendra et al., 2020), model *Snowball Throwing* mampu mengaktifkan berbagai aspek keaktifan, antara lain:

a) Aktivitas visual, ketika siswa membaca dan memahami pertanyaan yang diterima
b) Aktivitas lisan, saat siswa mengemukakan pertanyaan maupun jawaban
c) Aktivitas mental, ketika siswa menyusun dan memikirkan jawaban dari pertanyaan
d) Aktivitas emosional, yang terlihat dari antusiasme dan minat siswa selama mengikuti pembelajaran
e) Aktivitas motorik, melalui kegiatan menulis dan melempar bola kertas

Dengan demikian, model ini tidak hanya mengaktifkan satu aspek, tetapi mencakup berbagai dimensi keaktifan belajar siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Model ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mampu mengaktifkan siswa secara menyeluruh baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

3. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan adalah rangkaian keterlibatan dalam suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan antara perbuatan fisik ataupun mental seseorang dalam merespon sesuatu. Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran bukan hanya keterlibatan siswa secara fisik berupa tindakan atau perlakuan tertentu saja, melainkan juga keterlibatan aktif secara mental, emosi dan pikiran melalui bentuk proses menganalisa menganalogi, mengkomparasi, menghayati selama proses pembelajaran (Prayitno, 2022).

Keaktifan belajar siswa adalah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran baik itu berupa fisik, intelektual, emosional, maupun mental. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk ikut terlibat secara aktif sehingga dapat membuat kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa menjadi lebih baik (Ardana et al., 2022). Keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar (Prasetyo & Abduh, 2021).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami dan dikembangkan di setiap proses pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan demikian, keaktifan belajar merupakan

bentuk keterlibatan menyeluruh siswa dalam proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifkan siswa dapat terlihat dari terlibatnya mereka ketika pembelajaran yang dapat ditunjukkan dengan aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok mengerjakan tugas, terlibat ketika menyelesaikan masalah, bertanya pada teman ataupun guru apabila ada materi yang belum dipahami, hingga mampu mempresentasikan hasil pekerjaannya (Wijaya & Haryanto, 2024). Selain itu, menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sari et al (2020) ciri-ciri keaktifan belajar siswa yaitu:

a) Bersemangat ketika melaksanakan proses pembelajaran.
b) Berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran.
c) Berani menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat proses pembelajaran.
d) Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas ketika proses pembelajaran.
e) Ikut serta dalam melaksanakan tugasnya dalam belajar.
f) Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru. Jadi keaktifan itu sesuatu yang berperan penting pada proses kegiatan pembelajaran dimana suatu pembelajaran yang efektif itu salah satunya membutuhkan siswa yang berpartisipasi aktif

c. Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar siswa menurut Paul B Diedrich (dalam Helendra et al., 2020) yaitu:

a) Visual activities (kegiatan-kegiatan visual) meliputi membaca, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
b) Oral activities (kegiatan-kegiatan lisan) meliputi mengemukakan suatu fakta, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
c) Listening activities (kegiatan mendengarkan) meliputi mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, pidato, dan lainnya.
d) Writing activities (kegiatan menulis) terdiri dari menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
e) Drawing activities (kegiatan menggambar) terdiri dari menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
f) Motor activities (kegiatan motorik) terdiri dari melakukan percobaan, membuat konstruksi model, bermain, berkebun, dan sebagainya.
g) Mental activities (kegiatan mental) seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, mengambil Keputusan dan sebagainya.

h) Emotional activities (kegiatan emosional) seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Sedangkan indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2016: 61) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

a) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya
b) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran
c) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan
d) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya
e) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
f) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
g) Siswa belatih memecahkan soal atau masalah, dan
h) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *social studies*. Bahwa *social studies* merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek-aspek ilumu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah (Febriani, 2021).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada 27 jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidulpan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semuaaspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat (Syafruddin et al., 2024).

Berdasarkan berbagai pengertian mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial yang ada diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu bidang studi yang mempelajari tentang manusia, masyarakat, dan interaksinya dengan lingkungan serta gabungan Sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik, psikolog serta geografi.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS ditujukan agar menumbuhkan rasa sadar akan tanggung jawab pada hak atas dirinya sendiri serta kewajibannya dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran IPS diharapkan mampu melatih keterampilan peserta didik baik itu keterampilan secara intelektual maupun secara fisik dalam mengidentifikasi dan menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi (Jumriani et al., 2021).

Menurut (Septiani & Widda, 2021) merumuskan tujuan pendidikan IPS adalah berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan. Bila ditinjau dari ruang lingkup, objek dan tujuannya maka dapat dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial dalam masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

B. Defenisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran merupakan pola atau rancangan guru untuk merencanakan dan melaksanan pembelajaran dengan memadukan teori, strategi dan penggunaan media serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Model *Snowball Throwing* adalah salah satu model pembelajaran yang dimana siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran. *Snowball Throwing* ini aktivitas terjadinya

Tanya jawab dengan menjawab pertanyaan yang telah dibuat masing-masing siswa. Pembelajaran dengan model *Snowball Throwing* ini dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

2. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami dan dikembangkan di setiap proses pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah. Keaktifan belajar adalah sebuah kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik yang diberikan saat proses pembelajaran sehingga mampu mengembangkan potensi yang di miliki siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah.

C. Kerangka Konseptual

Keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPS masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena suasana pembelajaran yang monoton sehingga siswa menjadi bosan dan kurang menyenangkan bagi siswa, sehingga harus mencoba suasana atau model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

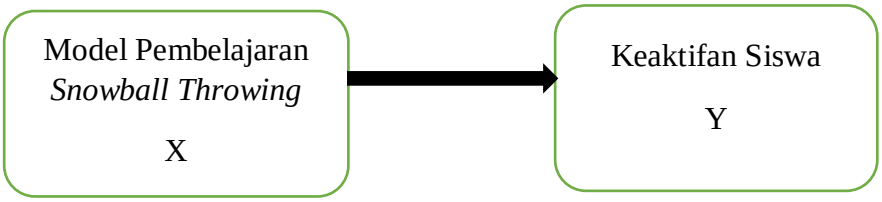
Snowball Throwing adalah salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lainnya untuk meningkatkan keberanian mereka dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

Dengan diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena model ini mengarahkan siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran

Keterangan:

X : Variabel bebas atau *variable independent*

Y : Variabel terikat atau *variable dependent*



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Menurut Anuraga et al. (2021), Hipotesis adalah pernyataan atau pendapat sementara yang masih lemah atau kurang kebenarannya. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah.

Ha = Terdapat Pengaruh pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah.

Ho= Tidak Terdapat pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian yang sebelumnya yang dianggap relevan atau memiliki keterkaitan dengan judul yang diteliti. Tujuan nya

untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan permasalahan yang sama. Dari beberapa judul penelitian yang pernah diteliti dan berhubungan dengan " Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 3 Rambah".Sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ramayanti Pangaribuan dkk (2024) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2024/2025". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil analisis data diperoleh: a) Nilai rhitung=0,563 > rtabel=0,244 dan thitung= 5,492 > ttabel=1,99714 menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *snowball throwing* dengan keaktifan belajar. b) Persamaan regresiˆ= 15, 13 + 0, 44 X. c) Uji determinasi diketahui besarnya pengaruh 31,70%. d) Uji hipotesis diperoleh Fhitung=30,173>Ftabel=3,15 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Penelitian menyimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *snowball throwing* terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas IX SMP Negeri 4 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2024/2025.

   Persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, hasil penelitian ini relevan menunjukkan ada

pengaruh Model *Snowball Throwing*. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan lokasi penelitian.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Piranti Ratu Perwira (2018) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Aktivitas Belajar" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis pada analisis regresi linier sederhana dimana pada analisis uji simultan/serentak diperoleh nilai F_{hitung}>F_{tabel} yaitu 18,181 > 4,09. Selain itu, pada analisis uji parsial diperoleh nilai t_{hitung}>t_{tabel}yaitu 4,264 > 2,022. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran (APk) pada pokok bahasan operasi hitung matriks di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

   Persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* sebagai variabel bebas dan menggunakan pendekatan kuantitatif serta analisis regresi, hasil penelitian ini relevan menunjukkan ada pengaruh Model *Snowball Throwing*. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, lokasi penelitian, serta teknik pengambilan sampel yang digunakan.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ade Safira (2023) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode *Snowball Throwing* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMP N 3 Bukittinggi" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan perhitungan uji t kuesioner keaktifan, nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05

pada tingkat signifikansi 5%, sehingga hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Persamaan penelitian in, yaitu sama-sama pengaruh metode atau model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, hasil penelitian ini relevan menunjukkan ada pengaruh Model *Snowball Throwing*. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, lokasi penelitian, dan teknik analisis data yang digunakan.

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Silvi Anggia Putri (2023) yang berjudul "Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Di Kelas VII Putri Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek". Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa berada pada kategori sangat aktif dengan persentase 82,40%, serta hasil uji statistik menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa.

   Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran Snowball Throwing sebagai variabel bebas dan meneliti pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa dengan pendekatan kuantitatif, hasil penelitian ini relevan menunjukkan ada pengaruh Model *Snowball Throwing*. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, lokasi penelitian, serta variabel yang dikaji, di mana penelitian Silvi Anggia Putri (2023) juga meneliti hasil belajar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Westy Warlianty Siburian, dkk. (2023) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sitiotio Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024" menunjukkan bahwa model pembelajaran Snowball Throwing berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, dengan hasil uji t sebesar 42,83 dan ttabel sebesar 1,699 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima.

   Persamaan penelitian penelitian ini yaitu terletak pada variabel bebas, yaitu penggunaan model pembelajaran Snowball Throwing, serta variabel terikat yang sama-sama meneliti keaktifan belajar siswa. hasil penelitian ini relevan menunjukkan ada pengaruh Model *Snowball Throwing*.Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, lokasi penelitian, subjek penelitian, dan desain/teknik analisis data yang digunakan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, serta analisis data bersifat statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka-angka yang dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada responden.

Teknik analisis data yang digunakan Adalah analisis regresi linear sederhana. Regresi atau permasalahan adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat di perkecil (Riduwan, 2012:147). Peneliti menggunakan analisis regresi sederhana karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji pengaruh satu variabel bebas, yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* (X), terhadap satu variabel terikat, yaitu keaktifan belajar siswa (Y). Teknik ini memungkinkan peneliti untuk melihat besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara sistematis serta memprediksi perubahan keaktifan belajar siswa berdasarkan model pembelajaran yang diterapkan.

B. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Rambah, Jalan Galunggung, Desa Rambah Tengah Utara, Kecamatan Rambah, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Waktu penelitian direncanakan berlangsung pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026, meliputi tahap observasi, pengumpulan data, dan analisis data.

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN						
		Okt	Nov	Des	Feb	Mei	Juni	Juli
1	Observasi sekolah	■						
2	Pengajuan judul		■					
3	Pembuatan Proposal			■				
4	Seminar Proposal				■			
5	Pelaksanaan penelitian					■		
6	Pengolahan data					■		
7	Ujian seminar hasil						■	
8	Ujian kompeherensif							■

Sumber: Olah Data 2025/2026

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Komala, 2017:333) sehubung dengan definisi diatas, maka yang menjadi Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah Tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 56 siswa.

Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VIII.1	28
2	VIII.2	28
3	Jumlah	56

Sumber: Data siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah tahun ajaran 2025/2026

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Sampel juga di ambil dari populasi yang benar-benar mewakili dan valid yaitu dapat mengukur sesuatu yang seharusnya diukur (Komala, 2017:333). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *total sampling* artinya sampel yang digunakan adalah total populasi (Carsel, 2018: 243). Mengingat populasi dalam penelitian ini relatif kecil, yaitu siswa kelas VIII berjumlah 56 orang, maka penelitian menggunakan Teknik sampel secara total sampling karena sampel yang diambil meliputi keseluruhan populasi.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), data kuantitatif adalah data yang berupa angka atau bilangan yang diperoleh dari hasil pengukuran dan dapat diolah secara statistikguna mengetahui hubungan atau pengaruh antarvariabel. Dengan demikian, penggunaan data kuantitatif dalam penelitian ini sesuai untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar siswa melalui analisis regresi linear sederhana.

2. Sumber Data

a. Data primer, Menurut Sugiyono (2016:225) yang di maksud dengan data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan observasi kepada pihak sekolah di SMP Negeri 3 Rambah seperti, kepala sekolah, guru, dan siswa di SMP Negeri 3 Rambah.

b. Data Sekunder**,** Menurut Sugiyono (2016:225) data sekunder adalah yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer. Data ini didapatkan dari guru-guru SMP, Khususnya guru pada mata pelajaran IPS.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian yang berkaitan dengan variabel bebas dengan variabel yang terikat. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket (kuesioner) guna untuk memperoleh data. Data utama diperoleh melalui angket, sedangkan observasi dan wawancara sebagai data pendukung.

1. Observasi

   Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono (2019), observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung objek penelitian untuk memperoleh data yang

faktual dan sistematis. Dalam penelitain ini, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung mengenai guru dan keaktifan siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambah.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi verbal atau semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi tertentu (Lutfri, 2007:110). Wawancara ini digunakan untuk mengetahui model pembelajaran *snowball throwing* dan keaktifan di kelas sebelum dilakukannya penelitian, masalah-masalah yang dihadapi guru di kelas penelitian dan kondisi siswa kelas penelitian.

3. Angket (Kuesioner)

   Menurut sugiyono (2019), angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, sehingga menghasilkan data berupa skor yang dapat diolah secara statistik Angket tersebut ditujukan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambah untuk di isi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, baik yang kualitatif maupun kuantitatif (Junaedi et.al 2024). Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan kuesioner (angket), instrumen penelitian dibuat dengan sebaik-baiknya agar data yang dihasilkan dari penelitian dapat menjadi gambaran keadaan yang sebenarnya.

Dalam penyusunan kuesioner dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2010: 135), Skala Likert digunakan untuk

mengukur untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena tertentu. Dengan skala likert peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan siswa di kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambah. Skala likert memiliki dua pernyataan, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen Keaktifan Belajar Siswa

NO	Indikator	Sub Indikator	Nomor pernyataan		Jumlah	Total
			Positif	negatif		
1	Visual activities (kegiatan visual)	- Memperhatikan penjelasan Guru - Membaca materi pelajaran	1-2	3	3	25
2	Oral activities (kegiatan lisan)	- Bertanya kepada guru/teman - Mengemukakan pendapat	4-5	6	3	
3	Listening activities (kegiatan mendengar)	- Mendengarkan penjelasan guru - Mendengarkan pendapat	7-8	9	3	
4	Writing activities (kegiatan menulis)	- Mencatat materi Pelajaran - Mengerjakan tugas tertulis	10-11	12	3	
5	Drawing activities	- Membuat gambar/peta konsep - Dapat menggunakan gambar untuk memahami pelajaran	13-14	15	3	
6	Motor activities (kegiatan motorik)	- Berpartisipasi dalam diskusi kelompok - Aktif dalam kegiatan pembelajaran - Menyelesaikan masalah	16-17	18	3	

7	Mental activities (kegiatan mental)	- Menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari - Dapat mengingat materi	19-20	21	3	
8	Emotional activities (kegiatan emosi)	- Antusias dalam pembelajaran - Percaya diri dalam belajar	22-23	24-25	4	

Sumber: Olah Data 2026

Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen Model Snowball Throwing

NO	Indikator	Nomor pernyataan		Jumlah	Total
		Positif	negatif		
1	Penyampaian materi oleh guru	1-2	3	3	25
2	Pembentukan kelompok	4-5	6	3	
3	Ketua kelompok menjelaskan ke anggota	7-8	9	3	
4	Membuat pertanyaan	10-11	12	3	
5	Kegiatan melempar bola (*Snowball throwing)*	13-14	15	3	
6	Menjawab pertanyaan	16-17	18	3	
7	Evaluasi	19-20	21	3	
8	Penutup	22-23	24-25	4	

Sumber: Olah Data 2026

Tabel 3. 5 Kriteria Pemberian Skor Variabel X dan Y

Positif (+)		Negatif (-)	
Alternatif Jawaban	**Skor**	**Alternatif jawaban**	**Skor**
SL = Selalu	5	SL = Selalu	1
SR = Sering	4	SR = Sering	2
KD = Kadang-kadang	3	KD = Kadang- kadang	3
JR = Jarang	2	JR = Jarang	4
TP = Tidak Pernah	1	TP = Tidak Pernah	5

Sumber: Sugiyono (2010)

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Tahap Uji Coba

Instrumen penelitian yang telah disusun terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan dalam penelitian utama. Pelaksanaan uji coba instrumen bertujuan untuk mengetahui kelemahan butir angket, baik dari segi kalimat, alternaatif jawaban maupun kesesuaian pernyataan dengan indikator variabel penelitian (Sugiyono,2019)

Menurut Azwar (2018), instrumen penelitian perlu dianalisis melalui uji coba agar setiap butir pertanyaan benar-benar mampu mengukur konstruk yang diteliti secara tepat. Jumlah responden yang akan di uji cobakan sebanyak 21 orang di lakukan pada kelas VIII.1 di SMP Negeri 2 Rambah.

b. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui Tingkat ketetapan suatu angket atau kuesioner dalam mengukur variabel yang diteliti. Angket dinyatakan valid apabila butir pernyataannya mampu mengungkapkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS melalui analisis nilai *corrected item-total correlation.*

Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai korelasi lebih besar dari nilai *r* tabel atau bernilai positif. Sebaliknya, apabila nilai korelasi lebih kecil dari *r* tabel atau bernilai negaitf maka butir

pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid. Pengujian validitas dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi setiap butir pertanyaan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment*.

c. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas merupakan alat ukur untuk mengukur seberapa jauh alat ukur dapat menghasilkan hasil yang kurang lebih sama ketika diterapkan dengan variabel yang sama (Sufren, 2013). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah teknik *alpha cronbach*. Pengukuran reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan IBM SPSS *Statistics 27 for window's* yakni dengan uji *Cronboach Alpha.* Suatu variabel dinyatakan reliabel jika nilai *Cronboach Alpha* rhitung> 0, 60.

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya diinterprestasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 6 Koefisien Reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas (r)	Interprestasi
1	$0{,}00 \leq r < 0{,}20$	Sangat rendah
2	$0{,}20 \leq r < 0{,}40$	Rendah
3	$0{,}40 \leq r < 0{,}60$	Sedang
4	$0{,}60 \leq r < 0{,}80$	Tinggi
5	$0{,}80 \leq r \leq 1{,}00$	Sangat tinggi

Sumber: Sundayana,2010

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul

sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Untuk mengetahui tingkat capaian responden terhadap masing-masing variabel, digunakan rumus Tingkat Capaian Responden (TCR) sebagai berikut:

$$TCR = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Ideal Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

- Jumlah Skor yang Diperoleh = total skor jawaban responden.
- Skor Ideal Maksimum = jumlah responden × jumlah item pernyataan × skor tertinggi.

Untuk mengetahui kategori tingkat capaian responden, digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kategori Tingkat Capaian Responden

Persentase	Interpretasi
0% -20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2011:51)

3. Uji Prasyarat Analisis

Menurut Ghozali (2018), uji prasyarat analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi statistik, seperti normalitas data dan kesamaan varians, agar hasil analisis yang diperoleh bersifat valid dan akurat.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian model *regresi* yang terdiri atas variabel bebas dan terikat apakah memiliki distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak (siregar, 2015: 135).

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics.*

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear atau tidak. Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* (X) dengan keaktifan belajar siswa (Y)**.** Menurut Sudjana (2017)**,** hubungan antara dua variabel dikatakan linear apabila perubahan pada variabel bebas diikuti oleh perubahan pada variabel terikat secara searah dan membentuk garis lurus. Uji linearitas penting dilakukan sebelum analisis regresi untuk memastikan bahwa model yang digunakan sesuai dengan data penelitian.

Adapun prosedur uji linearitas adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis

H_0 : Hubungan antara model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* (X) dengan keaktifan belajar siswa (Y) bersifat linear

H_1 : Hubungan antara model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* (X) dengan keaktifan belajar siswa (Y) tidak bersifat linear

2) Taraf Signifikansi

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0{,}05$.

3) Keputusan Uji

Jika Fobs ≤ Ftabel, maka H_0 diterima dan hubungan antara variabel X dan Y dinyatakan linear

Jika Fobs > Ftabel, maka H_0 ditolak dan hubungan antara variabel X dan Y dinyatakan tidak linear

Dalam menghitung uji linearitas ini dibantu dengan computer dengan menggunakan SPSS.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians residual dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Model *regresi* yang baik adalah model yang tidak mengalami heteroskedastisitas atau bersifat homoskedastis. Menurut Ghozali (2018), heteroskedastisitas muncul apabila varians residual tidak konstan, yang dapat menyebabkan hasil estimasi regresi menjadi bias dan tidak efisien. Oleh karena itu, uji

heteroskedastisitas perlu dilakukan sebelum menarik kesimpulan dari hasil analisis regresi.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas adalah: Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka tidak terjadi heteroskedastisitas Jika nilai signifikansi (Sig.) ≤ 0,05, maka terjadi heteroskedastisitas Jika tidak terjadi heteroskedastisitas, maka model *regresi* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengujian hipotesis.

4. Analisis Data Kuantatif

Analisis data dalam penelitian kuantitatif bertujuan untuk memberi kategori, mensistematisisir, dan bahkan memproduksi makna oleh isi peneliti atas apa yang menjadi pusat perhatiannya (Siregar,2015:144). Analisis data kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis, analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *regresi* sederhana.

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Menurut Sugiyono (2019: 2610), *regresi linear* sederhana adalah analisis yang diguanakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (independen) terhadap satu variabel terikat (dependen) serta memprediksi nilai variabel terikat berdasarkan variabel bebas. Analisis regresi digunakan untuk meramal atau memperkirakan secara sistematis nilai variabel terikat berdasarkan informasi yang dimiliki, sehingga kesalahan prediksi dapat diperkecil. Analisis regresi linear sederhana dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel X (model pembelajaran *Snowball*

Throwing) sebagai variabel bebas terhadap variabel Y (keaktifan belajar siswa) sebagai variable terikat. Hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat kausal atau sebab-akibat, dimana perubahan pada variabel X akan memengaruhi variabel Y.

Persamaan Regresi dirumuskan $\Upsilon = a + \mathfrak{b}\mathcal{X}$

Keterangan :

$\hat{Y}$ = (baca Y topi) Keaktifan belajar siswa (variabel terikat)

X = Model pembelajaran Snowball Throwing (variabel bebas)

a = konstanta, yaitu nilai Y ketika X = 0

b = koefisien regresi, yaitu besarnya perubahan nilai Y untuk setiap perubahan satu satuan pada X

Dalam penelitian ini, perhitungan analisis *regresi* dilakukan dengan bantuan program SPSS sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan mempermudah dalam proses pengolahan data.

b. Uji t (Parsial)

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji parsial (uji t). Uji t digunakan untuk mengetahui variabel bebas secara parsial berpengaruh terhadap variabel terikat. Menurut ghozali (2018:88), uji t digunakan untuk menguji pengaruh masing-masingvariabel independen terhadap variabel dependen secara parsial.

Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri

3 Rambah. Adapun hipotesis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- Ho: tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Snowball Throwing terhadap keaktifan belajar siswa.
- Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran Snowball Throwing terhadap keaktifan belajar siswa.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS pada *output Coefficients.*

Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika nilai signifikansi (Sig.) ≥ 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

c. Koefisien determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 3 Rambah. Menurut Sugiyono (2019)**,** koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi yang menunjukkan persentase variasi variabel terikat yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas. Nilai koefisien determinasi berada pada rentang 0 sampai 1.

Semakin besar nilai R^2, maka semakin besar pula kontribusi model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* dalam menjelaskan variasi keaktifan belajar siswa. Sebaliknya, semakin kecil nilai R^2 menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Dalam penelitian ini, nilai koefisien determinasi (R^2) diperoleh dari output Model Summary pada analisis regresi linear sederhana menggunakan bantuan program SPSS.