BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada masa globaliasi menghadapi tantangan yang semakin kompleks dalam upaya menyiapkan sumber daya manusia agar mempunyai kreativitas tinggi, keterampilan berpikir kritis, serta kesiapan untuk beradaptasi terhadap dinamika kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.[1] Perubahan tersebut menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi agar proses pembelajaran tidak sekadar berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada peningkatan kemampuan berpikir serta keterampilan abad 21.[2] Pada konteks tersebut, proses belajar di sekolah seharusnya mampu menumbuhkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa. Mata pelajaran IPS menjadi salah satu wahana penting dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama, serta kepedulian sosial.

Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS belum sepenuhnya mencerminkan karakter pembelajaran aktif yang diharapkan.[3] Beberapa studi tindakan kelas di Indonesia menunjukkam bahwa keaktifan siswa pada pembelajaran IPS sering kurang optimal pada kondisi awal atau pra siklus sehingga intervensi berbasis

[1] Bakhrudin All Habsy et al., "Pendidikan Era Globalisasi Di Indonesia," *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 4 (2024): 324–33.
[2] S. P. Nurhayati et al., *Inovasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Solusi*, *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.*, 2024, 178.
[3] Ahmad Dzulfikkar Nurriaab et al., "Analisis Kurangnya Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran dan Upaya untuk Mengatasinya" 1, no. 10 (2023).

pembelajaran aktif/kooperatif biasanya menunjukkan peningkatan keaktifan. Siswa merasa kesulitan memahami materi yang diajarkan jika mereka tidak dilibatkan langsung pada saat kegiatan pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran ilmu sosial, yang seharusnya mengajarkan pada pengembangan kesadaran sosial dan kemampuan memecahkan masalah, justru berubah menjadi kegiatan mekanis yang tidak bermakna bagi para siswa.[4]

Selain keaktifan, tingkat hasil belajar kognitif siswa yang masih tergolong rendah merupakan masalah yang juga mengkhawatirkan. Diperlukan evaluasi nasional yang lebih menyeluruh untuk memantau dan meningkatkan standar pendidikan IPS di Indonesia, karena sejumlah penelitian lokal masih menunjukkan rendahnya capaian hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS.[5] Minimnya motivasi belajar adalah faktor penyebab banyak siswa merasa bahwa materi IPS sulit dipahami dan bersifat teoritis. Model pembelajaran konvensional yang sampai sekarang masih banyak digunakan menyebabkan siswa tidak terdorong untuk berpikir mandiri dan berpartisipasi aktif.[6]

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Sanankulon selama dua minggu, diketahui bahwa tingkat partisipasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih rendah. Lebih dari 40% siswa menunjukkan

---

[4] Rizkika Windasari, I Wayan Lasmawan, dan I Wayan Kertih, "Strategi Efektif untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran IPS Bagi Guru Sekolah Dasar," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 54–68.

[5] Rahmiati Rahman dan Umiyanti Jabri, "CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Melalui Penggunaan Media Poster DI UPT SDN 90 Pinrang Pendahuluan" 7 (2024).

[6] Daud Samara dan H Juraid, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dan Motivasi Pelajaran Ips Di Smp Negeri Model Terpadu Madani Palu," *Jurnal Katalogis* (2016): 205–214.

kecenderungan pasif, enggan mengajukan pertanyaan, serta jarang mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa cenderung diam saat diskusi kelompok.[7] Kurangnya rasa percaya diri dan ketakutan untuk berbuat salah juga menjadi faktor yang menurunkan keaktifan siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai target yang diharapkan.[8]

Berdasarkan data hasil wawancara dengan guru IPS di SMPN 1 Sanankulon, diketahui lebih dari 50% siswa belum memperoleh nilai sesuai KKM pada mata pelajaran IPS.[9] Penyebab dari hal tersebut karena motivasi belajar siswa yang masih kurang, di mana sebagian besar siswa kurang menunjukkan minat dan kesungguhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi, yang terlihat jelas dari hasil ujian harian dan tugas-tugas siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan, terutama pada topik-topik yang menuntut kemampuan berpikir analitis serta pengaitan dengan kehidupan sosial sehari-hari.

Permasalahan lain yang juga ditemukan dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon meliputi penggunaan model pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, serta minimnya penerapan kegiatan belajar yang menuntut kolaborasi dan berpikir kritis. Siswa lebih sering menerima informasi secara pasif tanpa kesempatan untuk

[7] Hasil observasi pada tanggal 23 September – 3 Oktober 2025.
[8] Stakisia Puteri Pradestina dan Atalya Agustin, "The Factors Influencing Grade VIII Students ' Verbal Participation In English Class" (2020): 244–250.
[9] Hasil wawancara dengan guru IPS di SMPN 1 Sanankulon pada tanggal 6 Oktober 2025.

mengeksplorasi konsep melalui pengalaman langsung. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas dan perbedaan kemampuan akademik antar siswa menyebabkan sebagian siswa tertinggal dalam memahami materi.[10]

Berbagai upaya inovatif telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Al Hafiz Rasya Ramadhan, dkk dengan judul Inovasi Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Kehidupan Sosial, menyatakan bahwa rendahnya keterlibatan siswa sering kali terkait dengan model pembelajaran yang konvensional dan kurang variatif.[11] Model pembelajaran yang dinilai bisa menangani permasalahan tersebut adalah model *snowball throwing*. Model ini bisa mewujudkan pengalaman belajar yang menyenangkam sekaligus menantang, pendekatan ini diyakini dapat membuat keaktifan belajar siswa meningkat. Selain itu, dikarenakan siswa terlibat langsung pada kegiatan seperti bertanya, menjawab, dan menyusun informasi, hal ini akan membuat hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan.[12]

Jika merujuk pada studi terdahulu, terdapat berbagai kesenjangan yang perlu diperhatikan. Sebagian besar studi yang membahas tentang model *snowball throwing* menitikberatkan pada aspek hasil belajar siswa, seperti

---

[10] Selin Dita Rahma, Karimatus Saidah, dan Elissyarifatul Hidayah, "Implementasi Media Smart Ticket untuk Meningkatkan Hasil belajar kognitif siswa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan," *Jurnal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 8, no. 2 (2022): 162–169.
[11] Al Hafiz Rasya Ramadhan, Cyndy Felisya, and Sani Safitri, "Inovasi Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Kehidupan Sosial," *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* 3, no. 2 (2025): 182–90.
[12] Meliyati Meliyati, "Implementasi Model Cooperative Learning Tipe *Snowball throwing* Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sd Negeri 50/Iv Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas* 6, no. 1 (2021): 66–78.

nilai tes atau pemahaman konsep, sehingga penelitian yang menekankan peningkatan keaktifan belajar siswa sekaligus hasil belajar kognitif masih jarang dilakukan. Selain itu, penerapan model ini pada mata pelajaran IPS masih sangat terbatas. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model *snowball throwing* di SMPN 1 Sanankulon.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting dilakukan karena kondisi pembelajaran IPS saat ini masih menunjukkan keaktifan belajar yang rendah serta hasil belajar yang belum optimal. Diperlukan cara baru untuk membangkitkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran, yang meliputi keberanian berpendapat, berdiskusi, dan menjalin kerjasama dengan teman. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon Blitar, serta hubungan antara keaktifan belajar dengan hasil belajar kognitif siswa.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarka latar belakang yang sudah dipaparkan, maka penulis dapat mengidentifkasi masalah yang timbul pada penelitian yang dilakukan ini, yaitu:

a. Tingkat keaktifan belajar siswa yang masih tergolong rendah.
b. Hasil belajar IPS masih di bawah KKM

c. Pembelajaran IPS masih cenderung monoton dan kurang bervariasi di SMPN 1 Sanankulon
d. Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* belum diterapkan di kelas IX.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi di atas, masalah pada penelitian ini dibataskan pada:

a. Penelitian difokuskan pada penggunaan model *snowbal throwing***.**
b. Kelas IX SMPN 1 Sanankulon menjadi subjek pada penelitian ini**.**
c. Aspek yang diteliti meliputi keaktifan dan hasil belajar ketika pembelajaran IPS**.**

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, fokus penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon Blitar?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon Blitar?
3. Bagaimana hubungan antara keaktifan belajar dengan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas menjadi dasar dalam penetapan tujuan penelitian berikut:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon Blitar.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon Blitar.
3. Untuk mengetahui hubungan antara keaktifan belajar dengan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Peneliti mengharapkan berbagai pihak dapat memanfaatkan hasil dari penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat penelitian yang dilakukan ini yaitu untuk pengembangan teori di bidang pendidikan, terutama tentang model pembelajaran kooperatif. Melalui pendekatan kuantitatif, hasil dari penelitian ini dapat menjadi bukti model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* serta pengaruhnya terhadap keaktifan dan hasil belajar, serta memberikan informasi empiris mengenai hubungan antara keaktifan belajar dengan hasil belajar kognitif siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan gambaran berbasis data tentang seberapa efektif model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* menghasilkan peningkatan pada keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa. Untuk menjadikan proses belajar lebih interaktif dan berfokus pada keaktifan belajar siswa, pendidik dapat memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai panduan empiris dalam menyesuaikan model pembelajaran pada saat mengajar.

b. Bagi Peserta Didik

Menjadikan siswa untuk berpartisipasi semakin aktif serta bersemangat, karena terlibat langsung dalam kegiatan belajar saat diterapkannya model *snowball throwing*. Dengan model ini, akan terjalin kerja sama antar siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar yang didapatkan lebih meningkat.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyusun kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif berdasarkan temuan penelitian ini. Hasil ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran IPS, serta memaksimalkan persiapan guru untuk mengimplementasikan pembelajaran kooperatif.

d. Bagi Peneliti Lain

Para peneliti berikutnya yang ingin meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dalam berbagai bidang studi atau berbagai tingkat pendidikan dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan empiris. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan berdasarkan temuan dalam penelitian ini, yaitu mengenai faktor-faktor lain, termasuk prestasi siswa, sikap belajar, atau motivasi dalam konteks pembelajaran kooperatif.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Supaya penelitian ini lebih terarah dan fokus pada topik yang dibahas, dirancang ruang lingkup penelitian agar perbedaan perspektif terkait isu-isu yang diteliti tidak terjadi. Penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar kognitif siswa, serta hubungan antara keaktifan belajar dengan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

Pada penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berperan sebagai variabel bebas (X), keaktifan belajar sebagai variabel terikat pertama (Y_1), dan hasil belajar kognitif sebagai variabel terikat kedua (Y_2). Selain itu, penelitian ini juga menguji hubungan antara keaktifan belajar (Y_1) dengan hasil belajar kognitif (Y_2). Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada pengaruh antar variabel tersebut dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

G. Penegasan Variabel

Untuk mempermudah pemahaman kiranya diperlukan pembahasan mengenai penggunaan beberapa variabel pada judul skripsi ini, yaitu:

1. Secara Konseptual

   a. Pengaruh

      Daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.[13]

   b. Model Pembelajaran Kooperatif

      Model pembelajaran koperatif merupakan aktivitas belajar dalam kelompok secara terarah, terpadu, dan efisien, dengan tujuan untuk menemukan atau mengkaji suatu hal melalui kerja sama serta saling membantu antar anggota, sehingga menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih produktif.[14] Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengoptimalkan pemahaman konsep, membangun kompetensi sosial, dan menumbuhkan sikap toleransi dan tanggung jawab. Melalui kerja sama, peserta didik mempelajari materi pelajaran, berkomunikasi, menyelesaikan konflik, dan menghargai perbedaan.

   c. Model *Snowball throwing*

      Model *snowball throwing* yaitu jenis pembelajaran aktif, dimana siswa siswa menyusun pertanyaan kemudian dilemparkan kepada teman-temannya. Pada model ini, semua siswa akan berkesempatan menjawab

---

[13] KBBI, "Pengaruh," https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh.
[14] Darmawan Harefa et al., "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 325.

satu pertanyaan. Tujuan model ini adalah meningkatkan pemahaman materi, melatih berpikir kritis, serta mendorong kerja sama dan komunikasi antarsiswa secara menyenangkan.

d. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa merupakan kondisi ketika siswa secara sadar terlibat dalam aktivitas pembelajaran, yang meliputi fisik, mental dan emosional, Keaktifan ini dapat ditunjukkan melalui partisipasi dalam diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, mencatat, mengerjakan tugas, serta menunjukkan minat dan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Keaktifan belajar mencerminkan semangat dan keterlibatan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif merupakan perubahan kemampuan peserta didik pada aspek pengetahuan setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui penguasaan materi pelajaran dan diukur menggunakan tes hasil belajar. Perubahan tersebut mencerminkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami, mengingat, menerapkan, dan menganalisis materi yang telah dipelajari.