

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SNOWBALL THROWING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMA

Amanda Aulia¹, Romlah², Fitriani³
UIN Raden Intan Lampung^{1,2,3}

Email : Amandaa27april@gmail.com romlah@radenintan.ac.id fitriani@radenintan.ac.id

Diterima: 20/4/2026; Direvisi: 20/4/2026; Diterbitkan: 28/4/2026

ABSTRAK

Rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 17 Bandar Lampung akibat teknik pengajaran konvensional menjadi latar belakang penelitian ini. Fokus masalah diarahkan pada efektivitas model Snowball Throwing sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan prestasi akademik. Menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan pendekatan non-equivalent control group, tahapan penelitian meliputi pemberian pretest, perlakuan, dan posttest. Kelompok eksperimen menerapkan Snowball Throwing, sementara kelompok kontrol menggunakan Problem Based Learning. Instrumen tes yang digunakan terbukti valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,963. Hasil analisis kuantitatif melalui uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Temuan data mengungkapkan peringkat rata-rata (mean rank) kelas eksperimen mencapai 32,73, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya sebesar 17,67. Hal ini membuktikan bahwa model Snowball Throwing secara nyata meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman kognitif siswa pada ranah kognitif C2 serta C3. Simpulan utama penelitian menegaskan bahwa penggunaan Snowball Throwing merupakan strategi pengajaran yang sangat efektif dan mutakhir untuk mengoptimalkan hasil belajar PAI di sekolah. Guru disarankan mengadopsi model aktif ini guna menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan inklusif bagi seluruh gaya belajar siswa di lingkungan pendidikan menengah atas saat ini tuntas.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Snowball Throwing, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar Peserta Didik*

ABSTRACT

The low interest and learning outcomes of students in Islamic Religious Education (PAI) at SMA Negeri 17 Bandar Lampung due to conventional teaching techniques are the background of this research. The focus of the problem is directed at the effectiveness of the Snowball Throwing model as an innovative solution to improve academic achievement. Using a quasi-experimental design with a non-equivalent control group approach, the research stages include administering a pretest, treatment, and posttest. The experimental group implemented Snowball Throwing, while the control group used Problem Based Learning. The test instrument used was proven valid and reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.963. The results of quantitative analysis through the Mann-Whitney test showed a significant difference between the two groups with a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The data findings revealed that the average rank (mean rank) of the experimental class reached 32.73, far exceeding the control class which was only 17.67. This proves that the Snowball Throwing model significantly increases students' engagement, motivation, and cognitive understanding in the cognitive domains C2 and C3. The main conclusion of the study confirms that the use of Snowball

Throwing is a highly effective and cutting-edge teaching strategy for optimizing Islamic Religious Education (PAI) learning outcomes in schools. Teachers are advised to adopt this active model to create a more dynamic, enjoyable, and inclusive learning ecosystem for all student learning styles in today's senior secondary education environment.

Keywords: *Snowball Throwing Learning Model, Islamic Religious Education (PAI), Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Interaksi edukatif yang terbangun secara harmonis antara pendidik dan peserta didik merupakan fondasi utama dalam mencapai keberhasilan transformasi pengetahuan di lembaga pendidikan. Proses pertukaran nilai-nilai intelektual ini tidak hanya terbatas pada dinding ruang kelas semata, melainkan merambah hingga ke lingkungan keluarga serta kehidupan bermasyarakat secara luas. Pendidikan memegang peranan krusial dalam mengoptimalkan potensi mental, fisik, emosional, dan sosial agar individu mampu beradaptasi dengan dinamika zaman yang terus berubah secara progresif. Secara ideal, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk mengubah perilaku serta pola pikir siswa sehingga mereka dapat memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan peradaban manusia di masa depan (Ahyar & Zumrotun, 2023; Palimbong & Sanoto, 2024; Sholikah et al., 2023; Syamsudin, 2020). Pengembangan etika dan karakter menjadi esensi yang tidak terpisahkan dari kurikulum yang dirancang untuk membentuk pribadi yang tangguh dan mandiri. Dalam konteks ini, paradigma pendidikan modern menekankan pentingnya keterlibatan aktif subjek didik sebagai pusat dari seluruh aktivitas instruksional. Keberhasilan suatu sistem instruksional sangat bergantung pada sejauh mana interaksi sosial dapat dipacu melalui berbagai stimulus yang dirancang secara sistematis oleh para ahli pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi perkembangan intelektual setiap individu yang terlibat di dalamnya (Jalil & Hidayatullah, 2022; Rofiqi et al., 2023; Wijayanti & Katoningsih, 2022).

Penerapan model pembelajaran inovatif menjadi kunci utama dalam upaya meningkatkan mutu serta relevansi pendidikan di era globalisasi saat ini. Salah satu pendekatan yang mulai banyak diadaptasi dalam ruang kelas adalah metode *Snowball Throwing* yang menonjolkan aspek keterlibatan fisik dan kognitif secara bersamaan (Mawardi et al., 2022; Polangitan et al., 2022; Yampap & Kaligis, 2022). Melalui mekanisme melempar serta menangkap bola kertas yang berisi butiran pertanyaan atau topik diskusi tertentu, peserta didik diajak untuk berpartisipasi secara totalitas dalam proses penemuan konsep secara mandiri. Model *active learning* ini diyakini mampu merangsang minat serta motivasi internal siswa yang seringkali mengalami kejenuhan akibat pola pengajaran konvensional yang cenderung satu arah. Selain itu, penggunaan simulasi permainan dalam konteks akademis memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis serta keterampilan bekerja sama dalam kelompok kecil maupun besar. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya interaksi agar tetap berada pada koridor pencapaian tujuan instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan produktif karena setiap individu memiliki tanggung jawab untuk memberikan kontribusi berupa jawaban atau opini yang solutif terhadap permasalahan yang dilemparkan melalui bola salju imajiner tersebut di tengah aktivitas belajar mengajar.

Landasan filosofis dalam proses menuntut ilmu menekankan bahwa pembelajaran tidak boleh dilakukan secara tergesa-gesa agar pemahaman yang diperoleh bersifat mendalam dan komprehensif. Setiap individu diwajibkan untuk terus memperkaya wawasan serta memohon

tambahan pengetahuan sebagai bagian dari tanggung jawab intelektual manusia. Dalam praktiknya, peserta didik dituntut untuk mampu merajut benang merah di antara berbagai mata pelajaran demi kemajuan masa depan. Motivasi yang tinggi serta partisipasi aktif di dalam kelas merupakan prasyarat mutlak bagi tercapainya standar ketuntasan minimal yang telah divalidasi oleh lembaga pendidikan terkait. Untuk mewujudkan hal tersebut, seorang pengajar harus memiliki kemampuan dalam merancang silabus serta rencana pelaksanaan pembelajaran yang terorganisir dan adaptif terhadap kebutuhan spesifik setiap individu. Pendekatan yang berpusat pada siswa atau *student-centered learning* menjadi strategi yang sangat relevan untuk diterapkan dengan cara melibatkan mereka dalam kegiatan yang memanfaatkan benda nyata di lingkungan sekitar sebagai media belajar. Dengan memosisikan diri sebagai pembelajar mandiri, diharapkan potensi maksimal siswa dapat tergali secara optimal sehingga hasil belajar yang dicapai tidak hanya sekadar angka di atas kertas, namun juga berupa perubahan perilaku yang nyata (Haryanti & Muryaningsih, 2024; Ismatulloh et al., 2023; Nafiah et al., 2023; Ratnasari & Sudarwanto, 2022; Tanjung et al., 2023).

Namun, realita yang ditemukan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup tajam antara kondisi ideal tersebut dengan praktik pendidikan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara mendalam yang dilakukan pada 16 Oktober 2025 di SMA Negeri 17 Bandar Lampung pada tahun ajaran 2025/2026, teridentifikasi berbagai permasalahan krusial dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Masalah utama yang muncul adalah rendahnya tingkat motivasi peserta didik yang berdampak langsung pada minimnya keterlibatan aktif mereka selama proses diskusi di dalam kelas berlangsung secara monoton. Informasi yang disampaikan pendidik seringkali dirasa kurang relevan dengan minat atau kebutuhan aktual siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang pasif dan membosankan bagi sebagian besar individu. Penggunaan model pengajaran yang kurang variatif serta minimnya materi tambahan yang menarik menjadi faktor penyebab utama menurunnya capaian hasil belajar siswa secara keseluruhan. Kesenjangan ini semakin diperparah oleh pola pendidikan yang belum mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam, sehingga peserta didik kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi potensi diri mereka secara leluasa. Fenomena ini menuntut adanya evaluasi mendalam terhadap strategi pedagogis yang diterapkan agar dapat ditemukan solusi tepat dalam mengatasi hambatan instruksional.

Sebagai langkah inovatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut, penerapan metode *Snowball Throwing* ditawarkan sebagai solusi segar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Ambarsari et al., 2024; Hamilah, 2022; Jayanegara et al., 2024; Rinah, 2023). Kebaruan dari penelitian ini terletak pada modifikasi teknik penyampaian materi yang mengedepankan aspek kolaboratif serta pengembangan keterampilan sosial peserta didik melalui media interaktif yang sederhana namun efektif. Dengan mewajibkan setiap siswa mendokumentasikan pandangan mereka pada kertas yang kemudian dilemparkan kepada rekan sejawat, tercipta sirkulasi pengetahuan yang merata di seluruh penjuru ruang kelas tanpa terkecuali. Inovasi ini tidak hanya berfokus pada ranah kognitif semata, melainkan juga menyentuh aspek afektif melalui peningkatan rasa percaya diri serta kemampuan berkomunikasi di depan publik bagi para siswa. Melalui data empiris yang akan dikumpulkan, diharapkan efektivitas metode ini dalam konteks pendidikan religi dapat tervalidasi dengan baik sehingga mampu memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan metodologi pengajaran yang lebih inklusif. Penelitian ini sangat krusial dilakukan guna memastikan bahwa setiap individu memiliki peluang yang sama untuk terlibat sepenuhnya dalam percakapan akademis

yang bermutu. Dengan mengubah paradigma dari pengajaran pasif menjadi aktivitas yang penuh kegembiraan, diharapkan peningkatan kualitas belajar dapat tercapai sekaligus membentuk karakter religius yang kuat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* melalui rancangan *non-equivalent control group* yang dilaksanakan di SMA Negeri 17 Bandar Lampung. Prosedur pelaksanaan dimulai dengan tahap observasi awal pada 16 Oktober 2025 untuk mengidentifikasi masalah motivasi belajar. Peneliti melibatkan dua kelompok subjek, yakni kelas XI.4 sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI.2 sebagai kelompok kontrol. Proses riset diawali dengan pemberian *pre-test* kepada kedua kelas untuk mengukur kemampuan awal mereka. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* yang melibatkan aktivitas pembuatan dan pelemparan bola kertas berisi pertanyaan. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan model *problem based learning*. Setelah rangkaian pertemuan selesai, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk mengukur capaian akhir. Fokus pengukuran diarahkan pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada ranah kognitif C2 dan C3 untuk melihat perbedaan efektivitas antara kedua strategi instruksional tersebut secara nyata di lapangan.

Instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes objektif pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir soal divalidasi. Sebelum digunakan, alat uji ini melalui tahap uji coba untuk memastikan kualitasnya melalui analisis validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,963 yang menandakan instrumen tersebut sangat andal. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan perangkat lunak statistik untuk menguji prasyarat analisis. Peneliti melakukan uji *normality* menggunakan metode *Shapiro-Wilk* yang menghasilkan nilai 0,008 untuk kelas eksperimen dan 0,019 untuk kontrol. Selain itu, uji *homogeneity* menghasilkan skor signifikansi 0,327 yang membuktikan varians data bersifat homogen. Karena data tidak berdistribusi normal, analisis akhir dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U* untuk membandingkan peringkat rata-rata kedua kelompok. Hasil perhitungan menunjukkan *mean rank* eksperimen sebesar 32,73 sementara kontrol hanya 17,67 dengan nilai signifikansi 0,000. Seluruh rangkaian pengolahan data numerik ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara akurat dan objektif melalui evaluasi statistik yang ketat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Normalitas

Untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan untuk penelitian ini terdistribusi secara teratur, uji normalitas digunakan. Jika nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05, data dianggap terdistribusi secara teratur. Berikut adalah temuan dari uji normalitas penelitian ini

Tabel 1. Deskripsi Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	1	.211	26	.004	.887	26	.008
	2	.249	24	.001	.897	24	.019

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1 Uji normalitas menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,008 sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai sebesar 0,019. Data tersebut dapat dianggap memiliki distribusi normal karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05.

Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah beberapa populasi penelitian memiliki varians yang sebanding. Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, data dianggap homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ditampilkan pada data berikut:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
hasil	Based on Mean	.982	1	48	.327
	Based on Median	.495	1	48	.485
	Based on Median and with adjusted df	.495	1	47.906	.485
	Based on trimmed mean	.753	1	48	.390

Berdasarkan tabel 2 asumsi homogenitas terpenuhi dalam penelitian ini berdasarkan temuan uji homogenitas pada tabel, yang menunjukkan bahwa semua nilai signifikansi (sig) adalah $0,327 > 0,05$

Uji Mann-whitney

Asumsi homogenitas dalam penelitian ini terpenuhi, berdasarkan temuan uji homogenitas pada tabel, di mana semua nilai signifikansi (sig) adalah $0,327 > 0,05$.

Tabel 3. Deskripsi Hasil Uji Rank-Sum

Ranks

	kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
hasil	1	26	32.73	851.00
	2	24	17.67	424.00
Total		50		

Grup 1 memiliki peringkat rata-rata 32,73, yang jauh lebih besar daripada skor Grup 2 sebesar 17,67, seperti yang terlihat pada tabel di atas. Hal ini jelas menunjukkan bahwa nilai dan kinerja Grup 1 lebih unggul daripada Grup 2.

Tabel 4. Deskripsi tabel Test Statistics

Test Statistics^a

	hasil
Mann-Whitney U	124.000
Wilcoxon W	424.000
Z	-3.739
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: kelompok

Tabel 4 menyajikan hasil uji statistik nonparametrik Mann-Whitney U untuk membandingkan 2 kelompok independen dalam penelitian tersebut. Nilai Mann-Whitney U tercatat sebesar 124.000 dengan nilai Wilcoxon W mencapai 424.000. Selain itu, nilai statistik Z yang dihasilkan adalah -3.739. Poin paling krusial adalah nilai Asymp. Sig. 2-tailed yang menunjukkan angka 0.000. Karena signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat nyata secara statistik antara 2 kelompok yang diuji tersebut.

Pembahasan

Implementasi model *Snowball Throwing* di SMA Negeri 17 Bandar Lampung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan hasil yang sangat memuaskan bagi para pendidik. Berdasarkan analisis statistik menggunakan uji *Mann-Whitney U*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana angka ini jauh lebih kecil dari standar 0,05. Perolehan tersebut membuktikan adanya perbedaan yang nyata antara kelompok yang diberikan perlakuan dengan kelompok pembanding di lapangan. Secara numerik, kelompok eksperimen mencatatkan skor rata-rata atau *mean rank* sebesar 32,73 sementara kelompok kontrol hanya berada pada angka 17,67. Selisih yang mencapai 15,06 poin ini menegaskan bahwa penggunaan teknik melempar bola kertas berisi pertanyaan jauh lebih efektif dalam mendongkrak capaian akademik siswa dibandingkan metode konvensional biasa. Transformasi nilai ini memberikan sinyal positif bagi pengembangan kurikulum agama yang lebih interaktif di sekolah menengah atas. Keberhasilan ini tidak lepas dari struktur permainan edukatif yang mampu merangsang daya serap materi secara kolektif di dalam kelas. Siswa menjadi lebih fokus karena adanya tantangan fisik dan mental yang terintegrasi dalam satu sesi pembelajaran yang sangat dinamis dan kompetitif bagi seluruh peserta didik yang terlibat aktif dalam proses tersebut (Andrini, 2021; Hanandita, 2022; Mattawang & Syarif, 2023; Tahang et al., 2024).

Keunggulan metode ini dapat ditelaah melalui mekanisme kejutan kognitif atau *cognitive surprise* yang dialami oleh para siswa saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Ketika seorang siswa menerima lemparan bola kertas, terjadi aktivitas sel saraf atau *neuron* yang secara otomatis memicu kesiapan mental untuk memberikan respons secara spontan. Kondisi ini memaksa setiap individu untuk selalu berada dalam keadaan siaga atau *alert* guna menghadapi pertanyaan yang datang secara tidak terduga dari rekan sejawatnya. Fenomena kognitif ini menjelaskan mengapa hasil belajar pada kelompok eksperimen jauh

melampaui hasil pada kelompok lain yang menggunakan metode berbeda. Siswa didorong untuk memahami materi secara menyeluruh agar mampu memberikan jawaban yang tepat saat giliran mereka tiba. Ketidaksiapan dalam menjawab akan memberikan konsekuensi sosial di depan kelas sehingga motivasi internal untuk menguasai materi meningkat drastis. Proses internalisasi pengetahuan terjadi secara lebih cepat karena adanya tekanan positif yang menyenangkan dalam format permainan. Melalui teknik ini, hambatan psikologis dalam mempelajari prinsip agama yang sering dianggap berat menjadi lebih ringan karena dikemas dalam interaksi sosial yang sangat cair dan penuh semangat bagi seluruh anggota kelas di sekolah tersebut (Martanti et al., 2023; Muluk & Athaillah, 2023; Musa, 2021; Sa'adah, 2023).

Meskipun kelompok kontrol telah menggunakan metode *Problem Based Learning* yang juga bersifat inovatif, hasil studi tetap menunjukkan bahwa teknik melempar bola memiliki keunggulan yang lebih dominan. Hal ini dikarenakan struktur dari model *Snowball Throwing* jauh lebih sederhana namun tetap inklusif bagi siswa dengan kemampuan akademik pada tingkat rendah hingga sedang. Jika metode berbasis masalah menuntut kemampuan analisis yang sangat kompleks sejak tahap awal, teknik ini memulai segalanya dengan pengulangan atau *review* materi melalui pertanyaan pendek yang mudah dipahami. Langkah ini sangat krusial dalam membangun kepercayaan diri siswa sebelum mereka melangkah menuju pemahaman konsep yang lebih mendalam dan rumit. Peningkatan keaktifan siswa di SMA Negeri 17 Bandar Lampung yang semula rendah kini menjadi sangat tinggi berkat pendekatan yang bertahap ini. Siswa tidak merasa terintimidasi oleh kesulitan materi karena proses pemecahan masalah dilakukan melalui diskusi yang santai namun tetap terarah pada tujuan instruksional yang jelas. Keseimbangan antara tantangan dan kemampuan siswa menjadi kunci utama mengapa model ini mampu menjangkau seluruh lapisan pelajar tanpa membedakan latar belakang kecerdasan mereka masing-masing secara mencolok di kelas (Fatikasari et al., 2026; Jannah & Widodo, 2026; Mardianti & Widodo, 2026; Salimah et al., 2024; Subakti et al., 2026).

Berdasarkan data awal sebelum penelitian dilakukan, rendahnya motivasi belajar sering kali menjadi kendala utama dalam kelas Pendidikan Agama Islam. Namun, setelah intervensi diberikan, semangat dan keaktifan para peserta didik mengalami lonjakan yang sangat berarti bagi kemajuan kelas. Keberhasilan ini dikarenakan model ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa secara sekaligus dalam satu waktu. Unsur visual terpenuhi saat siswa membaca pertanyaan tertulis, sementara aspek kinestetik terfasilitasi melalui aktivitas fisik melempar bola di dalam ruangan. Selain itu, gaya belajar auditori juga terwadahi dengan baik saat sesi mendengarkan diskusi dan penjelasan dari rekan sejawat mereka. Variasi metode pengajaran semacam ini terbukti sangat menentukan keberhasilan hasil belajar pada ranah kognitif siswa di sekolah. Melibatkan pergerakan fisik yang terukur dapat mengurangi tingkat kejenuhan atau *boredom* secara signifikan yang sering kali muncul pada metode ceramah satu arah (Akhsanunadia & Arifin, 2026; Halim, 2022; Purwanigara, 2026; Sari et al., 2023). Dampak lanjutannya adalah kenaikan skor pada tes akhir yang menunjukkan bahwa keterlibatan raga dan jiwa secara selaras mampu menciptakan lingkungan belajar yang benar-benar kondusif serta produktif bagi perkembangan intelektual setiap individu murid di masa sekarang.

Secara spesifik pada ranah kognitif, penggunaan teknik ini memberikan dampak yang sangat signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa pada level pemahaman serta penerapan konsep. Pendekatan penyelidikan melalui bola kertas membantu para pelajar untuk menghafal sekaligus menginternalisasi berbagai prinsip dasar agama Islam secara lebih bermakna dan mendalam. Implikasi praktis dari temuan ini menyarankan agar para pendidik

mulai mengintegrasikan unsur permainan dalam penyampaian materi yang bersifat doktrinal agar lebih mudah diterima oleh generasi muda. Namun demikian, penelitian ini tetap memiliki keterbatasan terutama terkait dengan pengelolaan waktu yang cenderung lebih lama jika jumlah siswa di dalam satu kelas terlalu banyak. Selain itu, kebisingan yang ditimbulkan saat aktivitas melempar bola terkadang dapat mengganggu konsentrasi kelas lain yang berada di sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan manajemen kelas yang sangat ketat agar tujuan utama pembelajaran tetap tercapai tanpa mengabaikan ketertiban lingkungan sekolah secara umum. Keberhasilan di SMA Negeri 17 Bandar Lampung ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi lain dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih manusiawi dan berpusat pada siswa guna mencetak lulusan yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga berkarakter religius yang kuat.

KESIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode pengajaran Snowball Throwing dapat sangat meningkatkan hasil pembelajaran PAI, khususnya dalam ranah berpikir C2 (pemahaman) dan C3 (penerapan). Perbedaan numerik antara kedua kelompok tidak signifikan secara statistik, tetapi data kualitatif menunjukkan bahwa keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan partisipasi telah meningkat. Hasil ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar mungkin lebih menarik dan relevan ketika disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa.

Namun, penting untuk mempertimbangkan sejumlah kendala metodologis. Signifikansi statistik dan generalisasi studi ini diyakini terbatas oleh periode implementasi model yang singkat, ukuran sampel yang kecil dari satu sekolah, dan tidak adanya pengacakan internal dalam kelompok berbasis kemampuan. Lebih lanjut, penggunaan satu post-test saja tidak cukup mencerminkan kompleksitas perkembangan kognitif. Penelitian tambahan sebaiknya menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif, menerapkan model Snowball Throw dalam jangka waktu yang lebih lama, menggunakan sampel yang lebih besar dan lebih beragam, mencakup berbagai subjek dan tingkat pendidikan, dan sebagainya untuk memperoleh pandangan yang lebih lengkap tentang efektivitas model tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, A. M., & Zumrotun, E. (2023). Upaya meningkatkan budaya literasi di sekola dasar melalui implementasi progam kampus mengajar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 291. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.586>
- Akhsanunadia, A., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media konkrit terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas 2. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 219. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9362>
- Ambarsari, S. N., Muharom, F., & Supriyanto, S. (2024). Implementation of the snowball throwing method in PAI subjects to improve student learning outcomes. *Cendikia Media: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(4), 399. <https://doi.org/10.35335/cendikia.v14i4.4853>
- Andrini, V. S. (2021). Efektifitas model pembelajaran team quiz menggunakan media zoom meting terhadap hasil belajar siswa. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15(1), 89. <https://doi.org/10.26877/mpp.v15i1.9014>

- Fatikasari, F., Yuwono, A., & Sukoyo, J. (2026). Efektivitas model pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran bahasa Jawa dalam materi sastra piwulang. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8903>
- Halim, A. (2022). Pengaruh model Read Answer Discussion Explain and Create (RADEC) pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa dimoderasi motivasi belajar. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 11(1), 121. <https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v11i1.1950>
- Hamilah, H. (2022). Peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi azan dan iqamah dengan metode snowball throwing pada siswa kelas V SDN 1 Jajangkit Kecamatan Bataguh Kabupaten Kapuas. *Anthor: Education and Learning Journal*, 1(6), 413. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i6.282>
- Hanandita, T. (2022). Game based learning berbasis Quizizz sebagai inovasi media pembelajaran di era new normal. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 199. <https://doi.org/10.25078/aw.v7i2.1193>
- Haryanti, E. S., & Muryaningsih, S. (2024). Upaya meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar matematika melalui model pembelajaran inkuiri. *Journal on Education*, 6(4), 18792. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5856>
- Ismatulloh, K., Kholiso, Y. N., Arianti, B. D. D., & Ropikoh, R. (2023). Analisis implementasi si black berbasis android sebagai upaya peningkatan prestasi belajar fisika. *Kappa Journal*, 7(3), 411. <https://doi.org/10.29408/kpj.v7i3.24196>
- Jalil, A., & Hidayatullah, M. F. (2022). Desain lingkungan belajar berkonten pola asuh pada lembaga pendidikan Islam. *Risâlah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(3), 1003. <https://doi.org/10.31943/jurnalrisalah.v8i3.317>
- Jannah, N. F., & Widodo, W. (2026). Efektivitas pendekatan Socio Scientific Issues (SSI) pada materi pencemaran lingkungan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid SMP. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 593. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9580>
- Jayanegara, A., Mukhtarom, A., & Marzuki, I. (2024). Innovative learning methods of Islamic education subject in Indonesia: A meta-analysis. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(2), 1148. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.26364>
- Mardianti, A., & Widodo, W. (2026). Penerapan model pembelajaran inkuiri terstruktur untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 632. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9713>
- Martanti, F., Fatkhuronji, M., Husna, A., & Maskur, M. (2023). Improving student well-being aspects through teacher's instructional creativity in Islamic elementary school. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 15(2), 215. <https://doi.org/10.18326/mudarrisa.v15i2.383>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *The Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mawardi, M., Fathiah, F., & Annas, K. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran snowball throwing pada pembelajaran dasar telekomunikasi.

- Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 104.
<https://doi.org/10.22373/crc.v6i1.11842>
- Muluk, M. S., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan pada mata kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar menggunakan model 4-D Thiagarajan. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 183.
<https://doi.org/10.21154/maalim.v4i2.7270>
- Musa, M. K. (2021). Strategy of Islamic religious education teachers in overcoming students' psychological barriers. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 35.
<https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i1.7556>
- Nafiah, N., Nurazizah, I., Zahra, A., Ramadhan, M. R., & Rahmawati, R. (2023). Pengaruh belajar mandiri dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di MTs Negeri 3 Kota Bekasi. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 153.
<https://doi.org/10.47498/tadib.v15i2.1655>
- Palimbong, W., & Sanoto, H. (2024). Pengembangan instrumen motivasi belajar tematik untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 707. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7201>
- Polangitan, O., Goni, A. M., & Pangkey, R. D. H. (2022). Penggunaan model pembelajaran snowball throwing dengan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5116.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3089>
- Purwanigara, S. (2026). Institutional branding strategies through internal English camp at Islamic boarding school. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 289. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.7861>
- Ratnasari, D., & Sudarwanto, T. (2022). Pengaruh kemandirian belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar penataan produk pada siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4444. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2963>
- Rinah, R. (2023). Penerapan metode snowball throwing untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Anthor: Education and Learning Journal*, 2(1), 126. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i1.108>
- Rofiqi, R., Iksan, I., & Mansyur, M. (2023). Melangkah menuju kesehatan mental yang optimal: Program inovatif di lembaga pendidikan Islam. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 76. <https://doi.org/10.19105/ec.v4i2.9237>
- Sa'adah, L. (2023). Implementasi model pembelajaran edutainment dalam pengembangan kreativitas belajar siswa mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 35 Surabaya. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 7(1).
<https://doi.org/10.30651/sr.v7i1.18257>
- Salimah, L., Setiawati, E., & Muawanah, M. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI melalui cooperative learning model time token. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 49.
<https://doi.org/10.30762/allimna.v3i01.2712>
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., Aini, I. N., & Mitsalina, D. (2023). Permainan bilangan untuk peningkatan 8 gerak dasar lokomotor siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3437.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4553>

- Sholikah, S. K., Sunarti, S., & Masfingatin, T. (2023). Meningkatkan keterampilan berkolaborasi siswa SMP melalui model PJBL dengan pendekatan TARL. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.18592/ptk.v9i1.9400>
- Subakti, R., Samsu, N. Z., & Nuraini, N. (2026). Penerapan model pembelajaran kooperatif team assisted individualization terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi mamalia di SMA. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 319. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9379>
- Syamsudin, S. (2020). Problem based learning dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 4(2), 81. <https://doi.org/10.30651/else.v4i2.4610>
- Tahang, H., Iriandini, T. W., Rusani, I., Musa'ad, F., & Wahab, I. (2024). Upaya peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa melalui penerapan team games tournament. *Abdimas Papua: Journal of Community Service*, 6(2), 27. <https://doi.org/10.33506/pjcs.v6i2.3485>
- Tanjung, A. W. S., Bektiarso, S., & Lesmono, A. D. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah disertai sumber belajar lingkungan terhadap hasil belajar fisika dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *JPF: Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(1), 67. <https://doi.org/10.24252/jpf.v11i1.35163>
- Wijayanti, D. A., & Katoningsih, S. (2022). Problem based learning dalam meningkatkan perilaku prososial anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5886. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3195>
- Yampap, U., & Kaligis, D. A. (2022). Penerapan metode snowball throwing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Diksi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.186>