

## Penggunaan *Random Name Picker* sebagai AI Sederhana dalam Model *Snowball Throwing* untuk Pembelajaran PPKn di SD

Meta Herawati<sup>1</sup>, Irwan Efendi<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru  
Universitas Djuanda Bogor

[mherawati246@gmail.com](mailto:mherawati246@gmail.com), [efendiirwan34@gmail.com](mailto:efendiirwan34@gmail.com)

---

### ABSTRAK

Sebagai fondasi Pendidikan moral, PPKn berperan krusial dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan karakter siswa sejak tingkat sekolah dasar. Namun, pendekatan pembelajaran yang monoton menjadi tantangan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila secara bermakna. Penelitian ini mengevaluasi seberapa efektif model pembelajaran *Snowball Throwing*, yang diintegrasikan dengan teknologi AI khususnya pengguna aplikasi pemilih nama acak dalam meningkatkan pemahaman dan pengaplikasian nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik kelas IV di tingkat sekolah dasar. Pendekatan penelitian yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung, wawancara, serta kajian terhadap dokumen. Temuan dari studi ini menunjukkan bahwa integrasi AI sederhana dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai luhur Pancasila. Kolaborasi kelompok melalui model *Snowball Throwing* dan penggunaan *random name picker* sebagai alat pemilih siswa secara adil mendorong keterlibatan aktif dan rasa tanggung jawab peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan modul ajar berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran karakter yang kontekstual dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Pancasila, Snowball Throwing, Random Name Picker, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar, Pembelajaran Aktif

### PENDAHULUAN

Mata pelajaran PPKn (Pancasila dan Kewarganegaraan) merupakan komponen esensial dalam Pendidikan dasar karena berupaya menanamkan nilai-nilai karakter kepada generasi muda Indonesia berdasarkan nilai-nilai Pancasila yang mulia (Hamdani & Dewi, 2021). Namun dalam praktiknya, pembelajaran PPKn kerap dianggap monoton dan kurang relevan oleh siswa. Kondisi ini diperparah oleh metode pengajaran yang masih sangat mengandalkan ceramah dan menghafal,

berdampak pada kurangnya pemahaman serta penerapan prinsip-prinsip Pancasila dalam aktivitas sehari-hari.

Pada masa kini digital ini, integrasi teknologi dalam Pendidikan menjadi suatu keniscayaan. Kecerdasan buatan AI mulai dimanfaatkan dalam Pendidikan, tidak hanya untuk administrasi, tetapi juga untuk menunjang proses belajar yang lebih interaktif dan personal. Satu diantara beberapa cara adalah penerapan sederhana AI dalam pembelajaran adalah penggunaan aplikasi *random name picker*, yang berfungsi memilih nama siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan atau mempresentasikan hasil diskusi. Meskipun tidak menggunakan sistem AI kompleks, alat ini mengadopsi prinsip otomasi dan objektivitas yang membantu menciptakan pembelajaran yang adil dan inklusif (Cahyanto & Sonjaya, 2024).

Model pembelajaran *snowball throwing* merupakan strategi kooperatif yang melibatkan aktivitas diskusi kelompok dan pertukaran informasi secara aktif. Dalam konteks penelitian ini, model *Snowball Throwing* terintegrasi dengan *random name picker* untuk memperkuat keaktifan individu dalam kelompok (Rizki & Sutarni, 2020). Saat hasil diskusi dilemparkan dalam bentuk "bola informasi", AI melalui *random name picker* digunakan untuk memilih siapa yang akan menjelaskan hasil tersebut. Kombinasi ini menciptakan dinamika yang menarik dan meningkatkan akuntabilitas siswa.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya menilai efektivitas penerapan model *Snowball Throwing* yang terintegrasi dengan teknologi AI dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Studi ini berpusat pada pengaruh interaksi kelompok, penggunaan teknologi digital, dan konteks pembelajaran terhadap pembentukan kepribadian dan sikap siswa (Annur et al., 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Studi ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas IV SDN Senja Mentari yang telah memiliki pemahaman dasar tentang

sila-sila Pancasila. Proses pengambilan data dilakukan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran, wawancara dengan pengajar, dan kajian dokumen seperti modul ajar, LKPD, serta hasil evaluasi siswa (Ruhansih, 2017).

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi partisipasi siswa, pedoman wawancara guru, dan analisis hasil kerja siswa. Keabsahan data dijamin dengan menggunakan teknik triangulasi sumber maupun metode (Hasriyanti & Awaludin, 2024). Analisis data dilakukan melalui proses penyaringan, pemaparan, dan penarikan makna. Seluruh tahapan *Snowball Throwing* dianalisis secara khusus pada saat keterlibatan *random name picker* digunakan untuk memilih siswa secara bergantian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil yang diperoleh dari penerapan model *Snowball Throwing* yang terintegrasi dengan teknologi AI berupa *random name picker*, diikuti oleh pembahasan mendalam terhadap temuan tersebut berdasarkan teori dan praktik pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.

Hasil penelitian

Temuan penelitian ini didapat dari observasi kelas, wawancara guru, analisis dokumen LKPD, dan evaluasi hasil belajar siswa kelas IV di SDN Senja Mentari (Farkhati & Sumarti, 2019). Fokus utama adalah implementasi pembelajaran PPKn dengan pendekatan *Snowball Throwing* yang didukung oleh teknologi AI berupa *random name picker*. Berikut hasil temuan berdasarkan tiga aspek utama:

### 1. Peningkatan Partisipasi dan Interaksi Siswa

Oservasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif siswa. Dari 25 siswa yang terlibat, lebih dari 85% menunjukkan respons aktif dalam kegiatan diskusi kelompok dan presentasi hasil diskusi. Murid-murid yang

sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih terlibat karena merasa memiliki peluang yang sama untuk tampil. Penggunaan *random name picker* menjadikan setiap siswa dalam posisi siap berpartisipasi kapan saja (Hikmah, 2020).

Selama implementasi model *Snowball Throwing* guru membagi siswa ke dalam lima kelompok kecil. Masing-masing kelompok mendiskusikan studi kasus tentang penerapan nilai-nilai luhur Pancasila dalam aktivitas harian siswa. Setelah diskusi selesai, kertas berisi hasil diskusi digulung seperti bola dan dilemparkan ke kelompok lain. Siswa kemudian membacakan dan menanggapi isi dari bola informasi tersebut (Rizki & Sutarni, 2020). Dalam proses ini, guru menggunakan *random name picker* untuk menentukan siapa yang membacakan dan menjelaskan hasil diskusi secara acak.

Respon siswa terhadap metode ini sangat positif. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa tertantang dan tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. Guru juga mencatat bahwa penggunaan alat digital membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, dinamis, dan tidak monoton (Ulfa et al., 2025).

## 2. Penguatan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila

Hasil evaluasi formatif dan LKPD menunjukkan bahwa sekitar 85% siswa mampu menjelaskan kembali makna sila-sila Pancasila dengan bahasa mereka sendiri. Mereka juga mampu memberikan contoh konkret dari nilai-nilai tersebut dalam konteks rumah, sekolah, dan masyarakat. Contohnya, siswa menyebutkan perilaku seperti membantu teman yang kesulitan belajar (sila kedua), menghormati teman berbeda agama (sila pertama), dan berbagi makanan (sila kelima) (Suhendra & Mahrusillah, 2019).

Refleksi siswa di akhir pembelajaran juga menunjukkan bahwa mereka memahami pentingnya hidup rukun, bekerja sama, dan menghargai perbedaan. Sebagian besar siswa memberikan jawaban refleksi yang mencerminkan keterkaitan antara nilai-nilai Pancasila dan perilaku sehari-hari mereka.

### 3. Efektivitas Pemanfaatan AI (Random Name Picker)

Penggunaan AI dalam bentuk *random name picker* dinilai efektif oleh guru dan siswa. Guru menyebutkan bahwa alat ini membantu mengurangi kesan pilih kasih atau subjektivitas dalam menunjuk siswa. Sementara siswa merasa lebih percaya diri karena kesempatan tampil terbuka untuk semua.

Penggunaan AI ini juga mempermudah guru dalam mengelola kelas dan waktu. Dengan hanya satu klik, nama siswa muncul secara otomatis dan memicu semangat teman-teman lain untuk bersiap karena tidak tahu siapa yang akan terpilih. Penggunaan teknologi ini menjadi elemen penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang adil, inklusif, dan efisien (Sugiarto et al., 2023).

#### Tantangan dan Solusi

Meskipun hasilnya positif, beberapa kendala teknis tetap ditemukan. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat digital, terutama bagi siswa yang tidak membawa gawai ke sekolah. Selain itu, belum semua guru familiar menggunakan laptop pribadi serta proyektor sekolah sebagai alat bantu visualisasi (Sugiarto et al., 2023).

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, integrasi antara model pembelajaran *snowball throwing* dan teknologi AI sederhana berupa *random name picker* memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran PPKn di sekolah dasar (Nurhafitri et al., 2024). Model ini menggabungkan pendekatan kooperatif dengan keterlibatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, adil, dan menyenangkan (Hanaris, 2023). *Snowball throwing* sebagai model pembelajaran berfokus pada interaksi antar siswa dalam bentuk diskusi, pertukaran gagasan, dan refleksi kelompok (Rizki & Sutarni, 2020). Penggabungan *random name picker* memperkuat dimensi individual dalam

pembelajaran kelompok. Dengan memilih siswa secara acak untuk menjelaskan hasil diskusi, AI ini juga mendorong setiap siswa untuk mempersiapkan diri secara maksimal, memperkuat tanggung jawab personal, dan mengurangi ketergantungan pada siswa yang dominan.

Penggunaan *random name picker* juga memberikan kontribusi besar dalam mendukung prinsip inklusivitas dan keadilan dalam pembelajaran. AI berperan sebagai alat objektif yang meniadakan unsur favoritisme guru dalam memilih siswa (Nurhafitri et al., 2024). Hal ini selaras dengan prinsip-prinsip Pancasila, terutama sila keempat yang berkaitan dengan demokrasi musyawarah, serta sila kelima yang menjunjung keadilan sosial bagi seluruh warga (Fraulen et al., 2022). Selain itu, peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dan interaktif lebih efektif dibandingkan metode ceramah tradisional. Ketika siswa diajak berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan langsung terlibat dalam simulasi social melalui studi kasus, maka mereka lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Dari perspektif guru, penggunaan teknologi seperti *random name picker* juga mempermudah pelaksanaan asesmen formatif. Guru dapat mencatat siapa saja yang sudah pernah tampil, mengamati keterampilan berbiacara siswa, serta mengevaluasi penguasaan materi secara real-time. Teknologi ini, meskipun sederhana, dapat dijadikan sebagai pijakan awal menuju pembelajaran berbasis digital yang lebih luas dan adaptif. Kendala teknis yang ditemukan, seperti keterbatasan perangkat atau koneksi internet, menunjukkan perlunya dukungan sistem dari sekolah dan pemerintah. Literasi digital bagi guru menjadi kebutuhan penting agar inovasi pembelajaran seperti ini dapat diadopsi secara luas dan berkelanjutan (Marpaung, 2024). Pengembangan modul ajar dan pelatihan pemanfaatan AI sederhana juga perlu digalakkan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang selaras dengan tuntutan zaman.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menginformasikan bahwa penggunaan *random name picker* sebagai bentuk integrasi AI dalam *Snowball Throwing* bukan hanya sekedar variasi metode, melainkan strategi penting dalam menciptakan pembelajaran PPKn yang aktif, adil, dan kontekstual. Pendekatan ini juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan memperkuat profil pelajar Pancasila pada siswa sekolah dasar(Ulfa et al., 2025).

Selain penggunaan model *Snowball Throwing* yang dikombinasikan dengan teknologi AI sederhana seperti *random name picker*, pembelajaran aktif dan partisipatif juga dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Role Play*. Temuan ini memperkuat prinsip bahwa model pembelajaran berbasis aktivitas dan keterlibatan langsung siswa yang berbasis AI, sama-sama efektif dalam meningkatkan interaksi, motivasi belajar, dan penguatan nilai-nilai karakter. Kedua model menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, bukan sekedar pendengar pasif(Suciptiati et al., 2019).

Selain itu, tantangan dalam implementasi teknologi, seperti keterbatasan perangkat, juga muncul dalam kedua konteks penelitian. Solusi seperti pelatihan guru dan pengembangan modul ajar berbasis teknologi menjadi rekomendasi bersama untuk memastikan keberlanjutan inovasi pembelajaran(Elyana et al., 2023).

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa integrasi teknologi AI melalui *random name picker* dalam model pembelajaran *Snowball Throwing* secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar. Penggunaan alat ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, mendorong kesiapan individu dalam kerja kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang lebih setara dan inklusif(Febri et al., 2024).

Penerapan *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan AI tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, tetapi juga menumbuhkan sikap tanggung jawab, percaya diri, dan empati. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna karena seluruh siswa mendapatkan peluang yang setara untuk turut serta secara aktif tanpa kecemasan akan pilih kasih guru.

Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan perangkat dan literasi digital guru, hal tersebut dapat diatasi melalui pelatihan dan dukungan infrastruktur yang memadai. Dengan demikian, pendekatan ini disarankan untuk terus dikembangkan dalam proses pembelajaran PPKn secara berkesinambungan maupun mata pelajaran lainnya, guna mendukung pembentukan karakter dan kompetensi abad 21 yang relevan dengan perkembangan teknologi (Adilah et al., 2023).

## REFERENSI

- Adilah, N., Galvez, J., Suliyannah, S., & Deta, U. A. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Cambridge pada Salah Satu Sekolah Internasional di Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 48–64.  
<https://doi.org/10.58706/jipp.v2n1.p48-64>
- Annur, P. A., Susanti, E., & Gera, I. G. (2023). Urgensi Pendidikan Moral Sekolah Dasar dalam Membentuk Karakter Religius di Era Digital menurut Henry Alexis Rudolf Tilaar. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 271–287.  
<https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.182>
- Cahyanto, I., & Sonjaya, N. S. (2024). Memanfaatkan Kecerdasan Buatan Untuk Meningkatkan Proses Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Menengah Suatu Tinjauan Terhadap Potensi Dan Tantangannya. *Edum Journal*, 7(1), 110–122.  
<https://doi.org/10.31943/edumjournal.v7i1.180>
- Elyana, S. Y., Sya, M. F., Firmansyah, W., & Djuanda, U. (2023). *Anak-Anak Tingkat*

*Sekolah Dasar Analysis of Character Value in Fairy Books for Primary.* 2(3), 177–184.

- Farkhati, A., & Sumarti, S. S. (2019). Chemistry In Education Implementasi Manajemen Pembelajaran Kimia Berbantuan E-Lkpd Terintegrasi Chemoentrepreneurship untuk Menganalisis Soft Skill Siswa. *CiE*, 8(2), 1–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Febri, F., Amalia, N., & Mariyatul, S. (2024). *Strategi Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi School Of Universe.* 1(2), 104–111.
- Fraulen, A., Putri, D. S., Yuanita, R. R., & Fitriono, R. A. (2022). E-issn 2686 - 5661. *Pentingnya Peran Pancasila Sebagai Pedoman Hidup Generasi Z*, 3(12), 145–152.
- Hamdani, A. D., & Dewi, D. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Bersosialisasi Dan Membangun Karakter Bangsa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(1), 105–113. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v13i1.1469>
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hasriyanti, R., & Awaludin, A. (2024). Analisis Hubungan Kompetensi Pedagogik Terhadap Efektivitas Kerja Guru. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10070–10076. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5798>
- Hikmah, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27–38. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i2.376>
- Marpaung, R. W. (2024). Implementasi Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Siswa di Era Digital. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 550–558. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.677>
- Nurhafitri, I., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran*

*Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06. 3, 6403–6409.*

Rizki, E. Y., & Sutarni, M. P. S. (2020). *Peningkatan Komunikasi Dan Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Matematika.* [http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/84394%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/84394/1/Naskah Publikasi %282%29.pdf](http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/84394%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/84394/1/Naskah%20Publikasi%20%29.pdf)

Ruhansih, D. S. (2017). EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>

Suciptiati, E., Bisri, H., & Sya, M. F. (2019). Increasing Participation and Results of Ips Learning. *E-Journal Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 27.

Sugiarto, I., Hasnah, S., Annas, A. N., Sundari, S., & Dhaniswara, E. (2023). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Artificial Intelligences (AI) Pada Sekolah Kedinasan Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0. *Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10546–10555.

Suhendra, A., & Mahrusillah, H. moh. (2019). Penguatan nilai-nilai Pancasila dan keislaman di kalangan pelajar strengthening Pancasila and islamic values among students H Moh Mahrusillah. *Jurnal Bimas Islam*, 12(1), 298–322.

Ulfa, W. R., Amillina, L., Safaat, A. A., & Mulyani, D. K. (2025). *Pemanfaatan Media Kahoot dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat. 1.*