

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA FLASH
CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS
VII DI MTSN 1 KOTA PARIAMAN**

Ulva Rahmatika*¹, Tegar Muhammad Iqbal ²

¹ PPG Guru Tertentu, Universitas Muahmadiyah Sumatera Utara'

² Tadris IPS, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Imam
Bonjol Padang

e-mail: *¹ulvarahmatika@gmail.com, ²iqbaltegar958@gmail.com

No WA penulis 1 : 085763674206

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif oleh pendidik sehingga peserta didik kesulitan menerima pesan pembelajaran, Kurang memperhatikan faktor pendekatan belajar saat mengajar, Kurang mengkaitkan fenomena saat mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial dan tidak interaktif saat mengajar yang berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang rendah. Salah satu yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Flash Card pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing berbantuan media Flash Card terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 1 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2024/2025, 2). Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar pada peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, 3) Untuk mengetahui interaksi antara model Snowball Throwing berbantuan media Flash Card terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan rancangan yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh Peserta Didik kelas VIII MTsN 1 Kota Pariaman tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Random Sampling, dengan sampel yaitu kelas VIII.4 Dengan menggunakan Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pre-test hasil belajar IPS kelas eksperimen adalah 55,22 dan rata-rata nilai post-test hasil belajar IPS kelas eksperimen adalah 81,67. Berdasarkan uji hipotesis dengan SPSS versi 20 atau hasil analisis diperoleh α sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000, maka diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu dapat dikatakan Ha diterima, artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman

Kata kunci : Model Pembelajaran, Snowball Thowing, IPS

Abstract

This study was motivated by the use of less innovative learning models by educators, which made it difficult for students to receive learning messages, a lack of attention to learning approaches when teaching, a lack of connection to real-world phenomena when teaching social sciences, and a lack of interactivity when teaching, all of which resulted in low learning outcomes for students. One way to overcome this is by applying the Snowball Throwing Cooperative Learning Model assisted by Flash Cards in Social Studies lessons. This study aims to 1) determine the effect of the Snowball Throwing Cooperative Learning Model assisted by Flash Cards on student learning outcomes in Social Studies at MTsN 1 Pariaman City in the 2024/2025 academic year, 2). To determine the effect of learning outcomes on students with high, medium, and low abilities on Social Studies learning outcomes, 3) To determine the interaction between the Snowball Throwing model assisted by Flash Cards and Social Studies learning outcomes. This research is a quasi-experimental study with a one-group pretest-posttest design. The population in this study was all eighth-grade students at MTsN 1 Pariaman City in the 2024/2025 academic year. Sampling was conducted using the Random Sampling technique, with the sample being class VIII.4. The data collection instrument used in this study was a test sheet. The results showed that the average pre-test score for social studies learning outcomes in the experimental class was 55.22 and the average post-test score for social studies learning outcomes in the experimental class was 81.67. Based on hypothesis testing using SPSS version 20 or the analysis results obtained α sig in two sides or sig (2-tailed) of 0.000, it was concluded that $(0.000 < 0.05)$. Therefore, it can be said that H_a is accepted, meaning that there is an effect of the Snowball Throwing Learning Model Assisted by Flash Cards on the Learning Outcomes of Students in Social Studies in Grade VII at MTsN 1 Kota Pariaman. Keywords:

Keywords *Learning Model, Snowball Throwing, Social Studies*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara dan menjadi indikator penting dalam menentukan kemajuan serta martabat suatu bangsa (Parwanti, 2020). Melalui sistem pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Indonesia menekankan pentingnya penyelenggaraan pendidikan yang mampu membentuk peserta didik secara utuh. Namun, pencapaian tujuan pendidikan tidak terlepas dari peran pendidik sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran. Guru memegang fungsi strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, karena efektivitas penyampaian materi sangat dipengaruhi oleh model atau metode yang digunakan (Budyarti, 2014).

Model pembelajaran yang tepat memungkinkan proses belajar berlangsung lebih aktif, kreatif, dan bermakna sehingga berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Darmadi (2017) menegaskan bahwa pemilihan model pembelajaran merupakan strategi kunci yang harus dilakukan pendidik agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Budyartati, 2014). Hasil belajar yang optimal hanya dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hamalik (2019) menambahkan

bahwa hasil belajar merupakan ukuran perubahan perilaku peserta didik sebagai dampak dari pengalaman belajarnya.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe Snowball Throwing. Model ini melibatkan aktivitas merancang pertanyaan, membentuknya menjadi “bola,” dan melemparkannya kepada teman untuk dijawab, sehingga menciptakan interaksi yang dinamis dan meningkatkan pemahaman konsep (Huda, 2015). Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model ini terbukti meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Yuliati, 2015; Ramlah, 2017). Integrasi media pembelajaran seperti flash card dipandang dapat memperkuat efektivitas model tersebut karena mampu menyajikan materi secara visual, ringkas, dan menarik.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penerapan model pembelajaran kreatif menjadi sangat penting mengingat karakteristik IPS yang bersifat integratif dari berbagai disiplin seperti sejarah, ekonomi, geografi, politik, dan budaya (Parwanti, 2020). Kompleksitas materi IPS membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi, pemahaman, dan motivasi belajar peserta didik.

Namun, hasil observasi awal di MTsN 1 Kota Pariaman pada tanggal 10 Agustus–7 September 2023 menunjukkan bahwa hasil belajar IPS peserta didik masih rendah.

Rekapitulasi nilai harian pada kelas VII memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), dengan tingkat ketuntasan yang bervariasi antara 25%–68%. Rata-rata nilai kelas VII.4 (60) dan VII.5 (61) juga berada di bawah standar ketuntasan. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS (15 Januari 2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, jenuh, dan kurang memperhatikan materi. Wawancara dengan peserta didik (22 Februari 2024) juga mengungkapkan bahwa IPS dianggap membosankan karena penyajian materi bersifat satu arah dan menuntut banyak hafalan.

Kondisi pembelajaran yang pasif tersebut menjadi faktor utama rendahnya hasil belajar peserta didik. Jika hal ini dibiarkan berlanjut, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing berbantuan media flash card belum pernah diterapkan di MTsN 1 Kota Pariaman, sehingga penting untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil

Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman.”

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimen, dengan desain penelitian *one grub pretest-posttest design*. Lokasi penelitian dilaksanakan di MTsN 1 Kota ariaman dengan waktu penelitian pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Dengan populasi pada penelitian ini yaitu kelas VII, dengan sampel kelas VII 4, dengan menggunakan teknik pengumpulan data simple random sampling. Data dikumpulkan dalam bentuk tes, sebelum tes dilakukan terlebih dahulu dilakukan uji coba soal untuk melihat hasil validitas terhadap soal tersebut. Selain itu dalam penelitian ini menggunakan analisis data *Paired sample t-test*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman, yang mana hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol dikarenakan penelitian ini berfokus untuk mengungkapkan seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran

Snowball Throwing Berbantuan

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	67-73	3	9,67%
Tinggi	60-66	8	25,80%
Rendah	53-59	5	16,12%
Sangat Rendah	44-52	15	48,38%
Jumlah		31	100%

Media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS di kelas eksperimen tersebut.

1. Gambaran hasil *Pre-test*

Untuk mendapatkan gambaran hasil *pre-test* pada kelas Eksperimen yaitu VII.4 di MTsN 1 Kota Pariaman dengan Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* dilakukan dengan memberikan soal tes. Yang mana soal tes tersebut sebanyak 25 butir soal dengan jumlah responden sebanyak 31 Peserta Didik

Adapun rumus untuk mencari kelas interval tersebut yaitu sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{(\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}) + 1}{4} \\ &= \frac{(72 - 44) + 1}{4} \\ &= 7,25 = 7 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui distribusi frekuensi hasil *pre-test* dilakukan dengan cara membagi frekuensi dengan banyaknya individu (n) dikali seratus.

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas diperoleh subjek yang terdiri atas kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *pre-test* sangat tinggi yaitu 3 orang ditaraf 9,67%, di kategori tinggi berjumlah 8 orang ditaraf 25,80%, kategori rendah berjumlah 5 orang dengan taraf 16,12%, sedangkan dalam kategori sangat rendah berjumlah 15 orang di taraf 48,38% Bila dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat mean sebesar 55,22. Hasil ini jika di klasifikasikan dengan hasil *pre-test* kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas VII.3 di MTsN 1 Kota Pariaman, rata-rata tinggi yaitu berkisar pada interval 53-59.

2. Gambaran Hasil *Post-test*

Untuk mendapatkan gambaran hasil *post-test* pada kelas Eksperimen yaitu VII.4 di MTsN 1 Kota Pariaman dengan Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* dilakukan dengan memberikan soal tes. Yang mana soal tes tersebut sebanyak 25 butir soal dengan jumlah responden sebanyak 31 Peserta Didik

Adapun rumus untuk mencari kelas interval tersebut yaitu sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{(\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}) + 1}{4} \\ &= \frac{(96 - 64) + 1}{4} \end{aligned}$$

= 8,25 = 8

Untuk mengetahui distribusi frekuensi hasil *pre-test* dilakukan dengan cara membagi frekuensi dengan banyaknya individu (n) dikali seratus.

Tabel 2

Distribusi Frekuensi Hasil Post-test

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	93-96	2	6,45%
Tinggi	85-92	8	25,80%
Rendah	77-84	10	32,25%
Sangat Rendah	64-76	11	35,48%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas diperoleh subjek yang terdiri atas kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *pre-test* sangat tinggi yaitu 2 orang ditaraf 6,45%, di kategori tinggi berjumlah 8 orang ditaraf 25,80%, kategori rendah berjumlah 10 orang dengan taraf 32,25%, sedangkan dalam kategori sangat rendah berjumlah 11 orang di taraf 35,48% Bila dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat mean sebesar 81,67. Hasil ini jika di klasifikasikan dengan hasil *post-test* kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas VII.4 di MTsN 3 Kota

Pariaman, rata-rata rendah yaitu berkisar pada interval 77-84.

3. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card*

Untuk melihat kesimpulan tentang data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yaitu VII.3 dilakukan analisis statistik. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat atau tidak terdapat pengaruh dari Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card*.

Dari hasil Penelitian di, diperoleh bahwa kelas sampel berdistribusi normal karena signifikan lebih besar (>) dari 0,05. Berdasarkan hasil *pre-test* memiliki signifikan yaitu 0,102 dan hasil *post-test* memiliki signifikan yaitu 0,200. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji normalitas dari kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selain itu, hasil homogenitas Uji homogenitas yang digunakan untuk menilai apakah sampel yang dikumpulkan dari populasi yang sama memiliki varians yang selaras atau tidak.

Berdasarkan penelitian di atas diperoleh bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* memiliki varian yang sama atau homogen yaitu dengan nilai signifikan yaitu 0,467. Dalam uji dua sisi berarti data homogen. Berdasarkan hasil di atas diperoleh kesimpulan yaitu data hasil *pre-test* dan hasil *post-test* memiliki data yang normal dan homogen.

Uji hipotesis atau uji t yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 20 diperoleh signifikan α dalam dua sisi (2-tailed) sebesar 0,000. Maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kelas yang menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik meningkat. Pembelajaran yang menyenangkan dan serta penggunaan Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran yang berbeda juga sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Relevansi penelitian ini sama-sama meneliti tentang hasil belajar pada ranah kognitif dengan menerapkan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card*

Penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* memiliki berbagai manfaat, manfaat bagi pendidik yaitu semakin baiknya kompetensi pendidik dalam pemakaian model pembelajaran yang menarik dan media pembelajaran yang praktis dan menarik dengan jangkauan yang cukup mudah untuk dipakai pendidik dalam kegiatan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sedangkan manfaat penggunaan Model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat kerja sama, dan memperdalam

pemahaman materi. Metode ini mendorong diskusi kelompok, membangun keterampilan komunikasi, serta meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbagi informasi secara kreatif dan interaktif. Selain itu, Media *flash card* efektif untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Dengan gambar, kata, atau angka yang jelas, *flash card* membantu siswa mengingat informasi dengan cepat dan menyenangkan. Metode ini juga mendorong keterlibatan aktif, mempercepat proses pembelajaran, serta dapat digunakan untuk berbagai materi pelajaran secara fleksibel.

Dari pemaparan diatas diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan batasan masalah pada penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman" terlihat bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Flash Card* bisa memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam

proses pembelajaran Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Flash Card menjadi model pembelajaran dan media yang menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, menciptakan suasana belajar yang kondusif dan aktif sehingga membuat konsentrasi peserta didik terjaga dan suasana kelas fokus. Hal ini akan membuat peserta didik fokus dan bisa memahami materi pembelajaran dengan bagus dan akan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik, tentunya hal ini berdampak positif pada hasil belajar peserta didik yang akan meningkat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah dilakukan uji hipotesis atau uji t versi 20 terbukti bahwa Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Flash Card terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan SPSS versi 20 atau hasil analisis diperoleh α sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000, maka dapat diambil kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_a diterima, bahwa terdapat "Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Pengaruh Model Pembelajaran Snowball

Throwing Berbantuan Media Flash Card terdapat pengaruhnya dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Aminah, M. S. (2013). *Pengembangan Instrumen Tes Pilihan Ganda Baba Himpunan Dikelas VII SMP Negeri 9 Kota Cirebon* (Doctoral dissertation, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- Arikunto, S. (2014). *Pendekatan Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Aris, S. (68). model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. *Yogyakarta: Ar-ruzz media*.
- Astutik, Y., Hariani, L. S., & Muzammil, L. (2021). Hasil belajar: snowball throwing dan motivasi belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 15(2), 128-134.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034-4040.
- Bagiyono, B. (2017). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal ujian
- Budyartati, S. (2014). Problematika pembelajaran di sekolah dasar.
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa. *Yogyakarta: Deepublish*, 175.
- Effendi, R. (2017). Konsep revisi taksonomi Bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *JIPMat*, 2(1).
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108-116.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Gunawan, R. I. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Materi Bagian Tubuh Hewan Peserta Didik Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda Tahun Ajaran 2019-2020* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya).
- Hamalik, H. O. (2019). Dasar-dasar pengembangan kurikulum.

- Hamalik, O. (2019). Kurikulum serta pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- HR, H. S. C. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan dan pendidikan*. Penebar Media Pustaka.
- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis.
- Ismail, H. F. (2018). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Kencana.
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran konstekstual. Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Marlina, L. (2015). *Peningkatan Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Melalui Model Snowball Throwing* (Doctoral dissertation, Universitas Lampung).
- Muhammad Nazmi, Peserta Didik Kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman. Wawancara Langsung, 22 Februari 2024
- Musyarofah, A. A., & Suma, N. N. (2021). Konsep Dasar IPS.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Samudra Biru.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1-10.
- Nuryadi, N., Astuti, D., Utami, S., & M Budiantara, M. B. (2017). Dasar-dasar statistik penelitian.
- Parwanti. (2020) *Pembelajaran Kooperatif Model Permainan dalam Pembelajaran IPS SMP*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata
- Puspaningtyas, N., Prasetyo, K. H., & Farahsanti, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing dengan Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi. *Absis: Mathematics Education Journal*, 2(1), 24.
- Ramlah, R. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas XII Sman 9 Pekanbaru. *Jurnal Pajar*, 1(1), 66-72.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and

motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.

Sadiman. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sriyanti, I. (2019). *Evaluasi pembelajaran matematika*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.

Suhartono, S., & Indramawan, A. (2021). *Group Investigation; Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran* (Vol. 1). Academia Publication.

Supardi. (2017). *Statistic Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suprijono. (2016). *Cooperative Learning. Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar.

Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal pendidikan vokasi*, 6(1), 111-120.

Syatra, N. Y. (2013). *Desain Relasi Efektif Guru dan Murid*. Yogyakarta: Buku Biru, 180.

Zahra, R., & Rina, N. (2018). Pengaruh celebrity endorser Hamidah Rachmayanti terhadap keputusan pembelian produk online shop mayoutfit di Kota Bandung. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 43-55.

Zelmi, S.Pd, Diwawancarai Oleh Penulis, 15 januari, 2024