



PENGARUH MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN *QUESTION BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI RAGAM HIAS INDONESIA DI SD NEGERI 07 PALEMBANG

Multazam Nabighah Elsa'diyyah^{1*}, Treny Hera², BZ Septeyawan Abdullah³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

*Email: multazamnabighah@gmail.com, trenyhera19@gmail.com, septeyawanabdullah@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5085>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada materi ragam hias Indonesia di kelas V SD Negeri 07 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* melalui rancangan *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian terdiri atas 25 siswa kelas V yang dipilih menggunakan teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang sebelumnya telah melalui pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 12 dari 15 butir soal memenuhi kriteria valid, sedangkan uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,983 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis *paired sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan tersebut dibuktikan oleh hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai *t* hitung lebih besar dibandingkan *t* tabel, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ragam hias Indonesia sekaligus meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Snowball Throwing*, *Question Box*, Hasil Belajar, Ragam Hias Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkesinambungan untuk membantu individu berkembang secara optimal sebagai pribadi yang utuh. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh kesempatan untuk mengenali dan mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai kehidupan. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan bertindak secara bijaksana dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan bertujuan untuk membantu individu mencapai perkembangan yang maksimal dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk keimanan, spiritualitas, kedisiplinan, karakter, kecerdasan, etika, serta keterampilan praktis yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat (Paramitha & Zulherman, 2022, p. 79).

(Erfiyana et al., 2019, p. 259) mengatakan bahwa pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembangunan bangsa dan kemajuan suatu negara. Melalui pendidikan yang berkualitas, sumber daya manusia dapat dipersiapkan untuk menghadapi berbagai perubahan dan tantangan yang berkembang di masa depan. Oleh sebab itu, pendidikan memiliki peranan yang sangat strategis dalam mencetak generasi yang kompeten, berakarakter, dan mampu berkontribusi bagi kemajuan masyarakat serta pembangunan nasional.



Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran penting dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang terencana, terarah, dan sistematis. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru berfungsi sebagai fasilitator yang bertanggung jawab merancang serta melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan.

Pada jenjang sekolah dasar, terdapat berbagai mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh, salah satunya adalah Seni Rupa. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan berkarya, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan kreativitas, kemampuan berekspresi, serta apresiasi terhadap nilai-nilai budaya. Menurut Oktavia et al. (2025, p. 37) pembelajaran seni rupa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan karya seni, menumbuhkan kesadaran terhadap budaya lokal, serta memperluas pemahaman mereka mengenai konsep-konsep kesenian. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran seni rupa juga beragam, tidak hanya terbatas pada kegiatan menggambar, tetapi mencakup aktivitas memotong, mencetak, menempel, dan berbagai bentuk kegiatan seni lainnya yang dapat mendukung perkembangan kreativitas peserta didik.

Seni rupa merupakan salah satu bentuk karya seni yang menjadi sarana ekspresi kreativitas manusia dan dapat dinikmati melalui indera penglihatan maupun perabaan. Dalam seni rupa terkandung unsur keindahan atau nilai estetika yang memberikan makna serta daya tarik tersendiri bagi penikmatnya. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik tidak hanya belajar menciptakan karya, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya dan estetika yang terkandung di dalamnya. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Seni Rupa di sekolah dasar adalah ragam hias. Ragam hias merupakan bentuk karya dekoratif yang dihasilkan melalui pengembangan berbagai motif berdasarkan kreativitas dan imajinasi pembuatnya. Selain berfungsi sebagai elemen penghias, ragam hias juga memiliki nilai budaya yang mencerminkan identitas serta kearifan lokal suatu daerah. Secara umum, ragam hias dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu ragam hias flora, fauna, figuratif, dan geometris. Masing-masing jenis memiliki ciri khas dan karakteristik yang berbeda sehingga memberikan keunikan tersendiri dalam setiap karya yang dihasilkan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang secara aktif melibatkan siswa. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh penggunaan berbagai model pembelajaran dan penggunaan teknologi yang relevan dengan karakteristik perkembangan siswa (Pratiwi et al., 2025, p. 222). Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial (Purnamasari et al., 2025). Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*. Model ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar sehingga dapat membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Menurut Oktaviani et al. (2019, p. 93) model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran melalui pertukaran ide dan penyampaian pendapat. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran diharapkan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Nabillah & Ariska (2025, p. 49) menjelaskan bahwa *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang dikenal sebagai melempar bola salju. Model ini menekankan kerja sama antar siswa melalui aktivitas membuat pertanyaan pada selembar kertas yang kemudian dibentuk menyerupai bola dan dilempar kepada teman lainnya. Kegiatan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga dilatih untuk berpikir kreatif melalui proses menyusun serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh teman sekelas.

Penerapan model *Snowball Throwing* dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah *Question Box*. Media ini berupa kotak yang berisi kumpulan pertanyaan yang dibuat oleh siswa untuk kemudian diambil dan dijawab kembali dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang dapat merangsang interaksi antara karya pengembang materi pembelajaran dan siswa. Interaksi mengacu pada proses pembelajaran yang



terjadi di dalam diri siswa ketika menggunakan atau memanfaatkan media tersebut (Fadila et al., 2022, p. 80).

Menurut Suprianingsih dan Wulandari (2020, p. 311), *Question Box* adalah alat pembelajaran sederhana yang berisi berbagai pertanyaan yang dapat dijawab siswa secara individu atau berkelompok. Penggunaan alat ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 07 Palembang, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes harian yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya kurangnya perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, penerapan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan mendorong keaktifan siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nikmah dan Jannah (2025) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Syarifuddin et al. (2025) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe GI (*Group Investigation*) Berbantu Media *Question Box* terhadap Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah” menemukan bahwa penggunaan media *Question Box* dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik dibandingkan sebelum penerapan media tersebut. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dengan media yang menarik berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang termasuk dalam kategori *pre-experimental design* menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 07 Palembang yang beralamat di Jalan Seruni, Perum Dosen Blok A, Kelurahan Bukit Lama, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kegiatan penelitian direncanakan berlangsung pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini sekaligus dijadikan sampel penelitian, yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 07 Palembang yang berjumlah 23 orang. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *sampling jenuh* karena seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Seni Rupa pada materi ragam hias Indonesia siswa kelas V sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes. Instrumen penelitian terdiri atas soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, dan soal menjodohkan yang sebelumnya telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda. Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh 12 dari 15 butir soal yang memenuhi kriteria valid. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,983 yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan terdapat 2 soal berkategori sukar, 5 soal berkategori sedang, dan 5 soal berkategori mudah. Selain itu, hasil uji daya pembeda memperlihatkan bahwa 6 soal berada pada kategori sangat baik dan 6 soal lainnya termasuk



kategori baik.

Data penelitian diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* setelah diterapkannya model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box*. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis *paired sample t-test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 23 pada taraf signifikansi 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* terhadap hasil belajar siswa materi ragam hias Indonesia di SD Negeri 07 Palembang. Data hasil belajar diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Sebelum melakukan uji-t (hipotesis), uji prasyarat dilakukan terlebih dahulu dengan melakukan uji normalitas dengan bantuan aplikasi SPSS 23.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diuji terdistribusi secara normal. Para peneliti menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena ukuran sampel kurang dari lima puluh. Nilai signifikansi $> \alpha$ ($\alpha = 0,05$) menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal. Untuk menentukan apakah hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* normal, dapat diperhatikan pada hasil nilai tabel:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	,927	25	,075
Posttest	,923	25	,139

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 23 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat dari nilai sig *pretest* adalah $0,075 > \alpha$ (0,05) dan nilai sig *posttest* adalah $0,139 > \alpha$ (0,05), maka dari hasil tersebut bisa dibuktikan berdasarkan uji *Shapiro Wilk* data yang diperoleh berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh hasil yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Std.		95% Confidence				Sig.	
		Deviation		Interval of the				(2-	
		n		Difference				tailed)	
		Mean		Std. Error	Lower	Upper	t	df	
Pair 1	Pretest - Posttest	-31,160	9,994	1,999	-35,286	-27,034	-15,589	24	,000

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 23 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil analisis data nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *paired sample t-test*, maka diperoleh hasil sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ serta menghasilkan nilai t_{hitung} yakni -15,589 dan nilai t_{tabel} dengan df 24 yang artinya $n-1$ ($25-1=24$) dan taraf kepercayaannya 95% (0,05) adalah 2,064. Dengan rata-rata nilai hasil *pretest* 55,64 dan nilai hasil *posttest* 86,80, perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-15,589 > 2,064$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, bahwa terdapat pengaruh model *snowball throwing* berbantuan *question box* terhadap hasil belajar siswa materi ragam hias Indonesia kelas V sekolah dasar.



Pembahasan

Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 07 Palembang pada materi ragam hias Indonesia. Model pembelajaran ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Menurut Daga et al. (2025), model *Snowball Throwing* dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pendapat tersebut terbukti, di mana siswa terlihat lebih antusias, berpartisipasi aktif, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berlangsung lebih efektif.

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box*. Sebelum diberikan perlakuan, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran relatif rendah. Setelah model pembelajaran diterapkan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup berarti. Perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa penggunaan model *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi ragam hias Indonesia.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model *Snowball Throwing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam menyusun pertanyaan, mendiskusikan jawaban, serta bertukar informasi dengan teman-temannya. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran yang semula didominasi oleh guru berubah menjadi lebih berpusat pada siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Penggunaan media *Question Box* juga memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media ini membuat kegiatan tanya jawab menjadi lebih terstruktur, menarik, dan menantang sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Melalui *Question Box*, siswa terdorong untuk berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan teman sekelas. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran turut membantu siswa memahami konsep-konsep ragam hias Indonesia dengan lebih baik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu. Putra et al. (2026) menyatakan bahwa penerapan model *Snowball Throwing* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta mengembangkan kemampuan kerja sama dalam kelompok. Sementara itu, Ajiba et al. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media *Question Box* dapat mendukung efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut memperkuat temuan bahwa kombinasi model pembelajaran dan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Toyibah et al. (2026) yang membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan model *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 3,129 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,003. Dengan nilai *t* tabel sebesar 2,012 pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (df) 48, diperoleh hasil bahwa *t* hitung > *t* tabel ($3,129 > 2,012$) serta nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa model *Snowball Throwing* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini semakin memperkuat temuan-temuan sebelumnya. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebelum perlakuan sebesar 55,64 meningkat menjadi 86,80 pada saat *posttest* setelah penerapan model *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi model dan media pembelajaran yang digunakan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi ragam hias



Indonesia di kelas V SD Negeri 07 Palembang.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi ragam hias Indonesia di kelas V SD Negeri 07 Palembang. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut. Sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa adalah 55,64. Setelah proses pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* dilaksanakan, nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat menjadi 86,80.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dan didukung oleh media pembelajaran yang menarik mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain meningkatkan pemahaman konsep, model ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama dengan teman, serta berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan.

Secara statistik, hasil penelitian juga membuktikan adanya pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai thitung sebesar -15,589 yang menunjukkan perbedaan yang sangat nyata antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa model *Snowball Throwing* berbantuan *Question Box* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi ragam hias Indonesia di kelas V SD Negeri 07 Palembang serta layak digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ajiba, I. D., Hakim, L., Nindiaty, D. S., & Winarno, N. (2025). Efektivitas Model Tgt Berbantuan Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sdn 19 Palembang. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 165–171. <https://jurnal-dikpora.jogjapro.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/1207>
- Daga, A. T., Sunardi, Syukur, T. A., Sularso, A. N., Saswati, R., Indriani, I., Aminullah, Simorangkir, F. M. A., Mashudi, Asbar, Sumilih, D. A., Suryani, R. W., Wael, S., Wulan, D. R., & Nurhijriah. (2025). *Model-Model Pembelajaran* (R. Saswati & A. T. Daga (Eds.)). Cv. Mega Press Nusantara.
- Erfiyana, M., Rasiman, R., & Asri Untari, M. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Pecahan. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 2(2), 258–266. <https://doi.org/10.23887/JLLS.V2i2.19153>
- Fadila, V., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19. Fadila, Lukman Hakim, Trengy Hera Prodi Pgsd Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang. Suredil: Fadilavina34@gmail.com Wabah Virus Covid-19 Berda. *Js (Jurnal Sekolah)*, 6(2), 77–87.
- Nabillah, N., & Ariska, R. N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Pendahuluan Pendidikan Merupakan Upaya Penuh Dari Pendidik Untuk Mengembangkan Peserta Didik Agar Menjadi Manusia Yang Memiliki Potensi Dan Mempunyai Karakter, Dengan Demikian Dapat Mempunyai. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 47–57.
- Nikmah, F. A., & Jannah, A. N. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Di Uptd Sdn Demangan. *Journal Of Education For All (Edufa)*, 3(3), 142–151.
- Oktavia, N., Fitri, A., Safiah, I., & Kuala, U. S. (2025). Penggunaan Media Aplikasi Sismart Pada Materi Ragam Hias Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Bunayya. *Journal Of Education And*



- Social Sciences (Jedsoc)*, 1(1), 34–46.
- Oktaviani, D. S. M., Wyn Suwatra, I., & Murda, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia A R T I C L E I N F O. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 89–97. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jisd/article/view/17662>
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sd. *Journal Of Instructional And Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>
- Pratiwi, D., Hatim, M., & Abdullah, B. S. (2025). Implementasi Model Discovery Learning Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(2), 221–232. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11662>
- Purnamasari, E., Hera, T., & Irawan, D. B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inside Outside Circle (Ioc) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Lv Sd Negeri 03 Rambang. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 643–649. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2527>
- Putra, P. B. W., Gading, I. K., & Riastini, P. N. (2026). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Snowball Throwing Berbantuan Komik Digital Interaktif. *Journal Research And Education Studies*, 5(1), 202–210. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30821/lokakarya.v5i1.5385>
- Syarifuddin, A., Rizal, S. U., & Sulistyowati, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Gi (Group Investigation) Berbantu Media Question Box Terhadap Kaeaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Ski Di Madrasah Ibtidaiyah. *Strategy : Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(2), 99–112. <https://doi.org/10.51878/strategi.v5i2.5305>
- Toyibah, H. H., Sunanto, L., & Suhada, D. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Sikap Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(022548–6950). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45508>