

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Waingapu dengan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Berbasis Media Mystery Box Dilengkapi LKPD Word Search

Richviera Grace Widyarti¹, Anita Tamu Ina², Riwa Rambu Hada Enda³

*Correspondence email: richvieragrace7@gmail.com

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba NTT

(Submitted: 30-06-2025, Revised: 28-11-2025, Accepted: 30-12-2025)

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa melalui tiga tahap, sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif jenis snowball throwing, saat penerapan dengan bantuan media mystery box, dan setelah penerapan pada Kelas VII E di SMP Negeri 2 Waingapu. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang melibatkan 32 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Pengumpulan data merupakan aspek krusial dalam penelitian, dimana data yang akurat dan lengkap sangat mempengaruhi hasil penelitian. Untuk mendapatkan data, digunakan dua metode pengumpulan yaitu instrumen tes dan instrumen non-tes yang menargetkan aspek kognitif dan afektif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam ranah kognitif dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Pada ranah kognitif, skor pra-siklus adalah 15,63% yang meningkat menjadi 40,62% di Siklus I dan mencapai skor akhir 56,25%. Hal ini berlanjut ke Siklus II dengan skor mencapai 75%, mencerminkan peningkatan sebesar 90,63% dari pra-siklus menuju Siklus II. Untuk ranah afektif, skor pra-siklus tercatat 34% dalam Siklus I terjadi peningkatan sebesar 13%, dengan skor akhir mencapai 47%, sementara Siklus II menunjukkan peningkatan lebih lanjut dengan skor akhir 54%, menghasilkan skor akhir 88%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif jenis snowball throwing yang didukung oleh media mystery box dan dilengkapi dengan LKPD word search efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Waingapu pada topik Tata Surya.

Kata Kunci: Model Snowball Throwing, Mystery Box, LKPD Word Search, Hasil belajar

ABSTRACT: This study aims to evaluate student learning outcomes through three stages, before implementing the snowball throwing cooperative learning model, during implementation with the help of mystery box media, and after implementation in Class VII E at SMP Negeri 2 Waingapu. The method used is Classroom Action Research (CAR) with a quantitative descriptive approach involving 32 students in the 2024/2025 academic year. Data collection is a crucial aspect in research, where accurate and complete data greatly affects the results of the study. To obtain data, two collection methods were used, namely test instruments and non-test instruments targeting cognitive and affective aspects. The results showed a significant increase in the cognitive domain from pre-cycle, Cycle

I, to Cycle II. In the cognitive domain, the pre-cycle score was 15.63% which increased to 40.62% in Cycle I and reached a final score of 56.25%. This continued into Cycle II with a score reaching 75%, reflecting an increase of 90.63% from pre-cycle to Cycle II. For the affective domain, the pre-cycle score was recorded at 34% in Cycle I there was an increase of 13%, with a final score reaching 47%, while Cycle II showed a further increase with a final score of 54%, resulting in a final score of 88%. Thus, it can be concluded that the application of the snowball throwing type of cooperative learning model supported by mystery box media and equipped with LKPD word search is effective in improving the learning outcomes of class VII E students of SMP Negeri 2 Waingapu on the topic of the Solar System.

Keywords: *Snowball Throwing Model, Mystery Box, LKS Word Search, learning outcomes.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya yang bertujuan untuk melestarikan warisan budaya yang telah beralih antar generasi. Generasi ini dilahirkan oleh pendidikan. Pendidikan tidak mengenal batas, memaknai pendidikan secara keseluruhan karena sifatnya sama kompleksnya dengan tujuannya-manusia. Karena sifatnya yang kompleks, hal ini sering disebut sebagai ilmu pendidikan. Selain ilmu pendidikan mendidik, ilmu pendidikan mencakup teori pendidikan yang di dalamnya ditekankan pemikiran ilmiah (BP *et al.*, 2022:2).

Istilah pembelajaran merujuk pada proses pendidikan di masyarakat, dan pemahaman terhadap proses pembelajaran menjadi prioritas bagi sekolah. Kegiatan pembelajaran selalu berkaitan dengan misi sekolah. Selama proses pembelajaran, setiap aktivitas menyebabkan perbaikan sikap, kepribadian, dan keterampilan seseorang. Hakikat pembelajaran adalah penyedia sistem yang menciptakan proses pembelajaran bagi siswa di lingkungannya. Proses interaksi antara siswa dan guru mengenai materi pelajaran dan lingkungan belajar dikenal sebagai pembelajaran (Harefa *et al.*, 2022:326).

Permasalahan umum yang sering terjadi dalam proses pendidikan adalah disaat guru menyajikan materi, siswa kurang menunjukkan minat untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa lebih cenderung diam (Sulfemi & Yuliana, 2019:18). Ada beberapa faktor internal juga yang dapat mempengaruhi pembelajaran yang terjadi saat ini antara lain guru, bahan ajar, media, teknologi, pola interaksi, lingkungan belajar, dan ada juga yang berkaitan dengan faktor luar yakni lingkungan tempat terjadinya pembelajaran (Arianto, 2022:552).

Hasil yang diperoleh dari guru IPA SMP Negeri 2 pada tanggal 19 Maret 2025, menunjukkan bahwa guru sering memanfaatkan metodologi pembelajaran *discovery learning*. Dalam model ini, guru memanfaatkan metode ceramah saat mengajar selain itu, jarang juga menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran. Walaupun model ini sering digunakan, tetapi guru masih kesusahan mengatur waktu pembelajaran di dalam

kelas dikarenakan terdapat siswa yang tidak aktif dalam proses belajar berlangsung, terkhususnya pada saat ini mengerjakan tugas secara berkelompok masih terdapat ada beberapa siswa yang hanya menunjukkan minat pada topik tersebut tanpa mencari tahu sendiri. Hasil belajar Sumatif Tengah Semester (STS) siswa kelas VII E sangat dipengaruhi. Pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, ada 32 siswa yang mencapai ketuntasan 40% dengan 13 orang tuntas dan 60% dengan 19 orang tidak tuntas, dengan swtandar KKTP-nya adalah 68.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengevaluasi pelajaran IPA itu menyenangkan, sehingga perlu adanya penggunaan media sebagai penunjang pembelajaran di dalam kelas agar lebih mudah dimengerti. Akibatnya, siswa menginginkan penggunaan media sehingga mereka lebih aktif dalam belajar selama pembelajaran berlangsung. Ini juga diperkuat oleh temuan yang dilakukan selama tiga bulan mengikuti Program Asistensi Mengajar. Permasalahan yang ditemukan adalah bahwa guru mengontrol kegiatan pembelajaran di kelas (guru sebagai pengajar), menggunakan metode pengajaran *discovery learning* yang tidak sejalan dengan pedoman yang telah ditetapkan, dan siswa tidak menggunakan alat peraga yang bersifat instruktif.

Pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 2 Waingapu masih memerlukan perbaikan untuk mencapai kualitas yang optimal, terlebih khususnya pada pembelajaran IPA di kelas VII E masih cenderung menggunakan teknik ceramah dimana tanpa penggunaan media dan hanya berpusatkan pada penggunaan buku yang tersedia di perpustakaan. Dibutuhkan model pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa karena kurangnya media pembelajaran di sekolah, terutama di ruang kelas di dalam kelas IPA, membuat siswa kesulitan memahami materi. Akibatnya, siswa merasa jenuh selama proses pendidikan berlangsung, sehingga menghasilkan hasil belajar yang kurang baik bagi siswa. Model pembelajaran kooperatif melempar bola salju adalah salah satu tipe yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah ini karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat beradaptasi dengan gaya belajar siswa (kinestetik, audio visual, dan auditori). Dengan menggunakan media kotak misteri, LKPD *word search* membuat belajar lebih menarik.

Menurut Handayani (2017:49), Model pembelajaran kooperatif tipe lempar bola salju merupakan gabungan antara diskusi dan permainan, sehingga dapat menginspirasi siswa untuk terlibat dan menghilangkan perasaan monoton dan bosan dalam proses pembelajaran. *Mystery box* adalah permainan yang menggunakan kotak-kotak dengan berbagai bentuk dan ukuran yang berisi objek, gambar, atau kartu dengan simbol huruf tertulis di atasnya, dirancang untuk mengajarkan anak-anak mengenali simbol huruf (Dewi *et al.*, 2023:3). LKPD berfungsi sebagai panduan bagi siswa untuk memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pendidikan di kelas. Pembelajaran melalui LKPD dapat meningkatkan hasil akademis siswa dalam hal pemahaman, keterampilan, dan kemampuan (Ariani & Meutawati, 2019:15).

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui capaian hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan menggunakan media *mystery box* dan LKPD *word search* terhadap siswa kelas VII E SMP Negeri Waingapu.

II. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Desain PTK mengikuti Model Kemmis dan McTaggart terdiri dari empat fase: Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Dengan 3 pertemuan yaitu pra siklus, siklus I & siklus II. Sumber data penelitian ini meliputi data primer yaitu data yang dikumpulkan dan diolah langsung oleh peneliti, mencakup wawancara dengan guru mata Pelajaran IPA beserta *post test*, data sekunder diperoleh secara langsung yaitu hasil dari STS semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Waingapu yang beralamat di Jl. Majapahit RT 08/RW 05, Kecamatan Waingapu, Kabupaten Sumba Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan kode pos 87112. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2025 di SMP Negeri 2 Waingapu dengan menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas VII E dengan jumlah sebanyak 32 orang siswa Tahun Ajaran 2024/2025. Teknik analisis data yaitu dengan rumus perhitungan hasil tes kognitif, rumus perhitungan rata-rata, rumus menghitung peningkatan hasil belajar dan rumus menghitung ranah afektif dan analisis data menggunakan *Microsoft excel*.

III. KAJIAN TEORI

Model pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan istilah lempar bola salju mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pengalaman belajar. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berkumpul dalam kelompok kecil untuk membahas pokok bahasan. Setelah itu, mereka berbagi pertanyaan dan wawasan dari diskusi mereka dengan kelompok lain. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. dengan orang lain dalam situasi sehari-hari. Menurut penelitian, penggunaan model ini meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar. Sebagai contoh, menurut Safnina (2021:3860), Penggunaan model *snowball throwing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena mendorong mereka untuk memahami materi secara lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif metode lempar bola salju merupakan suatu strategi pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan dalam suatu permainan interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara penuh dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan (Satiawy *et al.*, 2022:58).

Menurut Andeswari *et al.* (2022:50) Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang membantu siswa. LKPD adalah singkatan dari bahan ajar yang dirancang untuk mendorong peserta didik meningkatkan

pemahamannya secara mandiri dan menempatkan peserta didik pada fokus proses pendidikan. LKPD membantu peserta didik dalam membuat konsep matematika yang abstrak menjadi lebih nyata sesuai dengan tahap perkembangannya. Lembar Kerja Siswa (LKPD) merupakan buku atau teks cetak berisi bimbingan yang dapat digunakan siswa untuk mengembangkan kemampuannya dan digunakan untuk membantu siswa belajar mandiri (Rahmawati *et al.*, 2020:510).

Mystery box merupakan media berbentuk kotak yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar topik yang akan dibahas (Asmariyadi *et al.*, 2024:258). Hasil belajar siswa adalah indikator yang sangat penting untuk menilai efektivitas suatu metode pembelajaran di kelas Menurut Salsabila (2024:14669). Hasil pembelajaran yang mencakup hasil kognitif, afektif, dan psikomotorik, didefinisikan sebagai perubahan perilaku dan keterampilan yang dialami siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hasil interaksi antara pembelajaran dan pengajaran disebut dengan capaian pembelajaran atau hasil belajar. Oleh karena itu, mohon diterapkan strategi pengajaran itu efektif untuk capaian pembelajaran siswa meningkat (Astuti *et al.*, 2021:97).

IV.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metodologi yang telah ditetapkan sebelumnya untuk mempelajari tindakan kelas yang melibatkan kegiatan seperti perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dibagi menjadi dua bagian. Timeline pendahuluan dilakukan pada Jumat 23 Mei 2025 jam 07.20-08.40, siklus I dilaksanakan pada Jumat 23 Mei 2025 jam 09.35-10.55 dan siklus II dilaksanakan pada Sabtu 24 Mei 2025 dengan waktu 2 x 40 menit sekali pertemuan.

Berikut ini dapat diuraikan hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan 3 pertemuan yang telah dilaksanakan selama penelitian berlangsung.

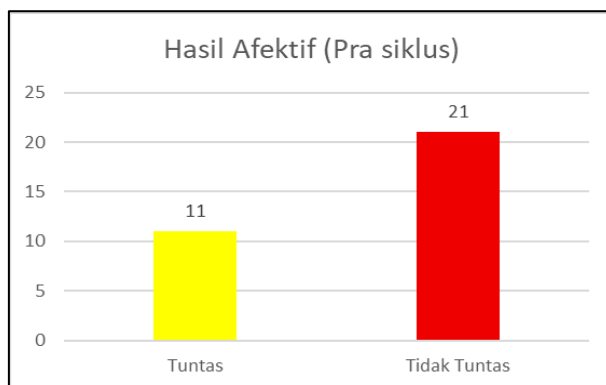
1. Pra Siklus

Proses pembelajaran dimulai dengan peneliti selaku guru masuk dalam ruangan kelas bersama guru mata Pelajaran IPA. Selanjutnya guru mata pelajaran memperkenalkan peneliti dan memberikan penjelasan terhadap siswa bahwa pada materi tata surya akan diajarkan oleh peneliti.

Berikut ini di sajikan diagram hasil belajar kognitif dan afektif:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Kognitif (Pra Siklus)



Gambar 2. Diagram Hasil Afektif (Pra Siklus)

Pada tahap prasiklus, peneliti masih menggunakan model pembelajaran konvensional, khususnya pembelajaran penemuan melalui Metode ceramah yang biasanya digunakan dalam pembelajaran IPA, peneliti belum memanfaatkan model pembelajaran *snowball throwing* dengan dukungan media *mystery box* dan LKPD *word search*. Hal ini terlihat pada gambar 1 yang menggambarkan bahwa dari 32 Dari semua siswa, hanya 5 orang yang berhasil mencapai ketuntasan, sedangkan 27 orang tidak. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa memiliki pandangan yang negatif terhadap salah satu kelompok saat bekerja kelompok, sehingga menyebabkan siswa sulit untuk berpartisipasi dalam mengerjakan tugas kelompok. Sedangkan untuk penilaian afektif, pada gambar 2 terdapat 11 orang siswa tuntas dan 21 orang belum tuntas.

Selanjutnya peneliti melanjutkan pada siklus I melibatkan penerapan model pembelajaran *snowball throwing* menggunakan media *mystery box* dan lembar kerja *word search* untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dengan pendekatan baru ini.

2. Siklus I

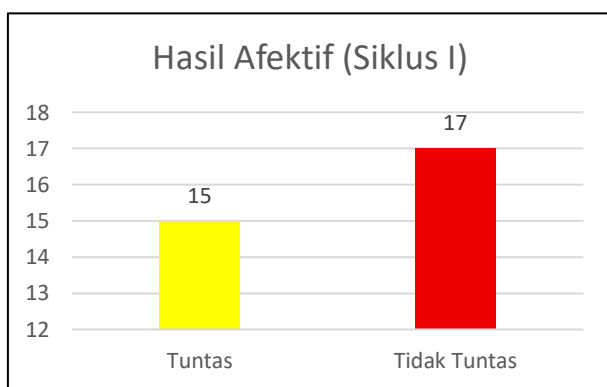
Selanjutnya pada pertemuan kedua atau siklus I yang dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Mei 2025, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu *snowball throwing* dengan bantuan media *mystery box* dan disertai lembar kerja *word search*. Dibagi dalam 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan (kegiatan awal, kegiatan inti, penutup), observasi dan refleksi.

Kegiatan ini dilaksanakan agar bisa diketahui kemampuan kognitif siswa serta mengetahui keaktifan yang telah ditetapkan oleh peneliti setelah menerapkan metode pembelajaran *snowball throwing* dengan bantuan media *mystery box* dilengkapi LKPD *word search* merupakan indikator efektifitas kerja sama tim dimana pada saat pengerjaan tugas kelompok siswa sudah mulai aktif bekerja sama di karenakan peneliti menggunakan LKPD yang belum pernah digunakan oleh guru, jadi membuat siswa tertarik ingin mengerjakan LKPD sehingga terjadinya kerja sama di dalam kelompok, tanggung jawab

siswa menjadi lebih besar karena semua siswa ingin menyelesaikan LKPD tersebut dengan tepat waktu dan disiplin mematuhi aturan yang telah diberikan oleh peneliti. Hasil akhir yang diperoleh siswa bisa di lihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Diagram Hasil Kognitif (Siklus I)



Gambar 4. Diagram Hasil Afektif (Siklus I)

Pada gambar 3 terlihat bahwa prestasi belajar siswa pada ranah kognitif meningkat dari pertemuan pra siklus yang awalnya hanya 5 orang siswa tuntas, pada pertemuan siklus I meningkat sebanyak 15 orang tuntas. dan pada gambar 4 ranah afektif yang sebelum terdapat 11 orang tuntas menjadi 15 orang siswa tuntas. Pada pertemuan kedua atau Siklus I, siswa mulai lebih terlibat dalam pembelajaran di kelas karena peneliti telah menerapkan tipe model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* dengan media *mystery box* dan LKPD *word search*.

3. Siklus II

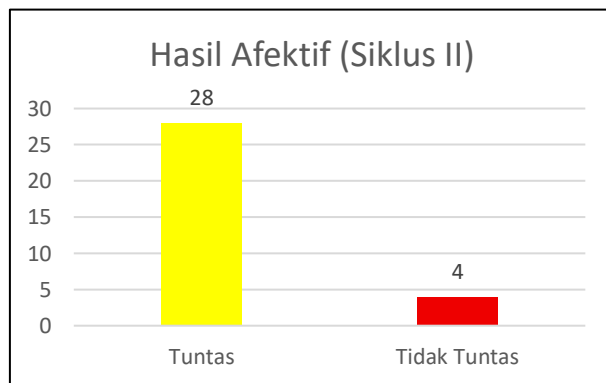
Pertemuan ketiga atau siklus II yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Mei 2025. Peneliti melanjut menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan istilah melempar bola salju (*snowball throwing*) dengan media *mystery box* dilengkapi LKPD *word search*. Seperti yang di laksanakan pada pertemuan kedua atau siklus I, dibagi dalam 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan (kegiatan awal, kegiatan inti, penutup), observasi dan refleksi.

Kegiatan ini dilaksanakan agar bisa diketahui kemampuan kognitif siswa serta mengenali tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil proses

pembelajaran hal ini sudah dilakukan oleh para peneliti setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan dukungan media *mystery box* dilengkapi LKPD *word search* adalah penilaian afektif, indikator yang dinilai kerjasama dimana pada saat mengerjakan tugas kelompok siswa sudah semakin aktif bekerja sama dan untuk melihat perbandingan dengan pertemuan siklus I dikarenakan peneliti melanjutkan untuk menggunakan LKPD *word search*. Hasil akhir yang diperoleh siswa bisa di lihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 5. Diagram Hasil Kognitif (Siklus II)



Gambar 6. Diagram Hasil Afektif (Siklus II)

Pada gambar 4 terlihat bahwa hasil belajar siswa pada ranah kognitif sangat meningkat dari pertemuan siklus I terdapat 18 orang siswa tuntas, pada pertemuan siklus II meningkat sebanyak 29 orang tuntas. dan pada gambar 5 ranah afektif yang sebelum terdapat 15 orang tuntas menjadi 28 orang siswa tuntas. Pada pertemuan ketiga atau Siklus II, meningkatkan hasil belajar siswa dimana siswa lebih banyak memiliki waktu untuk bekerja sama dengan orang lain serta diberikan kesempatan untuk berkreasi dan berani mengungkapkan jati dirinya saat berdiskusi. Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *snowball* dengan bantuan *mystery box* dan LKPD *word search*, dapat dilihat bahwa ada

peningkatan hasil belajar siswa dalam lingkungan belajar. Perubahan ini terbukti ketika membandingkan hasil dari pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* yaitu yang dilakukan oleh Naha *et al.*, (2022), Satiawy, M. *et al.*, (2022) & Vernando, C.L (2022) penelitian ini dari tahap pelaksanaan siklus I dan siklus II sudah mencapai target penelitian yaitu hasil belajar siswa meningkat. Dan penerapan model pembelajaran *snowball throwing* dengan bantuan *mystery box* dan LKPD *word search*, dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dalam lingkungan belajar. Perubahan ini terbukti ketika membandingkan hasil dari pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Dalam domain kognitif, skor pra-siklus adalah 15,63%, dan Siklus I mengalami peningkatan menjadi 40,62%, mencapai skor akhir 56,25%. Hasil ini berlanjut pada Siklus II, di mana skor mencapai 75%, mencerminkan peningkatan sebesar 90,63% dari pra-siklus ke Siklus II. Dalam hal hasil afektif, skor pra-siklus adalah 34%. Pada Siklus I, ada peningkatan sebesar 13%, yang berpuncak pada skor akhir 47%, dan Siklus II terus menunjukkan peningkatan dengan skor akhir 54%, menghasilkan skor keseluruhan 88%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan dukungan media *mystery box* dan disertai LKPD *word search* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Waingapu pada materi Tata Surya.

V.SIMPULAN

Hasil penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* pada kelas VII E SMP Negeri 2 Waingapu menggunakan media *mystery box* dan LKPD *word search* adalah hasil belajar peserta didik pada siklus II ranah kognitif memperoleh hasil ketuntasan sebesar 90,63% dengan perolehan 29 orang tuntas dan 3 orang lainnya tidak tuntas, mengalami peningkatan sebesar 75% dari pertemuan pra siklus dan 34,38% dari pertemuan siklus I. dan untuk hasil ranah afektif diperoleh ketuntasan sebesar 88%, mengalami peningkatan sebesar 55% dari pertemuan pra siklus dan 41% dari pertemuan siklus I.

VI.DAFTAR PUSTAKA

- Andeswari, S., Sholeh. D. A., & Zakiyah, L. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 48–61. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i1.1313>.
- Arianto, R. (2022). Permasalahan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2, 550–554. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>.
- Ariani, D., & Meutawati, I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis discovery learning pada materi kalor di SMP. In *Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan* (Vol. 5, Issue 1).

- Asmariyadi, A. I., Effendi. R., & Sulistika. A. (2024). Pengembangan Media Mistery Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ii Sd It Al-Ihsan.
- Astuti, D. A. P., & Hardini. A. T. A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Model Discovery Learning Berbantuan Powerpoint Secara Daring Kelas V SD.
- BP, Abd. R., Munandar. S. A., Fitriani. A., Karlina. Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2, 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>.
- Dewi, E. N., Asmarani. P. R., Azizah. N., & Nisa. L (2023). Perancangan Ape Mistery Box Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–11.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Lase, I. P.S., Ndruru, M., & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>.
- Handayani, T., Mujasam., Widyaningsih. S. W., & Yusuf. I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Curricula*, 2(1), 47–58. <https://doi.org/10.22216/jcc.2017.v2i1.1543>.
- Naha, A. K., & Makaborang, Y. (2022). Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Smp Negeri 1 Umbu Ratu Nggay. *Bioma: Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 7(2), 200–209. <https://doi.org/10.32528/bioma.v7i2.7430>.
- Rahmawati, L. H., Wulandari. S. S. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang (Vol. 8). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Safnina. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IIS 2 Semester Genap SMA N 1 Pinggir Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 3848–3861.
- Satiawy, M., Laamena. Dr. Ch. M., & Moma. Dr. La. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Peluang Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Snowball

- Throwing Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tiakur. *Sora Journal of Mathematics Education*, 3, 58–64.
- Salsabila., R. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Materi Teknologi Pangan Siswa Kelas III SD Negeri 4 Kayuagung. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 14668–14674.
- Sulfemi, W. B., & Yuliana. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan*, 5(1), 17–30.
- Vernando, C. L., Herna., & Yahya, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Dengan *Ice Breaking* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Tobadak. In *ELIPS: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS>