
STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN AQIDAH AND AKHLAK: AN EXPERIMENTAL STUDY OF THE SNOWBALL THROWING MODEL ASSISTED BY GIMKIT MEDIA

Nur Hikmah

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
hikmahnur1823@gmail.com

Siti Zulaikhah

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
siti.zulaikhah@radenintan.ac.id

Baharudin

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
baharudinpgmi@radenintan.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to examine how well the cooperative learning model, which uses the Snowball Throwing technique and is supplemented by Gimkit media, can increase the learning motivation of eleventh-grade students at MAN 2 Bandar Lampung in the Akidah Akhlak topic. The study used a posttest-only control group design using a quantitative, quasi-experimental methodology. Two classes were chosen by simple random sampling to make up the research sample: a control class that was taught using traditional teaching techniques and an experimental class that received instruction using the Snowball Throwing model with assistance from Gimkit. A learning motivation questionnaire was used as the study tool; its validity and reliability were assessed using Cronbach's Alpha, which produced a coefficient of 0.750. Normality and homogeneity tests were used to analyze the data, and then an independent samples t-test was performed. The results indicated that the data were normally distributed and homogeneous. The results of the t-test analysis showed a statistically significant difference in learning motivation between the experimental and control groups, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Thus, it has been demonstrated that the Snowball Throwing learning approach, which Gimkit supports, improves students' motivation to learn in the Akidah Akhlak course. The integration of the Snowball Throwing cooperative learning model with a gamification-based digital medium, specifically used in Akidah Akhlak instruction at the Madrasah Aliyah level, is what makes this study novel.

Keywords: Cooperative Learning, Islamic Creed and Ethics, Learning Motivation, Snowball Throwing

PENDAHULUAN

Motivasi adalah komponen utama yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran¹, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Motivasi tidak selalu stabil, sehingga perlu dijaga melalui berbagai upaya sistematis untuk menghadirkan pembelajaran yang dapat membangkitkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik secara berkelanjutan². Motivasi berperan sebagai penggerak yang menstimulasi peserta didik untuk terus berupaya menghadapi tantangan belajar³ sekaligus menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat⁴.

¹ Kurniawati, Santoso, and Slamet Utomo, "The Effect Of Snowball Throwing And Problem Based Learning Models On Students' Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster," *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 5, no. 4 (2021): 1102–7.

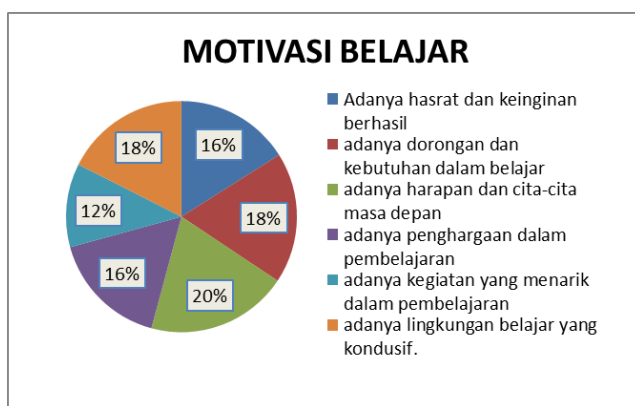
² Anggreni Puspitasari, Ai Nur Solihat, and Raden Roro Suci Nurdianti, "Pengaruh Fasilitas Belajar & Variasi Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Serta Implikasinya Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Economic Edu* 6, no. 1 (2025): 33–42.

³ Muhammad Azhar and Hakmi Wahyudi, "Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter Dan Keterampilan Siswa," *Uluwul Himmah Education Research Journal* 1, no. 1 (2024): 1–15.

⁴ Niya Romadloni and Fadia Khoirun Nisa, "Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII MTS Mathla'ul Anwar Sugihwaras," *Al-Nizam: Indonesian*

Selain itu, motivasi belajar erat kaitannya dengan kedisiplinan, peran guru, pemanfaatan media, serta pengelolaan waktu dalam proses pembelajaran⁵. Kedisiplinan yang tercermin dalam sikap patuh, tertib, dan tanggung jawab dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif⁶, sementara guru tidak hanya bertugas menyampaikan informasi, melainkan sebagai fasilitator yang memastikan bahwa lingkungan belajar menjadi menarik dan menyenangkan⁷. Pemanfaatan media dan bahan ajar yang tepat dapat menumbuhkan minat serta memberi arah yang jelas dalam pembelajaran⁸. Media yang tepat mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran⁹. Di era teknologi modern saat ini, menggunakan media berteknologi adalah salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab karakteristik peserta didik yang akrab dengan perangkat digital dan aplikasi interaktif¹⁰.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di MAN 2 Bandar Lampung melalui dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI. Masalah yang muncul antara lain suasana kelas yang kurang kondusif akibat kedisiplinan siswa, penyampaian materi yang belum sepenuhnya jelas dan menjangkau seluruh siswa, pemanfaatan media dan bahan ajar yang masih terbatas, pengelolaan waktu yang belum optimal, serta diskusi kelompok yang belum mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.



Gambar 1. Hasil pra penelitian angket

Diagram pie mengenai motivasi belajar menunjukkan bahwa indikator “adanya harapan dan cita-cita masa depan” memiliki persentase tertinggi, yaitu 20%, yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki cita-cita yang tinggi untuk mencapai tujuan hidup. Namun, indikator “adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran” memiliki persentase terendah yaitu hanya 12%. Permasalahan utama yang terlihat adalah rendahnya pengaruh kegiatan pembelajaran terhadap semangat belajar peserta didik, artinya kondisi lingkungan belajar kurang mampu mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi

Journal of Research and Community Service Volume 2, no. 1 (2024): 27–36.

⁵ Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

⁶ Auffah Yumni and Ainul Masthura Azis, “Analisis Peranan Guru Dalam Membina Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV Di SDIT Zahra Asy-Syifa,” *Guru Kita* 7, no. 1 (2022): 1–23.

⁷ Benny Putra Mahendra, “Guru Ideal Dalam Pandangan Az-Zarnuji Dan Al-Ghozali Serta Kondisi Guru Saat Mengajar (Kajian Kitab Ta’limul Mutaalim Dan Ihya Ulumuddin),” *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan* 7, no. 1 (2021): 117–37, <http://jurnal.iaih.ac.id/index.php/inovatif/article/view/196>.

⁸ Okta Alpindo, Metta Liana, and Rita Fitriani, “Pengembangan Bahan Ajar Fisika Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan Fisika* 10, no. 1 (2022): 35, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v10i1.4297>.

⁹ Putri Sarah and Nur Azmi Alwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Di Kota Bukittinggi,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2 (2025): 13191–98.

¹⁰ Athar Zaif Zairozie, “Pengaruh Permainan Gimkit Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 Di Smp Nu Bantaran: Studi Kuantitatif Deskriptif,” *Airvom Unzab*, 2025, 188–200.

belajar. Kondisi ini bisa mengakibatkan peserta didik tidak bersemangat dan kurang merasakan daya tarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Permasalahan ini penting untuk diperhatikan karena kegiatan pembelajaran yang menarik seharusnya menjadi faktor pendorong utama dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah model pembelajaran *snowball throwing*, yang memungkinkan suasana belajar yang interaktif serta kolaboratif¹¹. Model ini dirancang menyerupai permainan lempar bola, di mana peserta didik membuat pertanyaan lalu dilemparkan kepada teman untuk dijawab, sehingga mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik¹². Tidak hanya secara individu melainkan peserta didik belajar secara berkelompok, melatih kepemimpinan, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis¹³. Penerapan *snowball throwing* juga mendorong pendidik dalam menghadirkan pelajaran yang lebih variatif sehingga efektif dalam menumbuhkan aspek berpikir, sikap/nilai, dan keterampilan¹⁴.

Selain itu, keunggulan *snowball throwing* terdapat pada kemampuannya menciptakan interaksi yang menyenangkan dan produktif, di mana peserta didik merasa seperti bermain namun tetap memperoleh pengalaman belajar yang bermakna¹⁵. Melalui diskusi interaktif, peserta didik terdorong untuk berbagi pengetahuan, saling memahami materi, serta menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan mereka¹⁶. Dengan demikian, penerapan model ini dipercaya mampu meningkatkan motivasi belajar, membangun rasa tanggung jawab, dan menumbuhkan semangat kolaborasi dalam proses pembelajaran¹⁷, khususnya pada konteks pendidikan yang membutuhkan pendekatan aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya membuktikan penerapan model *snowball throwing* seperti ditunjukkan oleh Wildani pada mata pelajaran Fiqih¹⁸, Putri dan Ginanjar yang memadukan dengan media *rolling ball game*¹⁹, Mulyani yang menegaskan keunggulannya dibanding pembelajaran konvensional²⁰, Rahmawati

¹¹ Sari Wahyuni Rozi, Mutiara, and Sahreni Nasution, "Efek Model Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Materi Gerak Lurus Di SMA," *Jurnal PhysEdu Pendidikan FISIKA IPTS* 3, no. 1 (2021): 11–16.

¹² Aulia Safna and Weni Widya Asriati, "Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas VIII Di SMP Negeri 43 Medan," *MAJU* 10, no. 2 (2023): 23–29.

¹³ Rizki Putri Ananda Srg et al., "Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siswa Pencernaan Makanan Kelas XI," *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 9, no. 2 (2023): 57–65, <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i2.19786>.

¹⁴ Meliyati Meliyati, "Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Sd Negeri 50/IV Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas* 6, no. 1 (2021): 66–78, <https://doi.org/10.22437/jptd.v6i1.13336>.

¹⁵ Dewa Gde Brata Tapa, "Penerapan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Agama Hindu," *Journal of Education Action Research* 5, no. 1 (2021): 133–38, <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>.

¹⁶ Abd. Hafid, Satriani DH, and Andini Usman, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia (Studi Literatur Kelas V SD Inpres 3/77Arasoe Kecamatan Cina Kabupaten Bone)," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 5 (2025): 120–31.

¹⁷ Tiara Yolanda, Putut Wisnu Kurniawan, and Try Indiasuti Kurniasih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ujung Gunung Ilir," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2025, 289–96.

¹⁸ Anggi Kusumah Wildani et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih," *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman* 10, no. 2 (2024): 199–206, <https://doi.org/10.30631/edubio.v1i2.71>.

¹⁹ Dyah Ayu Sagita Putri and Asep Ginanjar, "Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Media Rolling Ball Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berbasis Daring Dalam Pembelajaran Ips Pada Kelas VIII SMP N 33 Semarang," *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS* 3, no. 1 (2021): 30–39, <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v3i1.44536>.

²⁰ Yani Mulyani et al., "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 4 (2022): 239–52,

dan Astuti pada tingkat SMA²¹, serta Batubara dan Simbolon yang menggabungkan dengan media *crossword puzzle*²². Namun, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan karena belum memanfaatkan media digital berbasis gamifikasi dan belum diterapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada jenjang Aliyah khususnya di MAN 2 Bandar Lampung. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengintegrasikan model *snowball throwing* berbantuan media gimkit, sebuah platform digital interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan serta mendorong motivasi belajar secara optimal dengan karakteristik generasi digital.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya solusi konkret terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandar Lampung yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran pendidik, penggunaan media, serta kondisi lingkungan yang belum mendukung. Dengan diterapkannya model *snowball throwing* berbantuan Gimkit, diharapkan penelitian ini akan memberikan temuan yang berdasar pada teori dan praktik untuk pengembangan pembelajaran interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Implikasi dari penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi guru dalam memperbaiki cara mengajar dan memanfaatkan teknologi pembelajaran, tetapi juga bagi sekolah dalam menghadirkan suasana belajar yang kondusif dan partisipatif. Dengan demikian, temuan penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak dan pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis media digital di madrasah.

KAJIAN TEORI

1. Model *Snowball Throwing*

Snowball throwing adalah model pembelajaran yang membantu mengembangkan kemampuan kepemimpinan peserta didik dalam kelompok serta melatih keterampilan mereka dalam menyusun dan menjawab pertanyaan, melalui permainan imajinatif berupa pembuatan dan pelemparan bola salju²³. Model ini digunakan sebagai metode untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan mendorong partisipasi dalam proses pembelajaran. Model ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah.

Model ini juga membantu peserta didik menjadi lebih percaya diri saat berbicara di depan umum serta mendukung pemahaman yang lebih mendalam melalui pengulangan ide dan konsep. Dengan demikian, model pembelajaran *snowball throwing* mampu memperkuat pembelajaran kooperatif dan memberi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Gimkit

Gimkit merupakan platform pembelajaran daring berbasis gamifikasi yang menghadirkan pengalaman belajar menyenangkan melalui kuis interaktif²⁴. Melalui berbagai mode permainan yang kompetitif, pendidik dapat menyusun pertanyaan yang menarik sehingga pembelajaran terasa seperti bermain, bukan sekadar menerima pelajaran²⁵. Salah satu mode yang ditawarkan adalah gimkit *snowbrawl*, yang menambahkan unsur strategi dan persaingan sehingga meningkatkan keterlibatan

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6365106>.

²¹ Endah Rahmawati and Dewi Anita Astuti, "Pengaruh Layanan Pembelajaran Model *Snowball Throwing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Temon Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Pendidikan* 10, no. 2 (2022): 268–77.

²² Seri Irawati Batubara and Perima Simbolon, "Pengaruh *Snowball Throwing* Berbasis *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Komponen Ekosistem Dan Interaksinya Kurikulum Merdeka Di SMAN 2 Padangsidimpuan," *Jurnal Education and Development* 13, no. 2 (2025): 387–95.

²³ Wildani et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih."

²⁴ Sonya Iklima Maulida, Iis Nurasih, and Arsyi Rizqia Amalia, "Pengaruh Model TGT Berbantu Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkebasa* 11, no. 1 (2025): 482–94.

²⁵ Febiola Natasya Simangunsong et al., "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Pembelajaran Gimkit *Snowbrawl* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 5 (2025): 7296–7301.

peserta didik.

Penggunaan media gimkit memungkinkan interaksi antara guru dan murid berlangsung dua arah, sehingga proses pembelajaran bertambah aktif. Keterlibatan peserta didik selama penerapan media ini mencerminkan keberhasilan pendidik dalam mengelola pembelajaran. Selain itu, gimkit mudah diakses melalui perangkat seluler seperti smartphone, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Kemudahan tersebut bukan hanya menjadikan pembelajaran lebih fleksibel, namun dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada diri peserta didik²⁶.

3. Motivasi Belajar

Dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi keinginan seseorang untuk belajar dikenal sebagai motivasi belajar²⁷. Motivasi terdiri dari tiga komponen utama, yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan, yang membentuk sikap peserta didik terhadap pembelajaran²⁸. Motivasi ini berasal dari upaya yang dilakukan dengan kesadaran untuk mengarahkan, dan mempertahankan perilaku agar seseorang mau bertindak dan mencapai tujuan atau hasil tertentu. Motivasi belajar dapat membimbing, merangsang, dan menyalurkan sikap dan perilaku peserta didik saat mereka belajar. Sehingga memungkinkan mereka terlibat dalam kegiatan dengan hasil yang baik dan dengan usaha serta tekad yang kuat²⁹.

Motivasi yang kuat dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemauan belajar yang tinggi, sehingga mendorong mereka untuk mengambil inisiatif dan dapat mengatur diri dalam kegiatan belajar³⁰. Keberhasilan seorang peserta didik sangat dipengaruhi oleh motivasi mereka. Tanpa adanya motivasi, proses belajar akan terasa sulit karena dibutuhkan usaha dan ketekunan untuk mencapai tujuan pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Bandar Lampung pada semester genap tahun ajaran 2026/2027 dengan menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *Quasy Eksperimental Design* dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI. Dari total populasi 319 orang, dipilih dua kelas melalui teknik *simple random sampling*. Kelas XI A2 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media gimkit, sedangkan kelas XI B1 dijadikan sebagai kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan desain *Posttest-Only Control Group Design*, sehingga setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan tes berupa angket motivasi belajar untuk mengetahui efektivitas perlakuan.

Langkah-langkah pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan sesuai prosedur model *snowball throwing* berbantuan media gimkit. Pendidik terlebih dahulu menyampaikan materi, kemudian mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Setiap peserta didik diberi tanggung jawab membuat satu pertanyaan terkait materi. Kemudian melemparkan bola pertanyaan kepada teman

²⁶ Izza Afkarina and Yuliana FH, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi," *PETISI* 06, no. 02 (2025): 50–57.

²⁷ Vhilia Novi Rostanti Purba et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Tarutung Tahun Pembelajaran 2023/2024," *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2023): 264–76, <https://doi.org/10.58192/populer.v3i3.2316>.

²⁸ Istiqomah et al., "Students' Learning Motivation : An Experimental Study of the 7E Learning Cycle Instructional Model," *Takuana* 4, no. 3 (2025): 899–911, <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.233>.

²⁹ Adilah Afanin et al., "Learning Motivation : How Effective Is the Game-Based Learning Model Assisted by Articulate Storyline ?," *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8, no. 1 (2025): 72–80, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6519>.

³⁰ Falah Aulia Sani et al., "Autonomy and Responsibility in Self-Directed Learning: A Correlational Study on Students' Learning Motivation," *Takuana* 4, no. 3 (2025): 1041–51, <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.262>.

lain. Peserta didik yang menerima bola pertanyaan harus menjawabnya. Dengan penerapan langkah-langkah tersebut, diharapkan peserta didik semakin aktif dan termotivasi oleh situasi lingkungan belajar yang interaktif serta menyenangkan. Kelas kontrol pada saat yang sama mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional berupa diskusi kelompok.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang terdiri atas enam indikator yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam pembelajaran, adanya kegiatan pembelajaran yang menarik, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif. Angket terdiri atas 15 butir pernyataan. Setelah dilakukan uji coba, diperoleh 11 soal yang dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,750. Untuk prasyarat analisis, uji normalitas dan homogenitas digunakan. Dilanjutkan dengan uji independent samples t-test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Hasil penelitian

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi data sebesar 0.247 pada kelas eksperimen dan sebesar 0.169 pada kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan data pada kedua berdistribusi normal. Salah satu syarat untuk analisis regresi linear adalah bahwa data harus berasal dari distribusi normal. Oleh karena itu, data dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam analisis regresi linear sederhana.

Tabel 1. Hasil uji normalitas data shapiro-wilk

Tests of Normality				
Motivasi Belajar	Kelompok	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	Eksperimen	.956	30	.247
Kontrol	.950	30	.169	

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji homogenitas digunakan untuk menilai apakah variasi data dari dua kelompok memiliki tingkat kesamaan atau tidak. Hasil pengujian menggunakan Levene Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh melalui beberapa pendekatan, yaitu berdasarkan rata-rata sebesar 0.686, berdasarkan nilai tengah sebesar 0.900, berdasarkan median dan dengan penyesuaian derajat kebebasan sebesar 0.900, dan berdasarkan rata-rata terpingkas (trimmed mean) sebesar 0.689. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas batas ketentuan 0,05, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok data. Dengan demikian, data dalam penelitian ini dapat dinyatakan homogen.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Motivasi Belajar	Based on Mean	.165	1	58	.686
	Based on Median	.016	1	58	.900
	Based on Median and with adjusted df	.016	1	55.124	.900

Based on trimmed mean .161 1 58 .689

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sample T Test digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media gimkit memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar. Artinya, terdapat hubungan yang nyata dan signifikan secara statistik antara kelompok yang memperoleh pembelajaran dengan model konvensional dengan kelompok yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media gimkit.

Tabel 3. Hasil uji independent samples t-test

Independent Samples T		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			2. Pembahasan
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.165	.686	4.351	58	.000	Temuan penelitian ini menunjukkan
	Equal variances not assumed			4.351	57.435	.000	

bahwa penerapan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak peserta didik secara signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga sangat ditentukan oleh desain pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan pandangan Fitriya, keterlibatan aktif dan otonomi dalam belajar merupakan kunci terbentuknya motivasi intrinsik³¹. Integrasi aktivitas kolaboratif dengan elemen gamifikasi terbukti mampu menggeser pembelajaran Akidah Akhlak dari yang semula bersifat pasif dan tekstual menuju pembelajaran yang partisipatif dan kontekstual.

Secara pedagogis, efektivitas model *snowball throwing* dalam penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivistik sosial yang menempatkan interaksi antar peserta didik sebagai inti pembentukan pengetahuan. Aktivitas melempar dan menjawab pertanyaan mendorong tanggung jawab individual sekaligus kerja sama kelompok. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Siagian, yang membuktikan bahwa *snowball throwing* efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik karena adanya interaksi simultan antar anggota kelompok³². Ketika dikombinasikan dengan gimkit, proses ini menjadi lebih atraktif karena adanya umpan balik instan, unsur kompetisi sehat, dan visualisasi skor yang meningkatkan rasa pencapaian.

³¹ Erma Fitriya et al., "Peran Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2025): 1055–64, <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1750>.

³² Bunga Sari Siagian et al., "Implementasi Metode Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Partisipasi Dan Pemahaman Siswa Di Elsusu Meldina," *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 202–10, <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.748>.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa peningkatan motivasi belajar melalui *snowball throwing* memiliki keterkaitan dengan suasana kelas yang kondusif. Kondisi ini berbeda dari kondisi awal sebelum perlakuan, di mana lingkungan belajar di kelas kurang mampu mendorong semangat belajar peserta didik. Hasil ini selaras dengan studi Anwar dan Zulfani, yang menekankan pentingnya iklim kelas positif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik³³. Dengan adanya permainan akademik berupa lempar bola pertanyaan, peserta didik menjadi lebih antusias, suasana belajar lebih hidup, dan norma kedisiplinan terbentuk secara alami. Situasi ini menunjukkan bahwa penciptaan lingkungan belajar yang menstimulasi secara emosional merupakan variabel penting yang sebelumnya sering diabaikan dalam pembelajaran akidah akhlak.

Dibandingkan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang umumnya masih memanfaatkan media konvensional atau permainan non-digital. Penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menghadirkan media digital berbasis gamifikasi, sehingga memberikan kontribusi baru terhadap literatur, khususnya dalam konteks transformasi pembelajaran akidah akhlak di era digital. Penggunaan gimkit dalam penelitian ini memperluas temuan Alpindo (2022)³⁴ dan Wulandari (2023)³⁵ yang menekankan pentingnya media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar. Berbeda dari penelitian sebelumnya penelitian ini memposisikan gimkit sebagai komponen penting dari sintaks model pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan relevan tidak hanya membantu siswa lebih baik dalam memahami materi, tetapi juga membuat lingkungan belajar lebih interaktif dan menyenangkan³⁶. Dengan demikian, selain memiliki fungsi sebagai pelengkap, media juga menjadi katalis utama yang memperkuat dinamika interaksi dalam *snowball throwing*. Selain itu, dari sudut pandang teori motivasi, keberhasilan penerapan *snowball throwing* ini dapat dipahami dengan menekankan pentingnya interaksi sosial dalam mendorong perkembangan kemampuan peserta didik. Melalui proses saling membuat dan menjawab pertanyaan, peserta didik berada dalam situasi kolaboratif yang menantang tetapi masih dapat dijangkau dengan bantuan rekan sebaya. Situasi ini memperkuat rasa kompetensi sekaligus otonomi mereka, dua aspek utama pembentuk motivasi intrinsik. Keberhasilan penelitian ini bukan hanya bersifat praktis melainkan juga memperkaya khazanah teoretis tentang hubungan antara interaksi sosial dan motivasi belajar dalam pendidikan agama.

Temuan yang diperoleh juga memberikan implikasi metodologis bahwa pengelolaan kelas berbasis kolaborasi mampu menjadi solusi atas rendahnya motivasi akibat kurangnya variasi strategi guru. Puspitasari, menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional cenderung menurunkan motivasi karena peserta didik hanya mendengarkan materi³⁷. Dalam penelitian ini, pengalihan peran peserta didik menjadi subjek aktif membuat mereka lebih merasa memiliki proses belajar, yang berdampak pada meningkatnya rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran akidah akhlak. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang baru serta berdasarkan pada pengalaman mampu meningkatkan motivasi belajar tanpa menghilangkan substansi nilai-nilai moral dan spiritual. Justru sebaliknya, pembelajaran yang interaktif membuat peserta didik lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai akhlak karena mereka terlibat langsung dalam proses refleksi dan diskusi.

³³ R Anwar and Zulfani, "Persepsi Peserta Didik Terhadap Keterlibatan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 15, no. 2 (2025): 112–23.

³⁴ Alpindo, Liana, and Fitriani, "Pengembangan Bahan Ajar Fisika Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill Peserta Didik."

³⁵ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

³⁶ Umi Hijriyah et al., "Innovative Learning Media Exhibition : Cultivating Motivation among Islamic Education Students to Create Engaging Learning Media," *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 19, no. 2 (2024): 369–88, <https://doi.org/10.21043/edukasia.v19i2.28599>.

³⁷ Puspitasari, Solihat, and Nurdianti, "Pengaruh Fasilitas Belajar & Variasi Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Serta Implikasinya Terhadap Hasil Belajar."

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik memerlukan pendekatan yang holistik, yang mengintegrasikan strategi pembelajaran, media digital, dan peran aktif peserta didik. Model *snowball throwing* berbantuan gimkit terbukti efektif sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran akidah akhlak, sekaligus menjadi bukti bahwa transformasi pedagogik berbasis teknologi dapat berjalan selaras dengan tujuan pendidikan karakter dan moral. Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi teoretis dan praktis yang kuat bagi pengembangan pembelajaran akidah akhlak di madrasah, serta menjadi rujukan bagi penelitian lanjutan di bidang pendidikan Islam berbasis digital.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media gimkit efektif terhadap motivasi belajar akidah akhlak peserta didik kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Penerapan model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan peserta didik secara kognitif, afektif, dan sosial. Integrasi aktivitas kooperatif dengan media digital berbasis gamifikasi menjadi pilihan strategi pembelajaran yang relevan dan inovatif terhadap motivasi belajar di era digital. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan dan memperluas kajian mengenai model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media digital berbasis gamifikasi dengan mengeksplorasi variabel lain, seperti hasil belajar, sikap religius, keterampilan berpikir kritis, atau internalisasi nilai-nilai akhlak, serta menerapkannya pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan konteks madrasah yang berbeda. Penggunaan platform gamifikasi lain sebagai pembanding juga direkomendasikan untuk memperkuat aspek kebaruan dan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Afanin, Adilah, Baharudin, Umi Hijriyah, Fitriyani, Saiful Bahri, and Nurul Azizah. "Learning Motivation: How Effective Is the Game-Based Learning Model Assisted by Articulate Storyline?" *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8, no. 1 (2025): 72–80. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6519>.
- Afkarina, Izza, and Yuliana FH. "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi." *PETISI* 06, no. 02 (2025): 50–57.
- Alpindo, Okta, Metta Liana, and Rita Fitriani. "Pengembangan Bahan Ajar Fisika Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Fisika* 10, no. 1 (2022): 35. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v10i1.4297>.
- Anwar, R, and Zulfiani. "Persepsi Peserta Didik Terhadap Keterlibatan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 15, no. 2 (2025): 112–23.
- Azhar, Muhammad, and Hakmi Wahyudi. "Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter Dan Keterampilan Siswa." *Uluwwul Himmah Education Research Journal* 1, no. 1 (2024): 1–15.
- Baharudin, Nur Asiyah, Ida Fiteriani, and Abu Dharin. "Success of Social Sciences Learning in Fourth Grade Elementary School Students in Buay Madang Timur Sub-District: Is There a Connection Between Self-Efficacy and Self-Directed Learning?" *Jurnal Iqra: Kajian Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 280–94.
- Batubara, Seri Irawati, and Perima Simbolon. "Pengaruh Snowball Throwing Berbasis Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Komponen Ekosistem Dan Interaksinya Kurikulum Merdeka Di SMAN 2 Padangsidempuan." *Jurnal Education and Development* 13, no. 2 (2025): 387–95.
- Brata Tapa, Dewa Gde. "Penerapan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan

- Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Agama Hindu.” *Journal of Education Action Research* 5, no. 1 (2021): 133–38. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>.
- Fitriya, Erma, Fitriani Nurhayati, Desi Rosulina, Pipih Santora, and Opik Taupik Kurahman. “Peran Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2025): 1055–64. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1750>.
- Hafid, Abd., Satriani DH, and Andini Usman. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia (Studi Literatur Kelas V SD Inpres 3/77 Arasoe Kecamatan Cina Kabupaten Bone).” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 5 (2025): 120–31.
- Hijriyah, Umi, Baharudin, Ida Fiteriani, Fitriati, and Nurul Azizah. “Innovative Learning Media Exhibition : Cultivating Motivation among Islamic Education Students to Create Engaging Learning Media.” *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 19, no. 2 (2024): 369–88. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v19i2.28599>.
- Istiqomah, Imam Syafe’i, Rudy Irawan, and Baharudin. “Students ’ Learning Motivation : An Experimental Study of the 7E Learning Cycle Instructional Model.” *Takuana* 4, no. 3 (2025): 899–911. <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.233>.
- Kurniawati, Santoso, and Slamet Utomo. “The Effect Of Snowball Throwing And Problem Based Learning Models On Students’ Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster.” *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 5, no. 4 (2021): 1102–7.
- Mahendra, Benny Putra. “Guru Ideal Dalam Pandangan Az-Zarnuji Dan Al-Ghozali Serta Kondisi Guru Saat Mengajar (Kajian Kitab Ta’limul Mutaalim Dan Ihya Ulumuddin).” *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan* 7, no. 1 (2021): 117–37. <http://jurnal.iaih.ac.id/index.php/inovatif/article/view/196>.
- Maulida, Sonya Iklima, Iis Nurasih, and Arsyi Rizqia Amalia. “Pengaruh Model TGT Berbantu Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkebasa* 11, no. 1 (2025): 482–94.
- Meliyati, Meliyati. “Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Sd Negeri 50/IV Kota Jambi.” *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas* 6, no. 1 (2021): 66–78. <https://doi.org/10.22437/jptd.v6i1.13336>.
- Mulyani, Yani, Yudi Hidayat, Yayat Hidayat, and Mohamad Yudiyanto. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 4 (2022): 239–52. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6365106>.
- Purba, Vhilia Novi Rostanti, Wislson Simanjuntak, Traipar Aripin Samosir, Malani Sianungkalit, and Dame Taruli. “Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Tarutung Tahun Pembelajaran 2023/2024.” *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2023): 264–76. <https://doi.org/10.58192/populer.v3i3.2316>.
- Puspitasari, Anggreni, Ai Nur Solihat, and Raden Roro Suci Nurdianti. “Pengaruh Fasilitas Belajar & Variasi Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Serta Implikasinya Terhadap Hasil Belajar.” *Jurnal Economic Edu* 6, no. 1 (2025): 33–42.
- Putri, Dyah Ayu Sagita, and Asep Ginanjar. “Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Media Rolling Ball Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Berbasis Daring Dalam Pembelajaran Ips Pada Kelas VIII SMP N 33 Semarang.” *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS* 3, no. 1 (2021): 30–39. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v3i1.44536>.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alafhriis.v2i3.843>.
- Rahmawati, Endah, and Dewi Anita Astuti. “Pengaruh Layanan Pembelajaran Model Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Temon Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Jurnal Pendidikan* 10, no. 2 (2022): 268–77.

- Romadloni, Niya, and Fadia Khoirun Nisa. "Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII MTS Mathla'ul Anwar Sugihwaras." *Al-Nizām: Indonesian Journal of Research and Community Service Volume* 2, no. 1 (2024): 27–36.
- Rozi, Sari Wahyuni, Mutiara, and Sahreni Nasution. "Efek Model Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Materi Gerak Lurus Di SMA." *Jurnal PhysEdu Pendidikan FISIKA IPTS* 3, no. 1 (2021): 11–16.
- Safna, Aulia, and Weni Widya Asriati. "Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas VIII Di SMP Negeri 43 Medan." *MAJU* 10, no. 2 (2023): 23–29.
- Sani, Falah Aulia, Uswatun Khasanah, Zahra Rahmatika, and Baharudin. "Autonomy and Responsibility in Self-Directed Learning: A Correlational Study on Students' Learning Motivation." *Takuana* 4, no. 3 (2025): 1041–51. <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.262>.
- Sarah, Putri, and Nur Azmi Alwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Di Kota Bukittinggi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2 (2025): 13191–98.
- Siagian, Bunga Sari, Arlina, Nidia Luthfianti, and Yasukma Amanda. "Implementasi Metode Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Partisipasi Dan Pemahaman Siswa Di Elsusi Meldina." *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 202–10. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.748>.
- Simangunsong, Febiola Natasya, Hizmi Wardani, Herni Savana, and Br Tanjung. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Pembelajaran Gimkit Snowbrawl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 5 (2025): 7296–7301.
- Srg, Rizki Putri Ananda, Wulan Purnama Sari Vinia, Deni Puspita Sari, City Qurnia Sari Pohan, Siti Fauziah, and Dwiki Amalia Azzahra. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Model Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siswa Pencernaan Makanan Kelas XI." *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 9, no. 2 (2023): 57–65. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i2.19786>.
- Wildani, Anggi Kusumah, Syafa'atun Nahriyah, Abu Syhabudin, and Gilang Maulana Jamaludin. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih." *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman* 10, no. 2 (2024): 199–206. <https://doi.org/10.30631/edubio.v1i2.71>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yolanda, Tiara, Putut Wisnu Kurniawan, and Try Indrastuti Kurniasih. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ujung Gunung Ilir." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2025, 289–96.
- Yumni, Auffah, and Ainul Masthura Azis. "Analisis Peranan Guru Dalam Membina Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV Di SDIT Zahra Asy-Syifa." *Guru Kita* 7, no. 1 (2022): 1–23.
- Zairozie, Athar Zaif. "Pengaruh Permainan Gimkit Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 Di Smp Nu Bantaran: Studi Kuantitatif Deskriptif." *Aircom Unzah*, 2025, 188–200.