



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 137-147

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 242 Palembang

Nyimas Ayu Saodah^{1✉}, A Heryanto², Sunedi³

Universitas PGRI Palembang

Email: nyimasazhari18@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *snowball throwing* berbantuan *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang. Metode yang digunakan adalah metode *quasi experimental design* jenis *posttest-only design with nonequivalent group*, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa kelas IV dengan 88 siswa dan sampel yaitu kelas eksperimen berjumlah 29 siswa dan kelas kontrol berjumlah 29 siswa. Simpulan dari penelitian ini berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti signifikansi kurang dari 0.05 (<0.05) artinya terdapat nilai signifikan. Kemudian untuk nilai uji t hitung 10.273 dan untuk t tabel 1.672. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis jika t hitung $>$ dari t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Ada pengaruh yang signifikan model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Model Snowball Throwing, Quizizz Paper Mode*

Abstract

This study aims to determine the effect of snowball throwing model assisted by quizizz paper mode on mathematics learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 242 Palembang. The method used is quasi experimental design type posttest-only design with nonequivalent group, the data collection techniques used are tests and documentation, the data analysis techniques used are normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The population in this study were all fourth grade students with 88 students and the samples were experimental class totaling 29 students and control class totaling 29 students. The conclusion of this study based on hypothesis testing obtained sig value. (2-tailed) is 0.000 which means the significance is less than 0.05 (<0.05) meaning there is a significant value. Then for the t test value count 10.273 and for t table 1.672. Based on the criteria for hypothesis testing if $t_{count} > t_{table}$, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant effect of the Snowball Throwing model assisted by Quizizz Paper Mode on the learning outcomes of fourth grade mathematics students at SD Negeri 242 Palembang.

Keywords: *Learning Results, Snowball Throwing Model, Quizizz Paper Mode*

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka dapat di artikan sebagai sebuah desain pembelajaran yang memberikan peluang pada siswa untuk belajar dengan tenteram, santai, menyenangkan, tanpa memberikan paksaan kepada mereka untuk menampilkan kemampuan alaminya. Dalam penerapannya kurikulum merdeka disekolah, guru hendaklah menyempatkan waktunya guna merancang pembelajaran yang penuh dengan kreativitas, inovasi dan berbeda di tiap harinya dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar, (Restu, Rita, Rahayuningsih, Hernawan, & Prihantini, 2022).

Dengan berkembangnya zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, diperlukannya guru yang terampil dalam menggunakan teknologi ketika pembelajaran, akan tetapi pada kenyataannya rangkaian proses pembelajaran pada sekolah masih menerapkan cara-cara tradisional, sehingga kurang memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Menurut penelitian Rini & Zuhdi (2023) guru hanya menggunakan metode tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah, biasanya hanya mengandalkan buku dan tidak berbasis teknologi inovatif, serta pemfokusan pada hafalan materi tanpa menggunakan media pembelajaran, hal ini berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa serta berdampak buruk pada keaktifan dan pemahaman siswa, Devita & Mayasari, (2020).

Terutama pada pembelajaran matematika, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yufri, (2021) guru telah berusaha mempersiapkan hal-hal dapat mendukung proses

belajar matematika di sekolah namun segala persiapan tersebut masih belum tepat dan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa sehingga beberapa siswa menganggap belajar matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan kebanyakan siswa tidak menyukai kelas matematika sehingga seringkali menghindari kelas matematika, (Nainggolan, Tanjung, & Simarmata, 2021). Jika hal ini dibiarkan tetap terjadi, hal tersebut akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, (Segara, Choirudin, Setiawan, & Arif, 2023).

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 242 Palembang, diketahui sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka pada beberapa kelas. Pada proses pembelajarannya ditemukan berbagai permasalahan khususnya di kelas IV pada mata pelajaran matematika materi bangun datar yaitu dimana kondisi belajar siswa kurang kondusif seperti halnya, siswa asyik bermain sendiri ketimbang memperhatikan guru di depan kelas, siswa melamun dan kurang aktif, permasalahan tersebut disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang terkesan hanya guru yang aktif, karena cenderung menggunakan metode konvensional, sehingga menjadi salah satu penyebab siswa kurang antusias dan semangat dalam pembelajaran sehingga proses belajar terasa jenuh, dan membosankan bagi siswa. Berdasarkan kegiatan pembelajaran, untuk hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di peroleh sekitar 40% siswa sudah dapat memahami apa yang diajarkan dan 60% siswa masih kesulitan dalam menangkap dan memahami materi sehingga siswa mendapat nilai dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah adalah 70.

Menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan merupakan beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membuat suasana belajar menjadi tenteram dan aman. Salah satu model yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika yaitu dengan model *Snowball Throwing*.

Model *Snowball Throwing* merupakan sebuah model yang digunakan dalam proses belajar yang pelaksanaannya dapat dilakukan sambil bermain dan menyenangkan, penggunaan model ini dapat dilakukan dengan melempar kertas pertanyaan, dan yang memperoleh lemparan kertas menjawab pertanyaan tersebut, setelah mereka saling menguasai materi yang dijelaskan oleh ketua kelompoknya, (Najmawati & Ismail, 2019). manfaat model *snowball throwing* ini adalah dapat menumbuhkan rasa keberanian untuk

berbicara di depan teman temannya, (Satiawy, Laamena, & Moma, 2022). Menurut Mursid, Suryana, & Sugiyanto, (2021) model pembelajaran kooperatif jenis *Snowball Throwing* dalam penggunaannya dapat menjadikan suasana proses belajar mengajar aktif dan meningkatkan semangat siswa pada kegiatan belajar. Tak hanya model pembelajaran untuk melengkapi keberhasilan proses belajar mengajar tentunya media pembelajaran juga memiliki peran dalam kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu, seorang guru harus berupaya menciptakan media pembelajaran yang menarik dan itu merupakan suatu tantangan bagi guru. Perkembangan teknologi saat ini telah menyediakan banyak pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam menyampaikan materi secara optimal. Salah satu aplikasi pendidikan berbasis *online* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas adalah aplikasi *Quizizz*. Menurut Purba, (2019) *Quizizz* merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran yang berbasis *game* membawa siswa berperan dalam aktivitas ruang kelas dan dapat menciptakan kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* mempunyai banyak fitur, salah satu fitur yang dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan siswa ialah fitur *Paper Mode* atau dikenal dengan *Quizizz mode kertas*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan, (2023) Penggunaan *Quizizz Paper Mode* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran, selain itu *Quizizz* juga dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yang kreatif. Menurut Abadi, Afrizal, & Wahyuni, (2023) *Quizizz paper mode* adalah kuis interaktif yang dapat diikuti secara offline menggunakan lembaran kertas yang terdapat QR Code (*Q-Cards*). Seperti yang diungkapkan oleh Nurrahmawati, (2021) *Quizizz* memungkinkan siswa menyelesaikan soal latihan di kelas, dan secara otomatis memberikan skor dan peringkat kepada siswa yang menyelesaikan soal latihan yang disediakan.

METODE PENELITIAN

Pada kegiatan penelitian ini metode yang digunakan peneliti pada penelitian ini ialah metode *quasi experimental design* dengan jenis *posttest-only design with nonequivalent group* (Lestari & Yudhanegara, 2016, p. 136). Pada desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kedua kelompok memperoleh *treatment* yang berbeda, dimana kelompok eksperimen diberikan *treatment* model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode*, sedangkan kelompok kontrol tidak memperoleh *treatment*, dan diakhiri dengan tes akhir/*posttest* pada tiap-tiap kelompok.

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 242 Palembang, pada semester Genap Tahun Ajaran 2023/ 2024 yang beralamat di Jalan Desa Talang Kelapa, Kelurahan Talang Kelapa, Kecamatan Alang Alang Lebar, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang. Sampel dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan melakukan pengundian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi, untuk teknik analisis data nya dengan menggunakan uji normalitas, uji homogeneitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan mulai dari tanggal 29 April - 7 Mei 2024. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV B dan IV C. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan perlakuan *posttest only design*. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode*, Perlakuan ini diberikan guna mengetahui perbedaan yang dilihat pada hasil akhir *posttest*. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dari penelitian yang telah dilakukan peneliti diperoleh hasil tes akhir (*posttest*) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* dan menggunakan pembelajaran konvensional diberikan masing-masing 20 butir soal tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang. Berikut hasil dari *posttest* yang telah dilakukan.

Tabel 1. Data Hasil Belajar *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai
1	AFP	80	1	ADS	40
2	AHA	60	2	AAF	45
3	ARB	100	3	ALP	70
4	AGH	95	4	ADH	40
5	ANA	80	5	DAS	80
6	ADU	90	6	FAS	55

7	AQPN	90	7	HAJS	40
8	APA	85	8	ISW	55
9	AP	80	9	MNAP	55
10	AAR	75	10	MA	65
11	DAB	70	11	MC	70
12	DA	85	12	MDM	45
13	FIJ	90	13	MDAA	60
14	GZ	60	14	MNAG	50
15	KSA	90	15	MR	55
16	MHM	80	16	MRAP	50
17	MAR	75	17	MRR	35
18	MDH	60	18	MSY	30
19	MH	95	19	MA	40
20	MR	80	20	MZC	50
21	MZNC	70	21	MR	55
22	MPA	90	22	NRA	40
23	NAF	80	23	NAS	45
24	PY	85	24	RAP	60
25	RAZ	80	25	RR	55
26	RQS	70	26	SPS	45
27	RAP	80	27	NJS	55
28	SAA	100	28	NNM	50
29	MJAJ	100	29	KNA	55
	Jumlah	2375			1490
	Rata-rata	81,90			51,38

Diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 81,90 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 51,38. Sebelum dilakukan analisis untuk melihat pengaruhnya dengan menggunakan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Pada Uji Normalitas dengan metode *Shapiro Wilk* data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal. Adapun nilai signifikansi nya pada kelas eksperimen sebesar 0,124 > dari 0,05 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi nya 0,317 > dari 0,05. maka didapatkan kesimpulan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya Uji homogen pada penelitian ini menggunakan rumus *levene's of homogeneity of variances* berbantuan *software* SPSS 25. Diketahui bahwa pada nilai pada

based on mean yaitu 0,859 dengan nilai signifikansi $> 0,05$ berdasarkan hal tersebut bahwa data yang digunakan homogen atau mempunyai variansi yang sama.

Dan yang terakhir uji hipotesis dengan menggunakan *independent sample t-test* diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti sig (2-tailed) kurang dari 0.05 (<0.05) artinya terdapat nilai signifikan.

Tabel 2. Hasil Uji *Independent Sample t-test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika Siswa	Equal variances assumed	.032	.859	10.273	56	.000	30.517	2.971	24.566	36.468
	Equal variances not assumed			10.273	55.966	.000	30.517	2.971	24.566	36.468

Kemudian untuk nilai uji t hitung 10.273 dan t tabel 1.672 berdasarkan kriteria pengujian hipotesis jika t hitung $>$ t tabel peneliti menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Ada pengaruh yang signifikan model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimen* yang dimana peneliti mengikutsertakan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang dalam pelaksanaannya menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* dan untuk kelas kontrol pelaksanaannya menggunakan model pembelajaran konvensional. Sampel penelitian ini adalah kelas IV B dan IV C yang berjumlah 58 orang siswa, IV B dengan jumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C dengan jumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol. Yang pada tiap-tiap kelas diberikan posttest (Tes Akhir).

Sebelumnya dalam penelitian ini peneliti telah melaksanakan pengamatan dan uji coba instrumen terlebih dahulu. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas V C sebanyak 20 siswa. Banyak soal yang di uji cobakan berjumlah 25 soal tes pilihan ganda, setelah menganalisis data dari hasil uji coba instrumen, peneliti melakukan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Setelah melakukan teknik validasi

instrumen tersebut diperoleh 20 butir soal yang valid yang layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk dijadikan soal *posttest*.

Setelah diketahui bahwa tes hasil belajar yang sudah di uji cobakan sudah memenuhi standar dalam penelitian, selanjutnya peneliti melakukan pelaksanaan penelitian pada kelas sampel, di akhir pelaksanaan penelitian selanjutnya peneliti membagikan tes akhir (*posttest*) untuk memperoleh data yang dibutuhkan, kemudian data tersebut di analisis dengan pengujian Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh dari model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* lebih baik dari pada pembelajaran yang hanya diberikan secara konvensional. Untuk melihat perbandingan antara kedua kelas tersebut dilakukan uji hipotesis yang diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti sig (2-tailed) kurang dari 0.05 (<0.05) maka disimpulkan bahwa data tersebut terdapat nilai signifikan. Kemudian untuk nilai uji t hitung 10.273 dan t tabel 1.672 berdasarkan kriteria pengujian hipotesis jika t hitung $>$ t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Ada pengaruh secara signifikan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang.

Berdasarkan Hasil penelitian mengenai pengaruh model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa Ada pengaruh secara signifikan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang relevan yaitu Yemima Yezha Rosary dkk (2023) di UPTD SD Negeri 122357 Pematang Siantar, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya model *Snowball Throwing*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Efiyanti dkk (2019) di SD Negeri 1 Banjar dan SD Negeri 5 Banjar, hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbasis penilaian proyek dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, dalam pelaksanaannya model ini dapat membuat siswa lebih aktif dan melatih kemampuan berpikir siswa, karena dalam penggunaannya siswa membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas, tentunya siswa merasa lebih tertantang untuk membuat pertanyaan yang terbaik sehingga hal ini dapat melatih pola pikir dan meningkatkan kemahiran siswa dalam menumbuhkan keterampilan yang dimilikinya pada saat belajar. Hal ini sependapat dengan pendapat (Sutrisno, 2023) mengatakan bahwa model *Snowball Throwing* diartikan sebagai model yang dapat menggali potensi kepemimpinan siswa dalam berkelompok dan menumbuhkan keterampilan siswa dalam membuat serta menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui sebuah permainan. Hal ini sependapat dengan pendapat (Darmawan, Sunarti, & dkk, 2021) mengatakan bahwa pembelajaran dengan pembelajaran model *Snowball Throwing* dapat meningkatkan kemandirian belajar anak didik hal ini karena skenario pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, bergairah dan komunikatif.

Penggunaan media bantu *Quizizz Paper Mode* sebagai lembar evaluasi yang tentunya juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan penggunaan media ini dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dalam menyelesaikan soal, siswa tidak dapat meniru jawaban teman karena lembar *Q-Cards* yang dibagikan berbeda beda, siswa sangat bersemangat dalam menjawab soal karena jika jawaban benar dan cepat mereka dapat langsung melihat total skor dengan peringkat pada layar laptop, selain itu dengan menggunakan media ini proses evaluasi dapat berjalan dengan efektif karena tidak membutuhkan waktu yang lama. Hal ini sejalan dengan Purba, (2019) mengatakan bahwa *Quizizz* memiliki beberapa kelebihan seperti dalam pengerjaan kuis memiliki batasan waktu yang ditentukan oleh guru, siswa dilatih untuk berpikir cepat dalam mengerjakan kuis.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran secara optimal dapat memberikan peran yang baik kepada siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan mengaitkan pengetahuan awalnya dengan informasi yang diterima selama belajar, baik itu dari buku, dan pengalaman belajar dengan demikian siswa sudah mulai mampu memahami rangkaian proses pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan model

pembelajaran dan media pembelajaran secara baik dan optimal bahkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dari hasil analisis data serta pembahasan yang diperoleh disimpulkan bahwa Model *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang, Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir (*posttest*) kelas IV B sebagai kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Pengaruh dibuktikan dengan uji hipotesis yang diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti sig (*2-tailed*) kurang dari 0.05 (<0.05) maka disimpulkan bahwa data tersebut terdapat nilai signifikan. dan nilai uji t hitung $10.273 > t$ tabel 1.672 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Ada pengaruh secara signifikan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 242 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani : Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 1(10).
- Darmawan, A., Sunarti, & dkk. (2021). *Praktik baik pembelajaran terbaik*. Jawa Timur: Penerbit Delta Pustaka.
- Devita, I., & Mayasari. (2020). Pengaruh model pembelajaran Konvensional dan Role Playing terhadap Hasil Belajar siswa IPS mata pelajaran Ekonomi di SMA N 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*, 4(2), 29-39.
- Efiyanti, N. P., Suarni, N. K., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing berbasis Penilaian Proyek terhadap Hasil belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 119-129.
- Hasibuan, M. P. (2023). Quizizz Paper Mode Increases Student Learning Motivation in Mathematics Lessons at SD Plus Darul Ilmi Murni. *Mahir : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 109–116. doi:<https://doi.org/10.58432/mahir.v2i2.886>
- Lestari, K., & Yudhanegara, M. (2016). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Revika Aditama.

- Mursid, K. B., Suryana, A., & Sugiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Mursyid Citeureup-Bogor. *Edu Inovasi*, 1(1), 53-76.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Najmawati, I. M., & Ismail, W. (2019). Perbandingan Model Pembelajaran CIRC Dan SQ3R Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al- Ahya*, 1(2), 1-22.
- Nurrahmawati, A. (2021). *Menjadi Guru Profesional dan Inovatif dalam menghadapi Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Matematika*. Yogyakarta: Uad Press.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizzz pada mata kuliah kimia fisika I . *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Purba, Y. R., Sihombing, L. N., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Tema 2 Subtema 1 di UPTD SD Negeri 122357 Pematang Siantar. *Pande Nami Jurnal*, 1(2), 178-184.
- R. R., R. R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Satiawy, M., Laamena, C. M., & Moma, L. (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(2), 58-64.
- Segara, B., Choirudin, Setiawan, A., & Arif, V. R. (2023). Metode Inquiry : Meningkatkan hasil belajar Matematika siswa SMP pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 18-22.
- Sutrisno, S. (2023). *Strategi Pembelajaran berbasis model-model pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adab CV. Adanu.
- Yufri, A. (2021). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415-2422.