

---

---

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS XI MAN 2 MODEL MEDAN**

**Sayidah Latifah Hanum<sup>1</sup>, Khairuddin Effendi Tambunan<sup>2</sup>**  
**Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara**  
e-mail: <sup>1</sup>latifahsh26@gmail.com, <sup>2</sup>pagaraji@unimed.ac.id

**Abstract:** *This study aims to create a Snowball Throwing Learning Model combined with monopoly game-based learning media, in order to improve the learning outcomes of class XI students at MAN 2 Model Medan related to fiscal and monetary policy material. The method applied in this study is Research and Development (RandD) using the ADDIE model which includes steps, design analysis, development, implementation, and evaluation. The sample in this study were students from class XI F3 B and XI F4 B. Data were collected through various techniques including observation, documentation, questionnaires, and learning outcome tests. The research findings show that the resulting learning model is considered eligible, with validation from material experts reaching 80%, open material design experts 82.5%, and learning experts 80%. The effectiveness model is seen from the increase in the average post-test score in the experimental class which reached 85.83, compared to the pre-test score of only 55.16, with N-Gain showing a value of 0.665 in the moderate category. Furthermore, responses from teachers reached 100% and from students 87.3%, indicating that this learning model is highly practical to implement. Therefore, the Snowball Throwing Learning Model combined with the Monopoly game has proven effective, feasible, and practical in improving student learning outcomes.*

**Keywords:** *Snowball Throwing; Monopoly Game; Learning Outcomes; Learning Model; ADDIE*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* yang dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli, demi meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di MAN 2 Model Medan terkait materi kebijakan fiskal dan moneter. Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah *Research and Development (RandD)* dengan menggunakan model *ADDIE* yang mencakup langkah-langkah analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas XI F3 B dan XI F4 B. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik termasuk observasi, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dihasilkan dianggap memenuhi syarat, dengan validasi dari ahli materi mencapai 80%, ahli desain bahan ajar 82,5%, dan ahli pembelajaran 80%. Keefektifan model terlihat dari peningkatan rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen yang mencapai 85,83, dibandingkan dengan nilai pre-test yang hanya 55,16, dengan N-Gain yang menunjukkan nilai 0,665 di kategori sedang. Selain itu, tanggapan dari guru mencapai 100% dan dari siswa sebesar 87,3%, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini sangat praktis untuk diterapkan. Oleh karena itu, Model Pembelajaran *Snowball Throwing* yang digabungkan dengan permainan monopoli terbukti efektif, layak, dan praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa

**Kata Kunci:** *Snowball Throwing; Permainan Monopoli; Hasil Belajar; Model Pembelajaran; ADDIE*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang krusial dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Try et al., 2021). Pendidikan merupakan suatu cara untuk mengubah individu, sementara pengajaran adalah tindakan yang dilakukan untuk menjalani proses pendidikan tersebut. Dalam pengajaran, pasti ada keterlibatan antara pengajar dan pelajar. Pengajar adalah orang yang memberikan ilmu, sedangkan pelajar adalah orang yang menerima pembelajaran (Lubis et al., 2018).

Dalam hal ini, guru berfungsi sebagai agen transformasi yang tidak hanya mengajarkan bahan pelajaran, tetapi juga membangun karakter, cara berpikir, serta keterampilan siswa sebagai sumber daya manusia yang berkualitas. Guru adalah orang yang berinteraksi langsung dengan murid untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mendidik dengan nilai-nilai yang baik melalui arahan dan contoh (Ruslan & Pradinda, 2018). Oleh sebab itu, guru tidak hanya diharuskan untuk berada di kelas guna mengajar dan menyampaikan informasi, tetapi juga harus membuat rencana pembelajaran yang teliti dan mendetail sebelumnya, serta mampu melaksanakannya dengan efektif selama proses pembelajaran (Mawikere, 2022).

Dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, setiap guru diharapkan untuk dapat menyiapkan dan mengoptimalkan semua elemen yang mendukung kelancaran proses belajar agar berlangsung dengan baik dan efisien. Sebagai salah satu elemen yang mendukung pembelajaran, guru diwajibkan untuk memahami dan merencanakan penggunaan media pembelajaran serta mengetahui peran dan manfaat dari media tersebut (Tarigan & Siagian, 2015). Selain media pembelajaran, pemilihan model pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberlangsungan proses pembelajaran di kelas .

Penerapan model serta media yang sesuai dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas belajar bisa menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar (Fanny & Sakti, 2016). Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh siswa berkat usaha yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh perubahan, baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. (Ananda & Hayati, 2020).

Hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh usaha masing-masing dan kontribusi guru dalam mengatur proses pembelajaran, tetapi juga sangat terpengaruh oleh ketersediaan serta penggunaan alat bantu yang memadai. Berdasarkan observasi awal ditemukan bahwasanya pihak sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas sebagai media pembelajaran, seperti *Proyektor* dan *Smart Tv* untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, kedua media pembelajaran tersebut belum mampu untuk mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan jumlahnya yang masih terbatas.

Keadaan tersebut membuat guru terpaksa harus kembali memanfaatkan media pembelajaran konvensional seperti buku. Secara bersamaan dengan berbagai keterbatasan yang ada dalam model pembelajaran konvensional, situasi nyata di MAN 2 Model Medan menunjukkan adanya dampak signifikan terhadap hasil belajar siswanya. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, terutama di kelas XI, masih ditemukan beberapa siswa yang memiliki hasil belajar di bawah rata-rata pada pelajaran ekonomi. Lebih lanjut, hasil angket menunjukkan bahwa 95,9% siswa mengakui membutuhkan variasi dalam metode pembelajaran untuk memperdalam pemahaman materi. Selain itu, 87,8% peserta menyatakan bahwa proses belajar akan lebih menarik jika dikombinasikan dengan permainan edukatif, sementara 75,5% siswa menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan media pembelajaran yang terinspirasi oleh permainan monopoli yang telah disesuaikan.

Dengan demikian, penting untuk mengembangkan model pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan sumber daya yang ada, tetapi juga secara maksimal mendorong partisipasi, kolaborasi, serta keterlibatan kognitif siswa. Proses belajar yang menggabungkan Metode *Snowball Throwing* dengan penggunaan media pembelajaran yang berlandaskan permainan monopoli disusun terstruktur untuk memberikan variasi pada media pembelajaran di sekolah. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Man 2 Model Medan*”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti bagi inovasi dalam media pengajaran yang efisien dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional yang fokus pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh dan sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang.

## METODE

Metode yang dijelaskan pada bagian ini Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Model Medan, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI F3 B dan F4 B . Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Research And Development (R&D)*. Metode penelitian *Research And Development (R&D)* adalah metode riset yang diterapkan untuk menciptakan suatu produk tertentu, serta mengevaluasi efektivitas produk itu (Sugiyono, 2018). Salah satu metode pengembangan yang diterapkan dalam studi ini dan telah banyak diterapkan dalam pembuatan materi ajar adalah *ADDIE*. *ADDIE* terdiri dari lima elemen penting: Analisis, Desain, Pengembangan,

Implementasi, dan Evaluasi. Prinsip utama penulis menekankan bahwa pembelajaran yang direncanakan harus berfokus pada siswa, bersifat inovatif, realistis, dan memberikan inspirasi. Ia menyampaikan konsep dan langkah-langkah yang mendetail terkait penerapan *ADDIE* dalam desain instruksi yang terencana (Mesra et al., 2023).

Adapun penjabaran dari penjabaran prosedur pengembangan dalam penelitian ini disesuaikan dengan penelitian ini, sebagai berikut (1) *Analysis* (Analisis) Pada fase ini, diadakan penentuan kebutuhan dalam proses pendidikan, yang mencakup kurikulum, karakteristik siswa, serta materi pembelajaran. (2) *Design* (Perancangan) Pada fase ini, peneliti membuat rancangan awal untuk media pembelajaran dengan langkah-langkah sistematis, yang mencakup penetapan tujuan pembelajaran, merancang aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berfokus pada siswa, mengembangkan materi ajar yang relevan dengan kurikulum yang ada, serta membuat instrumen evaluasi yang lengkap untuk menilai pencapaian dalam pembelajaran. (3) *Development* (Pengembangan) Pada fase ini, peneliti akan menciptakan media pembelajaran yang berlandaskan pada model pembelajaran *Snowball Throwing* dan telah dikombinasikan dengan permainan Monopoli. (4) *Implementation* (Implementasi) Setelah menyelesaikan proses pengembangan, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba atau pengujian lapangan yang melibatkan siswa kelas XI F3 B (kelas eksperimen). (5) *Evaluation* (Evaluasi) Tahap ini adalah proses penilaian menyeluruh mengenai model pembelajaran *Snowball Throwing* dan telah dikombinasikan dengan permainan Monopoli. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memeriksa sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan teknik *observasi* yang mencakup analisis terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di MAN 2 Model Medan. Tujuan dari pengamatan

ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran ekonomi sekaligus menilai potensi penerapan model pembelajaran *snowball throwing* yang berbasis permainan monopoli.

*Dokumentasi* yang bertujuan untuk memahami keadaan sebenarnya di lapangan dan memperoleh data primer untuk pengembangan media pembelajaran *snowball throwing* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. dan *Angket*, Pada studi ini, angket digunakan sebagai sarana untuk memperoleh data dari para ahli dan siswa. angket dimanfaatkan untuk menilai kesesuaian dan efisiensi model pembelajaran yang berlandaskan media permainan monopoli yang telah dirancang,

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang diintegrasikan dengan media pembelajaran monopoli ditemukan bahwasanya Dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, diperoleh hasil dari penelitian dan pengembangan sebagai berikut. (1) *Analysis*, Pada fase penelitian ini, terungkap bahwa kurikulum yang digunakan untuk siswa kelas XI di MAN 2 Model Medan pada tahun ajaran 2026/2027 adalah Kurikulum Merdeka. Selain itu, Tanggapan siswa tentang kebutuhan akan variasi dalam model pembelajaran menunjukkan bahwa 95,9% siswa merasa perlu adanya variasi dalam proses belajar, sementara 4,1% sisanya merasa tidak perlu variasi tersebut. Selain itu, 87,8% siswa mengungkapkan keinginan untuk memiliki metode pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode ceramah. Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pencapaian belajar siswa di kelas XI F3 B untuk Tahun Ajaran 2026/2027, terungkap bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa masih

tergolong rendah. Ini terlihat dari persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang hanya sebesar 33,33%, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM mencapai 66,66%.

Selanjutnya (2) *Design*. Pada fase perancangan, peneliti menciptakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang berlandaskan pada permainan monopoli dengan melakukan perubahan pada langkah-langkah pembelajaran serta menggabungkan permainan monopoli ke dalam setiap tahap kegiatan. Alat permainan monopoli Lebih lanjut, pada tahap ini dilakukan dengan menyusun pengintegrasian antara model pengajaran *Snowball Throwing* dan media permainan monopoli ini diimplementasikan dengan sintaks model pembelajaran *Snowball Throwing* ke dalam serangkaian aktivitas permainan monopoli, seperti membuat pertanyaan, melempar pertanyaan, dan menjawab pertanyaan secara berkelompok.

Dengan cara ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. (3) *Development*. Pada fase ini, proses pengembangan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang digabungkan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dilaksanakan untuk menciptakan produk yang nyata dalam bentuk media pembelajaran. Selanjutnya, desain dibuat menarik dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli dalam bidang materi, desain bahan ajar, dan proses pembelajaran.

Hasil dari validasi menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* yang digabungkan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak digunakan, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan. Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli, dihasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan siap untuk tahap uji coba.



Gambar 1 Papan Monopoli



Gambar 2 Pion Monopoli



Gambar 3 Kartu Monopoli



Gambar 4 Dadu Monopoli

Setelah penyusunan media rampung, langkah berikutnya dalam proses pengembangan adalah melakukan uji validasi oleh para ahli terkait Materi, design media, dan pembelajaran. Validasi untuk Materi, design media, dan pembelajaran dilakukan melalui distribusi angket. Pentingnya validasi media dan konten adalah untuk mengevaluasi keseluruhan media dan konten dari berbagai sudut pandang, yaitu aspek desain grafis untuk media dan kelayakan isi untuk konten. Hasil penilai ahli materi menunjukkan presentase sebesar 80% yang menunjukkan bahwasanya materi dalam model yang di integrasikan dengan media ini dinilai “Layak”. Sedangkan pada ahli design bahan ajar memperoleh nilai presentase sebesar 82,5% yang mengindikasikan bahwa design pada media ini “Sangat Layak”. Terakhir, pada ahli pembelajaran diperoleh presentase

sebesar 80 % yang mengindikasikan “Layak”.

Selanjutnya adalah fase pengujian. Fase ini merupakan percobaan terhadap model pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran Snowball Throwing, dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk siswa kelas XI F4 A di MAN 2 Model Medan. Proses pengujian ini terdiri dari dua bagian, yaitu pengujian individu dan pengujian dalam kelompok kecil.

Tabel 1 Hasil Uji Coba kelompok Kecil

Presentase	Presentase
88%	sangat layak
88%	sangat layak
89%	sangat layak
88%	sangat layak
90%	sangat layak
86%	sangat layak

Hasil dari pengujian individu yang dilakukan oleh 6 orang peserta didik menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran Snowball Throwing yang dikombinasikan dengan permainan monopoli mendapat tanggapan yang "positif" dengan nilai rata-rata keseluruhan mencapai 88,16%. Hal ini menandakan bahwa siswa memberikan reaksi yang baik terhadap pendekatan pembelajaran tersebut.

Selanjutnya, Hasil dari pengujian kelompok kecil yang di ujikan kepada 12 orang peserta didik kelas XI menunjukkan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan permainan monopoli mendapatkan respons yang "baik" dengan nilai rata-rata keseluruhan mencapai 90,83%. Ini menunjukkan bahwa para siswa memberikan reaksi yang positif terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakan. Dari umpan balik para siswa, bisa disimpulkan bahwa mereka memberikan penilaian yang baik terhadap model pembelajaran Snowball Throwing

yang dikombinasikan dengan permainan monopoli.

Lebih lanjut, pada tahap (4) *implementasion*. Pada tahap ini merupakan penerapan uji coba lapangan dengan menerapkan model pembelajaran Snowball Throwing yang diintegrasikan dengan media pembelajaran monopoli yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas XI F3 B dengan jumlah 30 orang peserta didik. pada tahap didapatkan data bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 55,16 %, sementara nilai rata-rata post-test mengalami peningkatan menjadi 85,83% setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Snowball Throwing yang dikombinasikan dengan permainan monopoli mengenai kebijakan fiskal dan moneter. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan permainan monopoli efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan minat dan motivasi siswa selama proses belajar mengajar.

Selain itu, Berdasarkan hasil evaluasi terhadap kuesioner respon siswa mengenai model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan permainan monopoli yang telah dirancang, diperoleh persentase sebesar 90,13% yang masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan permainan monopoli mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari para siswa.

Selanjutnya, pada tahap ini juga dilakukan pengujian kepraktisan dengan membagikan kuesioner kepada guru dan siswa. Dari hasil kuesioner tersebut, diperoleh tanggapan guru dan siswa terhadap model pembelajaran Snowball Throwing yang diintegrasikan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli masuk dalam kategori sangat praktis. Tanggapan guru mencapai persentase 100%, sementara tanggapan siswa sebesar 87,3%. Hasil ini

menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran Snowball Throwing dengan media permainan monopoli memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dalam proses belajar mengajar.

Terakhir pada tahap (5) evaluasi. Pada tahap ini dilakukan terlebih dahulu uji validasi untuk materi, desain bahan ajar, dan metode pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai kelayakan model pembelajaran *Snowball Throwing* yang dipadukan dengan permainan monopoli. Dari hasil hasil rekapitulasi validasi untuk materi adalah 80%, hasil validasi desain bahan ajar 82,5%, dan hasil validasi pembelajaran 80%, dan hasil angkat respon siswa 90,13%. Dari keempat hasil tersebut kemudian di rata-rat akhir 83,12%. Berdasarkan (*sudjana , 2001*), dalam (*Rantung et al., 2023*) Presentase tersebut termasuk dalam kategori *Sangat Layak*.

Selanjutnya, pada fase ini dilakukan pengujian efektivitas di mana efektivitas Model Pembelajaran Snowball Throwing yang dikombinasikan dengan permainan monopoli dianalisis melalui data Pre-Test, Post-Test, Uji N-Gain, dan pengujian hipotesis. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, yang terlihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen yang naik dari 55,16 menjadi 85,83. Nilai N-Gain untuk kelas eksperimen adalah 0,665, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang mencapai 0,480, meskipun kedua nilai tersebut tergolong sedang. Selain itu, hasil dari uji hipotesis mengindikasikan nilai signifikansi di bawah 0,05, sehingga Model Pembelajaran Snowball Throwing yang dipadukan dengan permainan monopoli terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari proses pengembangan dan pengujian di lapangan mengindikasikan bahwa Model

Pembelajaran Snowball Throwing yang dipadukan dengan Permainan Monopoli pada pelajaran Ekonomi tentang kebijakan fiskal dan moneter untuk kelas XI di MAN 2 Model Medan dibuat menggunakan pendekatan ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Model pembelajaran ini dianggap layak digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dengan persentase 80% dalam kategori “layak”, ahli desain material dengan 82,5% dalam kategori “sangat layak”, dan ahli pedagogi dengan 80% dalam kategori “layak”. Selain itu, instrumen ujian juga dinyatakan sah dengan nilai V-Aiken dalam kisaran 0,66–1,00. Keefektifan model ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen mencapai 85,3%, lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya 79,3%. Hasil N-Gain pada kelas eksperimen berada dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada dalam kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa kombinasi antara Model Pembelajaran Snowball Throwing dan Permainan Monopoli dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep di kalangan siswa. Dari sisi kepraktisan, model pembelajaran ini juga mendapatkan tanggapan sangat baik, dengan persentase angket guru mencapai 100% dan angket siswa 87,3%, sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digabungkan dengan media permainan Monopoli mudah dimengerti, menarik, dan membantu dalam proses penyampaian materi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan kepada semua individu dan kelompok yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta saran sepanjang proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Kerja sama dan dukungan yang diterima sangat berperan dalam kelancaran penelitian, sehingga penelitian

ini berhasil diselesaikan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi, & Hayati, Fitri. (2020). *VARIABEL BELAJAR (KOMPILASI KONSEP)* (pertama; M. P. Muhammad Fadhli, ed.). Medan: CV. PUSDIKRA MJ.
- Fanny, Cintya Devi Ayunda, & Sakti, Norida Canda. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRUTH AND DARE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. *Eduonomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 108–121. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i2.5074>
- Lubis, Putri Kemala Dewi, Sirait, Dita Eka Pertiwi, & Ambarita, Charles Fransiscus. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Liabilities Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1), 12–23. Retrieved from <https://jurnal.umsu.ac.id:444/index.php/LIAB/article/view/2027>
- Mawikere, Marde Christian Stenly. (2022). Model-Model Pembelajaran. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1), 133–139. <https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.99>
- Mesra, Romi, Salem, Veronike E. T., Meity, Maria Goretti, Polii, Santie, Yoseph Daniel Ari, Rai, Ni Made, Wisudariani, Sarwandi, Sari, Ratih Permana, Riska, Yulianti, Nasar, Adrianus, D, Yasinta Yenita, Putu, Ni, & Santiari, Linda. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (Pertama; Miftahul Jannah, ed.). tanjung morawa: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Rantung, Deisy Almafira, Mulyanto,

- Arip, Kadim, Ahmad Azhar, & Ashari, Sri Ayu. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Bulango Selatan. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(2), 154–166. Retrieved from <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/download/20296/7151>
- Ruslan, Dede, & Pradinda, Inda. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING ( PBL ) TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA AL-HIDAYAH MEDAN T . P 2016 / 2017. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, 7, 17–22. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/10743>
- Tarigan, Darmawaty, & Siagian, Sahat. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Try, Aris, Putra, Andreas, & Belajar, Hasil. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 23 Konawe Selatan. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, XII(1), 10.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta