Science and Education Journal
Vol 5 No 3 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Implementasi Model *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *Augmented Reality (AR)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VII A Di SMPN 7 Palopo

Wanda Widiasari[1], Aminullah[2], Taqwa[3], Mifta Zulfahmi Muassar[4], Arifuddin[5]
Universitas Islam Negeri Palopo, wandawidiasari2401@gmail.com
Universitas Islam Negeri Palopo, aminullahintifa@gmail.com
Universitas Islam Negeri Palopo, taqwa@iainpalopo.ac.id
Universitas Islam Negeri Palopo, miftazulfahmi@iainpalopo.ac.id
Universitas Islam Negeri Palopo, arifuddin_arif@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Augmented Reality (Ar)* serta untuk mengetahui keefektifan model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Augmented Reality (Ar)* terhadap hasil belajar siswa kelas VII A SMPN 7 Palopo. Skripsi ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 56% mengalami peningkatan pada siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 92%; 2) rata-rata persentase pengamatan aktivitas guru pada siklus I sebesar 81,78% dan pada siklus II sebesar 99,48%, sedangkan rata-rata persentase pengamatan siswa pada siklus I sebesar 70,84% meningkat pada siklus II sebesar 98,43%. Dengan demikian hasil belajar siswa dan lembar observasi aktivitas guru serta siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Kata Kunci: *Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing, Media Augmented Reality (Ar), Hasil Belajar, Fiqih, Penelitian Tindakan Kelas*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik, sehingga mereka mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003[1] tentang Sistem Pendidikan Nasional memiliki landasan pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) dan ayat (3), yang menegaskan hak setiap warga negara untuk mendapatkan pendidikan.[2] Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengubah perilaku peserta didik sehinggah mereka berkembang menjadi individu yang dewasa, mandiri, serta mampu menjalani kehidupan sebagai bagian dari masyarakat di lingkungan tempat mereka berada. Pendidikan juga dapat dipahami sebagai upaya sadar untuk membentuk

[1] UU No. 20/2003, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU NO. 20/2003), " Database Peraturan | JDIH BPK, 9 April 2026, https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003.

[2] Desi Susilawati, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Penerbit Media Utama, 2024. Hlm 14

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

sumber daya manusia yang berkualitas, memiliki kompetensi dan keterampilan yang sesuai dengan arah pembangunan nasional.

Kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh mutu pendidikannya, karena melalui pendidikan potensi sumber daya manusia sebagai aset utama bangsa dapat digali dan ditingkatkan secara optimal. Dunia pendidikan di Indonesia saat ini sedang menghadapi salah satu permasalahan yaitu mutu pendidikan yang rendah.[3] Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya proses pembelajaran yang kurang efektif, dominasi kegiatan belajar berupa pendekatan verbalistik (ceramah), serta masih diterapkannya pola pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Sejalan dengan itu, sektor pendidikan terus berinovasi untuk mencari metode dalam mencapai sasaran pendidikan dan meningkatkan standar pendidikan di Indonesia.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih sedikit guru yang mampu melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan melibatkan peserta didik baik fisik, mental, dan sosial seperti yang dtetapkan dalam kurikulum.[4] Seiring dengan perkembangan zaman dan tantangan global yang semakin kompleks, inovasi dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meningkatnya tuntutan terhadap metode pembelajaran yang inovatif dan efektif menegaskan bahwa pembelajaran yang tepat tidak hanya menjadi alat ukur hasil belajar pesert didik, tetapi juga instrumen esensial dalam peningkatan kualitas pendidikan secara komprehensif.[5]

Pendidikan agama islam adalah sebuah upaya yang dilakukan secara terencana untuk mempersiapkan peserta didik agara dapat memahami, mengimani, dan mengamalkan nilai-nlai agama islam.[6] Pendidikan agama islam berperan strategis dalam pembentukan sumber daya manusia yang sesuai cita-cita bangsa. Selain kecerdasan intelektual, pengembangan kecerdasan spiritual mampu menghasilkan individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara.

Pendidikan agama islam dapat diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai keislaman, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan utama.[7] Ciri khasnya terletak pada penanaman nilai-nilai secara menyeluruh pada aspek jiwa, perasaan, dan pikiran serta tercapainya keserasian dan keseimbangan dalam kehidupan peserta didik. Dalam Mata pelajaran fiqih sebagai bagian dari Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk akhlak mulia dan pemahaman ibadah peserta didik. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. At-Taubah/9:122 yang berbunyi:

۞ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُوْنَ لِيَنْفِرُوْا كَاۤفَّةً ۗفَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَاۤىِٕفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوْا فِى الدِّيْنِ وَلِيُنْذِرُوْا قَوْمَهُمْ اِذَا رَجَعُوْٓا اِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُوْنَ ١٢٢

Terjemahnya:

[3] 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 (December 31, 2024): 199–206, https://doi.org/10.46963/aulia.v10i2.2503.

[4] Yuli Astutik, Lilik Sri Hariani, and Lasim Muzammil, "Hasil Belajar: Snowball Throwing Dan Motivasi Belajar," n.d., http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI.

[5] La Zubair et al., "Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 11 (2024): 1217.

[6] Puput Anggreani and Mohamad Ali, "Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Siswa SMPN 24 Surakarta," *Jurnal Kependidikan*, vol. 13, 2024, https://jurnaldidaktika.org.

[7] Faizal, "Islamic Religious Education Courses as S tudents Forming Islamic Character," *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 192–196, https://doi.org/10.56495/jrip.v2i3.166.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

> Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.[8]

Dalam Tafsir Al-Azhar Hamka menyebutkan bahwa jihad fisik dengan jihad intelektual memiliki keseimbangan. Menuntut ilmu adalah sesuatu kewajiban karena diperlukan untuk menghadapi permasalahan kehidupan terutama pada zaman sekarang yang penuh dengan berbagai masalah yang begitu kompleks. Adapun berperang, bukan termasuk kewajiban yang menyeluruh bagi orang beriman. Hamka menekankan bahwa makna jihad tidak sebatas dengan senjata. Namun, jihad dapat berupa penyampaian ilmu dan hal ini selaras dengan keadaan saat ini bahwa dengan adanya pendidikan islam sehingga dapat membentuk generasi yang baik di masa depan, generasi yang tidak kosong dari ilmu dan tidak diliputi kebodohan dan kesesatan.

Jihad intelektual merupakan jihad yang sangat dibutuhkan pada zaman sekarang dimana permasalahan kehidupan yang semakin kompleks.[9] Ayat tersebut menegaskan pentingnya memperdalam pemahaman agama (*tafaqquh fiddīn*). Selain Al-Qur'an, dasar pendidikan sepanjang hayat juga diperkuat oleh ajaran Rasulullah. Hadits-hadits Nabi memberikan penegasan bahwa mencari ilmu merupakan kewajiban yang melekat pada setiap muslim tanpa batas usia maupun waktu, sekaligus menjadi pedoman moral dalam proses pembelajaran. Rasulullah bersabda:

عنْ أَنَس بْن مَالِكٍ ، قالَ : قالَ رَسُولُ اِللهِ صلى الله عليه وسلم:طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُ□ل مُسْلِم(رواه ابن ماجه)

Artinya:

> Dari Anas Ibn Malik ia berkata : Rasulullah saw bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim."(HR. Ibnu Mājah, No. 224)

Hadits ini menjadi dasar bahwa menuntut ilmu adalah fardhu'ain bagi setiap umat islam, baik laki-laki maupun perempuan, tanpa memandang usia, status sosial, maupun tingkat pendidikan. Kewajiban tersebut mencerminkan bahwa Islam memberikan perhatian besar terhadap kesetaraan akses ilmu bagi seluruh umatnya. Adapun ilmu yang paling utama untuk dipelajari dan bersifat wajib adalah ilmu yang mengokohkan keimanan, memperkuat akidah, serta membangun hubungan yang benar antara hamba dan Allah Swt.[10] Ilmu seperti ini menjadi fondasi bagi segala bentuk pengetahuan lainnya, karena tanpa landasan iman yang kuat, pencarian ilmu berpotensi menyimpang dari tujuan spiritual dan moral yang dikehendaki Islam.

Pembelajaran fiqih ditingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) idealnya menciptakan suasana belajar yang aktif, kolabratif, dan berorientsi pada pemahaman mendalam tentang ajaran islam yang praktis dan aplikatif. Peserta didik diharapkan mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75% dengan kemampuan mengaplikasikan konsep fiqih seperti salat dalam kehidupan sehari-hari, namun pada kenyataannya di lapangan masih belum sesuai dengan kondisi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi, hasil belajar peserta didik kelas VII A SMPN 7 Palopo masih di bawah target. Ini menunjukkan ada kendala di luar faktor internal

[8] RI, Al-Qur'an Kemenag in Ms Word dan Terjemahannya.

[9] Aski Fadhila Salsabilla & Sarwadi Sulisno, "Urgensi Pendidikan Islam Dalam Perspektif Al Qur ' an : Studi Tafsir Surat At-Taubah Ayat 122," *Journal of Religion and Social Community* 2, no. 2 (2025): 53–56, https://jurnal.globalscients.com/index.php/jrsc.

[10] Abdurrahman Sriwiji Lestari, Uchik Rini Qomaria, Robiatul Adawiyah, "Pendidikan Sepanjang Hayat Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits," *Jurnal Sosial Dan Keagamaan P-ISSN* 14, no. 2 (2025): 141–56, https://doi.org/10.59003/nhj.v3i3.961.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

peserta didik.[11] Kemungknan penyebabnya adalah faktor internal seperti kesulitan memahami materi dan kurang motivasi, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang kurang bervariasi, dan kurang dukungan dari lingkungan sekitar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes belajar pada mata pelajaran fiqih materi salat untuk kelas VII A yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75.[12] Hasil tes belajar kelas VII A dimana sebanyak 5 dari 25 peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah KKM karena hanya sekitar 20% dengan rata-rata 59,6 peserta didik yang memenuhi nilai KKM.

Keberhasilan pendidikan di tentukan oleh keberhasilan pembelajaran, yaitu adanya komunikasi yang baik selama proses pembelajaran.[13] Rendahnya hasil belajar ini juga tercermin dari kesulitan peserta didik dalam mengingat urutan gerakan salat dan bacaan salat yang disebabkan oleh model pembelajaran yang masih bersifat konvensional (ceramah dan demonstrasi guru) sehinggah peserta didik hanya menjadi objek pasif serta kurangnya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan gerakan salat secara tiga dimensi dan interaktif sehinggah peserta didik kesulitan membayangkan gerakan yang benar, juga dipengaruhi oleh minimnya kesempatan peserta didik untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan bertanya atau menjawab di depan kelas. Selama proses pembelajaran, peserta didik cenderung pasif dan mudah bosan.

Dalam proses pembelajaran pendidik dituntut untuk membuat perubahan atau inovasi-inovasi baru baik dari segi strategi, media, ataupun metode pembelajaran yang mampu membantu peserta didik agar terus termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.[14] Pendidik harus melakukan inovasi yang baik di setiap proses pembelajaran agar pembelajaran lebih memberikan kesan yang baik, setelah proses pembelajaran dilaksanakan.[15] Penggunaan teknologi sangat dibutuhka dalam kegiatan pembelajaran hal tersebut dibutuhkan agar guru ataupun peserta didik dapat mendapatkan materi dan membagikan materi yang telah dibuat.[16]

Pada tahap observasi awal, peneliti menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* dalam pembelajaran fiqih. Model ini mampu meningkatkan partisipasi peserta didik melalui kegiatan bertanya dan menjawab secara aktif, namun pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik belum menunjukkan peningkatan yang optimal. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep fiqih yang bersifat abstrak dan kurang menarik jika hanya disampaikan melalui metode konvensional.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memandang perlu mengintegrasikan model *Snowball Throwing* dengan media *Augmented Reality (AR)*. Penggunaan media *Augmented Reality* dapat menyajikan materi fiqih secara lebih konkret, interaktif, dan

[11] Awwaliyah Rosyidah, "Wawancara Guru Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII A," November 2025, Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Palopo.

[12] Rosyidah, "Wawancara Guru Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII."

[13] Agus Susanti and Zahra Rahmatika, "Problematika Pembelajaran PAI Di SMP," *Agustus* 4, no. 3 (2024).

[14] Nadia Wulandari and Muhiddinur Kamal, "Kreativitas Guru Pai Memilih Model Pembelajaran Dalam Menciptakan Situasi Pembelajaran Yang Efektif Kelas VII Di SMPN 2 Kinali," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 2 (April 18, 2024): 316–20, https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.266.

[15] Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51, https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161.

[16] Mifta Zulfahmi Muassar, "Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika," *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 1, no. 4 (2024): 765–70, https://doi.org/10.59004/metta.v1i4.255.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

menarik, sedangkan model *Snowball Throwing* mendorong peserta didik untuk aktif berinteraksi, berdiskusi, serta bertukar informasi. Kombinasi keduanya diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan pemahaman konsep, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar fiqih peserta didik kelas VII A di SMPN 7 Palopo.

Pembelajaran yang efisien adalah pembelajaran yang menggunakan metode yang bisa membagikan pembelajaran yang berguna serta berfokus pada peserta didik.[17] Setiap pembelajaran yang berlangsung khususnya dalam mata pelajaran fiqih materi salat, pemilihan dari guru tentang strategi dan variasi pembelajaran secara efektif dan efesien wajib dilakukan agar mencapai tujuan yang diharapkan.

Model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* yang dikombinasikan dengan media *augmented reality (Ar)* diusulkan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model *Snowball Throwing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif menyusun pertanyaan, menjawab, dan melempar pertanyaan dalam bentuk bola kertas secara bergiliran sehingga pembelajaran berlangsung lebih dinamis, menyenangkan, serta dapat meningkatkan keberanian peserta didik.

Sebagaimana dijelaskan oleh Isjoni, *Snowball Throwing* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran diantara sesama anggota kelompok. Pertanyaan yang dibuat oleh peserta didik bersumber pada materi yang diajarkan dengan tujuan merangsang peserta didik mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pembelajaran. Selain itu, menurut McCarten disamping membuat pertanyaan, peserta didik juga dilatih untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik.[18] Sementara itu *media augmented reality (Ar)* memungkinkan peserta didk melihat visualisasi 3D interaktif gerakan salat (dari takbiratul ihram hingga salam) secara *real time* melalui *smartphone,* sehingga materi yang bersifat prosedural dan kinestetik menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.[19]

Kombinasi ini diharapkan dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya mencapai pemahaman kognitif terhadap materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengaplikasikannya secara efektif dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kombinasi model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* berbantuan media *augmented reality (Ar)* dinilai relevan dengan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik karena didukung oleh bukti-bukti empiris bahwa teori-teori yang dikembangkan oleh Isjoni dan McCarten terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan serupa pada peserta didik.

Penerapan model tersebut di SMP Negeri 7 Palopo diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis, aktif, dan menyenangkan. Melalui teknik *Snowball Throwing*, peserta didik didorong untuk berdiskusi secara intensif dalam kelompok kecil, kemudian menyampaikan hasil diskusi kepada

[17] Sulistiono Shalladdin, Albany, and Fauzi Rochman, "Model Variasi Mengajar Dan Pembelajaran Guru PAI Di SMP Muhammadiyah 6 Kota Yogyakarta Article Info," vol. 2, 2022, https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika.

[18] Syams Kusumaningrum and Irna Ganda Setyawati, "Penerapan Metode Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Baahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Psikomotorik Siswa Sd Islam Terpadu Kota Sorong," *Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 21–29, https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i1.207.

[19] Farid Adlani, Ali Ikhwan, and Raissa Amanda Putri, "Aplikasi Media Pembelajaran Praktik Sholat Idul Fitri Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android," *Bulletin of Computer Science Research* 4, no. 1 (2023): 129–41, https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v4i1.322.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

kelompok lain melalui lemparan bola pertanyaan, sehingga meningkatkan kerja sama, keberanian berbicara, dan pemahaman bersama. Sementara itu, pemanfaatan media *Augmented reality (AR)* sebagai pendukung pembelajaran memungkinkan visualisasi interaktif terhadap materi salat, misalnya simulasi gerakan ibadah secara virtual tiga dimensi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Beberapa temuan sebelumnya membuktikan bahwa implementasi model *cooperative learning* tipe *Snowball Throwing* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di berbagai bidang studi. Diperkuat oleh penelitan yang dilakukan oleh Indah Mia Rahmawati (2024) penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi-eksperimen menemukan bahwa model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dengan *media augmented reality (Ar)* pada pembelajaran fiqih materi kewajiban terhadap jenazah secara signifikan dapat meningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata posttest meningkat dibandingkan nilai pretest, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan ini, kita dapat menyimpulkan bahwa ada perbedaan dalam hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih setelah penerapan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Augmented reality* di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Dander.[20]

Meskipun penelitian terdahulu masih sedikit yang menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dan media *augmented reality (Ar)* secara terpisah juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengintegrasikan keduanya. Ini menjadi peluang untuk menguji efektivitas kombinasi model *cooperative learning* tipe *Snowball throwing* berbantuan media *augmented reality (Ar)* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 7 Palopo.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitan tindakan kelas (PTK) dengan model *Kemmis* dan *Mc.Taggart*. Dalam model ini, peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran fiqih melalui proses refleksi yang sistematis, berupa serangkaian tindakan *(action)* yang direncanakan secara matang, dilaksanakan secara terstruktur, serta dievaluasi dan diperbaiki secara berulang melalui siklus-siklus tindakan (*cycle of action*).[21]Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti dalam menghimpun data dari sumber data, dengan tujuan memperoleh data yang valid.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena terkait aktivitas guru dan peserta didik dalam implementasi model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* berbantuan *media augmented reality (Ar).* Penelitian ini menggunakan observasi langsung oleh empat orang observer di kelas VII A SMPN 7 Palopo. Observer pertama mengamati aktivitas guru. Observer kedua mengamati aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama, observer ketiga mengamati peserta didik pada pertemuan kedua, dan observer keempat

[20] Indah Mia Rahmawati, "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas VIII Di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Dander Bojonegoro" 1, no. 1 (2024): 1–19.

[21] Prio Utomo, Nova Asvio, and Fiki Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (2024): 19, https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

mengamati peserta didik pada pertemuan ketiga, sehingga tiap-tiap pertemuan berbeda observer peserta didik nya. Observasi dilakukan secara bersamaan untuk menggambarkan interaksi, aktivitas belajar peserta didik, serta peran guru selama proses pembelajaran fiqih berlangsung.

2. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran. Instrument yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir per kompetensi dasar/siklus.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalalam penelitian ini berupa dokumen pembelajaran yang perlu dianalisis serta foto-foto aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* berbantuan media *augmented reality (Ar).* Dokumentasi memberikan bantuan untuk menggambarkan apa yang terjadi di dalam kelas selama penelitian berlangsung, termasuk interaksi peserta didik menggunakan model, media, dan diskusi kelompok.

Dokumentasi juga meliputi modul ajar, lembar kerja peserta didik, hasil tes, dan catatan lapangan yang dibuat peneliti selama proses pembelajaran. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan dari observasi dan hasil tes.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, sebagai berikut:

1. Analisis Aktivitas Pembelajaran Guru

Analisis deskriptif diterapkan pada data hasil observasi aktivitas guru selama aktivitas belajar mengajar untuk menentukan tingkat keterlaksanaan. Adapun persentase tersebut dihitung dengan rumus berikut:[22]

$$Persentase\ aktivitas\ guru\ = \frac{skor\ yang\ diperoleh\ guru}{skor\ total} \times 100$$

Keterangan:
Skor yang diperoleh guru = Jumlah skor yang didapat guru dari seluruh aspek
Skor total = Skor maksimum yang mungkin diperoleh.

Tabel 3.5 Kriteria Aktivitas Guru[23]

Rentang (%)	Kriteria
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup Baik
0% - 69%	Kurang Baik

2. Analisis Aktivitas Peserta Didik

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam muatan pembelajaran fiqih dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* berbantuan media *augmented reality (Ar)* di kelas VII A SMPN 7 Palopo. Persentase aktivitas peserta didik ditentukan dengan menggunakan

[22] Citra Cahyaningtyas, ""Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran Pair Check .," *Bidang Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 39–46, https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5765.

[23] Mardatillah, "Penerapan Media Froggy Jump Berbasis Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Modern Datuk Sulaiman."

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

rumus yang mengacu pada Sudjana dalam Pitria, yaitu sebagai berikut:[24]

$$p = \frac{F}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan:
P = Angka persentase
N = Jumlah peserta didik
F = Frekuensi yang sedang dicari.

Persentase hasil yang diperoleh digunakan untuk mengelompokkan kriteria aktvitas peserta didik dengan mengacu pada Arikunto dalam Pitria, sebagaimana tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Aktivitas Peserta Didik

Rentang (%)	Kategori
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup Baik
0% - 69%	Kurang Baik

3. Analisis Data Hasil Belajar

Tes hasil belajar siswa diberikan pada setiap akhir siklus tindakan, dikerjakan secara perorangan, kemudian dinilai. Pencapaian hasil tes dianggap berhasil apabila memperoleh nilai ≥ 75 sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada pembelajaran fiqih di SMPN 7 Palopo. Ketuntasan individu dapat dicapai dengan menggunakan rumus yang dijelaskan oleh kunandar dalam Dwi Silvia, yaitu:[25]

$$Nilai\ individu\ siswa\ = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Keterangan:
Jumlah skor yang diperoleh = Total poin yang didapat peserta didik
Jumlah skor maksimal = Total poin maksimum yang mungkin diperoleh.

Setelah menyelesaikan tes, Langkah selanjutnya adalah mencari hasil ketuntasan klasikal dari peserta didik. Rumus yang digunakan sebagai berikut:[26]

$$Ketuntasan\ klasikal\ = \frac{\sum jumlah\ siswa\ yang\ tuntas\ (\geq 75)}{jumlah\ siswa\ dikelas} \times 100\%$$

Keterangan:
Jumlah siswa yang tuntas = Banyaknya siswa yang nilainya mencapai KKM
Jumlah siswa dikelas = Seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran.

Indikator keberhasilan penelitian ini di tetapkan apabila 76% peserta didik telah mencapai nilai minimal 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dalam pembelajaran fiqih, dan apabila capaian tersebut telah melampaui batas nilai minimal yang ditetapkan, maka penelitian dinyatakan selesai.

[24] Pitria, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keadaan Alam Negara-Negara Di Dunia Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas Ix.5 Smpn 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Pulu Kota," *Inovasi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 50–61, https://doi.org/10.31869/ip.v9i1.3277.

[25] Dwi Silvia Indahwati dan Mohammad Husni Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 07 (2019): 3542–56, https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/29540. .

[26] Elya Umi Hanik Mutiara Ananda Putri, Mujahidah Salimatus Sabila, Erika Wisni Putri, "Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penerapan Index Card Match Dengan Materi Zakat Pada Siswa Kelas VI SD 4 Negeri Tenggeles," *Pendidikan Dan Dakwah* 4, no. 1 (2022): 214–30.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti menyusun modul ajar berbasisi model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* berbantuan media *augmented reality (Ar)* untuk materi salat. Persiapan meliputi penyusunan modul ajar, media *augmented reality*, lembar kerja peserta didik, serta instrumen observasi aktivitas guru dan peserta didik yang telah divalidasi. Tujuan perencanaan adalah memastikan seluruh tahap model (pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup) dapat dijalankan secara terstruktur sesuai sintaks gabungan *snowball throwing* dan media *augmented reality*.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam tiga pertemuan (5,8,12 Mei 2026). Guru melaksanakan tiga tahap model secara berurutan: pendahuluan dengan membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, memeriksa kehadiran, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memperkenalkan model pembelajaran *snowball throwing* dan penggunaan media *augmented reality* sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pada tahap kegiatan inti, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan media *Augmented Reality* sehinggah peserta didik mengamati objek secara visual dan interaktif.

Selanjutnya, peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok secara heterogeny, setiap kelompok menuliskan pertanyaan yang berkaitan dengan materi salat pada secarik kertas yang kemudian dibentuk seperti bola dan dilemparkan kepada teman lain (*snowball throwing*). Peserta didik yang menerima bola diberikan kesempatan untuk membaca, memahami, dan menjawab pertanyaan tersebut melalui diskusi kelompok. Penggunaan media *Augmented Reality* membantu peserta didik memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai tata cara dan bacaan salat.

Selanjutnya pada tahap penutup, guru bersama peserta didik merumuskan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari, memberikan penguatan terhadap konsep-konsep utama, serta melaksanakan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Guru kemudian memberikan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik dan menutup pembelajaran dengan pesan motivasi serta salam penutup. Selama pelaksanaan tindakan, sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi dalam kegiatan. Dengan demikan, masih terdapat beberapa peserta didik yang memerlukan bimbingan dan menyusun pertanyaan yang relevan dan mengemukakan pendapat secara mandiri.

Hasil pengamatan menunjukkan aktvitas guru mencapai rata-rata 81,78 (kategori baik), sementara aktivitas peserta didik sebesar 70,84 (cukup baik). Hasil belajar peserta didik pada akhir siklus I memperoleh rata-rata 62,4 dengan ketuntasan klasikal hanya 56% (14 dari 25 peserta didik mencapai KKM $\geq$ 75). Data ini mengindikasikan bahwa meskipun model telah mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik masih belum optimal karena peserta didik belum terbiasa dengan proses *snowball throwing* berbantuan media *Augmented Reality* mandiri dan fasilitas pengumpulan bukti yang masih kurang mendalam.

Refleksi siklus I mengungkapkan bahwa keberhasilan model barbantuan media masih terhambat pada beberapa aspek yang perlu disempurnakan seperti rendahnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok, belum optimalnya keberanian dalam menyampaikan pendapat, kurangnya rasa percaya diri ketika menjawab pertanyaan, serta pemanfaatan media pembelajaran yang masih belum maksimal menjadi beberapa kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Meskipun terjadi peningkatan partisipasi dari pertemuan pertama (59,37%), pertemuan kedua (70,31%) ke pertemuan ketiga (82,81%), indikator keberhasilan PTK (minimal

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

76% ketuntasan klasikal) belum tercapai. Oleh sebab itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan menitiberatkan pada upaya perbaikan yang lebih terarah dan sistematis.

Selanjutnya, perencanaan siklus II tetap menggunakan modul ajar dan instrumen yang sama, namun dilakukan revisi kecil pada kegiatan inti seperti kurangnya keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok, belum berani mengemukakan pendapat, serta kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan dan belum memanfaatkan media secara optimal. Peneliti juga menyiapkan alokasi waktu yang lebih proporsional untuk setiap tahap.

Pelaksanaan siklus II (19,22,26 Mei 2026) menekankan perbaikan dari siklus sebelumnya. Guru lebih intensif berkeliling membimbing setiap kelompok, memberikan arahan yang lebih jelas mengenai peran dan tugas setiap anggota kelompok agar seluruh peserta didik terlibat aktif dalam diskusi. Guru juga menyiapkan contoh pertanyaan dan jawaban sederhana sebagai stimulus untuk membantu peserta didik yang masih ragu dalam menyampaikan pendapat.

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media *augmented reality*, guru juga memberikan bimbingan yang lebih intensif terkait cara mengakses, mengamati, dan mengeksplorasi materi. Peserta didik menunjukkan peningkatan kemandirian yang nyata dalam tahap kegiatan inti yaitu *snowball throwing* berbantuan media *augmented reality*. Proses pembelajaran dan diskusi kelas juga berjalan lebih dinamis dengan partisipasi yang merata.

Hasil pengamatan menunjukkan aktivitas guru meningkat drastis menjadi 99,48% (kategori sangat baik), sedangkan aktivitas peserta didik mencapai 98,43% (kategori sangat baik). Hasil belajar peserta didik pada siklus II mencapai rata-rata 91,2 dengan ketuntasan klasikal 92% (23 dari 25 peserta didik tuntas). Perbaikan kegiatan inti terbukti berhasil mengatasi kelemahan siklus I, sehinggah peserta didik mampu mengkonstruksi pemahaman materi salat secara lebih dalam dan bermakna.

Refleksi siklus II menegaskan bahwa perbaikan yang dilakukan terutama pada kegiatan inti dan optimalisasi manajemen waktu telah mampu mengatasi kendala pada siklus I. Indikator keberhasilan PTK telah tercapai, sehinggah penelitian dinyatakan selesai pada siklus II.

Secara komparatif, terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas guru naik dari 81,78% menjadi 99,48%, aktivitas peserta didik dari 70,84% menjadi 98,43%, dan hasil belajar peserta didik melonjak dari (ketuntasan 56%) menjadi (ketuntasan 92%). Peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 36% ini mengindikasikan bahwa implementasi model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* efektif dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered*) serta berlandaskan pendekatan *konstruktivistik*. Peserta didik tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif untuk berdiskusi, bertukar pendapat, bertanya atau menjawab, serta dapat melihat langsung visualisasi Gerakan salat secara tiga dimensi dan mendengar bacaan salat secara langsung sehinggah pemahaman konsep salat menjadi lebih mendalam dan melekat.

Implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* berbantuan media *augmented reality (Ar)* memberikan warna baru dalam proses pembelajaran fiqih materi salat di kelas VII A SMPN 7 Palopo. Guru tidak lagi sepenuhnya mengandalkan metode ceramah yang cenderung berpusat pada guru, tetapi mengarahkan peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui implementasi model *Cooperative learning* tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Augmented Reality*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Siti Khofifah yang menyatakan bahwa penerapan model *Cooperative learning* tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar fiqih dengan nilai rata-rata meningkat dari 62 pada pre-test

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

menjadi 77,69 pada siklus I dan 83,11 pada siklus II. Selain itu, keaktifan dan kerja sama peserta didik juga mengalami peningkatan.[27] Temuan ini menguatkan bahwa *snowball throwing* efektif menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik.

Selain model pembelajaran, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh penggunaan media *Augmented Reality (AR)*. Media AR memungkinkan peserta didik melihat objek atau materi secara lebih konkret dan interaktif sehingga memudahkan pemahaman konsep-konsep fiqih yang bersifat abstrak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan daya ingat peserta didik dalam proses pembelajaran.[28] Penggunaan *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media konvensional sehingga peserta didik menjadi lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran.

Demikian pula penelitian Indah Mia Rahmawati (2024) penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi-eksperimen menemukan bahwa model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dengan media *augmented reality (Ar)* pada pembelajaran fiqih materi kewajiban terhadap jenazah secara signifikan dapat meningkatan hasil capaian belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui nilai rata-rata posttest meningkat dibandingkan nilai *pretest*, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Kelas eksperimen mencapai nilai posttest tertinggi 90 dan terendah 70, sedangkan pada pretest nilai tertinggi hanya 65 dan terendah 30. Diketahui hasil pengujian uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-Test dengan melalui SPSS 25 menunjukkan nilai 0,000 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.[29] Model gabungan ini menciptakan kondisi pembelajaran yang atraktif dan memacu peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Penelitian ini memperkuat teori yang dikemukakan oleh Isjoni bahwa model *snowball throwing* dapat mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Sementara itu, temuan ini juga sejalan dengan teori McCarten yang menyatakan bahwa peserta didik tidak hanya dilatih untuk menyusun pertanyaan, tetapi juga dibimbing untuk memberikan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan yang diajukan oleh teman sebayanya. Implementasi model tersebut tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial serta membentuk sikap positif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan itu, tujuan pembelajaran fiqih dapat dicapai secara lebih optimal melalui pengalaman belajar yang bersifat kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan.

Implementasi model *Cooperative learning* tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Augmented Reality* dalam pembalajaran fiqih di SMPN 7 Palopo memberikan kontribusi yang baik terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran. Model ini bukan hanya memberikan variasi baru bagi guru, tetapi juga sangat relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Namun demikian, guru tetap perlu memperhatikan manajemen waktu, fasilitasi

[27]Siti Khofifah, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IV MI Al Ghozali Panjerejo Rejotongan Tulungagung," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2021, 1–10.

[28] Carlo H Godoy Jr, "Augmented Reality for Education : A Review," *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 5, no. 6 (2020): 39–45, https://doi.org/10.48550/arXiv.2109.02386.

[29] Indah Mia Rahmawati, "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas VIII Di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Dander Bojonegoro."

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

bimbingan yang tepat, serta kesiapan peserta didik agar pelaksanaan model ini tetap terarah dan optimal.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa implementasi model *Cooperative learning* tipe *Snowball Throwing* berbantuan media *Augmented Reality* memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fiqih di sekolah. Melalui pendekatan yang sesuai, pembelajaran agama tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan, tetapi juga mampu berkontribusi dalam pembentukan karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka adapun simpulannya sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* berbantuan media *augmented reality (Ar)* dikelas VII A SMPN 7 Palopo dilihat dari aktivitas guru dan peserta didik sudah sangat baik. Aktivitas guru meningkat dari rata-rata 81,78% pada siklus I menjadi 99,48% pada siklus II. Sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari rata-rata 70,84% pada siklus I menjadi 98,43% pada siklus II. Kedua indikator tersebut berada pada kategori sangat baik di siklus akhir.
2. Hasil belajar fiqih materi salat setelah diterapkan model *cooperative learning* tipe *snowball throwing* berbantuan media *augmented reality (Ar)* meningkat dari ketuntasan klasikal sebesar 56% pada siklus I ke siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 92%.

DAFTAR PUSTAKA

Adlani, Farid, Ali Ikhwan, and Raissa Amanda Putri. "Aplikasi Media Pembelajaran Praktik Sholat Idul Fitri Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." *Bulletin of Computer Science Research* 4, no. 1 (2023): 129–41. https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v4i1.322.

Aini, Risma Sulistia, Muslim Afandi, and Mhd Subhan. "Model Gaya Belajar Dan Tipe-Tipe Individu Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Sosial & Hukum Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 3, no. 3 (2025): 1652–58. https://doi.org/10.61104/alz.v3i3.1416.

Ainun Annisa Akkas , Dahlan Thalib, Muhammad Ahsan. "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Pelajaran IPA Kelas VI SDN 3 Maccorawalie." *Jurnal Pendidikan IPA* 1 (2023): 1–8.

Andi Arif Pamessangi. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Iain Palopo." *Journal of Arabic Language Education* 2, no. 1 (2019): 11–24. https://doi.org/10.24256/jale.v2i1.1206.

Anggreani, Puput, and Mohamad Ali. "Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Siswa SMPN 24 Surakarta." *Jurnal Kependidikan*. Vol. 13, 2024. https://jurnaldidaktika.org.

Anita Lie. *Menjadi Sekolah Terbaik*. Jakarta: Toronto Foundation, 2014.

Arifuddin and Abdul Rahim. "Konsep Pendidikan Islam ; Ragam Metode PAI Dalam Meraih Prestasi." *Jurnal Kependidikan* 10, no. 1 (2021): 13–22. https://doi.org/10.58230/27454312.76.

Artsiana, Annisa Fatwa, Fahma Hanum Sari, Candra Efendi, and Dewi Indrapangastusi. "Penerapan Teknologi Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Interaktif Mengenal Alam Dan Lingkungan Sekitar" 8, no. 3 (2025): 161–67.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Astutik, Yuli, Lilik Sri Hariani, and Lasim Muzammil. "Hasil Belajar: Snowball Throwing Dan Motivasi Belajar," n.d. http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI.

Baiq Santi, Baderiah, Taqwa. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana Di Kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 2 (2024): 217–34. https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/359.

Chika Gianistika. "Pengaruh Cooperative Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi Dan Pendidikan* 4, no. 10 (2025): 3455–70. https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i10.3489.

Citra Cahyaningtyas. ""Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keliling Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran Pair Check ." *Bidang Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 39–46. https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5765.

Dasep Bayu Ahyar et al. *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka, 2021.

Dwi Silvia Indahwati dan Mohammad Husni Abdullah. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 07 (2019): 3542–56. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/29540. .

Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya. "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research(JSR)* 1, no. 2 (2023).

Faizal. "Islamic Religious Education Courses as Students Forming Islamic Character." *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 192–96. https://doi.org/10.56495/jrip.v2i3.166.

Fakhrunnisaa, Nur. "Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book." *Jurnal Konsepsi* 12, no. 2 (2023): 1–8.

Fakie Adila, Indra Prayoga Parlim, Ramadi, Taqwa, Syahriadi. "Pengembangan Video Animasi Teknik Dasar Sepak Bola." *Jurnal Porkes* 7, no. 1 (2024): 15–33. https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.23053.

Fatih, Mohamad, and Cindya Alfi. "Pengembangan Media 3D Berbasis Augmented Reality Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan Untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2023): 59–72. https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25677.

Fernando, Yogi, Universitas Islam, Negeri Sjech, M Djamil Djambek, Popi Andriani, Universitas Islam, Negeri Sjech, et al. "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.

Frita Dwi Lestari, Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufron, Pance Mariati. "Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *JURNAL BASICEDU* 5, no. 6 (2022): 5087–99. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436.

Hairit, Artamin. "Penerapan Metode Belajar Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kesadaran Beragama Siswa." *International Conference on Islamic Studies (ICoIS)* 3, no. 2 (2022): 346–60. https://ejournal.iaforis.or.id/index.php/icois/article/view/152.

Harisudin, M. Noor. *Pengantar Study Fiqih*. Malang: Setara Press, 2021.

Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi." *Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51. https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Hisbullah, Firman. "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahan Alam Di Sekolah Dasar." *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education* 2 (2019): 100–113. https://doi.org/10.30605/cjpe.2.2.2019.231.

Indah Mia Rahmawati. "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas VIII Di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Dander Bojonegoro" 1, no. 1 (2024): 1–19.

Isjoni. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Jais, Ernawati, Raizal Rezky, and Shinta Siombiwi. "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Rasa Takut Siswa Akan Kegagalan Dalam Mempelajari Matematika." *Mandalika Mathematics and Education Journal* 1 (2019): 95–103. https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/MANDALIKA.

Jr, Carlo H Godoy. "Augmented Reality for Education : A Review." *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 5, no. 6 (2020): 39–45. https://doi.org/10.48550/arXiv.2109.02386.

Kanti, Luthviana, Shaniyah F Rahayu, Erfan Apriana, and Ernita Susanti. "Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Model Poe2we Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika (JPIF)* 2, no. 1 (2022): 75–82. https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731.

Khofifah, Siti. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IV MI Al Ghozali Panjerejo Rejotongan Tulungagung." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2021, 1–10.

Khoirunnisa, Qonita Alfiya, and Muliatul Maghfiroh. "Penerapan Teknologi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran PAI Materi Sejarah Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMPN 01 Pamekasan." *Journal for Islamic Studies* 9, no. 2 (2026): 720–41. https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v9i2.3403.Application.

Kusumaningrum, Syams, and Irna Ganda Setyawati. "Penerapan Metode Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Baahasa Inggris Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Psikomotorik Siswa Sd Islam Terpadu Kota Sorong." *Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 21–29. https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i1.207.

Lasmi Simanjuntak, Asnita Hasibuan, Berman Hutahaean. "Pengembangan Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Pemahaman Materi Teks Ulasan Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Anastasia." *Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 8–13. https://doi.org/10.53842/qvj.v3i1.36.

Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, Mawardi, St. Marwiyah, Muh. Ihsan, Hardianto, Idil, and Munandar. Saptaputra. "Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Guru PAI Di Kota Palopo." *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (n.d.): 148–57.

M.Pd, Mukhlsin. "Gerakan Shalat Dalam Tinjauan Refleksologi." *Inspirasi (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)* 7, no. 1 (2023): 16–32. https://doi.org/10.61689/inspirasi.v7i1.438.

Mahlil Nurul Ihsan. "Konsep Pengenalan Allah (Ma'Rifatullah) Implkasinya Terhadap Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Perspektif* 3, no. 1 (2019): 1–14. https://doi.org/10.15575/jp.v3i1.37.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Mardatillah, Arnanda. "Penerapan Media Froggy Jump Berbasis Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Modern Datuk Sulaiman," 2026.

Masykur, Mohammad Rizqillah. "Metodologi Pembelajaran Fiqih." *Jurnal Al-Makrifat* 4, no. 2 (2019): 36.

Meylani, Kezya, Fernanda Putri, Lidiya Rima Ranti, Glen Hosea, and Fernando Ringkat. "Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning" 3, no. 3 (2024): 1–6. https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770.

Mifta Zulfahmi Muassar. "Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika." *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 1, no. 4 (2024): 765–70. https://doi.org/10.59004/metta.v1i4.255.

Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.

Muhamad Herman, Bahaking Rama, Muhammad Ali Bakri and Rusli Malli. "Manajemen Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik," no. 259 (2022): 271–80. https://doi.org/10.53802/hikmah.v19i2.370.

Muhammad Rezky Tasyrif. "Penerapan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN 147 Wonorejo Kabupaten Luwu Timur," 2025, 47–48.

Muid, Abdul, Khusnul Kotimah, Erva Iswarini, and Syaidatul Khumairoh. "Pokok-Pokok Kandungan Al-Qur'an (Tafsir Surah Al-Fatihah)." *Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan Islam (JIPPI)* 12, no. 12 (2023): 1–12.

Mutiara Ananda Putri, Mujahidah Salimatus Sabila, Erika Wisni Putri, Elya Umi Hanik. "Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penerapan Index Card Match Dengan Materi Zakat Pada Siswa Kelas VI SD 4 Negeri Tenggeles." *Pendidikan Dan Dakwah* 4, no. 1 (2022): 214–30.

Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Http://Journal.Unsika.Ac.Id/Index.Php/Sesiomadika*, 2019, 659–63.

Nadia Wulandari, and Muhiddinur Kamal. "Kreativitas Guru Pai Memilih Model Pembelajaran Dalam Menciptakan Situasi Pembelajaran Yang Efektif Kelas VII Di SMPN 2 Kinali." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 2 (April 18, 2024): 316–20. https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.266.

Naufalia, Habshi, and Much Ihsaanul Muhibbin. "Cluster of Learning Models (Information Processing Model and Behavioral Model)." *TOFEDU: The Future of Education Journal* 3, no. 4 (2024): 1038–45. https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index.

Pitria. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keadaan Alam Negara-Negara Di Dunia Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas Ix.5 Smpn 1 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Pulu Kota." *Inovasi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 50–61. https://doi.org/10.31869/ip.v9i1.3277.

Prof. Dr. Hamka. *Tafsir Al-Azhar 09*, n.d.

Qorimah, Esti Nur. "Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2055–60. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348.

Rahmi, Dinda Aulia. "Analisi Metode Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2024): 35–41. https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.2970.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Riawarda, A, and M Zuljalal Al Hamdany. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan Dalam Ibadah Haji Dan Umroh Di Sekolah Menengah Pertama" 14, no. 2 (2024): 104–15.

Rustan, Edhy, and Ica Novitasari Ihsan, Muhammad. "Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) Terintegrasi Games Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia The." *Journal of Islamic Elementary Education* 4, no. March (2022): 120–34. https://doi.org/10.33367/jiee.v4i1.2501.

Rusti, Dinda Dinanti, Nur Jamilah Sari, and Herlini Puspika Sari. "Kesetaraan Laki-Laki Dan Perempuan Dalam Perspektif Tafsir Tarbawi QS . At- Taubah Ayat 71 Terhadap Tantangan Di Era Modern." *Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2025): 108–12. https://doi.org/10.31949/am.v7i2.16348.

Saffan, Edi. "Penerapan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Materi Hibah, Sedekah Dan Hadiah Pada Siswa Kelas VIII-A MTsN 1 Aceh Selatan." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman* 1 (2025): 300–311. http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri.

Shaifudin, Arif. "Fiqih Dalam Perspektif Filsafat Ilmu : Hakikat Dan Objek Ilmu Fiqih." *Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 1, no. 2 (2019): 197–206. https://doi.org/10.37680/almanhaj.v1i2.17.

Shalladdin, Sulistiono, Albany, and Fauzi Rochman. "Model Variasi Mengajar Dan Pembelajaran Guru PAI Di SMP Muhammadiyah 6 Kota Yogyakarta Article Info." Vol. 2, 2022. https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika.

Siagian, Bunga Sari, Nidia Luthfianti, and Yasukma Amanda. "Implementasi Metode Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Partisipasi Dan Pemahaman Siswa Di Elsusi Meldina." *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 3 (2025): 202–10.

Slavin. *Cooperative Learning*. Bostan Usa: Allyn And Bocan, 2004.

Solihat, Ilhat. "Penggunaan Model Bola Salju (SNOWBALL) Dalam Pembelajaran Meyimak." *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya* 3, no. 2 (2020): 82–92. https://doi.org/10.35194/jd.v3i2.1005.

Sriwiji Lestari, Uchik Rini Qomaria, Robiatul Adawiyah, Abdurrahman. "Pendidikan Sepanjang Hayat Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits." *Jurnal Sosial Dan Keagamaan P-ISSN* 14, no. 2 (2025): 141–56. https://doi.org/10.59003/nhj.v3i3.961.

Sulisno, Aski Fadhila Salsabilla & Sarwadi. "Urgensi Pendidikan Islam Dalam Perspektif Al Q Ur ' an : Studi Tafsir Surat At-Taubah Ayat 122." *Journal of Religion and Social Community* 2, no. 2 (2025): 53–56. https://jurnal.globalscients.com/index.php/jrsc.

Suryani, Lilis, and Miftha Zulfahmi Muassar. "Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC." *Jurnal Pendidikan* 15 (2023): 5253–66. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3533.

Susanti, Agus, and Zahra Rahmatika. "Problematika Pembelajaran PAI Di SMP." *Agustus* 4, no. 3 (2024).

Susilawati, Desi. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Media Utam., 2024.

Syamsuddin, Naidin, and Andi Arif Pamessangi. "Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab Di Pondok Pesantren As ' Adiyah Pengkendekan Luwu Utara" 4, no. 2 (2023): 540–46. https://doi.org/10.53696/27214834.427.

Tasrif, Elfi, Akrimullah Mubai, Asrul Huda, and Kasman Rukun. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Aplikasi Ar_Jarkom Pada Mata Kuliah Instalasi Jaringan Komputer." *Jurnal Konseling Dan*

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pendidikan 8, no. 3 (2021): 217–23. https://doi.org/10.29210/153400.

Ubed Mahtaroom, Romelah. "Implementasi Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Sholat Fardhu Kelas XI Di SMAN 6 Gresik." *Research and Development Journal Of Education* 9, no. 1 (2023): 313–20. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16338.

Umar Yampap, Deril Alfiance Kaligis. "Penerapan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial* 3, no. 2 (2022): 1–10. https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.186.

Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi. "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (2024): 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821.

UU No. 20/2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003). https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003.

Wildani, Anggi Kusumah, Syafaatun 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 (December 31, 2024): 199–206. https://doi.org/10.46963/aulia.v10i2.2503.

Yusup, Ainiyah Hidayanti, Asma Azizah, and Endang Sri Rejeki. "Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 5 (2023): 2807–3878. https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575.

Zubair, La, Dian Amirul, Mu Mini, Zikri Adib Kurnia, and Abdul Bashith. "Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 11 (2024): 1217.