



The Application of Learning Method Using Snowball Throwing Game in Grade 2 SDN Sumberwuluh 03

Reghina Aulia Pramesti^{1*}, Siti Maryam Mamang¹, Suci Anjar Sari¹, Halida Listiani¹

¹[Universitas Muhammadiyah Jember, Jawa Timur, Indonesia]

Abstract. The educational internship activity carried out in Lumajang aims to carry out general tasks in the educational internship program and help normalize learning activities in two schools that have been affected by the eruption of Mount Semeru which occurred last December. This educational internship is useful for increasing student participation in honing their abilities as prospective teachers in accordance with their respective fields of knowledge. In the process of learning activities in grade 2 of SDN Sumberwuluh 03, the snowball throwing game method is used to practice interrogative communicative skills and students' skills. The application of learning activities with the game method is expected that students can be more active, creative and enthusiastic in carrying out learning activities. Students are expected to be more responsive and alert when doing school assignments, as well as train students to be more responsive in answering during learning activities. The results of the application of the snowball throwing learning method have a positive impact. This can be seen in the students' reading and writing abilities which have increased. Suggestions for teachers and prospective teachers to further optimize learning activities with various fun methods, especially for low grade education.

Keyword: Educational Internship, Snowball Throwing

Abstrak. Kegiatan magang kependidikan yang dilaksanakan di Lumajang bertujuan untuk melaksanakan tugas umum dalam program magang kependidikan dan membantu menormalkan kegiatan pembelajaran di dua sekolah yang telah terdampak karena erupsi Gunung Semeru yang terjadi pada bulan Desember lalu. Kegiatan magang kependidikan ini bermanfaat untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam mengasah kemampuan sebagai calon guru sesuai dengan bidang ilmu masing-masing. Dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas 2 SDN Sumberwuluh 03, digunakan metode permainan snowball throwing untuk melatih kemampuan komunikatif interogatif dan keterampilan peserta didik. Pengaplikasian kegiatan pembelajaran dengan metode permainan ini diharapkan peserta didik dapat lebih aktif, kreatif dan bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa diharapkan lebih tanggap dan sigap ketika mengerjakan tugas sekolah, juga melatih peserta didik agar lebih responsif dalam menjawab selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil dari penerapan metode pembelajaran snowball trhrowing berdampak positif. Hal ini tampak pada kemampuan membaca dan menulis siswa yang meningkat. Saran

*Corresponding author at: Universitas Muhammadiyah Jember, Jawa Timur, Indonesia

E-mail address: b9.sucii.34@gmail.com

untuk guru dan calon guru untuk lebih mengoptimalkan kegiatan belajar dengan aneka metode yang menyenangkan terutama untuk pendidikan kelas rendah.

Kata Kunci: *Magang kependidikan, Snowball Throwing*

Received 17 April 2022 | Revised 22 April 2022 | Accepted 26 June 2023

1 Pendahuluan

Program magang kependidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan pihak Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan untuk meningkatkan wawasan dan pengalaman langsung mahasiswa dalam dunia kerja. Untuk menjadi seorang guru yang profesional dalam bidang akademik maupun non akademik, salah satunya dilakukan dalam bentuk kegiatan internship atau magang sebagai salah satu bentuk penyiapan diri untuk menjadi seorang guru. Magang kependidikan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman awal bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk mengembangkan kemampuan mereka dan mempersiapkan diri sebagai calon guru kelak, karena itulah magang kependidikan ini merupakan kegiatan akademis yang sangat penting untuk ditempuh sebagai salah satu syarat lulus kuliah. Selain itu magang kependidikan merupakan kegiatan akademik yang harus ditempuh oleh mahasiswa S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Jember yang pelaksanaannya dilakukan secara terintegrasi sehingga dapat melahirkan mahasiswa yang berintegritas dan bersinergi dalam bidang akademik maupun non akademik.

Para mahasiswa yang mengikuti program magang kependidikan juga sebagai relawan untuk pihak MDMC (Muhammadiyah Disaster Management Center) yang bekerja sama dengan pihak Universitas Muhammadiyah Jember dalam membantu masa peralihan sekolah-sekolah di daerah Sumberwuluh, Candipuro, Lumajang pasca erupsi Gunung Semeru. Mahasiswa ditugaskan untuk mengajar sekaligus membantu siswa-siswi SDN Sumberwulu 03 agar tetap semangat dalam belajar sekalipun sekolah mereka terdampak erupsi Gunung Semeru. Selain itu sebagai mahasiswa, para mahasiswa dituntut menguasai bidang yang ditempuh baik dalam bidang akademik maupun non akademik untuk menjadi seorang guru yang mampu membimbing dan mengarahkan anak-anak agar lebih baik.

Berikut ada beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh guru yang meliputi : Kompetensi Kepribadian, Sosial, Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap. Dalam 5 kompetensi ini diharapkan calon guru dapat menguasai seluruhnya guna mampu mendidik anak-anak dengan lebih baik lagi. Standar Kompetensi Guru dikembangkan secara utuh dari 4 kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, sosial dan profesional (Penilaian Kinerja Guru, 2008). Undang-undang RI Nomor 14 tahun 2005 menyatakan, kedudukan guru sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat guru serta perannya sebagai agen pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional (Purwana, 2007 dalam Jumadi, Prasetyo, Wilujeng, 2013). Dalam lingkup kegiatan magang kependidikan merupakan sekolah

yang menyelenggarakan pembelajaran sesuai dengan program studi mahasiswa masing-masing. Adapun lingkup kerja penyelenggaraan magang kependidikan adalah mahasiswa semester enam, dari FKIP Universitas Muhammadiyah Jember. Selain itu pendidikan merupakan salah satu bidang yang harus diperhatikan oleh pemerintah, karena jika bidang pendidikan dalam suatu negara tidak berkualitas maka akan menghasilkan generasi penerus yang buruk dan tidak berkualitas bagi negara. Saat ini kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih jauh dari negara-negara lainnya, Indonesia menempati peringkat ke 10 dari 14 negara berkembang dalam pendidikan, dan kualitas guru di Indonesia berada diperingkat ke 14 dari 14 negara berkembang di dunia (Fahrudin, 2016:1).

Kewajiban dalam menempuh pendidikan minimal 9 tahun, dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) selama 6 tahun, kemudian dilanjutkan dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama 3 tahun, dan Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK) selama 3 tahun. Tentu saja hal tersebut tidak lepas dari peran seorang guru sebagai pendidik sekaligus pengajar yang membimbing siswa siswi dalam proses pembelajaran yang tentunya dalam proses pembelajaran guru tidak begitu saja mengajar, seorang guru harus mampu berkreasi dan kreasi sebisa mungkin agar pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak bosan karena penyampaian materi yang kurang menarik, guru tidak memperhatikan karakteristik siswa sehingga menyamaratakan semua kemampuan siswa, hal ini menyebabkan siswa yang memiliki kemampuan kurang akan semakin tertinggal. Selain itu, kurangnya perhatian guru kepada peserta didik dalam mengajar mengakibatkan peserta didik cenderung cuek dan mengabaikan guru.

Terdapat pada pasal 1 ayat (1) PP No. 74/2008 tentang guru, menyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Perguruan tinggi yang memiliki program studi berkaitan dengan bidang keguruan dan ilmu pendidikan bertujuan mencetak calon-calon guru yang profesional dalam hal ini mahasiswa pada bidang pendidikan merupakan generasi penerus yang akan meneruskan perjuangan para guru saat ini.

Setiap mahasiswa akan mempelajari aspek yang terdapat dalam bidangnya masing-masing dalam hal ini bidang pendidikan sebelum diterjunkan kelapangan diwajibkan untuk menempuh mata kuliah tertentu yang dapat menambah dan mengasah keterampilan mahasiswa dalam proses mengajar. Maka dari itu kependidikan akan mempelajari beberapa mata kuliah seperti strategi pembelajaran, teknologi pendidikan, perencanaan pembelajaran, bimbingan konseling, evaluasi pembelajaran, dan lain sebagainya. Mata kuliah kependidikan yang tak kalah pentingnya adalah microteaching, karena Microteaching merupakan pembelajaran praktik mengajar di dalam kelas kecil. Mahasiswa kependidikan merupakan mahasiswa yang diarahkan untuk menjadi seorang guru yang kelak akan mendidik generasi penerus bangsa, oleh karena itu perlu dipersiapkan sebaik mungkin agar menghasilkan sarjana pendidikan yang mumpuni.

Magang Kependidikan sendiri merupakan kegiatan mahasiswa yang bertujuan untuk menyiapkan calon guru untuk belajar dan mempraktikkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki pada sekolah mitra. Seperti yang telah dilakukan oleh mahasiswa magang kependidikan tentunya akan memperoleh pengalaman mengajar sesungguhnya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Karena itulah satu kompetensi yang perlu diperhatikan oleh mahasiswa kependidikan adalah Kompetensi Pedagogik yang mana kita ketahui bahwa untuk setiap orang bisa mengajar tetapi tidak semua orang bisa mendidik, karena kebanyakan orang berpikir hanya untuk melaksanakan tugasnya sebagai seorang guru atau dosen dengan cara mengajari murid atau mahasiswa saja, akan tetapi mereka lupa bahwa mereka disiapkan selain untuk mengajar ada juga yang lebih penting yaitu mendidik.

Dalam hal ini pengetahuan dan sikap juga tidak kalah penting karena keduanya terbentuk melalui pengalaman dalam menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang ditugaskan termasuk mengatasi masalah masalah yang dihadapi di lapangan (dalam hal ini sekolah mitra). Sedangkan keterampilan terbentuk dari kebiasaan menjalankan atau melakukan sesuatu. Magang adalah bagian penting dan merupakan kegiatan prakondisi dari sistem penyiapan guru professional (Rugaiyah, 2011).

Magang kependidikan adalah upaya pihak Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan guna pembentukan keterampilan dan sikap yang dimiliki oleh mahasiswa yang kelak akan menjadi seorang guru. Program ini memfasilitasi para mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman awal (earlier exposure) guna membangun jati diri calon pendidik. Selain sebagai tujuan kegiatan PLP magang kependidikan ini juga sebagai bagian dari relawan Lumajang yang ditugaskan untuk membantu dua sekolah yang terdampak oleh erupsi gunung Semeru sehingga membutuhkan tambahan tenaga pendidik. Selain itu dalam proses belajar mengajar kali ini berbeda dengan magang kependidikan pada umumnya dikarenakan lokasi dan situasi yang tidak mendukung dan berbeda dari sekolah-sekolah pada umumnya karena berada pada lokasi bencana erupsi Gunung Semeru. Sehingga kami sebagai tenaga pendidik bukan hanya sekedar memberikan materi saja, melainkan solusi bagaimana siswa-siswi dapat belajar dengan aktif dan kreatif sehingga pembelajaran yang didapatkan tidak membosankan karena itulah kami menghadirkan permainan Snowball Trowing sebagai salah satu metode saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang telah kami lakukan, kami menemukan bahwasannya siswa siswi di SDN Sumberwuluh 03 sangat minim dalam minat belajar, yang mana hal tersebut dalam kegiatan pembelajaran sangat penting karena ketika siswa memiliki minat pada suatu pembelajaran maka akan mudah bagi mereka dalam memahami materi yang didapatkan. Masalah tersebut dapat diberi solusi dengan cara menarik perhatian siswa agar minat belajar mereka lebih baik dengan cara

ketika proses pembelajaran berlangsung, kami kolaborasikan dengan sebuah permainan. Yang mana ketika permainan kami kami hadirkan, maka siswa- siswi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang kami hadirkan berupa sebuah permainan yang sudah kami rancang sedemikian rupa, kemudian kami kelompokkan siswa-siswi menjadi beberapa kelompok. Setelah itu kami siapkan bahan dan alat yang sangat mudah untuk dijumpai seperti kertas dan alat tulis, yang mana kertas ini kami berikan kepada siswa untuk menulis cita-cita mereka, setelah itu kertas-kertas itu di gulung dan dilempar kepada kelompok lain yang didalamnya sudah tertulis materi yang sudah dibagikan, setiap kelompok terdapat 3-5 orang dalam satu kelompok yang akan saling berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, kemudian setelah sesi lempar kertas berakhir maka setiap kelompok akan memaparkan apa yang mereka dapat dari kertas-kertas yang di lemparkan oleh teman mereka.

Permainan yang dikolaborasikan dalam proses pembelajaran tentunya memberikan manfaat yang sangat luar biasa kepada siswa. Karena dengan adanya permainan seperti ini membantu siswa lebih aktif dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Manfaat yang didapatkan siswa tentunya memberikan efek positif terhadap diri mereka, terutama saat mereka mendapatkan materi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Manfaat-manfaat yang didapatkan seperti: semangat dalam belajar, lebih berani untuk mengungkapkan pendapat, lebih percaya diri, dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Ketika yang dimaksimalkan adalah keaktifan siswa saat proses pembelajaran yang di kolaborasikan oleh sebuah permainan, dengan adanya hal tersebut membuat siswa tidak mudah jenuh saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Karena dari pengamatan para relawan magang kependidikan yang telah mengajar di SDN Sumberwuluh 03 selama kurang lebih satu minggu, kami menemukan bahwa minat belajar siswa dalam menulis dan membaca sangat rendah karena sebagian besar dari mereka mudah merasa jenuh. Kegiatan sehari-hari mereka hanya membaca sebuah buku tematik kemudian menuliskan kembali apa yang telah mereka baca. Memang pembelajaran seperti ini sudah sangat umum dilakukan di SD manapun, namun dengan metode ini para siswa mudah merasa jenuh. Maka dari itu, para relawan membawa sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan permainan Snowball Throwing sehingga dapat menarik minat siswa dan meminimalisir rasa jenuh ketika belajar di kelas.

Berdasarkan hal tersebut, adapun usaha yang dilakukan untuk membantu keefektifitas kemampuan siswa kelas dua sekolah dasar dalam penguasaan membaca dan menulis dengan baik, maka di gunakanlah metode pembelajaran menggunakan permainan Snowball Throwing dalam pelaksanaan pembelajaran mereka. Snowball Throwing merupakan sebuah metode pembelajaran menggunakan pendekatan secara Contextual Teaching and Learning (CTL) dan juga memadukan pendekatan secara komunikatif interegratif dan keterampilan proses (Sembiring, 2010).

Pengaplikasian kegiatan pembelajaran dengan permainan ini diharapkan peserta didik dapat lebih aktif, kreatif dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran. Penggunaan metode ini diharapkan agar siswa lebih tanggap dan sigap ketika mereka mengerjakan soal dan melatih mereka agar lebih responsif dalam menjawab.

Metode pembelajaran Snowball Throwing adalah cara belajar melalui permainan yaitu saling lempar kertas yang berisi pertanyaan, mengajak siswa selalu siap dan tanggap menerima pesan dari orang lain serta lebih responsif dalam menghadapi segala tantangan khususnya dalam pembelajaran (Pelatun, 2014). Penerapan metode ini, khususnya yang telah diterapkan pada kelas 2 di SDN Sumberwuluh 03, seluruh relawan yang sedang bertugas mengajar di daerah tersebut dari Universitas Muhammadiyah Jember berupaya sangat keras untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa/siswi.

Snowball Throwing ini dilakukan dengan memberikan beberapa soal pada kertas kecil yang kemudian di gulung kecil. Kertas-kertas kecil tersebut di lemparkan kepada setiap anak unruk mereka kerjakan. Setelah mereka selesai mengerjakan satu soal tersebut siswa dapat menukarkan soal yang telah mereka dapat kepada siswa lainnya. Dalam pelajaran bahasa yang kita lakukan di kelas 2. Karena untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mereka maka soal yang dituliskan pada kertas adalah sebuah kata singkat dimana para siswa di haruskan untuk menuliskan apapun yang ada dalam pikiran mereka yang berhubungan dengan kata tersebut. Misalnya pada salah satu kerta ada tulisan sapu, maka siswa diharuskan menuliskan sesuatu tentan satu misalnya seperti kegunaan sapu, apa sapu itu dimana sapu sering ditemukan dan lainnya.

Pengaplikasian Snowball Throwing yang telah diaplikasikan pada siswa kelas 2 SDN Sumberwuluh 03 menghasilkan hasil yang positif. Setelah semua siswa dari kelas tersebut selesai mengerjakan semua soal yang telah diberikan secara bergantian terdapat beberapa siswa yang dapat menjawab hampir dari keseluruhan soal. Setelah diberikan penilaian terhadap hasil tugas mereka terdapat beberapa siswa yang hamper mendapat nilai sempurna dan hanya beberapa siswa saja yang mendapat nilai kurang sempurna. Dari hasil tersebut menyatakan bahwa metode permainan yang digunakan ole relawan magang kependidikan tersebut dapat menambah keaktifan dan kreatifitas siswa dalam membuat dan menulis sebuah kalimat.

Gronbach berpendapat bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Dari kalimat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengalaman mereka tersebut akan berpengaruh terhadap belajar siswa. Karena itu pengaplikasian Snowball Throwing yang telah dilakukan oleh relawan mengajar dapat membantu dan meningkatkan kemampuan para siswa di SDN Sumberwuluh 03 khususnya untuk anak kelas 2 agar lebih baik lagi dalam belajar bahasa.

Pembelajaran menggunakan metode Snowball Throwing sebagai metode untuk mamicu kratifitas siswa. Siswa juga diharuskan membaca tulisan atau jawaban yang telah mereka buat tersebut. Kegiatan ini dilakukan untuk melatik kemampuan membaca siswa. Dimana sebelumnya kita melatik kreatifitas siswa dalam membuat sebuah kalimat baru, kemudian kalimat yang telah mereka buat dan kembangkan tersebut mereka bacakan di depan kelas. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kelancaran membaca dari seluruh murid di kelas 2 tersebut. Para relawan mengajarpun membantu mengoreksi dan membenarkan cara membaca mereka ketika ada dari mereka yang salah dalam membaca atau kesulitan dalam membaca.

Kegiatan magang kependidikan ini bukan hanya calon guru saja yang memperoleh manfaat tetapi juga siswa yang telah kita ajar juga menuai manfaat dari metode yang telah digunakan oleh relawan magang kependidikan selama mereka mengajar para siswa di sekolah. Adapun manfaat magan untuk mahasiswa adalah : a) Mendapat pengalaman praktik mengajar secara langsung, b) memberikan irformasi sehingga mahasiswa dikemudian hari dapat melakukan praktikan yang lebih baik lagi (Budi Utami, 2015). Sedangkan manfaat magang sendiri bagi Universitas Muhammadiyah Jember adalah : a) dapat digunakan sebagai acuan untuk magan relawan selanjutnya, b) Dapat digunakan sebagai ajang promosi kampus, c) Menjalin hubungan dan komunikasi pada pihak MDMC Lumajang maupun kepada pihak sekolah SDN Sumberwuluh 03.

2 Metode Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran melalui media permainan Snowball Throwing akan menciptakan suasana menyenangkan dalam prosesnya. Peserta didik akan lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga penyerapan materi lebih maksimal. Berbeda dengan kegiatan pembelajaran menggunakan metode satu arah yang mana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru, sehingga penyerapan meteri kurang maksimal. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran melalui media permainan Snowball Throwing menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan guna mencapai tingkat keberhasilan dalam penyerapan materi. Selain itu, dengan menggunakan media ini akan membantu guru dalam menciptakan suasana yang interaktif di dalam kelas.

Badawi dalam (Suryosubroto, 2009 hal. 17) berpendapat bahwa teknik mengajar seorang guru dinilai berkualitas apabila guru tersebut berkemampuan dalam menampilkan perilaku baik dalam kegiatan pembelajarannya. Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru juga harus berkemampuan dalam menampilkan tujuh keterampilan sebagai berikut; Mampu membuka kegiatan pembelajaran, Mampu menerapkan metode pengajaran; Mampu menggunakan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran; Mampu mengelola jalannya kegiatan pembelajaran; Mampu berinteraksi dengan baik dalam proses kegiatan pembelajaran; serta Mampu menutup kegiatan pembelajaran.

Waktu observasi dilaksanakan pada bulan Februari tahun ajaran 2021/2022. Adapun yang menjadi subjek kegiatan observasi yaitu siswa SDN Sumberwuluh 03 Lumajang Tahun Ajaran 2021/2022. Dalam observasi ini dipilih satu kelas yaitu siswa kelas 2 dengan jumlah 20 siswa terdiri dari 8 laki-laki dan 12 orang perempuan.

Observasi yang dilakukan menggunakan beberapa tahap yang dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Pengenalan (Introducing)

Tahap paling awal sebelum mengaplikasikan metode pembelajaran snowball throwing ini pada siswa adalah melakukan pengenalan terlebih dahulu apa itu pembelajaran dengan menggunakan metode snowball throwing. Hal ini kami lakukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa apa dan bagaimana melakukan pembelajaran yang seperti ini. Kami mengenalkan kepada mereka bahwa pembelajaran ini menggunakan sebuah kertas yang di isikan sebuah soal. Kemudian kertas itu di remat-remat hingga memebentuk bundar dan setiap kertas tersebt akan dilemparkan kepada mereka secara acak. Siswa yang mendapatkan kertas akan mengerjakan soal tersebut. Pada setiap kertas kami juga mengatakan kepada mereka bahwa isi soal setiap kertas berbeda.

2. Pengaplikasian (Implementation)

Setelah semua siswa yang akan kita ajar memahami apa itu pembelajaran menggunakan metode permainan snowball throwing. Kami mulai menerapkannya dalam pembelajaran. Kami menyiapkan 10 soal yang berisikan sebuah kata dan setiap kata pada setiap kertas berbeda-beda. Kita melempahkan kertas itu secara acak. Ada yang kami lempar ke depan ke belakang, di tengah atupun kepada siswa yang duduk dekat dengan tembok kelas. Saat mereka mendapatkannya soal. Mereka bisa menuliskan kalimat apapun yang berkaitan tentang kata tersebut. Misalnya ada yang mendapatkan kata 'Matahari' maka mereka bisa membuat sebuah kalimat yang berhubungan dengan matahari seperti 'Matahari berwarna kuning atau matahari muncul disiang hari'. Kami menggunakan kata yang relative mudah karena tujuan dari pembelajan ini untuk melatih kemampuan mereka dalam menulis dan metode ini memang digunakan untuk mengajar siswa kelas dua.

3. Pengamatan (Observation)

Pada tahap ini kami mengamati secara langsung satu persatu dari siswa yang ada di kelas dua tersebut. Apakah kendala yang mereka miliki dalam belajar dan juga penghambat proses belajar mereka. Setelah kami amati satu-persatu siswa/siswi tersebut, sebagian dari mereka masih ada yang belum bisa menulis dan membaca dengan baik. Ada beberapa siswa yang masih belum bisa menuliskan sebuah kata apabila tidak di dikte satu persatu hurufnya sebelum mereka tulis dan ada juga siswa yang belum bisa membedakan huruf

dengan benar. Karena hal ini, kami membuat mereka belajar dalam sebuah kelompok menggunakan metode pembelajaran snowball throwing sehingga mereka dapat belajar bersama dan saling membantu satu sama lainnya.

4. Evaluasi

Tahapan ini bertujuan untuk melihat hasil belajar mereka menggunakan metode pembelajaran snowball throwing. Setelah kami bandingkan pada belajara mereka sebelumnya terdapat perkembangan pada kemampuan menulis mereka walaupun tidak terlalu banyak. Siswa/Siswi dapat dengan lebih lancar setelah mereka kami kelompokkan dalam sebuah kelompok belajar. Walaupun demikian masih ada beberapa siswa yang masih membutuhkan bimbingan dari kami dalam menulis. Seperti salah dalam penggunaan huruf dalam menulis sebuah kata, tulisan yang tidak di space dan juga ada siswa yang menulis kelanjutan dari kalimat yang mereka buat tidak meneruskan kalimat selanjutnya tetapi malah di tulis di baris yang berbeda. Walaupun pengaplikasian metode belajar menggunakan permainan snowball throwing ini tidak bisa membuat siswa/siswa meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mereka secara drastic. Setidaknya, dalam antusias belajar mereka sudah ada peningkatan dimana siswa yang awalnya kurang berinteraksi dengan siswa yang lain menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman satu kelompoknya.

3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Pembelajaran Menggunakan Permainan Snowball Throwing

Menurut Diyan (2011), selama ini pembelajaran di kelas didominasi oleh pemahaman strukturalis/objektivisme/behaviorism yang bertujuan siswa mengingat informasi, lalu terjadi memorasi. Pembelajaran yang dikolaborasikan dengan model permainan Snowball Throwing tentu saaja berbeda dengan model pembelajaran pada umumnya, karena dalam proses pembelajaran peserta didik diberikan kebebasan untuk membangun atau meningkatkan pengetahuan dengan cara mencoba memberi arti pada pengetahuan yang dialaminya. Penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran Menggunakan Permainan Snowball Throwing" pada siswa kelas II di SDN Sumberwuluh 03 pada tahun 2022, dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat peningkatan hasil belajar yang mapan mulai dari awal pelaksanaan hingga akhir pelaksanaan.

Model pembelajaran Snowball Throwing lebih diutamakan strategi memperoleh pengetahuan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan tersebut. Adapun langkah-langkah penerapan pembelajaran menggunakan permainan Snowball Throwing adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Membentuk kelompok
3. Pembagian materi pada masing-masing kelompok dan kegiatan diskusi
4. Permainan
5. Evaluasi.
6. Penutup. (Suyatno (2009:125-126))

3.2 Hasil Belajar Siswa

Keberhasilan dalam setiap proses belajar mengajar dapat diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar, istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan. Dari penjelasan beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan perilaku siswa dalam bakat pengalaman dan pelatihan, yang artinya tujuan dari kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar dapat di kategorikan melalui pengalaman belajar, penilaian dalam proses belajar dan hasil belajar.

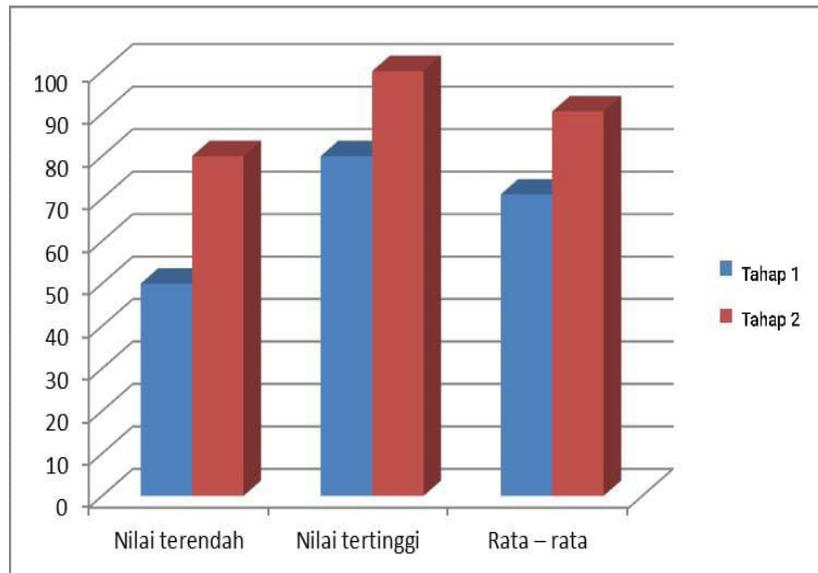
Pada hasil tes awal sebelum penerapan model pembelajaran Snowball Throwing nilairata-rata siswa pada tahap I adalah 71 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Pada tingkatan tahap II, jumlah nilai rata-rata siswa sebanyak 90,5 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang.

Tabel 1. Data awal tahap I dan tahap II

No	Pencapaian	Tahap	
		I	II
1	Nilai terendah	50	80
2	Nilai tertinggi	80	100
3	Rata – rata	71	90,5

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data awal menunjukkan rata-rata 71 sehingga siswa belum mencapai ketuntasan belajar, setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Snowball Throwing terjadi peningkatan yang diperoleh dari tahap I sebesar 71. Pada tahap II terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa yaitu dengan nilai tertinggi dari 80 pada tahap I, 100 pada tahap II, dan nilai rata-rata pada tahap II ialah 90,5

Berikut ini disajikan diagram tentang perolehan data hasil belajar seperti dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Perolehan Data

3.3 Praktik Baik Dalam Kegiatan

Dalam praktik pembelajaran menggunakan permainan Snowball Throwing tentunya ada hambatan dan tantangan pada tahap awal pembelajaran menggunakan permainan Snowball Throwing, sehingga kami mengadakan perbaikan pada tahap selanjutnya yang mana pada tahap ini terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa dengan upaya sebagai berikut: 1 Mahasiswa yang mengajar lebih memperhatikan ketua kelompok pada saat memberikan penjelasan kepada) kepada teman satu kelompok, 2) Mahasiswa memberikan contoh dalam pembuatan pertanyaan yang benar, yaitu selalu menggunakan kata tanya yang tepat, 3) Mahasiswa menjanjikan untuk memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kedisiplinan, baik dalam kegiatan diskusi, maupun pada kegiatan permainan, 4) Mahasiswa memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sehingga tidak akan ada lagi siswa yang menghindari lemparan kertas. Seperti contoh berikut ini:



Gambar 1. membaca hasil kerja kelompok depan



Gambar 2. mengerjakan tugas bersama di kelas kelompok

Tabel 2. Data siswa kelas 2 SDN Sumberwuluh 03

NO	NAMA SISWA
1	Achmad Audreyan
2	Ariya Nabila
3	Asyifa Putri Viola
4	Ayu Wulandari
5	Dimas Fahreza
6	Ellin Shecilia
7	Khayla Almira
8	Laila Nur Yasmin
9	Meila Aulia Silvy
10	Muhammad Iqbal
11	Muhammad Raihan
12	Muhammad Zain
13	Nafilatus Sholiha
14	Navizah Dea Velza
15	Rena Auliana
16	Rohib Ferdiansyah
17	Sandy Nirwana
18	Sella Silvia
19	Silviatus Zahwa
20	Yudhis Annadim
21	Auliya Istiqomah

3.4 Umpan Balik

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan mengenai kepuasan siswa menggunakan metode pembelajaran permainan Snowball Throwing sebagian besar siswa merasa senang dan puas terhadap metode belajar tersebut. Para siswa yang telah diajar menggunakan permainan ini merasa bahwa ada peningkatan pada belajar mereka. Mereka merasa lebih mudah untuk menuliskan apa yang telah ada dipikiran mereka mengenai soal yang telah dituliskan pada kertas tersebut. Beberapa siswa juga mengatakan terdapat peningkatan dalam kemampuan membaca, dan berdiskusi, karena dengan metode belajar ini semua siswa memiliki kebebasan untuk mengungkapkan pendapat mereka masing-masing. Siswa lebih aktif dalam membaca, menulis, dan mengungkapkan pendapat yang mana peningkatan ini yang menjadi tujuan dari pembelajaran menggunakan permainan Snowball Throwing itu sendiri.

3.5 Rencana Tindak Lanjut

Karena terdapat peningkatan dalam belajar siswa menggunakan permainan Snowball Throwing, maka untuk selanjutnya metode pembelajaran permainan ini akan diterapkan kepada siswa setiap kali ada pembelajaran bahasa. Permainan ini akan dilakukan seminggu sekali untuk mengantisipasi siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang seperti ini. Metode ini hanya akan diterapkan pada siswa kelas dua dan tiga saja karena pada ke dua kelas ini kemampuan membaca dan menulis siswa masih belum lancar dan perlu di tingkatkan lebih maksimal lagi.

4 Kesimpulan

Pengamatan langsung kultur dan lingkungan sekolah telah dilaksanakan oleh penulis di SDN Sumberwuluh 03 Lumajang. Pengamatan untuk membangun Kompetensi dasar pedagogik, Kepribadian dan Sosial dengan cara membaca dan menulis di kelas satu dan kelas dua. Pengamatan untuk memperkuat pemahaman peserta didik yaitu dengan cara peserta didik belajar membaca dan menulis di rumah dengan dukungan dari orang tua. Kurang dukungan dari orang tua mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis sehingga penulis mengajarkan kembali dengan cara melakukan permainan di dalam kelas. Hal ini dilakukan agar siswa lebih mudah paham dan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung.

5 Metode Pelaksanaan

Ucapan terimakasih atas terlaksananya kegiatan pengabdian ini disampaikan kepada:

1. Universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan bantuan dan kesempatan mahasiswa untuk berpartisipasi dalam program kegiatan pengabdian di lumajang.
2. Bapak ibu dosen fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan persetujuan dan motivasi dalam terlaksananya kegiatan ini.
3. Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru di SDN Sumberwuluh 03 dan SDN Sumberwuluh 01
4. Pihak MDMC yang telah menyediakan dan memberikan bantuan hibah pengabdian.
5. Berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Octavianingrum, A. Pentingnya Kompetensi Pedagogik dalam Kegiatan Magang Kependidikan Bagi Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 115-124. 2020
- [2] Dianto. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kemuhammadiyah Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Medan. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*. 12(1), 35-44. 2020
- [3] Baroroh, A., Mansur, R., & Mustafida, F. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Calistung Pada Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Jannah Jabung Malang. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 1(2), 20-29. 2019
- [4] Ahmad, A.. Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 9(2), 75-83 2017
- [5] Sulistyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D., & Listiawan, T. Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*. 15(1), 46-57. 2021
- [6] Oktaviani, T., Dewi, E., & Kiswoyo. Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 24(21), 47-52. 2019
- [7] Nikmah, S.. Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak. *Artikel Penelitian*. 3-14. 2012

-
- [8] Rahmat, F, L., Suwatno., Rasto. Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament. *Social Science Education Journal*. 5(1), 15-23. 2018
- [9] Hisbullah, Firman. Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*. 2(2), 100-113. 2019
- [10] Akhiriyah, D, Y. Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang (Aplicating Snowball Throwing Model For Improving The Social Intructional At Fifth, Sdn Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang). *Jurnal Kependidikan Dasar*. 1(2), 206-219. 2011