

Minat siswa terhadap *Snowball Game* pada pembelajaran biologi materi pewarisan sifat kelas XII SMA Negeri 3 Banjarmasin

Riski Amelia*, Nana Citrawati Lestari

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Kalimantan, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia, 70121

*Email: riskiaamelia19@gmail.com, nanacitra@upk.ac.id

Abstrak

Meskipun *Snowball Game* telah banyak diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui tingkat minat siswa dalam konteks pembelajaran Biologi, khususnya pada materi Pewarisan Sifat di tingkat SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi minat siswa terhadap metode pembelajaran *Snowball Game* dalam mata pelajaran Biologi dengan fokus pada topik Pewarisan Sifat di kelas XII SMA Negeri 3 Banjarmasin. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Metode penelitian yang digunakan adalah survei melalui kuesioner, melibatkan siswa sebagai responden untuk menilai aspek minat, motivasi, dan pengalaman belajar melalui kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Snowball Game* berhasil menarik minat siswa dengan presentase rata-rata responden 35% memilih Sangat Setuju (SS) dan 65% memilih Setuju (S). Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, yang membantu mereka memahami konsep pewarisan sifat dengan lebih baik. Metode ini juga meningkatkan motivasi siswa untuk aktif terlibat dalam diskusi kelas, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Dengan demikian, *Snowball Game* direkomendasikan sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Biologi, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman konsep yang kompleks.

Kata kunci: *game* edukatif, minat belajar, pembelajaran biologi, pewarisan sifat, *snowball*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan era modern menghadapi tantangan dan perubahan yang terus-menerus, meliputi kemajuan teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial (Kusumawati, *et al.*, 2023). Salah satu masalah pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan, yang keberhasilannya bergantung pada apa yang disampaikan dan diajarkan oleh guru (Nefianthi & Adawiyah, 2023). Guru perlu memiliki keterampilan untuk memvariasikan kegiatan pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh (Nur, *et al.*, 2023). Rasa jenuh dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Minat belajar adalah faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran siswa (Permata & Kristanto, 2020). Minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran mendorong siswa untuk lebih bersemangat, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Artinta & Fauziyah, 2021). Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering kali membuat siswa kurang antusias, mudah bosan, dan tidak aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas (Oktavia & Risnanosanti, 2024). Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran, suasana kelas, dan kedekatan materi pelajaran dengan kehidupan siswa sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu memahami cara-cara yang dapat menumbuhkan minat siswa, seperti melalui penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik dan relevan.

Penggunaan *game* dalam pembelajaran semakin banyak diakui sebagai salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Jenis *game* yang digunakan dalam pembelajaran ialah permainan edukatif (Lestari, *et al.*, 2023). *Game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, melalui hasil penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Koginitif Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sei Lunuk" (Lestari & Hidayah, 2023) terbukti bahwa penggunaan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu metode permainan yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran Biologi adalah "*Snowball Game*". Metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah melalui mekanisme permainan yang sederhana, yaitu dengan menuliskan jawaban pada kertas yang kemudian digulung menjadi bola salju untuk dilemparkan kepada siswa lain (Anggraini, 2015). Metode ini dapat merangsang interaksi dan kolaborasi antarsiswa, sehingga materi dapat tersampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, metode ini juga terbukti berpengaruh terhadap keterampilan kerjasama siswa saat proses pembelajaran (Zein, Sari, & Nasution, 2023). Melalui kerjasama, *Snowball Game* mendorong siswa untuk saling bertukar informasi dan memperkaya pemahaman mereka secara bersama-sama (Rahma, *et al.*, 2023). Berbagai hal positif yang ditunjukkan dari penggunaan metode *Snowball Game* ini, maka metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Biologi.

Biologi berkaitan dengan pencarian dan pemahaman tentang alam secara sistematis (Ramdiah dkk., 2020). Pelajaran Biologi memiliki banyak konsep yang menuntut pemahaman mendalam dan pemikiran kritis, sehingga metode yang mendorong interaksi aktif seperti *Snowball Game* sangat sesuai untuk diterapkan. Dalam pembelajaran ini, siswa diajak untuk memahami materi secara bertahap melalui diskusi dan saling berbagi informasi, yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep kompleks dengan lebih baik. Melalui *Snowball Game*, siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Irawan, 2018). Metode ini mampu memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan partisipatif, yang berpotensi untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam mempelajari materi yang kompleks, seperti topik pewarisan sifat. Saat mempelajari topik pewarisan sifat, *Snowball Game* dapat digunakan untuk membantu siswa berdiskusi dan memahami mekanisme genetik, seperti peran gen dan kromosom dalam menentukan karakteristik yang diwariskan dari orang tua ke anak, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep pewarisan sifat. Berdasarkan pertimbangan inilah, pada penelitian ini berfokus untuk mengeksplorasi minat siswa terhadap penerapan metode *Snowball Game* dalam pembelajaran materi pewarisan sifat.

Meskipun *Snowball Game* telah banyak diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui tingkat minat siswa dalam konteks pembelajaran Biologi, khususnya pada materi Pewarisan Sifat di tingkat SMA. Di SMA Negeri 3 Banjarmasin, upaya untuk mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis permainan telah dilakukan dengan harapan dapat

meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Biologi. Namun, seberapa besar minat siswa terhadap metode ini belum diketahui secara mendalam, terutama untuk materi Biologi yang menantang seperti Pewarisan Sifat. Jadi tujuan dari penelitian ialah untuk mengeksplorasi minat siswa terhadap *Snowball Game* pada pembelajaran Biologi materi Pewarisan Sifat Kelas XII SMA Negeri 3 Banjarmasin. Dengan memahami tingkat minat siswa, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang berguna dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu juga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian lain baik di SMA Negeri 3 Banjarmasin maupun di sekolah lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Sehingga data pada penelitian ini berupa data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket atau kuesioner kepada 34 orang responden. Responden yaitu siswa kelas XII-A SMA Negeri 3 Banjarmasin yang telah mengikuti pembelajaran Biologi dan berpartisipasi dalam penggunaan *Snowball Game* sebagai metode pembelajaran pada materi pewarisan sifat. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada bulan Oktober 2024. Tempat penelitian yaitu di SMA Negeri 3 Banjarmasin yang beralamat di Jl. Veteran Sungai Bilu No.381, Kalimantan Selatan 70239.

Indikator minat yang digunakan pada kuesioner penelitian ini ada lima, yaitu: 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran; 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran; 3) adanya kemauan untuk belajar; 4) adanya kemauan dalam diri untuk aktif belajar; dan 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar. Indikator minat ini diadaptasi dari hasil penelitian yang berjudul "Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika" (Friantini & Winata, 2019).

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan frekuensi dan persentase. Sebelum menghitung frekuensi, dilakukan pengkodean data menggunakan skala Likert interval 1-4.

Tabel 1. Penskoran Skala Likert Interval 1-4

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

(Tokun, 2020)

Setelah didapatkan hasil perhitungan frekuensi kemudian dilakukan perhitungan persentase minat siswa. Dari hasil persentase kemudian diinterpretasikan dalam bentuk kategori. Adapun kategori persentase disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Minat Siswa Berdasarkan Perhitungan Persentase

Persentase (%)	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat Rendah

(Hulu & Telaumbanua, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diambil menggunakan kuesioner yang berisi empat belas buah pernyataan dengan pilihan respon menggunakan Skala Likert interval 1-4. Adapun respon tersebut yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Untuk empat belas buah pernyataan dikelompokkan berdasarkan lima indikator minat. Untuk lebih jelasnya, hasil analisis data penelitian disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Data Minat Belajar Siswa Terhadap Snowball Game Throwing

No	Indikator Minat	Persentase Jawaban (%)			
		STS	TS	S	SS
1	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	0	0	38	62
2	Adanya Pemusatan Perhatian dan Pikiran terhadap Pembelajaran	0	2	70	35
3	Adanya kemauan untuk belajar	0	1	73	26
4	Adanya kemauan dalam diri untuk aktif belajar	0	4	85	10
5	Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar	0	1	65	34
Rata-rata Persentase (%)		0	2	65	35

Berdasarkan hasil yang disajikan pada Tabel 3 di atas terkait lima indikator minat belajar siswa, maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan, hasil rata-rata persentase menunjukkan bahwa 65% siswa setuju dan 35% sangat setuju terhadap penggunaan metode *Snowball Game* dalam pembelajaran Biologi, tanpa adanya respon ketidaksetujuan. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Snowball Game* diterima dengan baik oleh siswa dan berhasil meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi Pewarisan Sifat.

Pembahasan secara rinci terhadap setiap indikator minat adalah sebagai berikut:

1. Perasaan Senang terhadap Pembelajaran

Seseorang yang memiliki minat pada suatu objek cenderung memberikan perhatian atau merasa lebih senang terhadap objek tersebut; namun, jika objek itu tidak menimbulkan rasa senang, minatnya bisa berkurang (Arina, 2020). Berdasarkan hasil kuesioner untuk indikator minat ke-1, diketahui terdapat sebanyak 62% siswa sangat setuju dan 38% setuju bahwa metode *Snowball Game* membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan. Kondisi ini penting dalam pembelajaran Biologi, terutama pada materi yang sering dianggap abstrak dan kompleks seperti Pewarisan Sifat, di mana rasa senang dan antusiasme dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.

2. Pemusatan Perhatian dan Pikiran terhadap Pembelajaran

Proses belajar memerlukan pemusatan perhatian agar materi dipahami dengan baik. Minat belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis kegiatan, di mana siswa belajar sambil melakukan (Rosalina & Junaidi, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan persentase 70% siswa yang setuju dan 35% yang sangat setuju, dapat dilihat bahwa *Snowball Game* membantu siswa lebih fokus pada materi yang dipelajari. Metode ini mendorong siswa untuk lebih memperhatikan setiap langkah pembelajaran, karena mereka perlu aktif terlibat dalam proses pengumpulan dan berbagi informasi. Fokus yang lebih tinggi ini relevan dalam pembelajaran Biologi, di mana pemahaman konsep seperti gen dan pewarisan sifat membutuhkan konsentrasi yang baik. Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul

3. Kemauan untuk Belajar

Kemauan untuk belajar merupakan salah satu indikator minat (Hamdi & Rahim, 2019). Adanya kemauan belajar yang tinggi tercermin dari data hasil kuesioner, di mana 73% siswa setuju dan 26% sangat setuju bahwa *Snowball Game* meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Metode ini mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif, yang mendorong mereka untuk mencari tahu lebih banyak tentang materi pembelajaran. Pada materi Pewarisan Sifat, yang melibatkan konsep-konsep genetik

yang baru bagi siswa, adanya kemauan untuk belajar sangat penting agar siswa lebih terbuka dalam menerima materi.

4. Kemauan untuk Aktif dalam Belajar

Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar (Hasanah & Himami, 2021). Sebanyak 85% siswa setuju bahwa metode ini mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar. Keaktifan dalam belajar ini penting dalam proses pemahaman Biologi, karena siswa didorong untuk berinteraksi, bertanya, dan berdiskusi tentang konsep-konsep yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran Pewarisan Sifat, misalnya, siswa dapat berdiskusi mengenai bagaimana sifat-sifat tertentu diwariskan dari generasi ke generasi, sehingga pemahaman mereka semakin dalam.

5. Upaya Merealisasikan Keinginan untuk Belajar

Upaya merealisasikan keinginan untuk belajar merupakan salah satu indikator minat terhadap pembelajaran (Pujilestari & Juliangkary, 2023). Hasil menunjukkan bahwa 65% siswa setuju dan 34% sangat setuju bahwa Snowball Game membantu mereka untuk lebih berupaya dalam mencapai keinginan belajar. Dengan adanya metode ini, siswa merasa terdorong untuk merealisasikan keinginan belajar mereka, seperti dengan lebih giat membaca materi atau berdiskusi dengan teman. Hal ini sangat relevan dalam materi Pewarisan Sifat, di mana siswa perlu mengaplikasikan pemahaman mereka melalui aktivitas diskusi dan tanya jawab.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa siswa kelas XII SMA Negeri 3 Banjarmasin menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan *Snowball Game* dalam pembelajaran Biologi, khususnya pada materi Pewarisan Sifat. Berdasarkan hasil analisis, sebagian besar siswa merasa senang dan tertarik dengan metode ini, menunjukkan antusiasme yang positif dalam berpartisipasi serta kemauan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. *Snowball Game* juga membantu siswa memusatkan perhatian dan berpikir lebih fokus terhadap materi yang dipelajari, serta memotivasi mereka untuk berupaya lebih dalam memahami konsep-konsep pewarisan sifat.

Dengan demikian, *Snowball Game* dapat dianggap sebagai metode yang efektif dalam menarik minat siswa dalam pembelajaran Biologi pada materi Pewarisan Sifat, sehingga dapat dipertimbangkan sebagai salah satu metode yang cocok diterapkan di kelas untuk mendorong partisipasi aktif dan minat belajar siswa.

REFERENSI

- Anggraini, A. (2015). *Penerapan Metode Snowball Throwing pada Pelajaran Boga Dasar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/32744>. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/32744>.
- Arina, S. (2020). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi PAI Menggunakan Metode Snowball Throwing Pada Kelas III. *IJTVET: International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 1(2), 115-121. <https://doi.org/10.58374/jmmn.v1i3.86>.
- Artinta, S. V., & Fauziyah, H. N. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 210-218. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i2.153>.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6-11. <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.
- Hamdi, & Rahim, C. K. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika di SMA Negeri 1 Sakti. *Jurnal Sains Riset (JSR)*, 68-79. <https://doi.org/10.26877/mpp.v15i1.7109>.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.

- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model. *Pembelajaran Discovery Learning*, 1(1), 283-290. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>.
- Irawan, D. A. (2018). *Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif Kelas X TKR E di SMK Ma'arif Salam*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved 2024 <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/61375>.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W., Kamadi, L., Latuheru, R. F., & Hanafi, S. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Batam: CV. Rey Media Grafika. <https://media.neliti.com/media/publications/175279-ID-none.pdf>.
- Lestari, N. C., & Hidayah, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sei Lunuk. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA) 3* (pp. 149-152). Banjarmasin: Universitas PGRI Kalimantan. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/sensaseda/article/view/2650>.
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095-7103. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>.
- Nefianthi, R., & Adawiyah, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran KNoS-KGS Terhadap Keterampilan Generik Sains Siswa Kelas XI IPA MAN Kelua Pokok Bahasan Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 9(1), 1-10. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/JPH/article/view/2357>.
- Nur, S., Yunus, M. R., Sainab, Lestari, N. C., Mangesa, R., Qomaliyah, E. N., Fatmawati, A., Hilmuhu, F., Djunaid, U., Rosba, E., & Hakim, S. (2023). *Strategi Pembelajaran Biologi*. Yogyakarta: CV. Istana Agency. [https://www.researchgate.net/publication/373139424 STRATEGI PEMBELAJARAN B IOLOGI](https://www.researchgate.net/publication/373139424_STRATEGI_PEMBELAJARAN_BIOLOGI).
- Oktavia, F., & Risnanosanti. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Papan Perkalian Yang Menyenangkan di SDN 027 Bengkulu Utara. *JAHE: Journal of Human And Education*, 4(4), 97-102. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1182>.
- Permata, C. A., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279-291. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>.
- Pujilestari, & Juliangkary, E. (2023). Analisis Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Penggunaan Google Classroom Pada Matakuliah Matematika Diskrit. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 568-572. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5545>.
- Rahma, N., Oktaviana, N. I., Fadhilah, P. N., Apriliani, D., Mulyati, M., & Marini, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 1621-1632. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6703>.
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XII IPS di SMA Negeri 5 Padang. *SIKOLA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 175-181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>.
- Tokun, A. (2020). *Hubungan Self-Esteem, Self-Confidence dengan Prestasi Pasca Cauliflower Ear Injury pada Atlet Gulat*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu>.
- Zein, U. H., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Keterampilan Kerja Sama Siswa Kelas II SD di Sekolah Thammislam Foundation School, Thailand. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 4(3), 13-25. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v4i3.1507>.