Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 1, Nomor 4 (Agustus 2023 – Desember 2023)
Halaman: 123 – 129

RESEARCH ARTICLE

MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 1 DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN METODE BERMAIN

Eka Fitri Hastuti
MIN 2 Metro

Fitrihastuti2507@gmail.com

Kata Kunci:
Metode Bermain, Pemahaman, Pembelajaran, Peningkatan, PTK.

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, fokus siswa yang cepat pecah atau mudah terganggu konsentrasinya oleh keadaan di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah, kurangnya motivasi dan antusias siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas, serta adanya perasaan cepat bosan dan kejenuhan saat berada di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain di MIN 2 Metro. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refeleksi. Pengumpulan data yang digunakan dengan tes evaluasidan observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil yaitu terjadi peningkatan pemahaman siswa setelah menerapkan metode bermain. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil evaluasi siswa yaitu pada data awal dengan nilai rata-rata 63.21; pada siklus I meningkat yaitu dengan nilai rata- rata 71,25; dan pada siklus II meningkat dengan nilai rata- rata 77,32 Selain itu penggunaan metode bermain juga dapat meningkatkan motivasi dan konsetrasi belajar siswa. Siswa menjadi lebihaktif, antusias dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena pembelajaran yang disajikan menjadi lebih asik, menarik, dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa metode bermain dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 dalam kegiatan pembelajaran di MIN 2 Metro.

Key Word:
Improvement, Learning, Playing Method, PTK, Understanding.

Abstrack

The problems in this research are students' low understanding of the learning material, students' focus that quickly breaks or their concentration is easily disturbed by conditions in the classroom or in the school environment, students' lack of motivation and enthusiasm when participating in learning activities, as well as feelings of boredom quickly while in class. This research aims to improve grade 1 students' understanding of learning activities by applying the play method at MIN 2 Metro. The research method used is classroom action research which consists of two cycles. Each cycle is carried out through four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection is used with evaluation tests and observations during learning. The data obtained was analyzed descriptively. Based on the research, the results obtained were that there was an increase in students' understanding after applying the playing method. This is proven by an increase in student evaluation results, namely in initial data with an average value of 63.21; in cycle I it increased with an average value of 71.25; and in cycle II it increased with an average score of 77.32. Apart from that, the use of play methods can also increase students' motivation and concentration in learning. Students become more active, enthusiastic and more focused in participating in class learning because the learning presented becomes more fun, interesting and enjoyable. Based on this research, the author can conclude that the play method can improve grade 1 students' understanding of learning activities at MIN 2 Metro.

Copyright © 2023 Eka Fitri Hastuti
This work is licensed under a Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Siswa-siswa kelas 1 Sekolah Dasar (SD) atau setingkat Madrasa Ibtidaiyah (MI) termasuk dalam kategori usia dini karena umumnya siswa yang duduk di bangku kelas 1 berada pada rentang usia 6-8 tahun dan termasuk pada fase *Golden Age* (masa emas), dimana menurut Nik Amah pada fase ini perkembangan otak siswa dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan seperti halnya

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

mencukupi kebutuhan nutrisi siswa, perawatan kesehatan, serta pelayanan pendidikan yang mendorong tumbuhnya kreativitas siswa (Elyana & Latief, 2017). Pada fase ini siswa membutuhkan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembanganya, sehingga harus dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat mengembangkan berbagai aspek perkembanganbaik aspek agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional, serta aspek fisik motorik (Pahrul & Amalia, 2019).

Pendidikan di SD terutama di kelas rendah, memiliki karakteristik siswa yang masih berada pada taraf berpikir konkret dan senang bermain. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan media atau metode yang tepat dalampembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa akan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya secara optimal (Octaviani & Sufianti, 2022). Penggunaan dan pemilihan metode atau media yang kurang tepat dapat membuat penyampaian materi pembelajaran di kelas menjadi sulit dipahami oleh siswa.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa tujuan pendidikan di sekolah tersebut akan tercapai bergantung pada bagaimana proses belajar itu dilaksanakan, keberhasilan proses belajar akan ditentukan oleh berbagai faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) seperti misalnya rasa malas, kurang percaya diri, dan perasaan yang kurang menyenangkan, maupun yang berasal dari luar individu siswa (faktor eksternal)seperti misalnya kualitas interaksi antara siswa, bahan atau materi pelajaran, dan guru, kedua faktor ini semua akan menghambat siswa dalam memperoleh pengalaman belajar tersebut.

Salah satu pertanda bahwa siswa itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut, mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Guru harus memahami bahwa setiap siswa menerima melalui pengindraan satu set persepsi masukan secara bersamaan, baik persepsi masukan yang relevan dengan pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Siswa bereaksi terhadap persepsi yang paling mungkin dari satu set persepsi tersebut, dan pada koridor inilah yang harus dimanfaatkan guru untuk mengarahkan perhatian siswanya (Khotimah, Supena, & Hidayat, 2019).

Siswa kelas 1 sekolah dasar masih berada dalam dunia siswa yaitu dunia bermain, pada saat siswa-siswa bermain, mereka merasa senang dan bahagia. Oleh karena itu, untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan siswa, kegiatan bermain tersebut harus diberikan pembelajaran-pembelajaran. Sehingga saat mereka bermain, tanpa mereka sadari mereka telah belajar. Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada siswa untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Pada fase periode emas ini akan lebih mudah mengajarkan siswa dengan metode yang menyenangkan seperti metode bermain, mengingat pentingnya masa di fase ini siswa tidakterlepas dari aktivitas bermain. Bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan siswa berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah suatu dunia siswa berkembang. Selain itu pada fase ini siswa mempunyai ketertarikan yang besar sehingga mereka dapat belajar sambil bermain, dan penerimaan terhadap materi pun akan lebih mudah diterima karena metode permainan dapat membuat siswa lebih fokus dengan cara yang menyenangkan. Menurut Rohman bermain merupakan area atau lahan bagi siswa dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa adanya unsur paksaan (Syam, 2021).

Belajar sambil bermain memberikan hak anak untuk bermain. Selain itu materi yang diberikan dapat diserap dengan baik karena ketika materi diberikan sambil bermain semua panca indera dan anggota tubuh terlibat (Azizah, 2023). Sehingga ketika materi diulang kembali anak-anak tidak hanya mengandalkan otak saja untuk mengingat materi sebelumnya. Namun semua panca indera dan anggota tubuh yang terlibat saat materi diberikan seakan menjadi pembantu otak dalam menyegarkan ingatan.

Siswa bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri. Bermain dilakukan atas inisiatif siswa, atas keputusan siswa, dan dengan dukungan guru atau orang dewasa. Untuk dapat mendukung siswa bereksplorasi dengan mainannya, guru perlu memperhatikan berbagai macam cara setiap jenis permainan (main sensormotor, main peran, main pembangunan) yang disediakan untuk mendukung pengalaman siswa, dan juga waktu

yang dibutuhkan siswa untuk pengalaman dalam berbagai jenis permainan sepanjang hari dan sepanjang tahun.

Manfaat belajar sambil bermain yaitu kompetensi akan mudah dicapai ketika otak tidak merasa terpaksa. Selain itu belajar sambil bermain menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga anak-anak ingin mengulangi lagi belajar dan mereka tidak merasa terbebani karena pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan bagi mereka. Efek jangka panjangnya anak-anak akan menjadi pembelajar yang baik. Manfaat lain anak-anak akan tumbuh sehat baik jiwa mapun raganya. Jiwanya, karena hak mereka diberikan yaitu bermain. Sedangkan raganya anak- anak akan bebas bergerak, sehingga masalah yang terkait dengan kegemukan (obesitas) dapat berkurang. Selain itu konsentrasi anak-anak dapat lebih diasah dengan berbagai permainan konsentrasi.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan pada siswa kelas 1 MIN 2 Metro, ditemukan permasalahan tentang rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru pada proses kegiatan belajar, selain itu fokus siswa yang cepat pecah atau mudah terganggu konsentrasinya oleh keadaan di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah juga termasuk faktor penyebab siswa gagal paham dalam pembelajaran, kurangnya motivasi, minat dan antusias siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. serta adanya perasaan cepat bosan dan kejenuhan saat berada di dalam kelas, tetapi akan bersemangat saat berada di luar kelas, selain itu pemahana kosakata siswa yang masih terbatas terhadap kata-kata baku dalam penyampaian materi juga membuat siswa kesulitan memahami pelajaran, meskipun rata-rata siswa di kelas 1 MIN 2 Metro sudah pandai membaca dan menulis saat masuk sekolah hanya mereka tetap mengalami kesulitan saat memahami kata-kata yang masih asing (baru) karena masih terbatasnya perbendaharaan kata mereka, sehingga terkadang membuat guru harus menyederhanakan Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi hingga mengulang penjelasan hingga para siswa paham.

Siswa sekolah dasar kelas 1, umumnya belum dapat berkonsentrasi dan fokus pada pelajarannya, maupun penyampaian guru di kelas, karena mereka cenderung mengalami kesulitan untuk mengarahkan perhatiannya kedalam pelajaran yang harus diikutinya. Kondisi seperti ini menggangu jalannya proses pembelajaran, dan guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai karena permasalahan ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengkajian mendalam untuk lebih memahami dan menemukan solusi terkait dengan upaya guru dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menghadap kondisi seperti ini berbagai strategi kreatif dan metode perlu dirancang dan diterapkan oleh guru untuk menarik perhatian siswanya agar lebih terkonsentrasi pada proses kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu mengarahkan siswa menggunakan kemampuannya untuk berpikir tentang tujuannya dan fokus perhatiannya. Guru harus memberi informasi yang dibutuhkan siswa untuk mencapai tujuannya, menyembunyikan informasi yang tidak relevan dengan pembelajaran, membimbing pilihan pergeseran fokusnya, dan itu semua dilakukan dengan cara yang tepat dan dan pada saat yang diperlukan. Karena itu penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan dan atau memperbaki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas. Menurut Arikunto PTK adalah suatu pencermatan kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersama (Elyana & Latief, 2017).

Action Research adalah penelitian yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, karena melibatkan orang-orang yang ada dilingkungannya dan hasilnya dapat dinikmati bersama. Hal ini menjelaskan bahwa penelitian tindakan bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ditemui sehari- hari dalam konteks pembelajaran di kelas (Astuti & Octaviani, 2023). Penelitian ini akan dilaksanakan di MIN 2 Metro dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas 1 berjumlah 28 orang.

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini mengacu pada kriteria yang ditetapkan oleh Mills, yang menyatakan bahwa penelitian tindakan memiliki target persentase menjadi 71% setelah melakukan tindakan pada subjek penelitian. Artinya, penelitian ini dikatakan berhasil jika 71% dari jumlah siswa di kelas sudah mencapai standar yang telah ditetapkan oleh kolaborator

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

yaitu 75% dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi sekolah. Adapun data dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dengan teknik observasi, dokumentasi, Menggunakan analisis data deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dalam setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan menerapkan metode bermain dalam kegiatan pembelajaran dan menyampaikan materi. Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menerapkan metode bermain. Adapun persiapan tersebut antara lain menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran *Media bermain*. Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, guru menyusun rencana kegiatan harian, dengan tema diri sendiri. Selanjutnya guru menyiapkan perlengkapan yang berkaitan dengan metode bermain. Kemudian guru menyiapkan beberapa pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dibahas.

Pada pelaksanaan siklus pertama pembelajaran melibatkan seluruh siswa kelas 1 MIN 2 Metro. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum dengan mengikuti langkah pembelajaran dengan menerapkan metode bermain. Kegiatan awal dilakukan sekitar 5-10 menit, guru memulai pelajaran dengan salam pembuka dan *brain storming* yang bertujuan untuk memberi semangat pada siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yangakan dicapai dan guru memberi motivasi siswa yang berhubungan materi pelajaran.



Gambar 1. Guru mengajak siswa melakukan *Brain storming* sebelum memulai kegiatan pembelajaran

Kegiatan inti dilakukan kurang lebih 50 menit**,** menetapkan tujuan dan menjelaskan materi diselingin dengan permainan, menyiapkan peralatan yang diperlukan. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba sehingga siswa mampu melaksanakan permainan. Kegiatan akhir dilakukan kurang lebih 10 menit dengan merefleksi dan menyimpulkan materi kegiatan pembelajaran seperti menyebutkan bilangan loncat.

Kegiatan pembelajaran pada siklus I yaitu pembelajaran matematika tentang bilangan loncat. Hasil pengamatan tentang pemahaman belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dideskripsikan bahwa selama kegiatan pembelajaran dengan metode bermain yang pada siklus I ini adalah bermain loncat (lompat) di lantai ternyata dapat membuat siswa terlibat aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa tertarik dengan metode bermain yang diterapkan, siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran, dan siswa bisa lebih konsentrasi dan fokus pada kegiatan pembelajaran.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679



Gambar 2. Guru mengajak Siswa Bermain Lompat sambil menerangkan materi bilangan Lompat

Berdasarkan evaluasi hasil pembelajaran pada Siklus I dengan menggunakan metode permainan loncat (lompat) di lantai, terdapat 7 orang siswa yang belum tuntas KKm dengan rata-rata kelas sebesar 71,25 dan dari hasil dan refleksi siklus I dapat dikemukakan beberapa kekurangan yang dapat digunakan sebagai acuan untuk kegiatan siklus berikutnya. Kelemahan pada siklus pertama antara lain: beberapa siswa masih rebutan saat diberi tugas untuk menjawab dan mencari bilangan loncat dengan metode permainan dan umumnya pada anak-anak yang memang aktif di dalam kelas sehingga mebuat mereka selalu rebutan saat di berikan tugas (pertanyaan), siswa masih ada yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan masih ada yang kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru (rata-rata siswa yang memang kurang aktif di dalam kelas, dan duduk di bangku belakang di tambah lagi karena kegiatanya di lakukan di luar ruangan jadi semakin banyak hal yang mendistraksi fokus mereka beberapa kali guru harus menegur dengan cara memanggil nama siswa agar fokus pada penjelasan).

Kelebihan pembelajaran pada siklus pertama ini adalah siswa lebih tertarik dan antusias dalam memperhatikan pelajaran dengan metode bermain loncat lantai, siswa merasa senang karena mereka belajar sambil bermain dan bermain membuat mereka bersemangat karena dapat menumbuhkan jiwa kompetitif pada siswa, sebagian besar siswa menunjukkan minat saat mengerjakan tugas dari guru, siswa menjadi lebih aktif mengikuti pelajaran, hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan metode permainan loncat lantai.

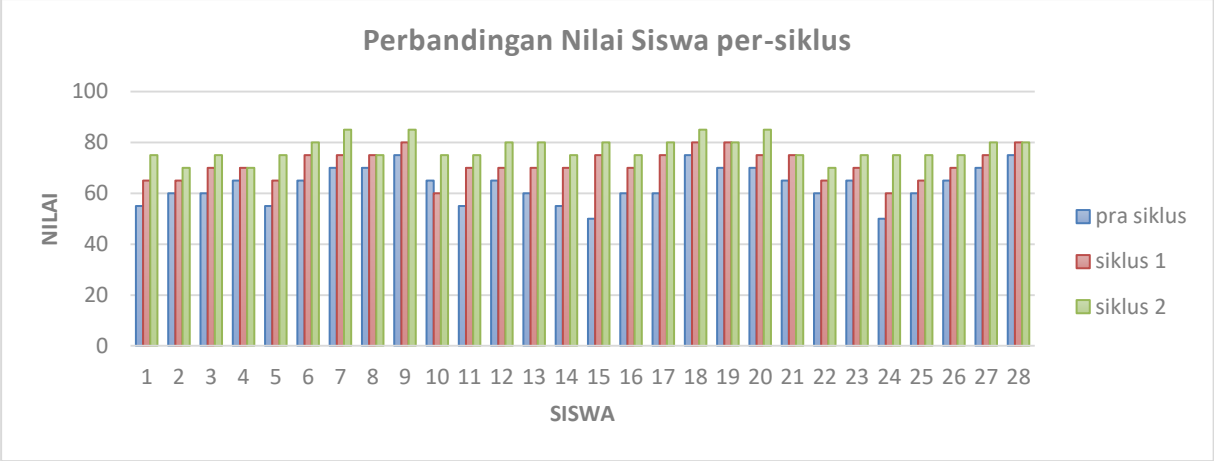
Hasil refleksi pada siklus I ini maka pada siklus II ini peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran dengan memperhatikan kekurangan serta kelemahan pada siklus I. Metode yang digunakan masih sama dengan siklusI yaitu metode bermain loncat lantai. Pada siklus II ini metode permainan loncatlantai dengan pengelompokkan, untuk melatih tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan guru dan menghindari adanya siswa yang berebut. Selain itu peneliti juga menyiapkan lembar observasi dan lembar evaluasi. Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II tentang bilangan loncat yaitu siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga semua siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, dan para siswa tampak lebih fokus saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pengelompokkan pada saat pembelajaran di siklus 2 ini membuat para siswa tidak perlu rebutan untuk menjawab pertanyaan atau mencari bilangan loncat yang ditugaskan. Selain itu secara tidak langsung mengajarkan siswa bersosialisasi dan beradaptasi dalam pembelajaran berkelompok, dan juga mengajarkan para siswa untuk bekerjasama dengan kelompoknya.



Gambar 3. Siswa belajar dan bekerja dalam kelompok pada Siklus II

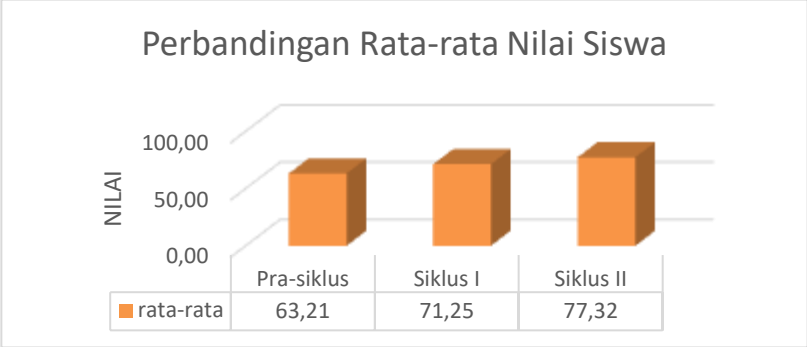
e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika materi bilangan loncat setelah diberikan Tindakan yaitu setelah menerapkan metode bermain pada siklus Idan siklus II. Pada siklus II siswa yang nilainya belum tuntas di siklus I terlihat mengalami peningkatan di siklus II dan tuntas KKm, sehingga rata- rata kelas dan ketuntasan siswa ikut meningkat dan mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi bahwa semua siswa telah memperoleh nilai lebih dari 70 atau tuntas belajar. Adapun data-data perbandingan nilai siswa dari pra-siklus, siklus I dan II dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1. Perbandingan Nilai siswa dari Pra-siklus, siklus I dan II

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa ada peningkatan nilai siswa dari sebelum menerapkan metode bermain (prasiklus) dengan setelah menerapkan metode bermain dalam kegiatan pembelajaran (siklus I dan II). Adapun perbandingan peningkatan rata-rata nilai siswa dari pra siklus hingga siklus II dapat dilihat dari grafik berikut:



Grafik 2. Perbandingan Rata-rata Nilai Siswa

Berdasarkan kedua grafik tersebut dapat dilihat bahwa sebelum diberikan tindakan yaitu menerapkan metode bermain dalam kegiatan pembelajaran dari 28 siswa hanya 8 orang yang tuntas KKM atau memperoleh nilai ≥70 dengan rata-rata kelas hanya 63,21. Kemudian setelah diberikan tindakan pada siklus I yaitu dengan menerapkan permainan lompat lantai yang dilakukan di luar kelas terdapat 7 orang siswa yang belum melewati KKM dengan rata-rata kelas 71,25, sehingga dilakukan refleksi tindakan dengan bermain dan belajar dalam kelompok pada siklus II dan diperoleh semua siswa mampu mencapai dan melewati KKM dengan rata-rata kelas sebesar 77,32.

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain pada siswa kelas I MIN 2 Metro, menunjukkan hasil belajar yang lebih efektif dengan meningkatkan hasil berlajar siswa artinya juga meningkatkan pemahaman siswa terhadapa materi Pelajaran yang disampaikan. Melihat perkembangan nilai berdasarkan grafik sebelumnya dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari pemehaman siswa antara pra-siklus dan sesudah diberi tindakan dengan menerpakan metode bermain dalam kegiatan pemebelajaran pada siklus I dan II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa, penerapan

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

metode bermain dalam kegiatan pembelajaran lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas I MIN 2 Banjarsari. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode bermain pada siklus I dan II, yaitu pada data awal dengan nilai rata- rata 63.21; pada siklus I dengan rata- rata meningkat menjadi 71,25 dan pada siklus II dengan rata- rata 77,32. Selain itu penggunaan metode bermain juga dapat meningkatkan motivasi, atensi, konsentrasi dan semangat belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusias dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Hanya saja perlu diperhatikan ketika menerapkan metode bermain di luar kelas, sangat rentan mendistraksi konsentrasi siswa, sehingga berpeluang membuat siswa gagal fokus, hal ini dapat di atasi dengan memberikan rule atau penjelasan singkat serta tugas di dalam kelas sehingga saat berada di luar kelas siswa sudah tahu apa yang harus dilakukannya baik secara individu maupun kelompok.

DAFTAR REFERENSI

Astuti, N. D., & Octaviani, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Teori Belajar Bruner. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 6*(2), 571-575. doi: DOI: https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.18371

Azizah, H. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Innovative: Journal Of Social Science Research, 3*(3), 5832-5844. doi: DOI: https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2395

Elyana, L., & Latief, A. (2017, Januari). Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Metode Bermain Media Konkrit Pada Anak Usia Dini. *Pawiyatan, 26*(1), 81-92.

Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak, 8*(1), 17-28. Dipetik 2023

Octaviani, S., & Sufianti, A. V. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Penerapan Metode Drill And Practice. *Indonesian Research Journal on Education, 2*(2), 870-877. doi: https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.176

Pahrul, Y., & Amalia, R. (2019). Metode Bermain Dalam Lingkaran Dalam Pengembangan Kemammpuan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jounal Pendidikan Anak Usia Dini, X*(X), 1-8. doi:DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Syam, N. H. (2021, November). Dende-dende, Permainan Tradisional Makassar. *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 2*(5), 433-442. Dipetik 2023.