

# Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Interaksi Siswa Melalui Pembelajaran Bermain di TK

## Lukman Al Hakim

Ai Siska Silvia<sup>1</sup> dan Dela Zahara<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Manajemen Pendidikan Islam, STITNU Al Farabi Pangandaran ;  
aisiskasilvia@stitnualfarabi.ac.id

<sup>2</sup>Manajemen Pendidikan Islam, STITNU Al Farabi Pangandaran ;  
delazahara@stitnualfarabi.ac.id

**Edu Happiness :**  
Jurnal Ilmiah  
Perkembangan Anak Usia  
Dini

**Vol 03 No 1 January  
2024**

**Hal : 102 - 112**

<https://doi.org/10.62515/jos.v3i1.422>

Received: 10 January 2024

Accepted: 22 January 2024

Published: 31 January 2024

**Publisher's Note:** Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



**Copyright:** © 2024 by the authors.

Submitted for possible open access

publication under the terms and

conditions of the Creative Commons

Attribution (CC BY) license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

### Abstract :

*This research aims to find out how teacher creativity increases student interaction through play learning at Lukman Al Hakim Kindergarten. This research applies a qualitative approach with a case study method, namely a descriptive approach that allows a holistic understanding of learning problems at Lukman Al Hakim Kindergarten. Data collection was carried out through observation, interviews and documentation studies. The results of the research show that the method of learning while playing, especially using the snake and ladder game media, is able to increase interaction and relationships between students. In contrast to other methods, researchers noted the lack of interaction among Lukman Al Hakim Kindergarten students, which was influenced by their individualistic attitudes. So this learning method using snakes and ladders media can be an alternative learning media that is quite effective in implementing Lukman Al Hakim Kindergarten.*

**Keywords :** *learning media, learning methods, snakes and ladders game, class atmosphere, student interaction.*

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru dalam meningkatkan interaksi siswa melalui pembelajaran bermain di TK Lukman Al Hakim. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yakni sebuah pendekatan deskriptif yang memungkinkan pemahaman holistik tentang masalah pembelajaran di TK Lukman Al Hakim. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain, khususnya dengan menggunakan media permainan ular tangga, ternyata mampu meningkatkan interaksi dan relasi antar siswa. Lain halnya dengan metode lainnya peneliti mencatat kurangnya interaksi di antara siswa TK Lukman Al Hakim, yang dipengaruhi oleh sikap individualistik mereka. Sehingga*

*metode pembelajaran menggunakan media ular tangga ini dapat menjadi salah satu alternative media pembelajaran yang cukup efektif diterapkan di TK Lukman Al Hakim.*

**Kata Kunci :** *media pembelajaran, metode pembelajaran, permainan ular tangga, suasana kelas, interaksi siswa.*

## **Pendahuluan**

Salah satu lingkungan belajar yang signifikan untuk bersosialisasi adalah sekolah. Sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat pendidikan, tetapi juga sebagai agen utama dalam proses sosialisasi, di mana siswa dapat memperoleh keterampilan interaksi sosial berdasarkan standar perilaku yang telah ditetapkan (Ifrianti, 2017). Sekolah diibaratkan sebagai rumah kedua bagi siswa, dengan ruang kelas menjadi kamar individual mereka (Rohmah, 2016). Sebagian besar waktu siswa dihabiskan di dalam kelas, yang bukan hanya sebagai tempat utama untuk belajar, tetapi juga sebagai lingkungan utama untuk interaksi sosial. Interaksi di dalam kelas mencakup hubungan antara guru dan siswa, serta interaksi antar siswa. Hubungan sosial dan komunikasi yang terjalin di dalam kelas menciptakan relasi di antara anggota kelas, termasuk guru dan siswa. Interaksi sosial ini memiliki dampak signifikan pada suasana kelas, yang dapat memengaruhi semangat dan minat belajar siswa serta memberikan kontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Pentingnya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk mendorong minat dan semangat belajar siswa telah diakui oleh para ahli (Risalah et al., 2021). Atmosfer atau suasana kelas yang nyaman dapat memengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran. Sebagaimana disampaikan oleh Van Brummelen, suasana kelas dipengaruhi oleh interaksi antara guru dan siswa, dan sebaliknya. Atmosfer yang mendukung di kelas dapat berkontribusi positif pada kegiatan belajar mengajar, sementara atmosfer yang tidak kondusif dapat berdampak negatif baik pada siswa maupun guru. Dengan demikian, penting bagi guru dan siswa untuk menjalin interaksi sosial yang positif di dalam kelas guna menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Peran guru memiliki dampak signifikan dalam membentuk suasana belajar di kelas. Kondisi kelas sangat tergantung pada bagaimana guru mengemban perannya di dalam ruang kelas tersebut. Kehadiran guru di kelas bukan hanya sekadar fisik, tetapi juga dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif (Fuada, 2014). Pandangan Nofrion yang menyatakan bahwa guru perlu menciptakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan sesama siswa dan sumber belajar mendukung ide bahwa

kehadiran guru dapat mempengaruhi dinamika interaksi sosial di kelas. Interaksi sosial di dalam kelas memiliki manfaat besar bagi siswa, seperti membangun hubungan dengan teman sebaya dan guru, mendukung keberhasilan proses pembelajaran, membentuk karakter, dan menghasilkan komunitas yang kokoh. (Masnarati, 2020) menekankan bahwa interaksi sosial dipengaruhi oleh waktu, situasi, dan kepentingan individu. Proses pembangunan relasi antar individu atau kelompok melalui interaksi sosial memang memerlukan waktu yang tidak sebentar. (Maslukah & Khusnul, 2013) menyoroti bahwa interaksi sosial membutuhkan waktu yang panjang dan relatif, yang dipengaruhi oleh komitmen dan kompromi dari semua individu yang terlibat dalam interaksi. Oleh karena itu, untuk membangun interaksi yang baik dengan sesama, komunikasi yang terus-menerus dan berkelanjutan sangat diperlukan. Komunikasi yang efektif menjadi kunci dalam memastikan bahwa interaksi sosial di kelas dapat berkembang secara positif dan berdampak baik pada pembentukan hubungan serta suasana belajar yang kondusif.

Memulai pertemuan perdana di dalam kelas melalui sesi pengenalan diri merupakan langkah awal yang esensial bagi seorang guru dalam membangun interaksi dan menjalin relasi dengan siswa. Saat itu juga menjadi waktu yang tepat bagi guru untuk mengamati minat, tingkat keaktifan, dan karakteristik individu setiap siswa di dalam kelas. Dengan melakukan observasi ini, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan khusus kelasnya. Bagi siswa, hari pertama kembali ke sekolah menjadi momen ideal untuk saling berkenalan, berbagi cerita, dan bersenda gurau dengan teman sebaya setelah melewati hari libur yang panjang. Pada periode ini, cenderung mereka lebih menikmati interaksi sosial dengan teman sekelas dibandingkan dengan fokus pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Upaya yang telah guru lakukan untuk meningkatkan interaksi siswa di TK Lukman Al Hakim adalah melibatkan metode tanya jawab dan memberikan motivasi. Sayangnya, langkah-langkah tersebut tidak menghasilkan perubahan atau peningkatan interaksi antar siswa. Menurut refleksi penulis, metode tanya jawab tidak efektif karena tidak ada tanggapan dari siswa kelas TK Lukman Al Hakim terhadap pertanyaan guru. Selain itu, saat guru mengajak siswa untuk mendiskusikan jawaban atau pekerjaan salah satu siswa, mereka tidak aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, melainkan terdiam sambil menatap buku paket masing-masing dan mengerjakan

latihan soal yang lain. Penulis menyadari bahwa peran guru menjadi salah satu faktor yang memengaruhi suasana kelas dan perilaku siswa.

Menurut (Syaikhudin, 2013), peran guru sebagai seniman, teknisi, fasilitator, pembawa cerita, pengrajin religius, pelayan, imam, dan penuntun merupakan metafora mengajar yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Seorang guru perlu memahami dan menjalankan perannya sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, dalam upayanya untuk membangun interaksi di antara siswa melalui metode belajar sambil bermain, penulis menggunakan metafora mengajar yang menggambarkan guru sebagai seniman.

Mengajar siswa dalam kelompok kecil memerlukan keterampilan yang berbeda dibandingkan mengajar dalam kelompok besar. Seperti yang dikemukakan oleh (Risalah et al., 2021), mengajar siswa dalam kelompok kecil memerlukan keterampilan yang mencakup beberapa aspek, antara lain (1) memberikan tugas yang menarik dan bervariasi, (2) membimbing dan memudahkan belajar melalui penguatan, proses awal, supervisi, dan interaksi pembelajaran, serta (3) mengembangkan keterampilan siswa dengan memberikan motivasi.

(Eka et al., 2014) juga menekankan bahwa guru perlu menjalankan beberapa unsur untuk mendukung pembelajaran dalam kelompok kecil, seperti peran guru sebagai motivator, fasilitator, dan operator, pemanfaatan media atau multimedia, penggunaan sumber yang bervariasi, diagnosa kesulitan belajar siswa, dan pengembangan komunikasi aktif. Keterampilan mengajar sangat penting bagi seorang guru dalam menumbuhkan interaksi sosial dan meningkatkan relasi di dalam kelas, khususnya dalam konteks kelompok kecil. Keterampilan mengajar guru tercermin melalui strategi pembelajaran dan metode yang digunakan di dalam kelas. Sebagai seorang fasilitator, guru juga perlu secara kreatif memanfaatkan media dan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama dalam hal berkomunikasi secara aktif. Oleh karena itu, tujuan dari penulisan ini adalah untuk meninjau salah satu upaya guru mata pelajaran matematika dalam menerapkan metode pembelajaran belajar sambil bermain guna membangun interaksi di sekolah.

## **Bahan dan Metode**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus eksploratif, sebuah pendekatan deskriptif yang memungkinkan pemahaman holistik tentang masalah pembelajaran di TK Lukman Al Hakim. Pengumpulan data dilakukan

melalui observasi yang mencakup pengamatan terhadap pendidik dan wawancara dengan responden para pendidik dan peserta didik. Subjek penelitian juga melibatkan guru-guru dan staf pengelola perpustakaan. Data primer diperoleh dari wawancara, sementara data sekunder berasal dari dokumen lapangan. Melalui kombinasi metode observasi, wawancara, dan studi pustaka, penelitian ini bertujuan mendapatkan pemahaman mendalam tentang konteks pembelajaran dan mengatasi masalah yang diidentifikasi. Lokasi penelitian adalah TK Lukman Al Hakim, Kecamatan Cijulang, Kabupaten Pangandaran, dilakukan pada bulan Desember 2023.

## **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah kami lakukan dengan studi kepustakaan, beberapa hambatan teridentifikasi dalam pembelajaran di TK Lukman Al Hakim. Hambatan tersebut melibatkan kesulitan yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Pendidik mengalami kesulitan dalam mengajar karena sebagian peserta didik cenderung tidak fokus selama pembelajaran. Mereka tampak kurang mendengarkan dan menyimak penjelasan materi yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, pendidik juga menghadapi kendala dalam memilih metode pembelajaran, terutama karena kecenderungan penggunaan metode ceramah yang membuat peran aktif peserta didik menjadi kurang terfokus. Dengan metode ini, pendidik lebih dominan dalam menjelaskan materi, sementara peserta didik lebih banyak bersifat pasif. Namun, pada kurikulum saat ini, diharapkan siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga metode ceramah kurang cocok untuk diterapkan. Pendidik juga terkadang masih mengandalkan buku teks siswa sebagai pedoman utama dalam mengajar. Hal ini dapat mengakibatkan peserta didik memiliki keterbatasan referensi saat mengerjakan soal, karena pengetahuan yang mereka dapatkan hanya berasal dari buku teks tanpa memanfaatkan sumber lain. Jika guru terus menerus mentransfer pengetahuan secara satu arah, hal tersebut dapat menghambat apresiasi siswa terhadap ilmu, membuat mereka takut untuk berpendapat, dan kurang berani mencoba. Akibatnya, pembelajaran dapat menjadi pasif dan kurang kreatif.

Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah karena diharuskan untuk menghafalnya. Selain itu, mereka merasa bahwa materi sejarah sangat luas, sehingga sulit untuk diingat secara menyeluruh. Pembelajaran yang terutama menekankan pada aspek pengetahuan dan membutuhkan konsep

menghafal cenderung kurang mengarahkan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis. Peserta didik juga menunjukkan kurangnya minat terhadap pembelajaran sejarah dan merasa bahwa pelajaran ini tidak begitu relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini menyebabkan mereka merasa malas untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik seringkali hanya belajar terkait dengan materi tertentu pada waktu-waktu khusus, seperti saat ada PR, selama sesi les, atau bahkan hanya menjelang ujian. Ketika mereka menghadapi kesulitan dalam pembelajaran, mereka cenderung tidak aktif mencari solusi atau dukungan tambahan. Berdasarkan hasil penelitian dengan studi kepustakaan di TK Lukman Al Hakim, beberapa hambatan dalam pembelajaran telah teridentifikasi:

**Tabel 1.** Data Kesiapan Program Sekolah

Hambatan dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Kesulitan pendidik dalam mengajar karena peserta didik tidak fokus.</li> <li>b) Pilihan metode ceramah yang kurang mengaktifkan peserta didik.</li> <li>c) Ketergantungan pada buku teks sebagai pedoman utama.</li> </ul>
Kesulitan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Kesulitan memahami materi sejarah karena diharuskan menghafal.</li> <li>b) Minimnya minat terhadap pembelajaran sejarah.</li> <li>c) Keterlibatan pasif dalam pembelajaran, terutama saat tidak ada tugas.</li> </ul>
Penerapan Metode bermain sebagai solusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Penggunaan kegiatan bermain peran untuk membuat pembelajaran menyenangkan.</li> <li>b) Melibatkan siswa dalam peran tertentu untuk meningkatkan penghayatan materi.</li> </ul>

(Sumber: Dokumen TK Lukman Al Hakim, 2023).

Melalui pendekatan belajar sambil bermain, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dengan cara yang unik dan penuh kegembiraan. Pembelajaran yang diselenggarakan dengan cara ini akan terasa menyenangkan dan menghibur. Karena peserta didik pada dasarnya masih anak-anak, mereka cenderung menyukai kegiatan bermain. Dengan mengintegrasikan elemen kesenangan mereka ke dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih tertarik dan bersemangat. Metode belajar sambil

bermain dapat diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran bermain peran. Melibatkan peserta didik dalam peran tertentu, seperti tokoh sejarah atau tokoh dalam dunia pengetahuan, dapat menjadi cara yang efektif untuk menguasai materi pembelajaran. Kegiatan ini mendorong pengembangan imajinasi, ekspresi, dan penghayatan peserta didik saat mereka merangkap peran yang ditetapkan. Sebagai contoh, peserta didik dapat memerankan tokoh-tokoh sejarah yang berjuang untuk mencapai kemerdekaan, memberikan nuansa historis yang kaya. Dengan adanya kegiatan ini, peserta didik akan lebih mudah memahami dan menghayati informasi yang dipelajarinya. Ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan relevan bagi mereka.

Dalam kegiatan bermain peran, peran pendidik sebagai fasilitator menjadi sangat penting. Pendidik memiliki peran dalam memotivasi peserta didik agar tertarik dengan materi yang akan diperankan. Pendidik juga bertugas mendeskripsikan berbagai karakter yang akan diperankan dan memberikan arahan mengenai tindakan yang harus dilakukan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, pendidik memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menjadi pemeran dan memerankan suatu tokoh sesuai dengan skenario yang sesuai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan studi kepustakaan, terdapat berbagai peningkatan yang dapat diidentifikasi untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan mengasyikkan, sehingga pengetahuan tersebut lebih mudah diingat. Kegiatan ini tidak hanya menarik, tetapi juga meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, diharapkan bahwa kegiatan bermain peran ini akan menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih tertarik dan semangat dalam mempelajari pembelajaran dengan baik. Hal ini diharapkan dapat menciptakan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat merasakan gambaran nyata terkait peristiwa-peristiwa yang terjadi, baik pada masa lalu maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengambil pelajaran atau nilai-nilai yang dapat dipetik dari tokoh yang diperankan. Pembelajaran dengan melibatkan kegiatan langsung atau nyata juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran



yang tak terlupakan dan lebih bermakna. Selain itu, bermain peran juga memiliki potensi untuk meningkatkan rasa percaya diri, keberanian, dan kreativitas siswa saat memerankan adegan sesuai dengan skenario di depan kelas dan teman-teman mereka. Melibatkan siswa dalam kegiatan langsung atau nyata tidak hanya memberikan pengalaman yang mendalam, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Selain dengan kegiatan bermain peran, terdapat juga metode bermain sambil belajar yang dapat diterapkan, yaitu kegiatan belajar dengan bermain puzzle. Puzzle adalah kepingan potongan gambar yang harus disusun dengan menyatukan semua kepingan potongan gambar menjadi satu bentuk yang utuh dan tepat. Permainan puzzle membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya, sehingga peserta didik dapat berlatih sabar, tekun, dan teliti. Jika peserta didik berhasil menyelesaikan puzzle menjadi bentuk yang utuh, hal tersebut akan memberikan kepuasan tersendiri dan membuat pendidik juga turut merasa bangga dengan pencapaian hasil belajar peserta didik. Transformasi gambar menjadi puzzle yang kemudian disusun oleh peserta didik secara berkelompok membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menantang dan menyenangkan. Hal ini menjadikan peserta didik lebih engrossed dalam kegiatan pembelajaran, mengurangi rasa bosan, dan meningkatkan rasa antusias. Selain itu, melibatkan siswa dalam kegiatan berkelompok juga dapat meningkatkan hubungan kerja sama antar peserta didik, membentuk rasa solidaritas, serta menumbuhkan sikap saling menghormati dan menghargai (Syaikhudin, 2013). Bermain puzzle juga dapat memberikan manfaat tambahan, seperti mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih daya nalar, dan melatih kesabaran. Peserta didik juga dilibatkan dalam memecahkan suatu permasalahan, namun dengan cara yang menarik dan menghibur, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif (Ridwan, 2015).

Dalam menerapkan metode belajar sambil bermain, pendidik dapat memberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan terhadap hasil usaha dan kerja keras peserta didik dalam mempelajari materi dengan menggunakan permainan. Hadiah tersebut dapat berupa nilai tambahan atau barang yang bermanfaat, seperti alat tulis. Dengan memberikan hadiah, peserta didik akan lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar sambil bermain, sehingga mereka akan lebih antusias menghadapi permainan-permainan berikutnya (Wahyuningsih, 2012).

Melalui pemberian hadiah, peserta didik dapat belajar menghargai hasil usaha dan kerja keras orang lain, termasuk peran pendidik yang berupaya dengan tekun



untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS. Pendidik, meskipun dihadapkan pada berbagai hambatan, tetap berusaha keras untuk memberikan pembelajaran yang bermutu kepada peserta didik. Hal ini dapat menjadi pelajaran berharga bagi peserta didik tentang arti kerja keras, dedikasi, dan ketekunan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Interaksi di ruang kelas, melibatkan hubungan antara guru dan siswa, serta antar siswa, menjadi elemen krusial dalam membentuk atmosfer pembelajaran yang positif (Nurani & Candra, 2015). Komunikasi, sebagai fondasi utama, terus-menerus memainkan peran penting dalam membentuk relasi yang sehat. Fokus utama di TK Lukman Al Hakim adalah menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, dengan harapan mencapai tujuan pembelajaran dan menjadikan kelas sebagai komunitas yang damai. Pada masa praktikum, peneliti mencatat kurangnya interaksi di antara siswa TK Lukman Al Hakim, yang dipengaruhi oleh sikap individualistik mereka. Sebagai seorang guru seni, penulis berupaya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan melalui metode pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, tulisan ini mengeksplorasi apakah metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan interaksi siswa. Metode ini dianggap inovatif, kreatif, dan bermanfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran sambil memperkuat interaksi di antara siswa. Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa di TK Lukman Al Hakim, teridentifikasi beberapa hambatan dalam pembelajaran dan kesulitan peserta didik. Sebagai solusi, penerapan metode bermain diusulkan. Metode belajar sambil bermain, khususnya dengan menggunakan media permainan ular tangga, ternyata mampu meningkatkan interaksi dan relasi antar siswa. Penting untuk dicatat bahwa peningkatan ini tidak dapat diukur dalam satu kali penerapan saja, melainkan memerlukan waktu dan proses yang lebih panjang. Selain itu, pemilihan jenis permainan edukatif juga menjadi faktor krusial dalam keberhasilan penerapan metode ini. Dengan demikian, upaya ini diharapkan dapat membentuk suasana kelas yang positif dan mendukung proses pembelajaran di TK Lukman Al Hakim.

## **Kesimpulan**

Dalam mengatasi hambatan kegiatan pembelajaran di TK Lukman Al Hakim, dapat diimplementasikan metode belajar sambil bermain. Penerapan metode bermain peran dan bermain puzzle dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menggantikan

metode ceramah yang mungkin kurang efektif dan masih umum digunakan hingga saat ini. Dengan menerapkan metode tersebut, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar, serta mengembangkan keterampilan berkomunikasi, kerjasama, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Penerapan metode bermain sambil belajar juga memberikan manfaat bagi pendidik. Hal ini dapat membuat penyampaian materi menjadi lebih mudah, efektif, dan efisien. Selain itu, metode ini menciptakan kedekatan yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik. Dengan demikian, metode belajar sambil bermain tidak hanya memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

## Referensi

- Eka, Tasiana, & Marli, U. (2014). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Media Puzzle Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 3.
- Fuada, S. (2014). Faktor Kesulitan Belajar Ips Di Kelas V Sekolah Dasar Se-Gugus V Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi, Semarang: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Ifrianti, S. (2017). Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Madrasah Ibtidaiyah. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 150–169.
- Masluhah, & Khusnul. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sdn Klantingsari I Tarik Sidoarjo. *Doctoral Dissertation, State University Of Surabaya*.
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran Ips Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1689–1699.
- Nurani, & Candra, G. (2015). Analisis Kesulitan-Kesulitan Belajar Ips Siswa Kelas Iv Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Sd Piloting Se-Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 3.
- Ridwan, D. (2015). Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Sdi Al-Falah I Pagi (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Sdi Al-Falah I Pagi Jakarta Barat). *Skripsi, Jakarta : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah*, 2015.
- Risalah, Ainur, Zahro, N. F., & Aisyah, A. N. (2021). Mengatasi Hambatan Pembelajaran Ips Dengan Metode Belajar Sambil Bermain Di Kelas Iv Sd Khazanah Ilmu. *Pediri: Journal Of Elementary Education*, 1, 39–47.

- Rohmah, Z. N. (2016). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Di Sdn Ngadiluwih 02 Kediri. *Repository Universitas Jember*.
- Syaikhudin, A. (2013). Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 171–182.
- Wahyuningsih, S. (2012). Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Ips Tentang Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 1.