

Penerapan Metode Bermain untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sosial Siswa Kelas 1-3 SD Pertiwi Makassar

Nur Eka Pratiwi¹, Nur Rahma², Nadia³, Musfirah Azis⁴, Andi Ummul Mu'minah K. Petta Lolo⁵, Andi Halima⁶
^{1,2,3,4,5,6}Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Mitra Program Kuliah Kerja Profesi (KKP) ini adalah SD Pertiwi Makassar. Adapun sasaran dalam KKP ini adalah siswa kelas 1-3 SD Pertiwi Makassar. Permasalahan mitra adalah: (1) beberapa siswa yang jenuh belajar hingga berujung malas untuk sekolah akibat sekolah daring selama beberapa tahun, (2) kurang konsentrasi ketika proses belajar mengajar, (3) kurang mengenal teman sekolahnya akibat sekolah daring, (4) serta belum mampu membaca dan atau berhitung. Sehingga, memerlukan metode bermain. Adapun hasil yang dicapai adalah: (1) siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di sekolah (2) siswa sudah dapat lebih fokus dan berkonsentrasi selama pembelajaran (3) siswa dapat lebih mengenali teman-temannya, berinteraksi satu sama lain, dan membentuk ikatan pertemanan yang akrab, (4) Kemampuan membaca dan berhitung para siswa juga meningkat.

Kata kunci: Metode Bermain, Kemampuan Kognitif, Kemampuan Sosial

Abstract. Our partner in the Professional Work Lecture Program (KKP) is Pertiwi Elementary School Makassar. Our targets in this KKP are students in grades 1-3 at Pertiwi Elementary School Makassar. Problems we face are: (1) some students who are bored with studying until it's being lazy to go to school due to online schooling for several years, (2) lack of concentration during the teaching and learning process, (3) do not know their schoolmates due to online schooling, (4) and have not able to read and/or count. So, we apply the play method. The results achieved are: (1) students become more active and enthusiastic in participating in learning at classroom (2) students are able to focus more and concentrate during learning (3) students can better recognize their friends, interact with each other, and form close friendship bonds, (4) students' reading and numeracy skills also increase.

Keywords: Play Method, Cognitive Ability, Social Ability

I. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Profesi (KKP) yang telah dilaksanakan oleh kelompok 40 KKP Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar (UNM) bermitra dengan Sekolah Dasar (SD) Pertiwi Makassar, yang beralamat di Jl. Bonto Langkasa I, Banta-Bantaeng, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.



Gambar 1. KKP Mitra SD Pertiwi Makassar



Gambar 2. Spanduk Kegiatan KKP

Berkaitan dengan program kerja KKP di SD Pertiwi salah satunya yaitu penerapan metode bermain yang menargetkan siswa kelas 1-3 di SD Pertiwi. Berikut ini kondisi siswa kelas 1-3 di SD Pertiwi:

- a. Beberapa siswa yang belum saling mengenal satu sama lain akibat sekolah daring.
- b. Beberapa siswa merasa jenuh belajar bahkan bersekolah.
- c. Banyak siswa sulit berkonsentrasi di saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- d. Banyak siswa belum mampu membaca dan berhitung.
- e. Setiap siswa ditunjang fasilitas yang memadai.
- f. Terdapat siswa yang termasuk Anak Berkebutuhan khusus (ABK)
- g. Beberapa siswa antusias ke sekolah / belajar namun beberapa siswa justru tidak antusias.

Menurut Maulida dan Zulfitria (2017) dalam pembelajaran sekolah dasar, permainan merupakan salah satu media yang tidak dapat diabaikan keberadaannya. Hal ini karena anak usia sekolah masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan kematangan sehingga dapat belajar sambil bermain (*playing by learning*). Bermain merupakan area atau lahan bagi anak-anak dalam

mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa adanya unsur paksaan (Rohmah, 2016). Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, anak merasa gembira dan bahagia dalam aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress (Fauziddin, 2015). Bermain bagi anak dapat mengembangkan aspek sosial, membangun kreativitas, serta mengasah kemampuan pikir dan kebahasaan anak dalam berkomunikasi. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya (Sugianto 1995 dalam Rohmah, 2016).

Menurut Moyles (2010 dalam Nursiti, 2020) mengemukakan manfaat dari bermain, yaitu sebagai berikut:

- a. Bermain untuk aspek fisik, anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh. Sehingga, anak menjadi lebih sehat, otot-ototnya tumbuh lebih kuat, dan anak juga dapat menyalurkan tenaganya untuk mengatasi rasa gelisah yang mungkin ia rasakan.
- b. Bermain untuk aspek sosial, bermain dapat membantu anak untuk belajar bersosialisasi dan mengenali lingkungan, dan mulai belajar kemandirian. Anak juga akan belajar untuk berbagi hak milik, berkomunikasi dalam mengemukakan isi pikiran dan perasaannya, belajar sistem nilai, kebiasaan, serta standar moral yang dianut masyarakat.
- c. Bermain untuk aspek perkembangan emosi atau kepribadian, bermain merupakan kebutuhan insting. Melalui kegiatan bermain, anak juga dapat melepaskan ketegangan yang ia alami,

- serta untuk memenuhi kebutuhan dan dorongan dalam diri.
- d. Bermain untuk aspek perkembangan kognisi, banyak konsep ilmu yang dapat diperoleh anak dengan cara bermain. Anak juga dapat lebih mudah mengingat konsep tersebut karena ia lakukan dengan perasaan senang dan tertarik.
 - e. Bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan, bermain dapat membantu anak untuk terus mengasah kelima inderanya untuk menjadi lebih peka dan tanggap terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya. Dapat menjadikan anak lebih kritis, kreatif, berani, dan semakin percaya diri.
 - f. Bermain untuk media terapi, pada beberapa kasus trauma atau kasus anak-anak yang ada mereka cenderung tertutup atau akan sulit memperoleh informasi secara langsung. Dengan bermain, perhatian anak-anak akan teralihkan dan tanpa disadari akan memberikan informasi berharga melalui kegiatan bermain tersebut. Terapis juga dapat menyisipkan komunikasi terapeutik pada anak-anak tersebut.

Suminar (2019) mengemukakan macam-macam dan jenis bermain yaitu *social play*, *cognitive play*, *individual play*, dan *cooperative play*. Kegiatan bermain yang dilakukan di SD Pertiwi Makassar sendiri meliputi, *social play*, *cognitive play*, dan *cooperative play*. *Social play* yaitu ketika anak memainkan mainan bersama dengan temannya dan tak hanya itu, permainan yang masuk *social play* dapat juga dilihat ketika permainan tersebut mengandung unsur sosial. *Cognitive play* yaitu ketika suatu permainan atau mainan dapat mengembangkan aspek kognitif dan juga

apabila ketika memainkannya baru akan mengembangkan aspek kognitif. *Cooperative play*, yaitu ketika suatu permainan atau mainan memungkinkan anak untuk bermain secara bersama-sama dan memunculkan skenario untuk memainkannya secara bersama-sama. Contohnya yaitu *game with rule*, sebuah permainan dengan kelompok namun dengan syarat permainan tersebut dilakukan secara berkelompok karena *game with rule* juga bisa menjadi *individual play* apabila anak melakukannya secara individual disebabkan adanya persaingan didalamnya.

Adapun permainan yang di terapkan tersebut yaitu, bermain balok, *puzzle*, ular naga, dan *matching math game*.

a. Bermain Balok

Menurut Chambel (1997) bermain balok merupakan permainan yang melibatkan aktifitas otot besar, permainan ini juga dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih ketrampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta. Mulyadi (2004) mengemukakan bahwa bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang disediakan. Hal itu juga senada dengan pendapat (Chandra, 2008) mengatakan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.

Menurut Lara Fridani S.Psi, M.Psych, dosen pendidikan anak usia

dini, manfaat bermain balok yaitu sebagai berikut: 1) Belajar mengenai konsep. Dalam bermain susun balok, akan ditemukan beragam konsep, seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan; 2) Belajar mengembangkan imajinasi. Bermain balok bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi. Karena, membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan anak dalam berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk; 3) Melatih kesabaran. Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran. Berarti ia melatih dirinya sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu. Ia berlatih untuk menyelesaikan pekerjaannya; 4) Secara sosial anak belajar berbagi; 5) Ketika bermain susun balok bersama teman, anak terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk mau membagi balok yang dibutuhkan. Perlahan tapi pasti, anak juga belajar untuk tidak saling berebut saat bermain; 6) Mengembangkan rasa percaya diri anak. Ketika anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya.



Gambar 3. Mainan Balok

b. Bermain *Puzzle*

Maulida dan Zulfritia (2017) mengemukakan bahwa *puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping sehingga membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Permainan *puzzle* dapat melatih anak-anak untuk bersabar dan tekun. Selain untuk anak normal, *puzzle* juga dapat digunakan pada anak berkebutuhan khusus (ABK) secara bertahap agar ABK tersebut dapat belajar dengan lebih tenang, lebih fokus, lebih rajin, lebih sabar dalam menyelesaikan sesuatu, dan tentunya pembelajaran lebih menyenangkan.

Abdulloh, 2012 (Anjani dan Nurjanah, 2014) mengemukakan bahwa terdapat beberapa manfaat *puzzle* sebagai media bermain, yakni: 1) Meningkatkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan permasalahan. Melalui permainan *puzzle*, anak-anak akan mencoba untuk memecahkan masalah

yakni dengan menyusun kepingan gambar menjadi gambar yang utuh; 2) Meningkatkan keterampilan motorik halus. Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya sehingga menjadi satu gambar yang utuh; 3) Melatih kemampuan nalar dan daya ingat serta konsentrasi. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya serta berkonsentrasi untuk menyelesaikan kepingan-kepingan gambar tersebut; 4) Pengetahuan melalui *puzzle*. Pengetahuan yang didapatkan anak dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan dibandingkan dengan pengetahuan yang didapatkan dari hafalan; 5) Meningkatkan keterampilan sosial. *Puzzle* dapat dimainkan lebih dari satu orang, jika *puzzle* dimainkan secara berkelompok maka dibutuhkan diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari *puzzle* tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat pula dikatakan bahwa *puzzle* termasuk jenis bermain *social play* dan *cognitive play*.



Gambar 4. Mainan *Puzzle*

c. Bermain Ular Naga

Prasetyono (dalam Ayuningtias, 2015) mengemukakan bahwa permainan ular naga ini merupakan bentuk permainan tradisional yang dimainkan oleh 6-10 pemain yang membentuk seperti ular memanjang. Bermain ular naga merupakan permainan yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak karena pada permainan ini anak dapat belajar secara tim, belajar menjadi pemimpin, belajar komunikasi, belajar menerima kekalahan dan belajar mengeluarkan pendapat (Ayuningtias, 2015).

Manfaat yang diperoleh dari permainan ular naga Menurut Achroni (dalam Amelia dan Hetmidar, 2017), yaitu: 1) Mempererat ikatan pertemanan; 2) Belajar berbagi dan bagaimana kita mempertahankan teman kita; 3) Belajar menjadi pemimpin yang baik; 4) Melatih emosional dan kecakapannya dalam berkomunikasi; 5) Mendidik anak tentang arti kebersamaan dan menghargai orang lain tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang di peroleh pada saat bermain; 6) Dapat membuat fisik menjadi sehat karena menggerakkan anggota tubuh.



Gambar 5. Permainan Ular Naga

d. Bermain *Math Matching Game*

Menurut Zainal (2013) *Math matching game* merupakan sebuah

permainan matematika yang mencocokkan satu sama lain. Pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik melalui permainan *math matching game* dalam suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan *math matching game* yaitu untuk menguji daya ingat dan kemampuan matematika siswa dalam satu pertandingan. Math matching game ini sama seperti model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*. Menurut Huda (2014) *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa untuk memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Adapun indikator pencapaian model *cooperative learning* tipe *make a match* atau dalam hal ini yaitu *math matching game* menurut Huda (2014) adalah: 1) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika; 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) Terwujudnya kerjasama antar sesama siswa; 5) Melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; 6) Menumbuhkan sikap kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu belajar.

Dari sudut pandang psikologi, *math matching game* termasuk dalam jenis *game with rule* karena berkaitan dengan permainan yang memiliki aturan-aturan dan bersifat kompetisi. Kemudian permainan ini juga termasuk dalam

social play dan *cooperative play*, karena permainan *math matching* juga melibatkan interaksi sosial anak dengan teman sebayanya dalam melakukan aktifitas bermain yang ditandai dengan adanya kerjasama dari setiap tim atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu (Tedjasaputra, 2001).



Gambar 6. Mainan *Math Matching Game*

Uraian di atas berkaitan dengan beberapa permasalahan yang dimiliki mitra terkait siswanya yaitu, beberapa siswa yang jenuh belajar hingga berujung malas untuk sekolah, kurang konsentrasi ketika proses belajar mengajar, kurang mengenal teman sekolahnya akibat sekolah daring, serta belum mampu membaca dan atau berhitung. Dapat dikatakan pula bahwa aspek kognitif dan sosial yang memerlukan peningkatan.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

- a. Agar siswa di sekolah mitra dapat mengatasi permasalahan terkait kejenuhan belajar hingga berujung malas untuk sekolah, maka diterapkan metode bermain dengan bermain balok, puzzle, ular naga, dan *math matching game* dengan menggunakan metode demonstrasi disertai penjelasan singkat yang

- kemudian akan mereka ikuti ketika sudah paham cara bermainnya.
- b. Agar siswa di sekolah mitra dapat mengatasi permasalahan terkait kurang konsentrasi ketika proses belajar mengajar, maka siswa diberikan permainan dengan metode demonstrasi disertai penjelasan singkat untuk bermain *puzzle* dan balok yang kemudian akan mereka ikuti ketika sudah paham cara bermainnya.
 - c. Agar siswa di sekolah mitra dapat mengatasi permasalahan terkait kurang mengenal teman sekolahnya akibat sekolah daring, maka siswa diberikan permainan dengan metode demonstrasi disertai penjelasan singkat terkait bermain ular naga—bermain balok, *puzzle*, serta *math matching game* pun dapat membantu mengatasi masalah tersebut bila dilakukan secara berkelompok. Kemudian mereka akan bermain setelah paham cara bermainnya.
 - d. Agar siswa di sekolah mitra dapat mengatasi permasalahan terkait belum mampu membaca dan atau berhitung maka, diberikan permainan dengan metode demonstrasi disertai penjelasan singkat untuk bermain *math matching game* untuk masalah perhitungan dan *puzzle* yang memiliki gambar huruf untuk membantu membaca. Kemudian setelah demonstrasi mereka akan bermain setelah paham cara bermainnya.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Bermain Balok

Pada tahapan ini, pengabdi memasuki kelas yang sedang mengadakan pembelajaran luring (antara kelas 1-3) dan mengajak siswa dalam kelas tersebut untuk bermain setelah pembelajaran mereka selesai. Setelah mendemonstrasikan cara bermain disertai penjelasan singkat permainan, maka siswa diperbolehkan mulai bermain balok dengan membentuk kelompok. Mereka dapat menyusun balok sekreatif mungkin bersama teman kelompoknya ataupun dengan cara menyusun balok secara bertumpuk (vertikal lalu horizontal dan sebaliknya) kemudian bergantian dengan teman kelompoknya mengambil satu balok dan memindahkannya ke puncak atas balok, pengambilan balok ditentukan oleh pemain sebelumnya yang misalnya apabila ia mengambil balok berwarna kuning yang memiliki nomor 1, maka pemain selanjutnya memiliki pilihan mengambil balok mengikuti warna atau mengikuti nomor. Durasi bermain siswa bervariasi yaitu 5 hingga 20 menit

Saat kegiatan bermain balok berlangsung, siswa terlihat bersemangat dan senang serta kreativitas, konsentrasi, bagaimana mereka berinteraksi dengan teman kelompok, gerak motoriknya, serta pada pemecahan masalahnya dapat terlihat secara tidak langsung. Selain itu, pengabdi akan kembali masuk ke dalam kelas tersebut dengan permainan yang berbeda (*puzzle*, ular naga, atau *math matching game*) di lain waktu.



Gambar 7. Bermain Balok

B. Bermain Puzzle

Pelaksanaan kegiatan ini memiliki cara yang kurang lebih serupa dengan permainan balok yaitu, pengabdi akan memasuki kelas kemudian mengajak siswa bermain setelah pembelajaran mereka. Setelah pemberian demonstrasi dan penjelasan cara bermain maka pengabdi mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok kemudian mereka akan diberi masing-masing *puzzle* yang memiliki bentuk dengan gambar berbeda lalu bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk melengkapi *puzzle* menjadi bentuk yang sebenarnya. Durasi bermain siswa bervariasi yaitu 5 sampai 20 menit.

Saat kegiatan bermain *puzzle* berlangsung, siswa sangat bersemangat dan senang pula serta membuat mereka menjadi berinteraksi dengan teman lain, konsentrasi meningkat, bahkan mempengaruhi aspek kognitifnya yang terlihat dari bagaimana cepat mereka menyelesaikan *puzzle* tersebut, mereka menjadi lebih mengenal dan mengingat huruf sebab pada *puzzle* yang disusun terdapat huruf alfabet. Pengabdi juga akan kembali masuk ke dalam kelas tersebut dengan permainan yang berbeda (balok, ular naga, atau *math matching game*) di lain waktu.



Gambar 8. Bermain Puzzle

C. Bermain Ular Naga

Pengabdi memasuki kelas kemudian mengajak siswa di kelas tersebut untuk bermain setelah pembelajaran mereka. Setelah demonstrasi dan penjelasan singkat barulah para siswa tersebut memulai permainan dengan tetap diarahkan dan diawasi pengabdi. Pada permainan ini, dua pemain bertindak sebagai pintu gerbang dengan kedua tangan saling bertemu. Anak yang lain membentuk sebuah barisan dengan bergandengan dan berkeliling melewati gerbang sambil berjalan meliukliuk seperti ular. Kemudian menyanyikan lagu "ular naga panjangnya bukan kepalang, berjalan-jalan selalu kian kemari, umpan yang lezat itulah yang dicari, inilah dia yang terbelakang". Pada saat syair inilah dia yang terbelakang dari barisan akan di tangkap. Dimana dua anak yang menjadi gerbang menurunkan kedua tangan mereka menutup gerbang untuk menangkap seorang pemain. Mereka lalu bertanya dengan berbisik "Apakah kamu ingin menjadi dia atau saya? (ini harus menjadi rahasia)". Anak yang tertangkap lalu menjawab dan memilih salah satu penjaga dan berdiri sampai semua pemain tertangkap. Akhirnya, kedua

penjaga melepaskan diri. Jika salah satu penjaga mempunyai barisan lebih sedikit, maka dia berusaha untuk mengambil salah satu anak pada barisan penjaga lainnya yang lebih. Durasi bermain siswa bervariasi yaitu kurang lebih 15 sampai 45 menit.

Saat kegiatan bermain ular naga berlangsung, siswa terlihat sangat antusias, bersemangat dan senang. Di sini, mereka juga menjadi lebih mengenal temannya dan pada saat permainan berlangsung mereka menjadi lebih saling mengenal dikarenakan harus saling berkomunikasi dan bersentuhan. Pada kegiatan bermain ini dapat terlihat interaksi antar siswa serta kemampuan komunikasi mereka. Terdapat siswa yang masih malu-malu untuk bergabung namun setelah ajakan teman lainnya akhirnya ikut bermain dan berinteraksi. Pengabdian kemudian akan kembali masuk ke dalam kelas tersebut dengan permainan yang berbeda (puzzle, balok, atau math matching game) di lain waktu.



Gambar 9. Bermain Ular Naga

D. Bermain *Math Matching Game*

Sama seperti pelaksanaan kegiatan bermain lainnya, pengabdian akan memasuki kelas kemudian mengajak siswa di kelas tersebut untuk bermain

setelah pembelajaran mereka selesai. Saat permainan akan dimulai, pengabdian memberikan demonstrasi dan penjelasan tentang permainan tersebut. Pengabdian menyiapkan 20 lembar kartu yang berisi soal beserta jawabannya untuk kemudian di cocokkan saat permainan dimulai siswa dibagi menjadi dua kelompok. Siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan kartunya (kartu soal) lalu, tim yang selesai duluan menjawab dan mencocokkan soal dan kartu jawaban akan diberi poin, namun jika ada pencocokan yang salah maka tim sebelah yang akan diberi poin (jika jawaban tim sebelah benar semua). Durasi bermain siswa bervariasi yaitu kurang lebih 25 sampai 45 menit.

Saat kegiatan bermain *math matching game* berlangsung, siswa terlihat antusias, bersemangat dan senang. Beberapa dari mereka yang tadinya tidak aktif ketika belajar matematika, lesu, malas, tidak memperhatikan menjadi lebih termotivasi dan semangat untuk menyelesaikan soal yang ada dan berunding dengan teman kelompok secara intens. Seperti sebelumnya, pengabdian akan kembali ke masuk ke dalam kelas tersebut dengan permainan yang berbeda (puzzle, ular naga, atau bermain balok di lain waktu).



Gambar 10. Bermain *Math Matching Game*

IV. KESIMPULAN

Dari setiap kegiatan permainan yang kami terapkan dari kelas 1-3 membuahkan hasil. Yang dimana kelas 1-3 sudah lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dapat lebih fokus dalam berkonsentrasi dan kemampuan mereka dalam bersosialisasi dengan teman kelasnya pun semakin meningkat. Secara keseluruhan, aspek kognitif dan sosial mereka menjadi meningkat.

Hasil pelaksanaan KKP di SD Pertiwi selaku mitra, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Siswa kelas 1-3 dapat menghilangkan rasa jenuh mereka dan menjadi lebih bersemangat di tengah kegiatan bersekolah.
- b. Siswa kelas 1-3 dapat melatih konsentrasinya.
- c. Siswa kelas 1-3 dapat mengenali teman-temannya, berinteraksi satu sama lain, dan membentuk ikatan pertemanan yang akrab.
- d. Siswa kelas 1-3 dapat meningkatkan kemampuan membaca dan berhitungnya dan menjadi lebih semangat belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing kami ibu Andi Halima S.Psi., M.A. telah memberikan arahan serta mengevaluasi kegiatan selama KKP berlangsung, Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Kepala sekolah SD Pertiwi Makassar ibu Hasliah S.Pd., M.Pd. yang telah mengizinkan dan memberi fasilitas selama proses KKP. Demikian pula ucapan terima kasih kepada Guru guru SD Pertiwi yang telah memberikan saran dan masukan selama berkegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Lina & Hetmidar. (2017). Pengaruh modifikasi permainan ular naga dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B2 di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, IV.
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2014). Permainan puzzle mempengaruhi perkembangan kecerdasan visual-spatial anak usia 4-5 tahun di tk al-fath desa keboan anom gedangan sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7(2), 186-192.
- Ayuningtias, Melisa Indriyanti. (2015). Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui bermain ular Nnga pada kelompok B RA Cerdas Ceria Banyuanyar Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015. Skripsi.
- Chambel, D, (1997). *Mengembangkan kreativitas*, Kanisius.
- Chandra. (2008). Sentra Balok, (Materi Work Shop Guru PAUD, Pusat Program Pembangunan anak Indonesia), Jakarta.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021

"Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"

ISBN: 978-623-387-015-3

- Fauziddin, Mohammad. (2015). *Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Maulida, A., & Zulfitria. (2017). Pengembangan kecerdasan interpersonal anak autisme melalui pemanfaatan media puzzle pada siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 120-130.
- Mulyadi, Seto. (2004). *Bermain dan kreativitas*. Papas Sinar Sinanti.
- Nursiti, Dwi. (2020). Psikologi asyik psikologi bermain bersama anak bangsa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Sari Mutiara Indonesia*, 1(1), 122-128.
- Rohmah, Naili. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2).
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi bermain: Bermain & permainan bagi perkembangan anak*. Airlangga University Press.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. PT Grasindo
- Zainal, Aqib. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.