

MENGGUNAKAN METODE BERMAIN UNTUK MEMBANTU SISWA SEKOLAH DASAR LEBIH FOKUS SAAT BELAJAR

Mirnawati¹, Haifaturrahmah², Inang Irma Rezkillah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram

[1mirna050904@gmail.com](mailto:mirna050904@gmail.com), [3haifaturrahmah@yahoo.com](mailto:haifaturrahmah@yahoo.com), [3ineng496@gmail.com](mailto:ineng496@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to analyze and synthesize previous research findings on the effectiveness of the play-based learning method in enhancing elementary school students' focus during learning activities. The research employs a qualitative approach through a Systematic Literature Review (SLR). Data were systematically collected from national and international scientific databases, including Google Scholar, ResearchGate, DOAJ, Semantic Scholar, and Garuda, covering publications from 2020 to 2025. The search utilized the keywords ("play-based learning" OR "metode bermain" AND ("student attention" OR "learning engagement" OR "fokus belajar siswa") AND ("elementary school" OR "sekolah dasar"). Each article was reviewed based on its relevance, methodology, and findings. The results indicate that the application of play-based learning significantly improves students' concentration, intrinsic motivation, and engagement. Purposefully designed play activities create an enjoyable and contextual learning atmosphere, helping students maintain attention longer while fostering self-confidence and social collaboration. Moreover, this method facilitates conceptual understanding through direct experience and peer interaction. Overall, the findings demonstrate that play-based learning serves as an effective pedagogical strategy that supports students' holistic development—cognitive, affective, and psychomotor. The study implies that educators should integrate play-oriented instruction into classroom practices to enhance students' focus, learning motivation, and the overall quality of their educational experience.

Keywords: Play method, Elementary school students, Learning focus.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas *metode bermain* dalam membantu siswa sekolah dasar meningkatkan fokus belajar. Pendekatan yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan metode kualitatif. Data diperoleh melalui penelusuran sistematis pada basis data ilmiah nasional dan internasional seperti Google Scholar, ResearchGate, DOAJ, Semantic Scholar, dan Garuda dengan rentang publikasi tahun 2020–2025. Kata kunci yang digunakan meliputi ("metode bermain" OR "play-based learning") AND ("fokus belajar siswa" OR "student attention" OR "learning engagement") AND ("sekolah dasar" OR "elementary school"). Setiap artikel yang ditemukan diseleksi berdasarkan kesesuaian tema, metodologi, dan hasil penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain berkontribusi signifikan terhadap peningkatan konsentrasi, motivasi intrinsik, dan keterlibatan belajar siswa. Aktivitas bermain yang dirancang

secara kontekstual dan terarah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kerja sama sosial di antara peserta didik. Selain itu, metode bermain mendorong terbentuknya pemahaman konseptual melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa metode bermain merupakan strategi pedagogis efektif yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara holistik. Implikasi penelitian ini mendorong pendidik untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan dalam praktik mengajar di sekolah dasar guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar dan fokus siswa.

Kata Kunci: Bermain, Siswa sekolah dasar, Fokus belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam membangun dasar pengetahuan dan pembentukan karakter peserta didik (Salsabella & Purnomosidi, 2025). Dalam ranah pendidikan, terdapat dua elemen fundamental yang memiliki peranan signifikan, yaitu pendidik sebagai pelaksana proses pembelajaran dan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar (Oktavia Wibowo et al., 2024). Proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar merupakan fase krusial dalam membangun landasan pengetahuan, keterampilan, serta sikap belajar peserta didik. Pada tahap perkembangan ini, kemampuan konsentrasi anak masih berkembang secara bertahap, sehingga mereka cenderung mengalami penurunan fokus apabila kegiatan pembelajaran disajikan secara monoton atau terlalu berorientasi pada aspek teoretis. (Parker et al., 2022)

Dalam prakteknya, pendidik memegang peran yang sangat strategis dalam memilih dan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. (Iswara & A, 2024) Pemilihan metode yang tepat akan memfasilitasi proses belajar, menjadikan dinamika kelas lebih hidup, serta mendukung pengembangan potensi peserta didik secara optimal. (Iqbal Arrosyad et al., 2024) Dengan demikian, guru dituntut memiliki kreativitas dan kemampuan adaptif dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. (OECD, 2023)

Selain itu, aspek pembelajaran tidak hanya menjadi tanggung jawab guru semata, melainkan juga dipengaruhi secara signifikan oleh kualitas lingkungan belajar yang kondusif. (Kassab et al., 2024). Lingkungan belajar yang mendukung baik dalam aspek fisik maupun nonfisik memiliki kemampuan untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang selanjutnya dapat memicu

motivasi intrinsik dan meningkatkan prestasi akademik mereka (Assistant, 2024). Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran juga berpotensi menumbuhkan motivasi yang lebih mendalam serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Anim-Wright, 2024). Dengan demikian, pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu proses yang dirancang secara sadar, terstruktur, dan berkesinambungan dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan (Kurniyawati et al., 2024).

Selama ini, dalam proses belajar-mengajar, guru sering kali memakai metode ceramah secara dominan. Akibatnya, siswa cepat merasakan kebosanan dan kehilangan antusias ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Kondisi tersebut mengakibatkan fokus belajar siswa menjadi kurang optimal selama kegiatan pembelajaran (Anisa et al., 2023). Meskipun berbagai penelitian telah menyoroti perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, kajian yang secara spesifik meneliti pengaruh penerapan metode bermain terhadap peningkatan fokus dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar masih terbatas (Yang & Charubusp, 2023). Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan strategi yang tepat agar siswa dapat memahami materi dengan baik. (Carter et al., 2024) Pada usia sekolah dasar, anak umumnya lebih cenderung memilih aktivitas bermain dibandingkan proses belajar formal, yang kemudian berdampak pada menurunnya konsentrasi dan daya fokus mereka selama kegiatan pembelajaran (Lai & Chang, 2020). Oleh karena itu, guru wajib mengadopsi pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar proses pengajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Hunter, 2020).

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode bermain, karena melalui aktivitas bermain peserta didik dapat belajar secara aktif sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. (Blyth, 2023). Metode tersebut tidak hanya memfasilitasi siswa untuk lebih mudah memusatkan perhatian dan memahami materi ajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup serta meningkatkan keikutsertaan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Eka Pratiwi et al., 2021). Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, penting untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang relevan dan efisien guna mengatasi hambatan konsentrasi peserta didik serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Sari et al., 2021). Pemilihan metode

pembelajaran yang tepat merupakan elemen krusial bagi guru dalam merancang skenario pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Putri, 2025). Penggunaan metode pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga pemilihan metode yang tepat sejatinya menjadi aspek fundamental dalam perencanaan pembelajaran yang efektif. (Maghfiroh & Rozak Hanafi, 2023).

Metode pembelajaran merupakan seperangkat strategi, pendekatan, dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan tujuan yang telah dirancang dapat tercapai (Issn, 2023). Pemilihan metode yang tepat memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran, baik dalam meningkatkan pemahaman konsep, menumbuhkan motivasi belajar, maupun mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar mengajar (Kurt & Sezek, 2021). Dalam ranah pendidikan dasar, penerapan metode pembelajaran yang sesuai menjadi sangat krusial karena pada tahap tersebut kemampuan berpikir siswa masih bersifat konkret; oleh karena itu mereka membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual, interaktif, dan menyenangkan agar materi dapat dipahami dengan baik (Sujarwo et al., 2025).

Penggunaan metode pembelajaran seperti bermain yang berbasis multimedia dan role-play sangat relevan dan efektif sebagai pilihan strategi pengajaran di sekolah dasar karena selain mendukung perkembangan kognitif, metode ini juga mengasah keterampilan psikomotorik, memperkuat partisipasi aktif siswa, dan secara keseluruhan mempertinggi efektivitas proses belajar mengajar (Kartika et al., 2023). Pada pembelajaran yang menggunakan metode bermain, dapat memberikan suasana belajar yang menarik sehingga anak akan menikmati proses pembelajaran dan dapat merangsang pengembangan kemampuan pada anak (HK et al., 2023). Metode bermain dipahami sebagai aktivitas yang menumbuhkan kegembiraan pada anak, fleksibel dalam pelaksanaan, dan kaya imajinatif karena mencerminkan realitas kehidupan orang dewasa dalam bentuk yang sederhana. Oleh karena itu, penerapan konsep bermain sambil belajar memegang peran sentral dalam mendukung pengembangan aspek afektif peserta didik, antara lain

sikap, nilai, dan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Ramdani et al., 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan pendekatan kualitatif yang melibatkan guru sebagai peneliti dalam proses perbaikan pembelajaran di kelasnya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan. Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan kemantapan rasional tindakan mereka saat mengerjakan tugas, meningkatkan pemahaman tentang tindakan yang dilakukan, dan meningkatkan kondisi di mana praktik tersebut dilakukan. PTK membantu guru menemukan solusi praktis untuk masalah pembelajaran sehari-hari. Dalam penelitian ini, PTK digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan metode bermain. Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mensintesis hasil-hasil penelitian terdahulu terkait penerapan metode bermain dalam pembelajaran di sekolah dasar serta pengaruhnya terhadap peningkatan fokus belajar siswa. Melalui kajian literatur sistematis, penelitian ini berupaya mengidentifikasi pola, strategi, dan temuan empiris yang menunjukkan efektivitas metode bermain dalam meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keterlibatan belajar peserta didik di jenjang pendidikan dasar.

Proses pencarian literatur dilakukan secara sistematis melalui beberapa basis data ilmiah nasional dan internasional, meliputi Google Scholar, ResearchGate, DOAJ, Semantic Scholar, dan Garuda (Garba Rujukan Digital Indonesia). Kata kunci yang digunakan dalam pencarian mencakup kombinasi dari istilah: ("metode bermain" OR "play-based learning") AND ("fokus belajar siswa" OR "student attention" OR "learning engagement") AND ("sekolah dasar" OR "elementary school"). Proses pencarian dibatasi pada artikel berbahasa Indonesia dan Inggris, dengan rentang tahun publikasi 2020–2025 untuk memastikan relevansi dan kebaruan data. Setiap artikel yang ditemukan kemudian diperiksa melalui abstrak, metodologi, dan hasil penelitian untuk memastikan kesesuaiannya dengan topik penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pendidikan dasar memiliki peranan strategis sebagai fondasi dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan belajar pada jenjang berikutnya (Lidyasari et al., 2022) Pada fase tersebut, siswa berada pada tahap perkembangan berpikir konkret; oleh karena itu, mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan agar materi lebih mudah dipahami (Sabilla & Suyatno, 2021) Dengan demikian, penerapan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar siswa (Fauziyah et al., 2024). Penerapan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui eksplorasi dan interaksi langsung dengan lingkungan belajar berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep akademik secara lebih mendalam (Wulansari et al., 2023). Melalui pendekatan ini, peserta didik berkesempatan mengonstruksi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui pengalaman langsung yang bermakna, bukan hanya melalui penerimaan informasi secara satu arah dari pendidik. Pembelajaran berbasis pengalaman nyata mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengaitkan teori dengan praktik, serta menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar (Shahmohammad, 2022). Melalui penggunaan strategi ini, siswa diberi kesempatan untuk membangun pemahaman mereka sendiri terhadap konsep akademik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar, bukan sekadar menerima pengetahuan secara pasif dari guru (Utami et al., 2023).

Metode bermain (*play-based learning*) merupakan pendekatan pedagogis yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, tidak sekadar sebagai penerima pasif dari materi yang disampaikan guru. (Sabilla & Suyatno, 2021) Seperti dijelaskan dalam artikel *Advocating for Play: The Benefits of Unstructured Play in Public Schools*, aktivitas bermain yang bersifat tidak terstruktur memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kesempatan bermain di sekolah memungkinkan siswa fokus lebih baik, menjalin hubungan sosial yang lebih kuat, memperbaiki suasana hati, serta bekerja sama dan menyelesaikan konflik tanpa dominasi guru (Parrott & Cohen, 2020). Dalam konteks pendidikan dasar, penerapan metode bermain yang dirancang secara

sistematis dan bersifat guided play berpotensi menjembatani kebutuhan kurikulum dan gaya belajar siswa yang lebih menyukai pengalaman langsung. Dalam kajiannya, Duncan (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis bermain berkontribusi pada peningkatan durasi perhatian, kapasitas memori, dan keterlibatan aktif siswa terutama bagi mereka yang memiliki kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi. Melalui aktivitas bermain yang diarahkan secara tepat, siswa tidak hanya menjadi lebih tertarik terhadap materi, tetapi juga lebih mampu mempertahankan fokus belajar dalam situasi pembelajaran sehari-hari (Duncan, 2024.)

D. Kesimpulan

Penerapan metode bermain dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan fokus dan konsentrasi belajar siswa. Melalui aktivitas bermain yang dirancang secara terarah, siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, kontekstual, dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa mempertahankan perhatian lebih lama selama proses pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik serta rasa percaya diri. Selain itu, metode bermain memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman langsung dan kolaborasi sosial dengan teman sebaya. Dengan demikian, metode bermain dapat dikategorikan sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sekolah dasar secara holistik.

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan yang telah dilakukan, disarankan agar guru sekolah dasar lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan metode bermain sebagai bagian integral dari proses belajar mengajar. Penerapan metode bermain hendaknya tidak dipandang sekadar sebagai kegiatan hiburan, melainkan sebagai strategi pedagogis yang dirancang secara sistematis untuk menumbuhkan fokus, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan bentuk permainan dengan karakteristik perkembangan anak dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga kegiatan bermain tetap memiliki nilai edukatif yang tinggi. Selain itu, sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan diharapkan memberikan

dukungan yang memadai, baik dalam bentuk penyediaan fasilitas, media pembelajaran, maupun pelatihan bagi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anim-Wright, K. (2024). Examining the Effect of Student Engagement on Student Experience in Higher Education Institutions. *Higher Education Studies*, 14(1), 70. <https://doi.org/10.5539/hes.v14n1p70>
- Anisa, N., Putra, P., & Multahada, A. (2023). Implementasi Metode Ceramah Bervariasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Memotivasi Belajar Siswa di SD Negeri 14 Sebangkau Tahun Pelajaran 2022-2023. *Jurnal Lunggi: Jurnal Literasi Unggulan Ilmiah Multidisipliner*, 1(3), 662–693.
- Assistant, V. (2024). Examining the Relationship Between Classroom Environment and Student Engagement. 10(11), 2592–2599.
- Blyth, J. (2023). Play-Based Learning: Playing the Way to Rich Learning. *BU Journal of Graduate Studies in Education*, 15, 2023.
- Carter, E., Molina, E., Pushparatnam, A., Rimm-Kaufman, S., Tsapali, M., & Wong, K. K. Y. (2024). Evidence-based teaching: effective teaching practices in primary school classrooms. *London Review of Education*, 22(1), 1–17. <https://doi.org/10.14324/LRE.22.1.08>
- Duncan, M. M. (2024). *How Play-Based Learning Impacts Students With Specific Learning and Social-emotional Needs*.
- Eka Pratiwi, N., Rahma, N., Azis, M., Ummul Mu, A., Petta Lolo, minah K., & Halima, A. (2021). Penerapan Metode Bermain untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sosial Siswa Kelas 1-3 SD Pertiwi Makassar. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 653–663.
- Fauziyah, S., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2024). Interactive Learning Multimedia Using Contextual Approach for Students in Fifth Grade of Elementary School. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(2), 369–380. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.82398>
- HK, H. N., Putri, J. A., Winda, E., & Zulkarnain, N. F. (2023). Sumber Belajar dan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17–37. <https://doi.org/10.37092/bouseik.v1i1.551>
- Hunter, J. (2020). Supporting Teachers to Successfully Implement a Play-based

- Learning Approach. *Kairaranga*, 20(2), 3–16.
<https://doi.org/10.54322/kairaranga.v20i2.315>
- Iqbal Arrosyad, M., Farahmad, E., & Nabila, H. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Sparta*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.35438/sparta.v7i1.252>
- Issn, E. (2023). *Volume03 issue10. 03*, 32–36.
- Iswara, D. M., & A, P. B. (2024). Metode Pembelajaran yang Sesuai untuk Peserta Didik. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5984–6013.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13270>
- Kartika, I. M., Sila, I. M., Priantini, D. A. M. M. O., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2023). Role Play Game-Based Learning Multimedia for Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 56(1), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/jpp.v56i1.60734>
- Kassab, S. E., Rathan, R., Taylor, D. C. M., & Hamdy, H. (2024). The impact of the educational environment on student engagement and academic performance in health professions education. *BMC Medical Education*, 24(1).
<https://doi.org/10.1186/s12909-024-06270-9>
- Kurniyawati, Y., Pramono, S. E., & Sugi, S. (2024). The Role of School Learning Communities in Building a Continuous Learning Culture and Increasing Teacher Professionalism. *International Conference on Science, Education and Technology*, 10, 244–249. <http://proceeding.unnes.ac.id/ISET>
- Kurt, U., & Sezek, F. (2021). Investigation of the Effect of Different Teaching Methods on Students' Engagement and Scientific Process Skills. *International Journal of Progressive Education*, 17(3), 86–101.
<https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.346.6>
- Lai, Y. J., & Chang, K. M. (2020). Improvement of attention in elementary school students through fixation focus training activity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(13), 1–13.
<https://doi.org/10.3390/ijerph17134780>
- Lidyasari, A. T., Rachmawati, I., Costa, A. Da, & Wanyi, P. (2022). How are the Cognitive, Affective, and Psychomotor Levels of Primary School Learners Living in Suburban Area of Yogyakarta based on Career Development? *Jurnal Prima Edukasia*, 10(2), 130–137. <https://doi.org/10.21831/jpe.v10i2.48061>

- Maghfiroh, N., & Rozak Hanafi, I. (2023). Peran Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *MindSet : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2, 236–244. <https://doi.org/10.58561/mindset.v2i1.74>
- Marie, L. (2019). *PLAY - Based Learning Teachers and Administrators Play - Based Learning* : 90.
- OECD. (2023). Supporting teachers to foster creativity and critical thinking: A draft professional learning framework for teachers and leaders. *Organisation for Economic Co-Operation and Development*, 1–130. [https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/about/projects/edu/teaching,-learning-and-assessing-creative-and-critical-thinking-skills/Draft Professional Learning Framework.pdf](https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/about/projects/edu/teaching,-learning-and-assessing-creative-and-critical-thinking-skills/Draft%20Professional%20Learning%20Framework.pdf)
- Oktavia Wibowo, I., Utomo, S., Rahma Eka Wulandari, C., Rofisian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, N., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Widya Dharma, U. (2024). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(03), 1004–1007. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7(February), 1–12. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Parrott, H. M., & Cohen, L. E. (2020). Advocating for Play: The Benefits of Unstructured Play in Public Schools. *School Community Journal*, 30(2), 229–254.
- Putri, K. (2025). *Implementing a Differentiation Approach in Teaching to Accommodate Diverse Learning Styles Of Primary School Students : A Systematic Literature Review*. 8(1), 119–128.
- Ramdani, N., Nugraheni, W., & Septiadi, F. (2023). Aspek Afektif Dalam Pembelajaran Penjas: Bagaimana Kontribusi Metode Permainan Terhadap Level Taksonomi Bloom Siswa? *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1673–1678. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5679>
- Sabilla, M. A., & Suyatno, S. (2021). The Development of Active Learning Based Stage Play Learning Media of Indonesia Language Theme 7 for Fourth Grade Primary School. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(1), 80. <https://doi.org/10.12928/jimp.v1i1.4141>

- Salsabella, V., & Purnomosidi, F. (2025). Meningkatkan Konsentrasi Siswa melalui Permainan Ice breaking di SD Kanisius Delanggu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 66–71.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1550>
- Sari, U. A., Fauziyah, N., Ghazi, A., Azizah, I. N., & Al-Fidyah, U. F. (2021). Improving the Students' Learning Concentration Through Ice Breaking. *Proceedings of the International Conference on Engineering, Technology and Social Science (ICONETOS 2020)*, 529(Iconetos 2020), 614–619.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210421.089>
- Shahmohammad, N. (2022). Effect of play based on constructivism learning environment on collaborative learning and social development of children. *Applied Family Therapy Journal*, 3(2), 611–630.
<https://doi.org/10.61838/kman.ajtj.3.2.33>
- Sujarwo, S., Rahmayani, D. F., Psikologi, P. S., Palembang, K., Belajar, M., & Bermain, S. (2025). *Pendampingan penggunaan metode bermain sambil belajar dalam meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung pada anak sd di desa limbang jaya ir*. 4(2), 167–172.
<https://doi.org/10.29303/jpimi.v4i2.6206>
- Utami, N., Yahrif, M., Rosmayanti, V., & Siradjuddin, S. (2023). The Effectiveness of Contextual Teaching and Learning in Improving Students' Reading Comprehension. *Journal of Languages and Language Teaching*, 11(1), 83.
<https://doi.org/10.33394/jollt.v11i1.6732>
- Wulansari, D., Oktariani, A. P., & Pulungan, M. (2023). Contextual Learning Model in Elementary Schools in Improving Learning Outcomes. *Journal of Basic Education Research*, 4(3), 104–111. <https://doi.org/10.37251/jber.v4i3.726>
- Yang, W., & Charubusp, S. (2023). *The Effect of Play-Based Instruction on Young Learners ' English Vocabulary Learning : A Case Study of Primary School Students in Guangxi Zhuang Autonomous Region*.