

UPAYA GURU DALAM MEMBANGUN INTERAKSI SISWA MELALUI METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN [TEACHER'S EFFORTS IN BUILDING STUDENT INTERACTION USING A GAME BASED LEARNING METHOD]

Ananda Wini Rosarian¹, Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro²

¹SMA Kristen Almasih, Jakarta Barat, DKI JAKARTA

²Universitas Pelita Harapan, Tangerang, BANTEN

Correspondence email: ananda.xiiabraham.02.07@gmail.com

ABSTRACT

Interaction that occurs in the classroom involves interaction between the teacher and students as well as students and students. One form of class interaction is communication. Communication that is continuously intertwined can also form relationships. A comfortable and pleasant classroom atmosphere is a hope for all class members so that learning objectives can be achieved and can form the class as a shalom community. During the practicum, the writer found that there was no interaction between grade 10 science-track students due to students' individualist attitudes. The teacher as an artist strives and plays a role in creating a pleasant classroom atmosphere through innovative learning methods. Therefore, the writing of this writing aims to find out if the method of learning while playing can build student interaction. The method of learning while playing is one of the innovative, creative, and beneficial learning methods used to increase student interaction and support the achievement of learning objectives. Based on the results of a survey of grade 10 science-track students and mentor feedback, the method of learning while playing using the "Snakes and Ladders" game was proven to be able to increase interaction and relationships between students. However, to see an increase in student interaction consistently, it cannot be measured through one application, but requires a longer time or process. In its application, the teacher also needs to pay attention to the types of educational games used to apply the learning method while playing.

Keywords: game based learning method, snakes and ladders game, class atmosphere, student interaction.

ABSTRAK

Interaksi yang terjadi di dalam kelas melibatkan interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa. Salah satu bentuk interaksi kelas yaitu adanya komunikasi. Komunikasi yang secara terus menerus terjalin juga dapat membentuk relasi. Suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan menjadi harapan bagi seluruh anggota kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai serta dapat membentuk kelas sebagai komunitas *shalom*. Dalam masa praktikumnya, penulis mendapati tidak adanya interaksi yang terjalin di antara siswa kelas X-IPA disebabkan oleh sikap individualis siswa. Guru sebagai seorang seniman berupaya dan berperan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan melalui metode pembelajaran yang inovatif. Oleh sebab itu, tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bahwa metode belajar sambil bermain dapat membangun interaksi siswa. Metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan bermanfaat untuk meningkatkan interaksi siswa serta menunjang tercapainya

tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil survei terhadap siswa kelas X-IPA dan *feedback* mentor, metode belajar sambil bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga terbukti dapat meningkatkan interaksi serta relasi antar siswa. Namun untuk melihat adanya peningkatan interaksi siswa secara konsisten, tidak dapat diukur melalui satu kali penerapan, namun membutuhkan waktu atau proses yang lebih lama. Dalam penerapannya, guru juga perlu memerhatikan jenis permainan edukatif yang digunakan untuk menerapkan metode belajar sambil bermain.

Kata Kunci: metode belajar sambil bermain, permainan ular tangga, suasana kelas, interaksi siswa

PENDAHULUAN

Salah satu tempat atau lingkungan belajar untuk bersosialisasi adalah sekolah. Sekolah merupakan duta utama dalam sosialisasi, di mana siswa dapat belajar berinteraksi dengan orang lain berdasarkan standar dan perilaku tertentu (Van Brummelen, 2006). Sekolah bagaikan rumah kedua bagi siswa dan ruang kelas bagaikan kamar bagi siswa (Farida, Rois, & Ahmad, 2014). Dapat dikatakan bahwa siswa rata-rata menghabiskan kegiatan persekolahannya berada di dalam kelas. Tidak hanya sebagai ruang utama untuk belajar, kelas juga menjadi ruang utama terjadinya interaksi sosial. Interaksi yang terjadi di dalam kelas meliputi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan teman sebayanya. Interaksi sosial dan komunikasi yang terjadi di dalam kelas menumbuhkan hubungan atau relasi di antara anggota kelas yaitu guru dan siswa. Interaksi sosial di dalam kelas akan memengaruhi suasana kelas. Salah satu upaya yang mendorong anak untuk belajar yaitu dengan menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menyenangkan (Yusuf, 2007). Suasana atau atmosfer kelas yang nyaman dapat memengaruhi semangat dan minat belajar siswa serta menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Van Brummelen bahwa setiap kelas memiliki atmosfer atau *mood* yang memengaruhi proses belajar dan suasana kelas tersebut ditentukan oleh bagaimana guru berinteraksi dengan siswa juga sebaliknya (2006). Sedangkan atmosfer kelas yang tidak mendukung akan membawa dampak negatif bagi siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Guru memiliki peranan penting dalam membentuk suasana belajar di kelas. Tidak memungkiri bahwa kondisi kelas tergantung bagaimana peran guru hadir di dalam kelas tersebut. Kehadiran guru di dalam kelas dapat menghadirkan suasana kelas yang interaktif. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Nofrion bahwa guru harus menciptakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya dan sumber belajar (2016). Interaksi sosial yang terjadi di dalam kelas berguna bagi siswa untuk membangun relasi terhadap teman sebaya dan guru, menunjang keberhasilan proses pembelajaran, membangun karakter, serta terbentuknya suatu komunitas yang solid. Menurut Sugiyo (Rizkiana dkk., 2014) interaksi sosial ditentukan oleh waktu, situasi, dan kepentingan-kepentingan individu. Dalam membangun relasi antar individu maupun kelompok melalui interaksi sosial memang dibutuhkan waktu yang tidak singkat. Bali (2017) mengemukakan bahwa dalam interaksi sosial dibutuhkan waktu yang panjang dan relatif, hal tersebut dipengaruhi oleh komitmen dan kompromi dari semua individu yang terlibat dalam interaksi. Oleh sebab itu, untuk

membangun interaksi dengan sesama diperlukan adanya komunikasi yang terjalin secara terus menerus.

Mengawali pertemuan pertama di dalam kelas melalui perkenalan diri menjadi langkah awal bagi seorang guru untuk melakukan interaksi dengan siswa serta menjalin relasi dengan siswa. Waktu tersebut menjadi waktu yang tepat juga bagi guru untuk mengobservasi minat, keaktifan, dan karakter setiap siswa yang ada di dalam kelas. Melalui observasi tersebut, selanjutnya guru dapat mengatur strategi yang tepat untuk dapat diterapkan di dalam kelasnya. Demikian pula bagi para siswa, hari pertama memasuki kegiatan di sekolah menjadi hari yang tepat untuk berkenalan, bercerita, bersendagurau dengan teman sebaya setelah melalui hari libur yang cukup panjang. Biasanya di masa ini, mereka lebih menikmati waktunya di sekolah dengan menghabiskan waktu bersama teman sebayanya dibandingkan dengan fokus kepada pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sunaengsih & Sunarya (2018) mengemukakan bahwa dalam mengajar kelas kelompok kecil guru harus memiliki keterampilan sebab guru harus memerankan dirinya sebagai motivator, fasilitator, mampu memanfaatkan multi metode dan media, memanfaatkan sumber yang bervariasi, dan mengembangkan komunikasi secara interaktif. Berdasarkan pengalaman mengajar penulis selama 3 minggu di Sekolah Kristen XYZ Jakarta Barat, penulis menjumpai keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan melihat banyaknya perbedaan di antara siswa berdasarkan: suku, ras, budaya, karakter, dan pendapat yang berbeda di dalam kelas yang memiliki jumlah besar. Sedangkan di dalam kelas yang memiliki jumlah kecil, penulis menjumpai minimnya interaksi sosial di antara siswa. Hal tersebut tertulis dalam bukti refleksi mengajar bahwa siswa di kelas X-IPA yang terdiri dari 4 orang siswa yaitu 3 orang perempuan dan 1 orang laki-laki kurang memiliki komunikasi di dalam kelas. Satu sama lain cenderung bersikap apatis baik saat kegiatan belajar mengajar maupun saat beristirahat. Sikap apatis yang ditunjukkan siswa saat kegiatan belajar mengajar yaitu tidak mau menjelaskan ulang apabila ada temannya yang kurang paham dan tidak mau berdiskusi. Sedangkan sikap yang ditunjukkan siswa di luar jam pembelajaran yaitu tidak bermain atau tidak berkumpul bersama teman sekelas dan tidak mengetahui alasan teman sekelasnya terlambat masuk kelas. Setiap guru yang mengajar di kelas tersebut juga mengakui bahwa siswa di kelas X-IPA menunjukkan sikap individualis. Pada awalnya penulis memaklumi dan menganggap hal tersebut menjadi suatu hal yang wajar karena masa peralihan dari bangku SMP ke bangku SMA membutuhkan penyesuaian yang cukup lama. Akan tetapi, berdasarkan hasil survei yang dilakukan penulis, diketahui bahwa siswa kelas X-IPA sudah mengenal satu sama lain lebih dari 1 tahun yang artinya siswa kelas X-IPA sudah saling mengenal sejak berada di bangku SMP.

Upaya yang telah guru lakukan untuk meningkatkan interaksi siswa kelas X-IPA yaitu dengan melakukan metode tanya jawab serta pemberian motivasi. Namun langkah tersebut tidak menunjukkan adanya perubahan atau peningkatan interaksi antar siswa kelas X-IPA. Berdasarkan refleksi penulis, metode tanya jawab tidak efektif dilakukan karena tidak ada respon dari siswa kelas X-IPA untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang guru

sampaikan. Selan itu, ketika guru meminta untuk mendiskusikan hasil jawaban atau pekerjaan salah satu siswa, mereka tidak melakukan kegiatan berdiskusi dan malah terdiam sambil menatap buku paket masing-masing lalu mengerjakan latihan soal yang lain. Penulis merefleksikan hal tersebut dan menyadari bahwa peran guru menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi suasana kelas maupun tindakan siswa. Menurut Van Brummelen (2006), peran guru sebagai seniman, teknisi, fasilitator, pembawa cerita, pengrajin religius, pelayan, imam, dan penuntun merupakan metafora mengajar yang akan memengaruhi pelaksanaan belajar. Seorang guru perlu memahami dan menjalankan perannya sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh sebab itu, metafora mengajar yang digunakan penulis dalam mengupayakan terbangunnya interaksi diantara siswa kelas X-IPA melalui metode belajar sambil bermain yaitu guru sebagai seniman.

Mengajar siswa dalam kelompok kecil tidak semudah mengajar siswa dalam kelompok besar, demikian juga sebaliknya. Menurut Mulyasa (2013), mengajar siswa dalam kelompok kecil diperlukan keterampilan mengajar dengan cara (1) memberikan tugas yang menarik dan bervariasi, (2) membimbing dan memudahkan belajar dengan mencakup penguatan, proses awal, supervisi, dan interaksi pembelajaran, (3) mengembangkan keterampilan dengan memberikan motivasi. Sunaengsih dan Sunarya (2018) menambahkan bahwa unsur-unsur yang harus dilakukan guru untuk menunjang dalam pembelajaran dalam kelompok kecil ialah 1) guru berperan sebagai motivator, fasilitator, dan operator, 2) memanfaatkan media atau multimedia, 3) memanfaatkan sumber yang bervariasi, 4) mendiagnosis kesulitan belajar siswa, dan 5) mengembangkan komunikasi secara aktif. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengajar sangat diperlukan bagi seorang guru untuk menumbuhkan interaksi sosial serta meningkatkan relasi di dalam kelas dengan jumlah siswa yang kecil. Keterampilan mengajar guru dapat tercermin melalui strategi pembelajaran maupun metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Guru sebagai fasilitator di dalam kelas juga perlu memanfaatkan media dan sumber belajar dengan kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa terlebih dalam hal berkomunikasi secara aktif. Oleh sebab itu, tujuan penulisan Term Paper ini adalah untuk meninjau salah satu upaya guru mata pelajaran matematika dalam menerapkan metode pembelajaran belajar sambil bermain untuk membangun interaksi di kelas X-IPA Sekolah Kristen XYZ Jakarta Barat.

TINJAUAN LITERATUR

Guru Sebagai Seniman

Kelas adalah panggung belajar yang dapat berbicara melalui isyarat serta tindakan yang terjadi di dalamnya sehingga guru dapat mendengarkan dan memanfaatkan panggung belajar tersebut menjadi seni (Damis, 2016). Kelas merupakan panggung belajar artinya seluruh anggota yang ada di dalamnya terlibat aktif dalam menciptakan seni di dalam kelas. Bukan hanya siswa, tetapi guru juga memegang peranan penting di dalamnya, secara tidak langsung dapat dikatakan gurulah yang menjadi sutradara di dalam panggung belajar.

Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan adalah harapan bagi guru setiap merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan rancangan proses keseluruhan tentang kebutuhan dan proses belajar siswa melalui sistem penyampaian yang mengembangkan bahan dan kegiatan pembelajaran (Suryadi & Mushlih, 2019). Guru sebagai pendesain pembelajaran perlu menentukan sumber belajar, media pembelajaran, dan dapat memanfaatkan semuanya itu dengan cara yang tepat (Prastowo, 2018). Dengan merancang pembelajaran yang menarik, siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan maksimal. Kolnel & Zendrato (2019) mengungkapkan bahwa metode bermain peran guru dapat meningkatkan ketrampilan berbicara dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Rancangan pembelajaran didesain sedemikian rupa oleh guru untuk memudahkan guru dalam menerapkan atau mempraktikkan apa yang diharapkan menjadi sebuah kenyataan.

Van Brummelen (2006) mengungkapkan bahwa guru itu seperti seorang seniman yang memiliki keterampilan seni dan warna pengajaran yang kreatif. Chatib & Fatimah (2013) menambahkan guru itu bagaikan arsitek di dalam kelas yang mampu mendesain pembelajaran di kelas, didesain sedemikian rupa agar kebutuhan siswa terpenuhi. Seniman atau arsitek keduanya memiliki keterampilan dan cara tersendiri untuk merancang suatu karya, keduanya juga sama-sama memiliki kekreatifan dalam menuangkan ekspresinya ke dalam sebuah seni. Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan memanglah penting dan dapat meningkatkan gairah belajar siswa, namun guru tetap harus mengerti bahwa siswa bukanlah obyek yang selalu membutuhkan polesan atau sentuhan dalam berproses. Dalam mengembangkan suatu ide pembelajaran, guru harus tetap berfokus kepada tujuan pembelajaran yang sesungguhnya. Tujuan guru mengembangkan keterampilan dan kreatifitas pengajaran bukan hanya untuk menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan agar disukai oleh setiap siswa, melainkan guru memanfaatkan apa yang ada di sekitarnya menjadi suatu hal yang dapat menunjang tujuan pembelajan.

Setiap guru memiliki cara mengajar tersendiri di dalam kelasnya. Warna mengajar yang dimiliki guru juga berbeda-beda. Sekalipun strategi atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang satu dengan guru yang lainnya sama, akan tetapi bagaimana cara guru mempraktikkannya dalam mengajar di kelas tidak akan sama. Mengajar merupakan sebuah seni instrumental yang membutuhkan improvisasi, spontanitas, pertimbangan tentang gaya, bentuk, dan ritme yang tepat dalam menerapkan cara pengajaran yang kompleks (Arends, 2008).

Metode Belajar Sambil Bermain

Sebelum usia seorang anak dikatakan matang dan layak untuk bersekolah, anak melakukan aktivitas belajarnya di rumah atau lingkungan sekitar. Senada dengan pandangan Satrianawati (2018) bahwa sumber belajar pertama dan yang alami yaitu lingkungan dan alam. Lingkungan menjadi salah satu sumber utama yang digunakan untuk belajar. Harjali (2019) mengemukakan bahwa lingkungan merupakan sumber yang mempengaruhi

pertumbuhan dan perkembangan siswa. Cara belajar yang digunakan oleh anak usia dini hingga masa peralihan adalah dengan belajar sambil bermain. Tanpa disadari, cara belajar melalui bermain menjadi suatu kebiasaan yang dipilih sejak kecil hingga dewasa karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan. Windura (2012) mengemukakan bahwa dunia bermain adalah dunia anak yang menyenangkan sehingga menurutnya belajar dan bermain adalah suatu perpaduan yang harmonis. Soetjningsih (1995) menambahkan bahwa anak tidak memisahkan antara bermain dan belajar sebab menurut anak bermain merupakan bagian dari aktivitas belajar. Hal tersebut lama kelamaan dapat mengakibatkan anak tidak dapat memberi batasan antara belajar dan bermain, padahal bahwasannya tidak semua aktivitas bermain bisa menjadi sumber belajar yang bermanfaat. Oleh sebab itu, tak heran jika hingga saat ini masih banyak dijumpai siswa di sekolah lebih suka melakukan aktivitas bermain daripada belajar. Hal tersebut juga dapat menjadi sorotan bagi guru untuk terus mengembangkan model, strategi, serta metode pembelajaran yang berkembang dan lebih kreatif dengan memanfaatkan permainan edukatif.

Metode merupakan cara mengajar atau menyampaikan materi pelajaran yang dilakukan oleh guru di semua mata pelajaran kepada siswa (Lefudin, 2017). Belajar adalah perolehan pengetahuan, pemaknaan informasi baru, suatu aktivitas yang kolaboratif, reflektif, dan interpretasi (Rahman, 2018). Putranta menambahkan belajar merupakan perubahan tingkah laku individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya sebagai hasil dari pengalamannya (2018). Bermain adalah suatu kegiatan yang melibatkan pikiran, persepsi, kemahiran sosial dan fisik melalui interaksi antar individu maupun kelompok sebagai bahan belajar (Darmadi, 2018). Metode belajar sambil bermain adalah metode yang relevan atau cocok untuk diterapkan guru dalam proses meningkatkan pembelajaran dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ifrianti, 2015). Zaman & Helmi (2010) menyatakan bahwa menurut pakar psikologi belajar sambil bermain merupakan suatu metode yang tepat untuk anak dapat mengasah keterampilan sosial karena dapat membawa suasana yang santai. Selain itu, Ingsih (2018) juga memandang bahwa metode belajar sambil bermain merupakan cara yang dinamis untuk belajar, membangun potensi anak secara psikis, memberi kebebasan anak untuk bertindak & menyelidiki sesuatu, serta memberikan pengaruh unik dalam pembentukan hubungan pribadi. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode belajar sambil bermain adalah suatu rancangan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi belajar dan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas atau interaksi siswa.

Kegiatan bermain atau permainan yang dilakukan selama pembelajaran adalah permainan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Artinya, permainan yang dipilih bukan sekedar untuk mengisi waktu luang atau menghibur siswa, tetapi permainan yang mengandung unsur edukatif. Permainan edukatif adalah bentuk kegiatan dengan menggunakan cara atau alat pendidikan yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan berbahasa, berpikir, bergaul dengan lingkungan, dan

mengembangkan kepribadian (Rohwati, 2012). Permainan juga dapat memberikan manfaat bagi perkembangan aspek sosial, aspek emosi atau kepribadian, serta aspek kognisi (Zellawati, 2011). Berdasarkan hal tersebut untuk menerapkan metode belajar sambil bermain, guru memerlukan sumber belajar dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Menurut Hamalik (Arsyad, 2017) media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang berguna untuk mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas. Media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan oleh guru juga harus menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, elektronik, maupun memanfaatkan lingkungan alam sekitar. Sumber belajar dapat berupa buku cetak, buku elektronik, maupun sumber belajar yang dibuat khusus oleh guru yang bersangkutan.

Masa Peralihan Anak

Masa SMP hingga SMA adalah masa peralihan dari kanak-kanak menuju kedewasaan. Masa tersebut adalah masa di mana anak mulai berpikir kritis, mengambil keputusan, belajar mengenal dan mencari tahu tentang orang lain, dan belajar mengontrol emosi. Selain orang tua, masa SMP dan SMA menjadi tantangan tersendiri bagi guru-guru di sekolah karena secara tidak langsung anak atau siswa akan meneladani dan menuntut setiap hal yang dilakukan oleh guru-gurunya.

Pada dasarnya manusia diciptakan oleh Allah sebagai pembelajar yang dapat memahami tujuan dari setiap kegiatan dan tindakan yang dilakukannya. Sejalan dengan pandangan Chatib (2011) bahwa setiap individu merupakan makhluk pembelajar dalam setiap konteks perkembangan kognitif dan budaya. Naluri belajar tersebut sudah diberikan oleh Allah kepada setiap individu sejak lahir. Sebagai contoh, bayi berusia 5-12 bulan dengan sendirinya memiliki kesadaran untuk belajar merangkak dan berjalan tanpa paksaan dari orang tua. Dalam hal tersebut orang tua berperan sebagai pembimbing atau pelatih belajar. Tidak selamanya seorang anak dibimbing oleh orangtuanya dalam setiap pembelajaran, tetapi pembelajaran atau pendidikan juga diterima oleh seorang anak melalui sekolah.

Pelajaran yang didapatkan siswa tidak hanya pelajaran edukasi saja, akan tetapi melalui sekolah siswa juga dapat menerima pelajaran hidup. Pelajaran hidup yang diterima oleh siswa adalah pelajaran yang didapat melalui pengalaman-pengalamannya selama berada di sekolah. Melalui pengalaman kehidupan yang diterima, siswa akan terlatih untuk menghadapi tantangan-tantangan sosial yang dihadapi. Tantangan sosial tersebut secara tidak langsung akan membangun karakter siswa. Jadi selain di rumah, siswa juga mendapatkan pendidikan karakter di sekolah.

Masa peralihan seorang siswa dari kanak-kanak menuju kedewasaan dapat dikatakan sebagai masa pencarian jati diri. Senada dengan pendapat Tinambunan (2008) bahwa masa pendewasaan yang juga merupakan masa pencarian jati diri yaitu saat di mana

seseorang mengubah dirinya menjadi seperti orang lain atau seseorang yang lebih daripada dirinya untuk mendapatkan penerimaan, akibatnya terkadang malah meremehkan potensi yang ada. Cenderung pada tahapan pencarian jati diri, siswa menunjukkan karakter yang keras kepala dan susah dibentuk karena mereka berusaha melakukan apa yang dilakukan berdasarkan kehendaknya sendiri. Nasihat serta motivasi yang diberikan oleh orang-orang yang lebih tua darinya tidak secara langsung diterima, melainkan disaring dan diproses apakah hal tersebut sejalan dengan apa yang dikehendakinya. Suryani, Syahniar, & Zikra memaparkan bahwa perubahan yang terjadi pada masa penyesuaian diri dapat menimbulkan keraguan, perasaan tidak aman, merasakan keterasingan, dan kurang mampu mengontrol ekspresi dirinya sehingga malah tersalurkan ke dalam perilaku negatif (2013). Hal tersebut lama kelamaan juga dapat menjadi pemicu sikap individualis siswa. Ciri-ciri orang yang termasuk dalam kelompok individualis yaitu memprioritaskan prestasi diri dan memprioritaskan kesejahteraan pribadi (Widyarini, 2009). Akibatnya, siswa merasa menjadi seseorang yang sangat tegar dan mampu menghadapi semua tantangan hidup sendirian. Siswa juga merasa bisa lebih mandiri sehingga tidak memerlukan bantuan atau tuntunan dari orang lain. Gengsi yang tinggi mendominasi perasaan seorang siswa dalam masa peralihan ini.

Masa pubertas merupakan masa transisi atau periode peralihan remaja berusia 10 – 19 tahun yang ditandai adanya perubahan fisik, emosi, dan psikis (Meilan, Maryanah, & Follona, 2018). Masa peralihan juga dapat dikatakan sebagai masa pubertas. Masa pubertas merupakan masa pertumbuhan hormon seseorang menuju pada fase kematangan. Pertumbuhan hormon pada masa pubertas juga dapat memicu pertumbuhan emosi yang naik turun dan tidak stabil. Juliana, Ibrahim, & Sano (2014) menyatakan bahwa masa pubertas merupakan periode kematangan fisik, perubahan hormonal, perubahan psikis yang menyebabkan kecanggungan bagi remaja. Kecanggungan perubahan fisik tersebut mengakibatkan siswa cenderung akan berteman dengan teman sesama jenis dan memberikan cukup jarak terhadap teman lawan jenis. Pemberian jarak terhadap lawan jenis bisa jadi didasari oleh adanya rasa ketertarikan. Masa tersebut juga dapat menyebabkan seseorang kurang mampu membaur dengan orang lain dan memilih-milih dalam berelasi.

Interaksi Sosial Siswa

Proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar disebut dengan pembelajaran (Suardi, 2018). Dasar dari proses pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan lingkungan (Chomaidi & Salamah, 2018). Dapat disimpulkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan bagian dari proses interaksi. Proses interaksi tersebut melibatkan dua orang atau lebih, dalam konteks ruang kelas, maka proses interaksi tersebut melibatkan guru dan seluruh siswa. Interaksi yang terjadi di dalam kelas bukan hanya interaksi guru terhadap siswa secara individual atau

interaksi siswa terhadap siswa lainnya, bukan pula interaksi yang mencakup sebagian anggota kelompok kelas, melainkan mencakup seluruh interaksi anggota kelompok kelas.

Menjadi anggota kelompok kelas artinya menjadi bagian atau himpunan dari suatu kelompok besar. Maksud dari menjadi bagian adalah ikut terlibat di dalamnya, bukan sebagai penonton melainkan sebagai pelaku. Menurut Yakub, Power, & Wan Inn (Bashori, 2015) prinsip penting di dalam berkelompok yaitu adanya ketergantungan positif, artinya apa yang dirasakan oleh suatu kelompok mewakili perasaan seluruh anggota yakni apa yang dirasakan oleh salah satu anggota, juga dirasakan oleh anggota lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa suatu kelompok atau suatu komunitas merupakan satu bagian yang tidak dapat dipisahkan sebab memiliki keutuhan yang satu dan yang sama. Interaksi sosial yang terjalin di antara siswa akan membentuk suatu ikatan relasi. Relasi dapat terbentuk karena adanya interaksi yang terjalin secara terus menerus. Aturan dasar dari suatu komunitas adalah adanya relasi sosial, relasi itu sendiri dibentuk oleh setiap individu melalui interaksi dan komunikasi, baik komunikasi secara langsung atau tidak langsung melalui media komunikasi (Ute, Yusup, & Rusmana, 2019).

Huky mengemukakan ada 4 aspek penting yang mendasari interaksi sosial atau skala untuk mengukur interaksi sosial yaitu: komunikasi, norma kelompok, sikap, serta tingkah laku kelompok (Waty, 2017). Komunikasi merupakan salah satu cara awal untuk membuka ruang interaksi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa interaksi kelas yang terjalin melalui kegiatan pembelajaran dapat terbentuk karena adanya komunikasi. Secara umum komunikasi adalah suatu proses antara dua orang atau lebih dalam penyampaian pesan dengan maksud untuk memengaruhi penerima pesan (Sanjaya W., 2012). Manfaat komunikasi yaitu berguna untuk menyampaikan informasi, memberikan kesempatan kepada seluruh individu untuk terlibat secara aktif dalam pengambilan keputusan, mengembangkan wawasan berpikir melalui keterampilan berkomunikasi (Riva'i, 2016). Komunikasi yang terus tertuang dalam interaksi akan membentuk suatu relasi. Relasi yang baik terhadap sesama dapat memperbaiki pandangan, sikap, serta perilaku setiap individu untuk menjalin hidup dalam kebersamaan (Gea, Wulandari, & Babari, 2002). Dengan demikian, komunikasi merupakan bagian dari interaksi dan menjadi dasar utama terbentuknya suatu relasi.

Atmosfer Kelas

Pendidikan adalah usaha terencana oleh seorang guru untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif agar mengembangkan potensi serta keterampilan dirinya yang dapat berguna bagi masyarakat (Wibawanta & Purba, 2017). Suasana belajar yang menyenangkan perlu diwujudkan di dalam kelas untuk dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Suasana kelas yang nyaman tentu menjadi harapan bagi seluruh siswa terlebih lagi menjadi harapan bagi setiap guru yang mengajar di dalam kelas tersebut. Menurut Gibs (Mulyasa, 2013), suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat dikembangkan melalui

aktivitas dan kreatifitas belajar siswa dengan memberikan kepercayaan, mengembangkan komunikasi, memberikan pengarahan diri dan pengawasan yang bertahap. Suasana belajar yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Trinova, 2012). Dapat dikatakan bahwa suasana belajar di kelas tidak hanya diciptakan oleh guru saja, akan tetapi siswa juga turut serta dalam menciptakan suasana belajar.

Menurut Harsanto (2007) ada 4 jenis kelas yang memengaruhi atmosfer kelas yaitu: 1) jenis kelas yang selalu gaduh, 2) kelas yang sedikit gaduh namun mengarah kepada hal yang positif, 3) kelas yang selalu tenang, perhatian, dan disiplin, 4) kelas yang menggelinging dengan sendirinya. Keempat jenis kelas tersebut masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelas yang selalu gaduh membuat atmosfer kelas menjadi tidak terkondisikan, siswa ribut sendiri, tidak memperhatikan guru, dan tujuan pembelajaran tidak tersampaikan dengan maksimal. Suasana kelas yang tercipta di kelas yang sedikit gaduh namun mengarah kepada hal yang positif membuat suasana kelas lebih sedikit kondusif karena siswa memberikan respon yang aktif terhadap materi pembelajaran, namun tidak terjamin semua siswa memberikan perhatian penuh. Jenis kelas yang selalu tenang, perhatian, dan disiplin tidak selalu menjadi kelas yang ideal dan didambakan oleh seluruh komponen kelas. Tidak adanya keaktifan di dalam kelas akan menyebabkan suasana kelas menjadi sepi, tegang, pasif, serta tidak berwarna. Warna atmosfer kelas ditentukan oleh aktivitas kelas itu sendiri. Aktivitas yang dilakukan di dalam kelas diupayakan untuk meningkatkan ranah keterampilan, kognitif, afektif, serta menjadikan kelas sebagai taman bagi siswa untuk bertumbuh berkembang secara fisik maupun emosional dalam berinteraksi (Arnold, 2015).

PEMBAHASAN

Berdasarkan pengalaman mengajar yang telah dilakukan oleh penulis di kelas X-IPA Sekolah Kristen XYZ Jakarta Barat yang terdiri dari 4 orang siswa, penulis mendapati adanya suasana belajar yang kurang menyenangkan di kelas tersebut. Menurut Sanjaya (2016) kelas dengan jumlah siswa yang sedikit atau kelas kelompok kecil dapat mempengaruhi partisipasi aktif dari masing-masing siswa dan kinerja siswa. Mengajar di kelas yang terdiri dari 4 orang siswa atau dapat dikatakan sebagai kelas dengan jumlah kelompok kecil diharapkan dapat lebih mudah menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan dibandingkan dengan mengajar di kelas dengan jumlah kelompok yang besar. Penulis merasakan bahwa apa terjadi di lapangan justru sebaliknya, mengajar kelas X-IPA di Sekolah Kristen XYZ menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi penulis. Penulis sebagai seorang mahasiswa guru Kristen menyadari bahwa banyak atau sedikit, besar atau kecilnya jumlah siswa tidak menjadi penghalang bagi penulis untuk dapat membentuk kelas sebagai komunitas *shalom*. Reel mengemukakan bahwa guru Kristen adalah para pelayan yang dipilih Tuhan dalam bidang Pendidikan Kristen, utusan yang pengasih, rendah hati, memiliki belas kasihan, dan memiliki motivasi bahwa melayani Tuhan adalah suatu kehormatan (2016). Menjalankan

Praktik Pengalaman Lapangan yang ke-2 (PPL 2) selama kurang lebih 1 bulan, menjadi kesempatan bagi penulis untuk dapat melayani Tuhan dan membawa *shalom* di sekolah tempat penulis dipercayakan untuk mengajar, terkhusus di kelas X-IPA.

Siswa di kelas X-IPA menunjukkan sikap pasif, individualis, dan kurangnya interaksi terhadap teman sebaya. Bagi penulis, hal tersebut menjadi salah satu penghambat tercapainya tujuan pembelajaran serta tidak mencerminkan kelas sebagai suatu komunitas *shalom*. Tidak adanya interaksi atau aktivitas kelas juga akan mempengaruhi atmosfer kelas. Atmosfer kelas yang kondusif dapat tercapai jika interaksi sosial antar semua komponen kelas yaitu guru dan siswa berlangsung dengan baik, adanya keakraban, serta pembelajaran yang kondusif (Harjali, 2019).

Pada umumnya sikap individualis yang nampak di kelas X-IPA dianggap sebagai suatu hal yang wajar karena jenjang tersebut adalah jenjang ketika siswa memasuki awal pembelajaran di bangku SMA, sehingga setiap individu membutuhkan waktu untuk membaur satu dengan yang lainnya. Namun berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh penulis, siswa kelas XI-IPA menyatakan bahwa satu sama lain telah saling mengenal kurang lebih selama 3 tahun. Hal tersebut menjadi suatu kejanggalan bagi penulis untuk mengetahui penyebab mengapa siswa kelas X-IPA kurang membaur. Melalui hasil survei penulis dapat mengetahui bahwa komunikasi antara siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas juga sangat minim. Artinya selama duduk di bangku SMP, siswa kelas X-IPA memang kurang berelasi dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Rahmawati & Suharto (2015) mengemukakan bahwa masa remaja merupakan masa transisi serta masa pencarian jati diri dari kanak-kanak menuju kedewasaan. Masa remaja dikatakan juga sebagai masa mencari identitas diri karena remaja merasa kurang puas atau bosan dengan kehidupannya bersama orang tua atau teman sebayanya (Pieter & Lubis, 2010). Menurut Pieter, Janiwarti, & Saragih (2011) tujuan remaja mencari identitas diri yaitu untuk mendapatkan *sense of individuality* yang melibatkan keputusan dan tindakan untuk mempertahankan harga diri. Berdasarkan teori tersebut, penulis menyadari bahwa sikap individualis tersebut merupakan salah satu tindakan pertahanan diri dan proses dari pencarian jati diri. Selain itu, 3 dari 4 siswa menyatakan lebih suka belajar secara individu. Sikap individualis tersebut seharusnya tidak akan terjadi apabila setiap siswa menyadari bahwa setiap individu diciptakan Tuhan untuk saling menopang satu sama lain sebagai makhluk sosial. Seharusnya seluruh umat Allah tidak akan menunjukkan sikap individualis apabila setiap pribadi telah menyadari bahwa dirinya adalah ciptaan Allah. Sikap individualis membuat setiap pribadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya dan lebih memusatkan perhatian dan segala sesuatunya kepada diri sendiri. Kepentingan pribadi menjadi lebih terutama di atas kepentingan orang lain. Allah menciptakan manusia di dunia ini untuk melakukan suatu pekerjaan yang baik. Dalam kitab Kejadian tertulis bahwa Allah memberikan kuasa kepada manusia untuk mengelola bumi. Kuasa tersebut tidak hanya diberikan kepada Hawa saja atau Adam saja, tetapi kepada seluruh manusia. Allah memanggil manusia untuk menguasai dunia bukan untuk kemuliaan dan kehormatan diri sendiri, sebab apabila manusia mengerjakan

pekerjaan Allah tetapi berpusat untuk dirinya sendiri akibatnya manusia tidak akan menjadi prajurit Allah yang handal dalam melakukan seluruh pekerjaan (Pratt, 2002). Wolterstorff juga menambahkan bahwa pandangan individualis tidak sejalan dengan pandangan pendidikan Kristen sebab visi pendidikan Kristen tertuju pada pertumbuhan *shalom* yang artinya keselarasan dalam semua hubungan yakni dengan Allah, sesama, alam, budaya, dan dirinya sendiri (2014).

Dalam mengatasi perilaku siswa kelas X-IPA Sekolah Kristen XYZ, penulis telah berupaya memberikan motivasi kepada siswa serta telah menerapkan metode diskusi serta tanya jawab. Akan tetapi hal tersebut kurang maksimal untuk dilakukan karena tidak terlihat secara signifikan adanya peningkatan serta perubahan interaksi siswa. Oleh sebab itu di dalam refleksinya, penulis memikirkan cara atau usaha lain yang dapat meningkatkan interaksi siswa serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Upaya yang dilakukan oleh penulis adalah dengan merancang serta menerapkan metode belajar bermain dalam mata pelajaran matematika dalam materi persamaan dan pertidaksamaan. Melalui metode belajar sambil bermain, penulis mengharapkan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai serta meningkatkan relasi siswa antar siswa di kelas X-IPA agar terjalin dengan baik. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Shihab (2017), diharapkan metode bermain atau *games* dapat meningkatkan aktivitas siswa agar siswa tidak merasa jenuh di kelas dan meningkatkan relasi teman sebaya melalui interaksi di kelas. Grafura, Wijayanti, & Armi juga mengemukakan bahwa berbagai macam permainan yang menarik dan mudah dilakukan dapat membangkitkan aura atau suasana kelas yang harmonis (2016).

Metode belajar sambil bermain yang diterapkan oleh penulis menggunakan media pembelajaran yaitu permainan ular tangga. Papan ular tangga terbuat dari kertas karton yang telah berisi 100 kotak lengkap dengan gambar ular dan tangga. Juga terdapat 2 dadu kotak serta 4 pion sesuai dengan jumlah siswa. Cara bermainnya sama seperti cara bermain ular tangga pada umumnya, yaitu:

1. Setiap pemain terlebih dahulu mengocok dadu.
2. Pemain menjalankan pionnya sesuai dengan jumlah angka dadu yang telah dikocok.
3. Apabila pada kotak terdapat gambar ekor ular, maka pemain menjalankan pionnya ke ujung dari kepala ular, sedangkan apabila pada kotak terdapat gambar tangga, maka pemain menjalankan pionnya naik menuju kotak tangga.
4. Apabila pemain mendapatkan angka dadu kembar, maka pemain berhak mengocok dadu lagi untuk melanjutkan jalan pionnya.
5. Bila kotak tempat perhentian pemain, terdapat pion pemain lain, maka pion pemain lain akan kembali lagi ke ujung garis start.
6. Pemenang permainan adalah pemain yang terlebih dahulu mencapai kotak ke-100 atau garis *finish*.

Meskipun cara permainan ular tangga sama seperti permainan pada umumnya, penulis mendesain peraturan permainan agar tujuan pembelajaran dapat tetap terlaksana. Peraturan permainan yang diterapkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Setiap pemain yang mendapatkan mata dadu "6" akan mendapatkan soal undian yang telah dibuat oleh guru. Pemain tidak dapat melanjutkan permainan apabila soal belum terselesaikan.
2. Apabila pemain mendapatkan angka dadu kembar dan mata dadu tersebut adalah "6", maka pemain akan mengambil dua soal undian.
3. Pemain yang kembali ke garis start juga akan mendapatkan soal undian.

Soal undian yang dibuat oleh penulis terdiri dari 2 jenis soal, yaitu soal matematika dengan materi persamaan & pertidaksamaan, dan soal tertulis non-matematika. Pertanyaan undian diselingi dengan 4 pertanyaan non-matematika yang merujuk kepada pertanyaan pribadi guna membuat siswa berefleksi dan menyadari akan kebaikan Kristus dalam hidupnya dan merangsang setiap siswa untuk menyadari akan kehadiran teman sebayanya di dalam kelas. Sebelum permainan dimulai, peraturan dan cara permainan ular tangga telah disepakati oleh siswa kelas X-IPA.

Penulis menggunakan media ular tangga karena permainan ular tangga termasuk permainan yang sederhana dan mudah untuk dimainkan. Media ular tangga merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menerapkan metode belajar sambil bermain. Metode belajar sambil bermain dengan menggunakan media ular tangga berupaya meningkatkan keterlibatan aktif siswa kelas X-IPA. Hal tersebut terbukti melalui respon siswa yang tertulis dalam refleksi penulis bahwa siswa kelas X-IPA sangat antusias dalam bermain maupun mengerjakan soal undian matematika. Selain itu, metode belajar sambil bermain juga terbukti dapat meningkatkan interaksi antar siswa melalui keaktifan siswa dan adanya komunikasi. Hal tersebut dapat diketahui oleh penulis melalui respon siswa (Lampiran 2) bahwa 3 dari 4 siswa menyatakan bahwa metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat belajar siswa, interaksi siswa, dan membangun relasi siswa. Berdasarkan *feedback* mentor (Lampiran 5), metode belajar sambil bermain yang diterapkan oleh penulis mampu menarik perhatian siswa, efektif untuk mengakomodir tujuan pembelajaran, bervariasi, serta menimbulkan suasana pembelajaran yang menarik. Manfaat serta kelebihan dari permainan ular tangga juga didukung oleh para peneliti lain yakni, Baiquni mengemukakan dalam jurnalnya bahwa pembelajaran dengan media ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan suasana belajar yang menyenangkan dapat mempengaruhi keterlibatan siswa secara aktif (2016). Berdasarkan hasil penelitiannya Chabib, Djatmika, & Kuswandi juga menyatakan bahwa media ular tangga dapat mengembangkan aspek kognitif, keterampilan sosial siswa, meningkatkan interaksi belajar siswa di kelas, dan membantu siswa berkomunikasi dengan teman sebayanya (2017).

Liliwari (2015) mengemukakan bahwa ada sifat hubungan timbal balik antara komunikasi, interaksi, dan relasi. Liliwari menjelaskan bahwa dengan adanya komunikasi maka akan terbentuk dan terbangun interaksi dan relasi diantara sesama. Interaksi di dalam kelas sangat diperlukan untuk membangun suatu relasi di dalam kelas. Komunikasi juga diperlukan guna meningkatkan kedekatan satu sama lain. Relasi harus terbentuk di dalam kelas sebab kelas merupakan komunitas inti yang dimiliki siswa selama bersekolah. Membangun relasi dengan sesama menjadi cerminan relasi kita terhadap Allah. Allah Tritunggal ingin manusia menetahui bahwa relasinya dengan manusia diwujudkan melalui kasih Allah Bapa, pengorbanan Allah Anak, dan Allah Roh Kudus yang selalu tinggal dalam hati manusia (Ferguson, 2002). Oleh sebab itu, Allah juga merindukan bawah setiap umatnya memiliki relasi yang berdasarkan pada kasih Kristus. Kelas sebagai komunitas artinya seluruh anggota kelas menjadi satu kesatuan bagian dari komunitas tersebut. Komunitas merupakan wadah tempat setiap individu didalamnya dapat bertumbuh untuk mencapai tujuan bersama dan saling menopang satu sama lain. Sebagai anggota komunitas, seharusnya setiap individu tidak berjalan sendiri-sendiri melainkan menjadi satu kesatuan.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Melalui penerapan metode belajar sambil bermain, penulis mengetahui bahwa metode belajar sambil bermain tak hanya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran akan tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam penerapannya, guru perlu mendesain cara serta peraturan permainan dengan jelas dan terperinci agar memudahkan siswa menikmati jalannya permainan. Permainan ular tangga juga dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang mendukung sebab permainan ular tangga dapat dimodifikasikan dengan materi pembelajaran.

Upaya yang dilakukan penulis melalui metode belajar sambil bermain dikatakan dapat membangun interaksi siswa di Sekolah Kristen XYZ berdasarkan hasil survei dan *feedback* mentor. Namun penulis menyadari bahwa bukti tersebut tidaklah cukup bila dikatakan sebagai peningkatan yang signifikan karena upaya meningkatkan interaksi siswa membutuhkan proses yang cukup lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2008). *Learning to teach: Belajar untuk mengajar*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Belajar.
- Arnold, N. R. (2015). *Belajar any where*. Bogor, Indonesia: Guepedia.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.

- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193-203. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1187/1073>
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model interaksi sosial dalam mengelaborasi keterampilan sosial. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 211-227. Retrieved from <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/19/19>
- Bashori, K. (2015). *Pengembangan kapasitas guru*. Jakarta, Indonesia: Pustaka Alvabet.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar matematika SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9634/4549>
- Chatib, M. (2011). *Gurunya manusia: Menjadikan semua anak istimewa dan semua anak juara*. Bandung, Indonesia: Kaifa.
- Chatib, M., & Fatimah, I. N. (2013). *Kelasnya manusia: Memaksimalkan fungsi otak belajar dengan manajemen display kelas*. Bandung, Indonesia: Kaifa.
- Chomaidi, & Salamah. (2018). *Pendidikan dan pengajaran: Strategi pembelajaran sekolah*. Jakarta, Indonesia: Grasindo.
- Damis, S. (2016). *Quantum miracle teaching*. Makassar, Indonesia: MIB Indonesia.
- Darmadi, H. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Bogor, Indonesia: Guepedia.
- Farida, A., Rois, S., & Ahmad, E. S. (2014). *Sekolah yang menyenangkan*. Bandung, Indonesia: Nuansa Cendekia.
- Ferguson, S. B. (2002). *Hati yang dipersembahkan kepada Allah*. Surabaya, Indonesia: Momentum.
- Gea, A. A., Wulandari, A. P., & Babari, Y. (2002). *Relasi dengan sesama: Character building II*. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo.
- Grafura, L., Wijayanti, A., & Armi, E. (2016). *40 seni manajemen kelas*. Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Harjali. (2019). *Penataan lingkungan belajar: Strategi untuk guru dan sekolah*. Malang, Indonesia: Seribu Bintang.
- Harsanto, R. (2007). *Pengelolaan kelas yang dinamis*. Yogyakarta, Indonesia: Kanisius.
- Ifrianti, S. (2015). Implementasi pendidikan metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 150-169. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1289/1015>
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan karakter: Alat peraga edukatif media interaktif*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish.

- Juliana, Ibrahim, I., & Sano, A. (2014). Konsep diri remaja pada masa pubertas dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling. *JKP: Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/10.29210/111300>
- Kolnel, O. M. H., & Zentrato, J. (2019). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas I pada pelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar XYZ Gunungsitoli, Nias [Implementation of the role playing method to improve grade 1 students' speaking skills in an Indonesian language lesson at primary school XYZ Gunungsitoli, Nias]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 333-347. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i2.1058>
- Lefudin. (2017). *Belajar dan pembelajaran dilengkapi dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish.
- Liliwari, A. (2015). *Komunikasi antarpersonal*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Meilan, N., Maryanah, & Follona, W. (2018). *Kesehatan reproduksi remaja: Implementasi PKPR dalam teman sebaya*. Malang, Indonesia: Wineka Media.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru profesional*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.
- Nofrion. (2016). *Komunikasi pendidikan: Penerapan teori dan konsep komunikasi dalam pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Pieter, H. Z., & Lubis, N. L. (2010). *Pengantar psikologi untuk kebidanan*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Pieter, H. Z., Janiwarti, B., & Saragih, M. (2011). *Pengantar psikopatologi untuk keperawatan*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan aplikasinya di sekolah/madrasah*. Jakarta, Indonesia: Kencana Prenada Media Group.
- Pratt, R. L. (2002). *Designed for dignity (Dirancang bagi kemuliaan)*. Surabaya, Indonesia: Momentum.
- Putranta, H. (2018). *Model pembelajaran kelompok sistem perilaku*. Yogyakarta, Indonesia: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. Semarang, Indonesia: CV. Pilar Nusantara.
- Rahmawati, A., & Suharso. (2015). Faktor determinan konsep diri siswa kelas VIII di SMP Negeri se-kota Semarang. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 4(1), 30-36. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/7487>
- Reel, S. G. (2016). *Fokus yang jelas: Menemukan kembali aspek terpenting pelayanan sekolah Kristen*. Jakarta, Indonesia: IPEKA Foundation.
- Riva'i, A. K. (2016). *Komunikasi sosial pembangunan: Tinjauan teori komunikasi dalam pembangunan sosial*. Pekanbaru, Indonesia: Hawa dan Ahwa.

- Rizkiana, N., Sugiyo, & Sutiyo, A. (2014). Meningkatkan interaksi sosial siswa melalui layanan bimbingan kelompok teknik permainan social playing. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(4), 1-6. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/3789>
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan education game untuk meningkatkan hasil belajar IPA Biologi konsep klasifikasi makhluk hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75-81. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2017/2131>
- Sanjaya, H. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta, Indonesia: Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish.
- Shihab, N. (2017). *Merdeka belajar di ruang kelas*. Tangerang, Indonesia: Literati.
- Soetjiningsih. (1995). *Tumbuh kembang anak*. Jakarta, Indonesia: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish.
- Sunaengsih, C., & Sunarya, D. T. (2018). *Pembelajaran mikro*. Sumedang, Indonesia: UPI Sumedang Press.
- Suryadi, R. A., & Mushlih, A. (2019). *Desain dan perencanaan pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish.
- Suryani, L., Syahniar, & Zikra. (2013). Penyesuaian diri pada masa pubertas. *KONSELOR: Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 136-140. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/view/876/735>
- Tinambunan, D. (2008). *Manajemen jati diri: 7 sasaran 8 langkah menggali kepribadian unggul manusia sejati*. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain yang menyenangkan bagi peserta didik. *Journal Al-Ta'lim*, 19(3), 209-215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Ute, L., Yusup, P. M., & Rusmana, A. (2019). *Komunikasi budaya dan dokumentasi kontemporer*. Bandung, Indonesia: Unpad Press.
- Van Brummelen, H. (2006). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas*. Jakarta, Indonesia: Universitas Pelita Harapan Press.
- Waty, A. (2017). Hubungan interaksi sosial dengan perkembangan moral pada remaja di SMA UISU Medan. *Jurnal Psikologi Konseling*, 10(1), 11-24. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/Konseling/article/view/9629/8819>
- Wibawanta, B., & Purba, N. (2017). Hubungan kompetensi kepribadian mahasiswa guru dengan motivasi berprestasi siswa. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 13(1), 53-68. <https://doi.org/10.19166/pji.v13i1.344>
- Widyarini, N. (2009). *Kunci pengembangan diri*. Jakarta, Indonesia: PT Elex Media Komputindo.

- Windura, S. (2012). *88 cemilan otak sehat*. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo.
- Wolterstorff, N. P. (2014). *Mendidik untuk kehidupan: Refleksi mengenai pengajaran dan pembelajaran Kristen*. Surabaya, Indonesia: Momentum.
- Yusuf, S. (2007). *Ilmu & aplikasi pendidikan*. Bandung, Indonesia: PT. IMTIMA.
- Zaluchu, S. E. (2017). Penderitaan Kristus sebagai wujud solidaritas Allah kepada manusia. *DUNAMIS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 2(1), 61-74. <https://doi.org/10.30648/dun.v2i1.129>
- Zaman, S., & Helmi, D. R. (2010). *Games kreatif pilihan untuk meningkatkan potensi diri & kelompok*. Jakarta, Indonesia: GagasMedia.
- Zellawati, A. (2011). Terapi bermain untuk mengatasi permasalahan pada anak. *Majalah Ilmiah Informatika*, 2(3), 164-175. Retrieved from <http://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/majalah-ilmiah-informatika/article/view/53/87>