

Pengaruh Penerapan Metode Bermain terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang

Putra Pandodo*¹, Abdul Karim², Ridha Sarwono³

¹Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI

E-mail: *¹putrapandodo1999@gmail.com, karimungan@gmail.com,

³ridhosar@gmail.com

Abstrak.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya termotivasinya saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu motivasi belajar siswa rendah, dikarenakan guru menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Perasaan bosan yang dimiliki siswa menimbulkan siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar, pada akhirnya nilai hasil belajar siswa juga akan menurun.

Rumusan masalah pada penelitian ini adakah pengaruh yang signifikan antara Pengaruh penerapan Metode Bermain Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang tahun ajaran 2024/2025. dengan jumlah populasi 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji regresi, uji determinasi dan uji F dengan bantuan program SPSS 25.

Hasil penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara metode bermain terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang tahun ajaran 2024/2025. Setelah dilakukan analisis data menggunakan rumus t hitung pada tabel paired samples test diketahui bahwa t hitung adalah -23,899 disebabkan nilai pretest lebih rendah dari nilai posttest maka dapat bermakna sehingga t hitung yaitu 23,899 > sig 0,05. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan ada Pengaruh Penerapan Metode Bermain terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang. Dengan penerapan metode bermain *see our feet* motivasi belajar siswa mengalami peningkatan.

Kata kunci: Penerapan Metode Bermain, Motivasi Belajar

Abstract

This research is motivated by a lack of motivation when learning takes place. This is caused by several factors, one of which is low student learning motivation, because teachers use conventional teacher-centered learning methods, so students feel bored when participating in learning. Students' feelings of boredom cause students to have no motivation to study, so that in the end the student's learning outcomes will also decrease.

The formulation of the problem in this research is whether there is a significant influence between the influence of applying the Play Method on the Learning Motivation of Students at SDN Pringsari 01, Pringapus District, Semarang Regency, academic year 2024/2025.

This research is quantitative research. The subjects of this research were class IV students at SDN Pringsari 01, Pringapus District, Semarang Regency, academic year 2024/2025. with a population of 26 students. The data collection technique uses a questionnaire, while data analysis uses the normality test, regression test, determination test and F test with the help of the SPSS 25 program.

*The results of the research state that there is a significant influence between playing methods on the learning motivation of class IV students at SDN Pringsari 01, Pringapus District, Semarang Regency, academic year 2024/2025. After analyzing the data using the calculated t formula in the paired samples test table, it is known that the calculated t is -23.899 because the pretest value is lower than the posttest value, so it can be meaningful so that the calculated t is 23.899 > sig 0.05. Thus H_a is accepted and H_0 is rejected so that it can be concluded that there is an influence of the application of the playing method on the learning motivation of class IV students at SDN Pringsari 01, Pringapus District, Semarang Regency. By implementing the *see our feet* playing method, students' learning motivation has increased.*

Keywords: Application of the Play Method, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sarana ataupun wadah untuk dapat mencerdaskan kehidupan di dalam suatu bangsa. Melalui sarana pendidikan ini, seseorang terutama seorang siswa

memiliki kesempatan untuk dapat memperoleh berbagai pengalaman belajar yang akan sangat berguna dalam kehidupannya sehari - hari kelak (Coman, 2020). Dengan adanya pengalaman belajar yang dimilikinya tersebut, diharapkan siswa dapat lebih mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Sebelum akan melaksanakan proses pembelajaran di kelas, seorang guru harus mempersiapkan berbagai perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Sebelum melakukan aktivitas pembelajaran, seorang guru harus melakukan persiapan yang mengacu pada tujuan pembelajaran (Larlen, 2013; Marpanaji et al., 2018), materi yang akan disampaikan, serta memperhatikan karakteristik pada tiap siswa yang akan dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan tahap evaluasi. Tetapi pada kenyataannya, perencanaan yang telah disiapkan secara maksimal pun belum tentu akan mendapatkan hasil pembelajaran yang juga maksimal, dikarenakan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang beragam, contoh faktor yang dapat mempengaruhi yaitu siswa tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi, siswa mengalami kebosanan dikarenakan guru menyampaikan materi dengan monoton dan kemampuan konsentrasi siswa yang hanya bertahan beberapa saat saja (Le, 2021). Aktivitas pembelajaran yang terlalu kaku, dan serius serta tanpa adanya suasana yang gembira dan ceria tentu saja akan membuat siswa menjadi sangat cepat bosan. Otak manusia tidak dapat dipaksa. Anak yang berusia 5 tahun memiliki waktu fokus optimalnya hanya selama 5 menit, untuk anak yang berusia 15 tahun memiliki waktu fokus hanya selama 15 menit. Jika seseorang yang memiliki usia 35 hingga usia 60 tahun memiliki rentang waktu fokus optimalnya hanya selama 30 menit. Jadi waktu 30 menit hal tersebut merupakan rentang waktu fokus maksimal yang dimiliki oleh seseorang untuk tidak cepat merasa bosan dalam memperhatikan sesuatu (Ayu, 2017; Usman & Yulianingtias, 2022). Hal yang dapat seorang guru lakukan untuk dapat lebih meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa yaitu dengan cara meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Siswa yang telah memiliki sebuah motivasi untuk belajar yang tinggi, maka siswa tersebut akan menunjukkan proses pembelajaran kognitif yang tinggi, serta dalam menyerap serta mengingat apa yang telah dipelajari sebelumnya (Mauliya et al., 2020). Motivasi memiliki peranan yang sangat strategis dan juga sangat berperan penting dalam kegiatan belajar yang dilakukan oleh seseorang (Puspitarini & Hanif, 2019). Tidak ada seorangpun yang dapat belajar dengan baik tanpa adanya motivasi. Prinsip dalam motivasi di dalam pembelajaran ialah sebagai salah satu penggerak atau pendorong kegiatan belajar siswa, dan dapat menumbuhkan optimisme siswa, serta dapat melahirkan berbagai prestasi dalam belajar (Rahman, 2021).

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui bimbingan belajar. Bimbingan belajar dapat dilakukan secara individual maupun secara kelompok. Layanan bimbingan secara kelompok dianggap lebih bersifat efektif dan efisien dikarenakan dalam pemberian layanan terkait dengan masalah individu dilaksanakan secara kelompok. Selain itu juga bimbingan secara kelompok dapat terjadi saling tukar pengalaman diantara para anggotanya yang dapat berpengaruh pada perubahan tingkah laku individu.

Menurut Sutini (2018) bermain adalah pengalaman mereka yang harus dilalui. Melalui permainan sesungguhnya anak-anak sedang menciptakan pengalaman. Biarkan anak-anak melaksanakan kegiatan sendiri yang mengasyikan. Seringkali orang tua melarang anaknya untuk bermain dengan dalih bermain itu ialah kegiatan yang membuang-buang waktu sehingga orang tua membatasi waktu bermain untuk anak-anak dan memaksa anak untuk menghabiskan waktunya dengan belajar, sementara itu waktu anak-anak ialah waktu bermain. Dengan bermain kemampuan kecerdasan anak akan lebih terasah. Bahkan dalam masa perkembangan anak, bermain ialah proses penting yang harus dilintasi oleh anak-anak, selain dapat membangkitkanmenghabiskan rasa senang. Pembelajaran yang menyenangkan dengan bermain membuat suasana kelas tidak monoton. Salah satu bermain yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar adalah bermain *see our feet*. Penerapan metode bermain adalah kegiatan untuk melatih kerjasama yang ada diri anak, jadi kreativitas anak untuk bermain dan menyelesaikan permainannya dan akan membantu anak menumbuhkan interaksi dengan teman atau kelompok bermainnya. Jadi metode bermain merupakan metode mengajar yang efektif

untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbicara dan bersosialisasi. Metode bermain menjadikan anak dapat belajar berbicara sambil bermain secara aktif melalui dialog yang dilakukan sesuai peran yang dimainkannya, sehingga interaksi dan komunikasi terjalin antara anak-anak yang terlibat dan terjadilah sosialisasi. Dengan adanya *reward* siswa lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam melaksanakan bermain *see our feet*. Manfaat dari bermain *see our feet* yaitu metode bermain ini yang baik dapat memungkinkan untuk guru memberikan materi layanan secara maksimal. Metode bermain *team* bermanfaat untuk mengobservasi perilaku dan dinamika di dalam kelompok sebelum dan sesudah kegiatan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas IVA SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang yang dilaksanakan pada hari tanggal 11 September 2023, mengalami masalah dalam motivasi belajarnya. Siswa juga berpendapat bahwa cara penyampaiannya kurang menarik dan membosankan serta guru kurang komunikatif. Pendekatan yang berpusat pada guru merupakan pendekatan yang paling lemah menumbuhkan semangat dan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dikarenakan kecil sekalikemungkinan ada umpan balik dari siswa secara sungguh-sungguh. Permasalahan tersebut yang mengakibatkan antusias siswa di dalam kelas kurang dan siswa tidak memperhatikan penyampaian guru. Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa keadaan siswa selama proses pembelajaran pasif. Siswa tidak mengajukan pertanyaan kepada guru karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, ketika guru sedang membacakan materi ataupun menuliskan materi, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Ada beberapa siswa yang melakukan aktivitas lain di luar proses pembelajaran, seperti menggambar dan berbicara dengan temannya. Rendahnya aktifitas belajar siswa dan perhatian siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa juga masih rendah.

Hasil wawancara terhadap beberapa guru di SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV masih rendah. Rendahnya motivasi siswa ini ditunjukkan oleh beberapa hal. Sebagian siswa tidak memiliki gagasan terhadap suatu masalah terbukti ketika guru meminta siswa untuk memberikan pendapat terhadap materi yang telah disampaikan, siswa tidak dapat memberikan pendapatnya. Selain itu, sebagian besar siswa tidak menanggapi materi yang diberikan oleh guru maupun jawaban siswa lain. Hal ini dibuktikan ketika guru meminta siswa untuk menanggapi jawaban dari siswa lain, siswa hanya diam dan tidak memberikan pendapatnya. Hal lain yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah sebagian besar siswa tidak dapat mengajukan pertanyaan pada guru. Hal ini dibuktikan ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang di sampaikan tidak ada siswa yang berani bertanya. Selain itu, sebagian besar siswa tidak aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan ketika guru memberikan tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diberikan, banyak siswa enggan mengerjakan khususnya mereka yang duduk di barisan belakang. Sebagian besar siswa juga tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, yang dibuktikan dengan kesulitan siswa ketika guru memberikan variasi soal dengan contoh yang berbeda kepada siswa. Beberapa permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar siswa tersebut berdampak pada rendahnya nilai siswa. Sebagian siswa masih belum memperoleh nilai sesuai dengan KKM 75. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Permasalahan tersebut harus segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas upaya yang akan peneliti lakukan yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan metode bermain, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan ‘Pengaruh Penerapan Metode Bermain Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang tahun ajaran 2022/2023’?

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti mengambil eksperimen kelas IV A SD Negeri Pringsari 01

Kecamatan pringapus Kabupaten semarang yang berjumlah 27 siswa. Sedangkan untuk kelas kontrol peneliti mengambil kelas IV B SD Negri Pringsari 01 Kecmatan Pringapus Kabupaten Semarang yang berjumlah 26 siswa. Hubungan antar variabel pada desain penelitian ini terdiri dari dua variabel yakni variabel independen dan variabel dependen, dimana variabel independen satu (X) yang merupakan penerapan metode bermain, yang mempengaruhi variabel dependen (Y) yang merupakan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling jenuh karena semua populasi dalam peneliti ini menjadi sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan angket Data yang didapat dalam penelitian ini diperoleh dengan menyebarkan angket, yakni peneliti terjun langsung untuk mendapatkan data dari pihak yang bersangkutan secara langsung atau disebut juga data primer. angket akan diberikan kepada siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas dilakukan dengan pengujian validitas empiris dengan Rumus korelasi *product moment pearson* dengan bantuan SPSS Windows versi 25. Uji coba angket variabel tes dimana dilakukan di SD Negeri Pringsari 02 pada siswa kelas IV dengan soal berjumlah 40 butir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas Pada penelitian ini untuk menguji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Saphiro-Wilk pada program SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 5%. Penelitian menggunakan uji Saphiro-Wilk karena sampel yang digunakan berjumlah kecil.

Hasil Uji Normalitas Eksperimen

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.98329526
Most Extreme Differences	Absolute	.155
	Positive	.089
	Negative	-.155
Test Statistic		.155
Asymp. Sig. (2-tailed)		.097 ^c

- a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data olahan SPSS, 2024

Dari hasil uji SPSS 25 diketahui nilai signifikansi asymp signifikan (2 tailed) sebesar 0,097 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dengan uji normalitas kolmogrov smirnov berdistribusi normal $0,097 > 0,05$

Hasil Uji Normalitas Kontrol

		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.09341733
Most Extreme Differences	Absolute	.181
	Positive	.088
	Negative	-.181
Test Statistic		.181
Asymp. Sig. (2-tailed)		.028 ^c

- a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data olahan SPSS 2024

Dari hasil uji SPSS 25 diketahui nilai signifikansi asymp signifikan (2 tailed) sebesar 0,028 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dengan uji normalitas kolmogrov smirnov berdistribusi normal $0,028 > 0,05$.

Dari kedua uji normalitas kelas eksperimen dan kelas control dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi asymp signifikan (2 tailed) kelas eksperimen sebesar 0,097 sedangkan kelas control sebesar 0,028 dan sudah jelas perbedaannya bahwa metode bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

- Validitas, pada penelitian ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak dengan menggunakan alat ukur yang digunakan.

Hasil Validitas

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	101.87	104.92	103.33	.799	27
Residual	-8.779	5.412	.000	2.983	27
Std. Predicted Value	-1.831	1.990	.000	1.000	27
Std. Residual	-2.885	1.779	.000	.981	27

a. Dependent Variable: KONTROL

Sumber: Data olahan SPSS 2024

Sejumlah 40 angket dinyatakan sudah valid karena nilainya lebih dari signifikan 0,05 reabilitas dari 40 angket bernilai 0,981 dan dinyatakan *reliable*.

- Uji Determinan, Uji determinasi R² digunakan untuk mengetahui berapa persen variabel bebas mempengaruhi variabel terikat.

Hasil uji Determinan

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.259 ^a	.067	.030	4.125

a. Predictors: (Constant), KONTROL

Sumber: Data olahan SPSS 2024

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diterprestasikan bahwa variable kondisi motivasi belajar siswa berpengaruh 0,67 % terhadap metode bermain di kelas IV SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang. Sisanya 76,8% dipengaruhi oleh factor lain yang tidak diteliti.

- Uji t, Uji statistic t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen.

Hasil Uji t

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
KELAS CONTROL	169.670	25	.000	103.231	101.98	104.48
KELAS EKSPERIMEN	178.255	26	.000	143.667	142.01	145.32

Sumber: Data olahan SPSS 2024

Uji t menunjukkan hasil 178.255 yang dapat diartikan bahwa selisih rata-rata diangket motivasi belajar sebesar 178.255 yang dapat disimpulkan $178.255 > 169.670$.

Pembahasan

Setelah dilakukan analisis data menggunakan rumus t hitung pada tabel paired samples test diketahui bahwa t hitung adalah 178.255 disebabkan nilai pretest lebih rendah dari nilai posttest maka dapat bermakna sehingga t hitung yaitu $178.255 > sig\ 0,05$. dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat di simpulkan ada Pengaruh Penerapan Metode Bermain Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang. Dengan penerapan metode bermain *see our feet* motivasi belajar siswa mengalami peningkatan.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain ini ada pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Salah satu bermain yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar adalah bermain *see our feet*. Penerapan metode bermain adalah kegiatan untuk melatih kerjasama yang ada diri anak, jadi kreativitas anak untuk bermain dan menyelesaikan permainannya dan akan membantu anak menumbuhkan interaksi dengan teman atau kelompok bermainnya. Menurut Santrock (2011: 2) bermain sebagai suatu metode yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Sedangkan menurut Rusmana (dalam Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 3), istilah *play* (bermain) dan *games* (permainan) memiliki makna berbeda dalam literatur konseling. Lebih lanjut Andang Ismail (dalam Suwarjo & Eva Imania Eliasa, 2011: 3), membedakan dua maksud dari kata tersebut, yaitu bahwa bermain (*play*) dapat bermakna sebagai suatu aktivitas murni untuk bermain mencari kesenangan tanpa mencari menang-kalah, sedangkan permainan (*games*) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah. Jadi Metode bermain merupakan metode mengajar yang efektif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbicara dan bersosialisasi. Metode bermain menjadikan anak dapat belajar berbicara sambil bermain secara aktif melalui dialog yang dilakukan sesuai peran yang dimainkannya, sehingga interaksi dan komunikasi terjalin antara anak-anak yang terlibat dan terjadilah sosialisasi. Dengan adanya *reward* siswa lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam melaksanakan bermain *see our feet*. Manfaat dari bermain *see our feet* yaitu metode bermain ini yang baik dapat memungkinkan untuk guru memberikan materi layanan secara maksimal.

Menurut Suwarjo dan Eva Imania Eliasa (2011: 7) bermain *see our feet* dapat diartikan permainan secara berkelompok. Satu kelompok terdiri dari 7-20 orang siswa. Waktu yang digunakan untuk permainan adalah 20 menit. Alat yang digunakan berupa papan kayu, dengan papan kayu yang ber ukuran panjang 45 cm lebar 22 cm dan tinggi 3 cm. Papan kayu tersebut digunakan untuk memijak berjalan ke depan. Dengan berjalan menggunakan papan kayu dengan cara menata papan kayu yang berjumlah 4, maka bermain ini membutuhkan konsentrasi, serta membutuhkan adanya pemimpin ketua kelompok yang mengatur atau memberi aba-aba pada setiap langkah. Ketika tidak berkonsentrasi dalam bermain ini maka kelompok tidak akan dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan penjelasan tersebut, bermain *see our feet* adalah suatu bermain dengan cara menata papan kayu untuk dipijak dan berjalan ke depan. Dengan demikian dalam bermain selain membutuhkan konsentrasi yang baik. Bermain ini juga dituntut untuk dapat saling percaya, artinya perintah hanya dipegang oleh salah satu orang saja. Bermain *see our feet* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dan berdasarkan analisis data dengan teknik pengolahan data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penerapan Metode Bermain Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pringsari 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang. diketahui bahwa t hitung adalah 178.255 disebabkan nilai pretest lebih rendah dari nilai posttest maka dapat bermakna sehingga t hitung yaitu $178.255 > sig\ 0,05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak.

Dengan penerapan metode bermain *see our feet* motivasi belajar siswa mengalami peningkatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayu, C. (2017). The effect of school environment, the role of teachers in learning proces to student learning motivation. *Journal University of Pahlawan Tuanku Tambusai*, 2(2), 57–71.
- Larlen. (2013). Persiapan Guru Bagi Proses Belajar Mengajar. *Pena*, 3(1), 81–91.
- Le, H. V. (2021). An Investigation into Factors Affecting Concentration of University Students. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistic*, 3(6), 7–12. <https://doi.org/10.32996/jeltal>.
- Marpanaji, E., Mahali, M. I., & Putra, R. A. S. (2018). Survey on How to Select and Develop Learning Media Conducted by Teacher Professional Education Participants. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012014>
- Mauliya, I., Relianisa, R. Z., & Rokhyati, U. (2020). Lack of Motivation Factors Creating Poor Academic Performance in the Context of Graduate English Department Students. *Linguists: Journal Of Linguistics and Language Teaching*, 6(2), 73. <https://doi.org/10.29300/ling.v6i2.3604>
- Musfiroh (dalam Suwarjo dan Eva Imania Elisa, 2011). *FUNGSI BERMAIN SEE OUR FEET* <https://text-id.123dok.com/document/4yr1dkv7q-permainan-see-our-feet.html>
- Usman, O., & Yulianingtias, R. (2022). The Effect of Reading Interest, Learning Discipline, and Learning Motivation on Student Learning Outcomes. *International Journal of Education and Teaching*, 2(1), 13–28. <https://doi.org/10.51483/ijedt.2.1.2022.13-28>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,” November, 289–302 <https://osf.io/preprints/kevwc/%0Ahttps://osf.io/kevwc/download>
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).