



## MODEL BELAJAR BERMAIN SOSIAL DALAM UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI PESERTA DIDIK

Idris Saputra Simbolon<sup>1\*</sup>, Srimaharani Tanjung<sup>2</sup>, Irfan Tobing<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup>, Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

\*Email: [idrissaputrasimbolon0@gmail.com](mailto:idrissaputrasimbolon0@gmail.com)    [nanitanjung34@gmail.com](mailto:nanitanjung34@gmail.com)

### Article info:

Diterima: 19/08/22

Disetujui: 19/08/22

Publis: 19/08/22

### Abstrack

Developing Early Childhood Creativity Through Folding Games of Origami Paper in Kindergarten Nurul Huda Suka Maju Village Mestong District, Muaro Jambi Regency Role playing or fake play is a very good activity to improve children's emotional social intelligence, And build children's thinking power. These types of games include drama plays or role plays and other types of games where children play roles as other people. This type of research is a type of collaborative classroom action using the Kemmis model and the Taggart MC. The subject of this study were children of group B2, which amounted to 20 children consisting of 12 boys and 8 girls the data collection methods used were documentation observation and interviews. Role playing can improve children's emotional social intelligence and after action through role playing in the first cycle of meetings 1 percentage of the child's emotional social intelligence of 5% that developed very well in the first cycle of meeting 2 the percentage of children 30% developed very well in the second cycle of the meeting 1 the percentage of 50% of children's social emotional intelligence that developed very well in the 2nd meeting cycle 2 the percentage of children as much as 85% that developed very well showed that the social emotional intelligence of group B 2 children with very good criteria had reached the indicator 85% success.

**Keywords:** Role playing, Emotional social intelligence of Early Childhood

### Abstrak

Bermain peran atau bermain pura-pura, merupakan kegiatan yang sangat baik untuk merangsang meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak, serta membangun daya pikir anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 20 anak terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran anak dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak dan setelah adanya tindakan melalui bermain peran. Pada siklus I pertemuan 1 presentasi kecerdasan sosial emosional anak sebesar 5% yang berkembang sangat baik. Pada siklus I pertemuan 2 persentasi anak sebesar 30% yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan I presentasi kecerdasan sosial emosional anak sebesar 50% yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan 2 presentasi anak sebesar 85% yang berkembang sangat baik. Perolehan presentase tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan sosial emosional anak kelompok B2 dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85%.

**Kata Kunci:** bermain peran, kecerdasan sosial emosional Anak Usia Dini

## 1. PENDAHULUAN

### A. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam pembelajaran, berbagai masalah sering dialami oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka perlu adanya model-model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Model dirancang untuk mewakili realitas sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia sebenarnya.

Menurut Agus Suprijono (2011: 46), Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial. Sejalan dengan pendapat di atas, Trianto (2010: 51), berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berbeda dengan pendapat di atas, dikemukakan oleh Syaiful Sagala (2010: 176), bahwa model mengajar merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelompok-pelajaran dengan berbagai macam cara.

Model pembelajaran bermain sosial adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan hubungan individu dan masyarakat atau orang lain dan diimplementasikan dalam suatu permainan. Model pembelajaran bermain sosial merupakan suatu bentuk permainan yang dilatarbelakangi adanya interaksi sosial atau permainan yang bernuansa sosial. Dari sinilah muncul beberapa definisi dari bermain. Sementara itu Montecori mengartikan kegiatan bermain sebagai latihan jiwa dan badan demi kehidupan anak di masa depan. Berbagai permainan yang dilakukan anak merupakan latihan atas berbagai tugas dan fungsi yang akan dijalani di waktu yang akan datang dari penjelasan beberapa pengamat pendidikan menunjukkan betapa urgennya permainan bagi anak-anak. Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti hanya makanan, cinta kasih.

Tentang bermain, Hurlock (1999: 115), menyatakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak atau suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Masing-masing kecerdasan dapat berkembang optimal secara bersamaan jika mendapat kesempatan untuk dikembangkan.

Bermain sosial adalah cara alamiah anak untuk mengungkapkan konflik dalam dirinya yang tidak disadarinya agar dapat mempermudah anak dalam bersosialisasi dengan temannya, guru maupun orang lain tanpa menghilangkan dunia kesenangan anak meskipun sudah memasuki pendidikan formal.

Aspek-aspek sosial anak yang akan mulai terlihat adalah anak akan mulai bermain sendiri (soliter), anak mulai bermain parallel yaitu berada didekat teman sekelas tetapi tanpa interaksi, anak mulai bermain sosial (mulai ada interaksi dengan teman didekatnya), anak mulai bermain asosiatif (secara berpasangan), anak mulai bermain kooperatif dalam kelompok-kelompok kecil atau besar, ada peran masing-masing dan anak mulai bermain kolaboratif (bersama orang tua, guru, asisten atau orang dewasa lain).

Membantu tiap anak agar merasa diterima didalam kelompok, mengembangkan kompetensi social, membantu anak belajar berkomunikasi dan bergaul dengan orang lain, mengembangkan empati (merasakan perasaan 14 orang lain) dan (saling) menghargai diri dan lingkungannya (sebaya, orang dewasa, aturan, barang dan alam).

### B. Bermain Sosial

Bermain merupakan kategori kegiatan yang dilakukan tanpa adanya sikap paksaan dengan menggunakan media yang bisa memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain atau (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas dan memiliki arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan hasil akhir. Bermain dilakukan tanpa adanya sikap paksaan atau tekanan dari orang lain dan teman sebaya.

Bermain adalah serangkaian aktivitas kegiatan bersenang-senang, bermain diartikan sebagai dunia anak-anak. Bermain dibedakan menjadi dua, yaitu: Bermain aktif dan Bermain Pasif, Bermain Aktif yaitu kesenangan yang dilakukan seperti berlari. Sedangkan Bermain Pasif yaitu kesenangan yang tidak melakukan kegiatan main secara langsung, contohnya menonton televisi, melihat orang bermain sepak bola.

Metode bermain merupakan metode tempat belajar, tempat memperoleh kesenangan, memperoleh pengalaman anak saat permainan dilakukan. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan saat bermain, dan tidak memiliki hasil akhir. Bermain diperoleh dari permainan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk memperoleh kesenangan.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan bagi pemain dan dapat menimbulkan kegembiraan yang dilakukan dengan sukarela, dan dilakukan berdasarkan peraturan-peraturan yang terikat serta sudah diakui secara suka rela oleh pemain dan bermain semata mata hanya bersifat menghibur saja.

Menurut Kimpraswil dalam As'adi Muhammad (2009: 26), bahwa definisi bermain sosial adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi yang lebih baik.

Sedangkan menurut Mulyadi (2004: 14), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak - anak yang dilakukan secara spontan diibagi menjadi 5 pengertian bermain yaitu:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinstik pada anak.
2. Tidak memiliki tujuan ekstristik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa usaha olah diri sangat bermanfaat bagi anak dalam mengembangkan kecerdasan, seni kreativitas, menyelesaikan masalah, cara berkomunikasi dan meningkatkan tingkat perkembangan sosial pada anak.

Menurut Daeng (2009: 17), permainan Sosial adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Permainan dapat dibagi menjadi 2 pengertian yaitu:

1. Permainan adalah aktifitas bermain nyata dalam mencari sebuah kesenangan tanpa peduli menang atau kalah.
2. Permainan dapat diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dengan tujuan mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dalam pencarian menang atau kalah.

Menurut Mudjihartono (2009: 10), Permainan sosial adalah suatu bentuk kompetisi bermain penuh yang bertujuan menciptakan sebuah keterampilan fisik dan strategi yang dilakukan secara individu atau kelompok. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa suatu permainan sosial yang dapat menimbulkan suatu proses kerjasama atau individu yang digabung menjadi satu aktifitas bermain yang dapat melatih kecerdasan, kemampuan fisik dan kemampuan sosial antar satu dengan yang lain.

Tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

#### 1. Sensorimotor

Tahap sensorimotor usia 0-2 tahun, Pada tahap ini anak lebih sering melakukan gerakan mata dan gerakan tubuh. Dalam menstimulus perkembangan pada tahap ini diperlukan media yang tepat yang bisa merangsang perkembangan panca inderanya, seperti memberikan mainan yang berwarna terang, bentuk dan tekstur, dan mainan yang berukuran sedang agar tidak mudah tertelan oleh anak.

#### 2. Praoperasional

Tahap praoperasional usia 2-7 tahun, Pada tahap ini anak mulai bisa berekspresi mengekspresikan apa yang dilihatnya, mulai memiliki sikap berpura-pura, banyak bertanya tentang apa yang dilihatnya, dan mencoba pengetahuan baru. Adapun alat permainan yang cocok usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti bermain balok atau lego, menyusun puzzle, menggambar, dan memiliki tujuan konkrit.

#### 3. Operasional

konkrit Tahap operasional kongkrit terjadi pada anak usia 6 -11 tahun, pada usia ini umumnya sudah menggunakan cara berfikirnya yang stabil. Pada usia ini psikis pada anak mulai muncul seperti pemikiran mental, egoisisme mulai kuat dan kemudian melemah.10 Alat permainan yang bisa menstimulus cara berpikir anak, dengan memberikan bentuk permainan yang bisa digunakan yaitu bermain dakon, monopoli, puzzle, dan ular tangga.

#### 4. Formal Operasional

Tahap operasional anak terjadi pada usia 11-15 tahun, pada tahap ini umumnya anak saat melakukan permainan sudah memakai aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah ke pertandingan yang menuntun adanya menang dan kalah.

Penulis menyimpulkan bahwa tahapan perkembangan bermain yakni sensori motor, praoperasional, operasional konkret, formal operasional. Tahapan perkembangan ini dimulai pada usia 0-15 tahun setiap perkembangan memiliki capaian perkembangan pada masing-masing tahap perkembangan. Tahapan perkembangan bermain anak menurut para ahli dapat dilihat dari perubahan sejak lahir.

Adapun tahapan perkembangan bermain sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi berlangsung dari lahir sampai bayi berusia 3 bulan, pada umumnya anak mulai mempunyai keinginan untuk mengacak-acak benda yang diacungkan di hadapannya. Anak mampu mengangkat gerakan tangannya yang memungkinkan anak bisa mengambil, memegang, dan mengamati benda kecil. Saat anak sudah bisa merangkak atau berjalan biasanya mulai memperhatikan apa saja yang ada di hadapannya yang bisa dijangkau jarak.

2. Tahap Permainan

Bermain menggunakan mainan dilihat pada tahun pertama pada umur lima sampai enam tahun, anak cenderung mengalami perkembangan dari mengeksplorasi mainannya, kemudian anak bisa membayangkan mainannya bisa bergerak, merasakan, berbicara, pada umumnya anak tidak beranggapan benda mati merupakan sesuatu yang hidup, tahap ini menjadikan anak menjadi kurang berminat pada barang mainan.

3. Tahap Bermain

Tahap bermain berlangsung ketika anak memasuki jenjang pendidikan sekolah, jenis kegiatan bermain saat di sekolah cenderung sangat beragam permainannya. Awalnya anak hanya meneruskan kegiatan bermainnya saat bermain sendiri, setelah memasuki jenjang sekolah cenderung anak lebih tertarik dengan bermain olahraga, mengembangkan hobi dan bentuk permainan lainnya.

4. Tahap Melamun

Tahap melamun berlangsung mendekati usia pada masa puber, Melamun merupakan ciri khas anak yang memasuki masa remaja, pada usia ini mereka menganggap dirinya tidak mampu berkorban dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun. Anak cenderung mulai kehilangan minat melakukan permainan, pada usia ini banyak menghabiskan waktunya dengan melamun.

Penulis menyimpulkan tahapan-tahapan perkembangan bermain anak pada uraian di atas dapat dibedakan menurut usia dan jenis permainannya. Dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya akan menghasilkan pembelajaran yang efektif demikian tahapan perkembangan bermain anak perlu diberikan stimulus agar memperoleh manfaat dan pengetahuan dalam membantu kebutuhan yang diperlukan oleh anak.

bermain dapat dibedakan menjadi 2 kategori yaitu:

1. Bermain Aktif merupakan kegiatan yang dilakukan individu, Anak-anak cenderung kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja, usia ini anak lebih mementingkan tanggung jawab di rumah dan di sekolah, sehingga anak kurang bersemangat, kurang bertenaga, pertumbuhan postur tubuh lebih meningkat.

2. Bermain pasif merupakan istilah hiburan, yang menghasilkan kegembiraan, tanpa melakukan kegiatan bermain, seperti menonton kegiatan orang lain seperti melihat bisokop, televisi, dan film. Menonton kartun dan anime, atau membaca buku cerita dan novel merupakan kegiatan bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, memperoleh kesenangan melakukan aktifitas tersendiri yang bisa menguras tenaga.

Penulis menyimpulkan bahwa bermain dibagi kedalam dua kategori yaitu Bermain aktif dan Bermain Pasif. Bermain aktif yaitu permainan yang dilakukan perorangan, berupa memperoleh kesenangan bermain secara aktif, sedangkan bermain pasif yaitu permainan yang sedikit menghabiskan energi contohnya menonton tv, membaca buku dan menonton pertunjukan

## 2. METODE PENGABDIAN

Metode atau cara yang digunakan dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yaitu dengan metode model belajar bermain sosial dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosi peserta didik. Metode ini merupakan salah satu cara ampuh untuk mengajarkan peserta didik agar lebih mudah memahami pelajaran dan mengingat pelajaran yang disampaikan dalam jangka waktu yang panjang.

Tahap perencanaan dilakukan dengan membentuk kelompok yang terdiri dari dua kelompok serta menyusun kegiatan yang akan dilakukan di kelas 1 IPA Muhammadiyah 15 sibolga. Dalam kegiatan ini di berlangsungkan selama tiga hari.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode pelaksanaan PKM antara lain sebagai berikut:

#### A. Tahap Perencanaan

1. Pembentukan dan pembekalan tim yang terdiri dari 2 orang (ketua dan anggota). Menyusun proposal serta pengesahan dari instansi terkait yaitu pada SMA Muhammadiyah 15 Sibolga.
2. Menyusun surat pengantar untuk melakukan PKM kepada Kepala sekolah SMA Muhammadiyah 15 Sibolga.
3. PKM dilakukan dalam bentuk mengajar siswa kelas 1 IPA Muhammadiyah 15 Sibolga.
4. Metode yang digunakan dalam mengajar yaitu dengan metode model belajar bermain sosial.
5. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari, mulai tanggal 09 April sampai dengan 11 April 2022.

#### B. Persiapan

Pada Persiapan dilakukan dengan penentuan tempat PKM yaitu di SMA Muhammadiyah 15 Sibolga, membuat jadwal kegiatan selama pelaksanaan PKM yang dimulai dari hari pertama PKM sampai dengan hari terakhir PKM, dan pembelian perlengkapan selama PKM, seperti : spidol, pulpen, penghapus dan transportasi.

#### C. Pelaksanaan PKM

Pada pelaksanaan PKM, pelaksana melakukan sosialisasi pada siswa/siswi SMA Muhammadiyah 15 Sibolga, tentang Model Belajar Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosi Peserta Didik. Dan pada tahap ini pula pelaksana akan mengetahui terhadap minat belajar siswa. PKM dilaksanakan pada tanggal 9 April 2022 sampai dengan 11 April 2022 di SMA Muhammadiyah 15 Sibolga. Kegiatan mengajar dilaksanakan di kelas 1 IPA. Dalam bentuk menerangkan tentang metode belajar bermain sosial dalam upaya meningkatkan kecerdasan peserta didik.

Materi yang dibawakan pada kegiatan ini adalah pelajaran bahasa Inggris. Kegiatan ini dilakukan dengan membagi siswa dalam kelas 1 IPA menjadi dua kelompok. Setiap kelompok melakukan tebak-tebakan nama hewan, warna, kebiasaan serta makanannya dengan menggunakan bahasa Inggris.

#### D. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan adalah untuk mengetahui perkembangan dan hal-hal yang menjadi kendala dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas dan mengetahui kendala siswa dalam kurang memahami pelajaran. Selain itu, tahapan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa terhadap program tersebut, yang berkaitan dengan model belajar bermain sosial dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosi peserta didik. Evaluasi kegiatan ini dilakukan dalam bentuk belajar sambil bermain dalam upaya peningkatan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga siswa tidak mudah jenuh dan bosan saat berlangsungnya proses belajar mengajar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil yang Dicapai

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada kelas 1 IPA di SMA Muhammadiyah 15 Sibolga dengan menggunakan metode model belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga seluruh siswa turut andil dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan melalui permainan.

Dalam bentuk model belajar bermain sosial ini dapat meningkatkan pengetahuan dan kecerdasan emosi anak, sehingga anak lebih mudah memahami dan dapat mengingat pelajaran dalam jangka waktu yang panjang. Siswa di kelas 1 IPA juga dapat mengetahui dan menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan model belajar bermain sosial.

Kegiatan ini sangat efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa di kelas 1 IPA, sehingga para siswa lebih leluasa menyampaikan pendapat dan ilmu yang diketahui dan dengan metode ini para siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran.



Gambar 1.1 Menyampaikan dan Menerangkan Materi Yang Akan Dilaksanakan Pada Kelas 1 IPA Di SMA Muhammadiyah 15 Sibolga

## B. Potensi Keberlanjutan

Dari Sasaran ( SMA Muhammadiyah 15 Sibolga ) kegiatan ini berpotensi berlanjut dan terus berkembang, baik dengan tema PKM yang sama maupun berbeda. Hal ini dikarenakan banyaknya kampus yang melakukan PKM bagi mahasiswa nya baik dari kampus institut pendidikan Tapanuli Selatan maupun kampus lain apalagi mengajar di SMA salah satu tempat yang umum untuk melakukan PKM.

## C. Evaluasi Kegiatan

Dalam melakukan evaluasi belajar adakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sambil bermain. Permainan yang dilakukan adalah game asah otak, di dalam ruang kelas X Pada tanggal (9 April 2022) Pada Mata Pelajaran umum Pelaksanaan kegiatan dievaluasi secara keseluruhan, meliputi tahap perencanaan, persiapan dan pelaksanaan. Evaluasi dilakukan guna mendata kekurangan dan kelebihan yang diperoleh dari kegiatan ini. Selanjutnya diharapkan akan menjadi bahan masukan yang bermanfaat bagi kemajuan dan keberlanjutan kegiatan-kegiatan selanjutnya, baik kepada dosen dan mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan ini. Hasil dari kegiatan ini antara lain dapat terlihat dari keantusiasan Siswa, sebagian besar dapat merasakan manfaatnya dan memberikan nilai positif, selanjutnya berdasarkan saran dan masukan dari Siswa, perlu diadakan kegiatan lanjutan, agar Siswa dapat mengevaluasi hasil yang telah dijalankan dan meningkatkan kualitas pengetahuan dan akhlak yang lebih bagus lagi.

## D. Kesimpulan

Dengan adanya kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan model belajar bermain sosial dapat meningkatkan minat para siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga para siswa turut andil dengan penuh semangat dalam mengikuti pelajaran. Dengan metode ini juga para siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran dan mengingat pelajaran dengan jangka waktu yang lama.

## E. Saran

Dalam uraian ini penulis ingin mengemukakan beberapa saran. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan antara lain:

1. Kepada Guru-guru SMA Muhammadiyah 15 Sibolga sudah sangat bagus dalam menyampaikan materi kepada para siswa, akan tetapi ada baiknya setiap guru dapat memberikan pelajaran dengan membuat suasana lebih hidup dalam ruang kelas dengan menggunakan model belajar bermain agar keadaan belajar tidak monoton dan para siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pelajaran,
2. Kepada setiap siswa agar lebih giat mengikuti pelajaran di kelas dan berusaha untuk memahami materi yang disampaikan

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agus 2011. *Model Cooperative Learning*. Surabaya: Usaha Nasional Suprijono, Agus. 2011. *Tentang Pengetahuan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ali, Muhammad. 2010. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjono. 2011. *Proses Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Kimpraswil. 2009. *Bermain Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Mudjihartono. 2009. *Jenis-jenis Bermain Pada Anak*. Bandung: Alfabeta. Mulyadi. 2004. *Tahap Bermain Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mumtaz Fairuzul, Thobroni. M. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Emosi Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia
- Slavin, Robert. 2011. *Materi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Solihatati, Etin dan Raharjo. 2009. *Model Cooperative Learning*. Yogyakarta: Kata HatiSuprijono
- Suprijono, Agus. 2011. *Tutorial Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Trianto. 2010. *Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamza B. 2009. *Model Pembelajaran Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.