



**PERSEPSI MAHASISWA PGSD UM PURWOREJO
PADA SIMULASI PERMAINAN LEMPAR KARET**

TITI ANJARINI

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

e-mail: anjarini@umpwr.ac.id

ABSTRAK

Beberapa permasalahan dalam penelitian ini yaitu: 1) materi disampaikan secara teoritis lebih banyak, artinya kurang digunakan dalam praktik saat simulasi permainan lempar karet; 2) kurangnya pemahaman mahasiswa tentang konsep permainan lempar karet; 3) pemahaman mahasiswa yang berbeda tentang manfaat permainan lempar karet; 4) kekurangan instruksi dan bimbingan dan simulasi permainan lempar karet; 5) gaya belajar yang berbeda untuk setiap mahasiswa saat permainan lempar karet. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui persepsi mahasiswa dalam simulasi permainan lempar karet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Dengan langkah yaitu 1) simulasi permainan oleh kelompok, 2) pelaksanaan simulasi, 3) memberi kuisioner, 4) wawancara, 5) observasi. Hasil dari penelitian ini bahwa hasil kuisioner menunjukkan sebagian besar kelompok 1 sampai 5 setuju sekitar 75% pada sebagain besar aspek, pada hasil observasi menunjukkan kelompok 1 sampai 5 terlibat dalam permainan lempar karet yaitu sekitar 85%. Sedangkan dari hasil wawancara diperoleh data bahwa kelompok 1 sampai 5 memberikan respon positif yaitu sekitar 85 % pada semua aspek. Jadi berdasarkan hasil kuisioner, observasi, dan wawancara menunjukkan bahwa simulasi ini menyenangkan, relevan, melibatkan kerja sama, strategi, koordinasi, dan evaluasi yang baik. Didukung oleh penelitian, simulasi ini terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan perkembangan kognitif. Namun, pengaturan waktu dan variasi perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan.

Kata Kunci: Persepsi Mahasiswa, Simulasi, Lempar Karet

ABSTRACT

Some of the problems in this research are: 1) the material presented is more theoretical, meaning it is less used in practice when simulating the rubber throwing game; 2) students' lack of understanding of the concept of the rubber throwing game; 3) different student understanding of the benefits of rubber throwing games; 4) lack of instruction and guidance in the rubber throwing game simulation; 5) different learning styles for each student during the rubber throwing game. The aim of this research is to determine student perceptions in a rubber throwing game simulation. The method used in this research uses descriptive qualitative research. The steps are 1) game simulation by groups, 2) implementation of the simulation, 3) giving questionnaires, 4) interviews, 5) observation. The results of this research are that the questionnaire results show that most groups 1 to 5 agree around 75% on most aspects, the observation results show that groups 1 to 5 are involved in the rubber throwing game, namely around 85%. Meanwhile, from the interview results, data was obtained that groups 1 to 5 gave positive responses, namely around 85% in all aspects. So based on the results of questionnaires, observations and interviews, it shows that this simulation is fun, relevant, involves cooperation, strategy, coordination and good evaluation. Backed by research, this simulation is proven to improve critical thinking skills and cognitive development. However, timing and variety need to be considered to increase the effectiveness of activities.

Keywords: Student Perception, Simulation, Rubber Throwing

**PENDAHULUAN**

Mata kuliah strategi pembelajaran merupakan mata kuliah wajib pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang ditempuh 2 SKS, dimana ditempuh pada semester 3. Pada mata kuliah tersebut perkuliahan dilaksanakan secara hybrid yang meliputi penyampaian materi perkuliahan secara teoritis dan kegiatan praktik berupa simulasi. Beberapa masalah telah muncul selama perkuliahan: 1) materi disampaikan secara teoritis lebih banyak, artinya kurang digunakan dalam praktik saat simulasi permainan lempar karet; 2) kurangnya pemahaman mahasiswa tentang konsep permainan lempar karet; 3) pemahaman mahasiswa yang berbeda tentang manfaat permainan lempar karet; 4) kekurangan instruksi dan bimbingan dalam simulasi permainan lempar karet; 5) gaya belajar yang berbeda untuk setiap mahasiswa saat permainan lempar karet. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, kuliah harus seimbang dari perspektif teori dan praktik.

Pada dasarnya, Metode pembelajaran simulasi adalah sebuah metode dengan peniruan atau merekayasa situasi untuk menggambarkan suatu proses, kondisi, atau objek tertentu. Simulasi adalah cara praktis untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Ini adalah salah satu metode pelatihan yang paling fleksibel dan dapat dipelajari secara langsung sehingga dalam hal ini permainan lempar karet selain memerlukan pemahaman juga memerlukan simulasi saat permainan. (Windari, 2024: 192). Lebih dalam lagi dijelaskan bahwa Simulasi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa baik di dalam maupun di luar kelas terutama permainan lempar karet akan lebih efektif jika dilakukan di luar kelas dengan praktik langsung. Ini juga dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan mendorong siswa untuk lebih terlibat (Himathul, 2024: 19). Selain itu, Pembelajaran berbasis permainan atau permainan dapat menjadi cara yang bagus untuk membuat lingkungan belajar (Kurniawan, 2024: 26). Selain itu, melalui Permainan tidak hanya mendorong mahasiswa untuk mencoba hal-hal baru dan tidak takut gagal, tetapi juga memungkinkan mereka menghabiskan waktu yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka terutama dengan mahasiswa dengan tipe gaya belajar yang berbeda seperti gaya belajar kinestetik (Stohlmann, 2022: 26).

Permainan memerlukan media yang dapat digunakan, dan karet gelang dapat digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Istikomah, 2020). Bagi siswa yang nyata, permainan lempar karet memiliki beberapa manfaat: itu membuat belajar lebih menarik, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, memungkinkan mereka untuk menerapkan konsep yang mereka pelajari secara praktis, membangun keterampilan sosial dan kerja sama, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang unik (Fauzizah, 2024: 71). Berikut ini Permainan lempar karet memiliki langkah-langkah berikut: 1) siswa mengambil beberapa karet gelang, 2) mereka ditempatkan di garis start yang ditentukan, lalu melempar gelang satu per satu dan dicatat oleh peneliti, 3) siswa diminta kembali untuk melakukan lemparan dalam jumlah tertentu, misalnya 3 karet gelang, 4) Setelah itu, siswa yang berhasil memasukkan karet gelang diberi dorongan, 5) siswa diminta untuk memperhatikan semua catatan di papan skor dan menghitung jumlah gelang terbanyak, 6) kegiatan evaluasi, di mana penyebab keberhasilan dan kegagalan lempar karet dijelaskan (Ramadhan, 2020: 7). Berdasarkan manfaat dan tinjauan tentang permainan dan simulasi tersebut dalam penerapan permainan tentunya akan menciptakan persepsi yang berbeda-beda antara satu mahasiswa dengan mahasiswa yang lain. Oleh karena itu, persepsi permainan tentunya menciptakan persepsi yang berbeda-beda pada setiap mahasiswa terutama mahasiswa dengan tipe gaya belajar antara yang visual, kinestetik dan audio yang dapat saling melengkapi saat permainan lempar karet tersebut dilakukan. Pada dasarnya Persepsi adalah cara seseorang melihat orang lain (Junelti & Syarif, 2020: 66). Lebih dalam lagi bahwa Persepsi adalah cara seseorang atau sesuatu melihatnya dari perspektifnya sendiri. Dalam arti luas, persepsi mencakup cara seseorang melihat atau menilai sesuatu berdasarkan perspektifnya sendiri (Siti,



2024: 3). Berdasarkan kajian teori dan permasalahan penelitian bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa dalam simulasi permainan lempar karet.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa setelah menerapkan pembelajaran berbasis simulasi permainan lempar karet. Pendekatan survei digunakan untuk mengevaluasi persepsi mahasiswa setelah mereka berpartisipasi dalam simulasi ini. Penelitian ini difokuskan pada eksplorasi pengalaman mahasiswa, termasuk aspek kesenangan, kesulitan, keterlibatan, serta relevansi permainan terhadap pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh data empiris yang mendalam mengenai persepsi mahasiswa terkait pembelajaran inovatif ini.

Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahapan utama. Tahap persiapan mencakup perancangan desain permainan lempar karet, penentuan indikator persepsi (kesenangan, kesulitan, keterlibatan, dan relevansi), serta persiapan logistik. Tahap pelaksanaan melibatkan pembagian mahasiswa ke dalam 4-5 kelompok, pelaksanaan simulasi di luar kelas, serta observasi langsung terhadap aktivitas mahasiswa selama simulasi berlangsung. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner untuk mengevaluasi persepsi mahasiswa, wawancara kelompok untuk mendapatkan data kualitatif yang lebih mendalam, dan pencatatan hasil observasi untuk melengkapi data lainnya.

Instrumen penelitian mencakup kuisioner untuk menilai persepsi mahasiswa, wawancara untuk mengeksplorasi pengalaman lebih lanjut, dan observasi yang didokumentasikan dengan kamera. Data kuisioner dianalisis secara kuantitatif menggunakan distribusi frekuensi untuk menilai tingkat kesetujuan mahasiswa terhadap permainan. Sementara itu, data wawancara dianalisis menggunakan metode tematik untuk mengidentifikasi tema utama yang muncul dari persepsi mahasiswa. Hasil observasi diolah secara deskriptif untuk memberikan gambaran perilaku dan keterlibatan mahasiswa selama simulasi berlangsung. Kombinasi dari berbagai teknik ini bertujuan untuk memastikan data yang dihasilkan akurat dan komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil kuisioner yang disebarluaskan kepada 5 kelompok mahasiswa pada penerapan simulasi permainan lempar karet didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Kuisioner

Aspek	Indikator	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5
		Kriteria				
Kemudahan permainan lempar karet	a	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
	b	Kurang setuju	Setuju	Cukup setuju	Cukup setuju	Cukup setuju
	c	Kurang Setuju	Cukup setuju	Cukup setuju	Cukup setuju	Cukup setuju
	d	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
	e	Kurang setuju				
Tingkat kesenangan	a	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
	b	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju



	c	Cukup setuju	Cukup setuju	Cukup setuju	Cukup setuju	Cukup setuju
	d	setuju	setuju	setuju	setuju	setuju
	e	setuju	setuju	setuju	setuju	setuju
Relevansi dengan pembelajaran	a	setuju	setuju	setuju	setuju	setuju
	b	Cukup setuju	setuju	Setuju	Setuju	Setuju
	c	setuju	setuju	setuju	setuju	setuju
	d	Cukup Setuju	Cukup Setuju	Kurang setuju	setuju	setuju
	e	Kurang setuju	Cukup setuju	setuju	Cukup setuju	setuju

Keterangan:

No	Aspek	Aspek yang Diamati
1	Partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengikuti instruksi permainan dengan baik b. Berinisiatif dalam mencoba atau memulai giliran c. Terlibat aktif selama permainan d. Menunjukkan sikap pasif atau tidak terlibat
2	Emosional	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan ekspresi tersenyum, tertawa b. Tampak gugup atau cemas (misalnya diam, ragu-ragu) c. Menunjukkan frustrasi atau kekecewaan saat gagal d. Menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi
3	Interaksi sosial	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan dukungan atau memberikan semangat kepada peserta lain b. Menunjukkan kompetisi dengan peserta lain secara sportif c. Menunjukkan berbagi strategi atau tips dengan peserta lain d. Menunjukkan mengabaikan atau menghindari interaksi dengan peserta lain
4	Kemampuan motorik	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan menggunakan teknik yang tepat dalam melempar karet b. Menunjukkan kesulitan dalam mengoordinasikan gerakan melempar c. Menunjukkan perbaikan teknik setelah beberapa giliran d. Membuat inovasi teknik dalam permainan
5	Reaksi terhadap hasil permainan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan merayakan keberhasilan dengan antusias b. Menunjukkan menerima kegagalan dengan sikap positif c. Menunjukkan rasa frustrasi atau menyalahkan pihak lain d. Menunjukkan tetap termotivasi setelah mengalami kegagalan

Keterangan Skor:

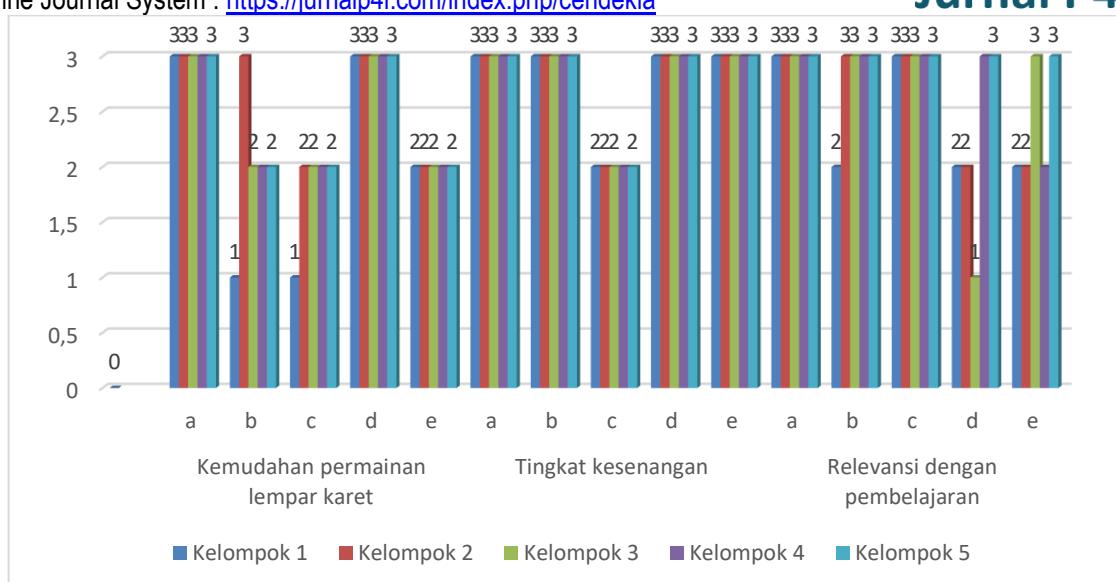
Tidak setuju :0

Kurang setuju :1

Cukup setuju :2

Setuju :3

Sangat setuju :4



Gambar 1 Grafik Hasil Kuisisioner

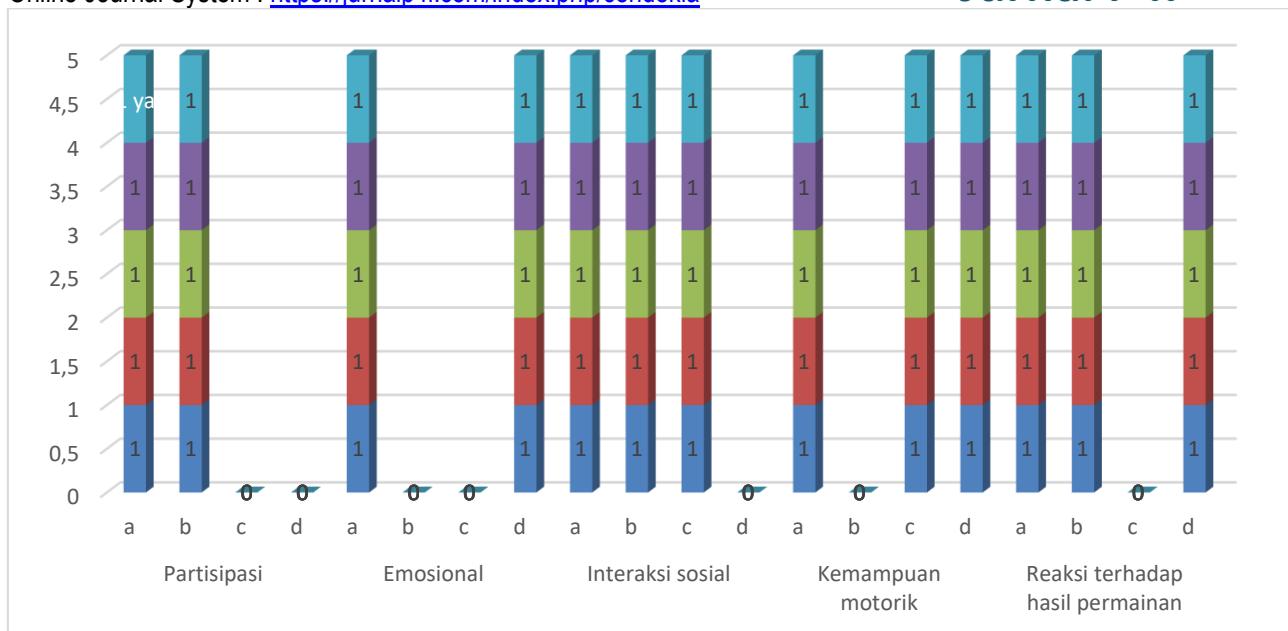
Tabel 5 Hasil Pengamatan Saat Simulasi Permainan Lempar Karet

Aspek	Aspek yang diamati	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5
		Ya/Tidak				
Partisipasi	a	Ya (1)				
	b	Ya (1)				
	c	Tidak (0)	Tidak(0)	Tidak (0)	Tidak (0)	Tidak (0)
	d	Tidak (0)				
Emosional	a	Ya (1)				
	b	Tidak (0)				
	c	Tidak (0)				
	d	Ya (1)				
Interaksi sosial	a	Ya (1)				
	b	Ya (1)				
	c	Ya (1)				
	d	Tidak (0)				
Kemampuan motorik	a	Ya (1)				
	b	Tidak (0)				
	c	Ya (1)				
	d	Ya (1)				
Reaksi terhadap hasil permainan	a	Ya (1)				
	b	Ya (1)				
	c	Tidak (0)				
	d	Ya (1)				

Keterangan:

Ya : 1

Tidak : 0



Gambar 2. Hasil Pengamatan Saat Simulasi Permainan Lempar Karet

Tabel 6 Hasil wawancara kelompok

Aspek	Pertanyaan	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5
		Jawaban				
Pengalaman	1	Simulasi permainan lempar karet kerjasama tim sangat penting untuk mencapai tujuan bersama	Simulasi permainan lempar karet dapat mengurangi stres dari tugas kuliah	Simulasi permainan lempar karet memerlukan konsentrasi dan perencanaan yang baik	Simulasi permainan lempar karet mengajarkan untuk menerima kekalahan dan kemenangan secara sportif	Dalam melakukan simulasi permainan lempar karet diperlukan usaha dan faktor keberuntungan dalam permainan ini
Pemahaman	2	Simulasi permainan lempar karet mendorong untuk saling bekerjasama dalam tim	Simulasi permainan lempar karet memberikan tantangan	Simulasi permainan lempar karet membantu meningkatkan koordinasi antara pikiran dan gerakan tubuh	Simulasi permainan lempar karet memerlukan pengambilan peran yang aktif dalam permainan	Simulasi permainan lempar karet tim perlu menaati peraturan dalam permainan



Teknis Pelaksanaan	3	Dalam Simulasi permainan lempar karet adanya jadwal kuliah harus menemukan waktu untuk melakukan simulasi	Simulasi permainan lempar karet memerlukan karet yang banyak untuk melakukan permainan ini	Simulasi permainan lempar karet perlu mengumpulkan teman-teman untuk koordinasi dalam menentukan tempat dan waktu untuk berkumpul	Simulasi permainan lempar karet perlu melakukan briefing harus terstruktur agar penjelasan tidak membingungkan	Simulasi permainan lempar karet Jika permainan terlalu lama menjadikan bosan
Peran sosial emosional	4	Simulasi permainan lempar karet harus memikirkan strategi agar dapat melempar karet dengan tepat	Simulasi permainan lempar karet perlu berdiskusi dan menemukan cara kreatif untuk memenangkan permainan	Simulasi permainan lempar karet perlu menyesuaikan antara konsep materi pelajaran dengan permainan yang akan dilakukan	Simulasi permainan lempar karet dapat melakukan modifikasi teknik melempar untuk memenangkan permainan	Simulasi permainan lempar karet diperlukan keberanian untuk memenangkan permainan ini
Evaluasi	5	Simulasi permainan lempar karet perlu menambahkan variasi tantangan seperti rintangan	Simulasi permainan lempar karet menggunakan peralatan yang beragam yaitu karet dengan beberapa ukuran	Simulasi permainan lempar karet memanfaatkan teknologi seperti merekam saat permainan berlangsung	Simulasi permainan lempar karet perlu mengaitkan antara konsep dan simulasi yang akan dilakukan	Simulasi permainan lempar karet perlu mengatur waktu yang lebih fleksibel agar semua tim dapat berpartisipasi

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari kuisioner, observasi dan wawancara dapat dijelaskan yaitu sebagai berikut.

Hasil Kuisioner

Hasil kuisioner menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap simulasi permainan lempar karet berdasarkan tiga aspek: kemudahan, tingkat kesenangan, dan relevansi dengan pembelajaran: 1) Kemudahan: Semua kelompok memberikan skor rata-rata tinggi (3) pada poin Copyright (c) 2025 CENDEKIA : Jurnal Ilmu Pengetahuan



a, namun ada variasi pada poin lainnya. Kelompok 2, 3, dan 4 memberikan skor 2 untuk aspek b dan c, sedangkan kelompok 5 menilai aspek e dengan skor terendah. 2) Tingkat Kesenangan: Semua kelompok konsisten memberikan skor tinggi (3) pada semua poin, menunjukkan bahwa simulasi ini dinilai sangat menyenangkan oleh mayoritas mahasiswa. 3) Relevansi dengan Pembelajaran: Skor rata-rata untuk semua poin mendekati 3, menunjukkan bahwa mahasiswa merasa simulasi ini relevan dengan pembelajaran. Namun, kelompok 5 menilai poin e dengan skor sedikit lebih rendah (2).

Hasil Observasi

Selanjutnya dari hasil pengamatan atau observasi hasil pengamatan terhadap simulasi permainan lempar karet pada lima aspek: partisipasi, emosional, interaksi sosial, kemampuan motorik, dan reaksi terhadap hasil permainan.

1. Partisipasi: Semua kelompok memberikan skor 1 untuk semua indikator, menunjukkan bahwa semua kelompok terlibat dalam berpartisipasi permainan lempar karet.
2. Emosional: Sama seperti partisipasi, semua kelompok menilai aspek ini dengan skor 1, yang mengindikasikan keterlibatan emosional selama simulasi.
3. Interaksi Sosial: Skor 1 secara konsisten di semua indikator dan kelompok mencerminkan bahwa interaksi sosial selama permainan juga teramat.
4. Kemampuan Motorik: Nilai di aspek ini tetap seragam dengan skor 1, menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang melibatkan kemampuan motorik dalam simulasi.
5. Reaksi terhadap Hasil Permainan: Semua kelompok juga memberikan skor 1, yang menunjukkan bahwa reaksi terhadap hasil permainan terlihat.

Hasil Wawancara

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara setelah dilakukannya kegiatan simulasi permainan lempar karet diperoleh data bahwa pada “aspek pengalaman” mulai dari kelompok 1 sampai dengan kelompok 5 memberikan jawaban bahwa “Simulasi permainan lempar karet memberikan berbagai pengalaman berharga, mulai dari pentingnya kerja sama tim, pengelolaan stres, konsentrasi dan perencanaan, sportivitas dalam menerima hasil, hingga kesadaran akan peran usaha dan keberuntungan.”

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara pada “aspek pemahaman” mulai dari kelompok 1 sampai dengan kelompok 5 memberikan jawaban bahwa “Simulasi permainan lempar karet memberikan pemahaman tentang pentingnya kerja sama tim, menghadapi tantangan, koordinasi fisik dan mental, pengambilan peran aktif, serta kepatuhan terhadap peraturan.”

Berdasarkan hasil wawancara pada “aspek teknik pelaksanaan” mulai dari kelompok 1 sampai dengan kelompok 5 memberikan jawaban bahwa Pelaksanaan simulasi permainan lempar karet memerlukan pengaturan waktu, koordinasi peserta, ketersediaan alat, briefing yang jelas, serta durasi yang sesuai untuk menjaga antusiasme.

Sedangkan pada “aspek peran sosial dan emosional” mulai dari kelompok 1 sampai dengan 5 memberikan jawaban bahwa Simulasi permainan lempar karet melibatkan strategi, diskusi kreatif, penyesuaian konsep, modifikasi teknik, dan keberanian, yang mendukung kerjasama serta pengembangan emosional dalam mencapai tujuan bersama. Berdasarkan hasil wawancara mulai kelompok 1 sampai dengan 5 pada “aspek evaluasi” memberikan jawaban bahwa evaluasi simulasi permainan lempar karet mencakup penambahan variasi tantangan, penggunaan peralatan beragam, pemanfaatan teknologi, pengaitan konsep dengan simulasi, serta pengaturan waktu yang fleksibel.

Penerapan permainan lempar karet telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Setyawati (2020), di mana terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa. Pada siklus pertama, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 52,8, sedangkan



pada siklus kedua meningkat menjadi 82,5. Berdasarkan data tersebut, nilai rata-rata keseluruhan telah melampaui ambang batas rata-rata yang ditetapkan, yaitu >70. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas permainan dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan kognitif siswa.

Selain meningkatkan keterampilan berpikir kritis, permainan lempar karet juga terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Candra (2022) menemukan bahwa implementasi permainan ini di TK Bina Siswa menghasilkan peningkatan yang signifikan pada kategori perkembangan sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Anak-anak yang terlibat dalam permainan ini menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang dirancang secara strategis dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini.

Di sisi lain, simulasi permainan lempar karet memerlukan pengaturan waktu yang lebih fleksibel agar setiap tim memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Hal ini sesuai dengan temuan dari kelompok lima, yang menyatakan bahwa keberhasilan permainan ini juga bergantung pada pengelolaan waktu yang efisien. Faktor-faktor teknis seperti alokasi waktu dan pembagian peran dalam permainan perlu diperhatikan untuk memastikan setiap peserta mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Dengan demikian, keberhasilan permainan ini tidak hanya bergantung pada aktivitas fisik tetapi juga pada aspek manajerial.

Penelitian-penelitian sebelumnya mendukung gagasan bahwa permainan dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kognitif. Misalnya, menurut Slavin (2014), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya mendorong perkembangan kognitif dan sosial. Studi ini memberikan landasan teoritis bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Dengan mempertimbangkan hasil-hasil penelitian tersebut, penerapan permainan lempar karet dapat direkomendasikan sebagai salah satu metode pembelajaran inovatif. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana berbagai faktor, seperti usia, konteks budaya, dan lingkungan belajar, dapat memengaruhi efektivitas metode ini. Kajian mendalam mengenai pengelolaan waktu dan perancangan permainan juga diperlukan untuk memaksimalkan manfaat yang diperoleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa berdasarkan 1) hasil kuisioner: Mahasiswa menilai simulasi lempar karet menyenangkan, relevan dengan pembelajaran, dan cukup mudah, meskipun terdapat variasi skor di aspek tertentu. 2) Hasil observasi menunjukkan bahwa semua kelompok menunjukkan partisipasi, keterlibatan emosional, interaksi sosial, kemampuan motorik, dan reaksi positif yang konsisten. 3) Hasil wawancara menunjukkan bahwa simulasi memberikan pengalaman berharga, pemahaman tentang kerja sama, dan keterampilan teknis. Evaluasi menyarankan pengaturan waktu fleksibel, variasi tantangan, dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, A. (2022). Pengaruh Permainan Lempar Karet terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 60.
- Candra, A. P. Y., & Suzanti, L. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Lempar Karet Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mengembangkan Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 56-63. <https://doi.org/10.53515/CJI.2022.3.2.56-63>



- Fauziah, E. P., Hanafi, T., & Zuliana, E. (2024). PENGGUNAAN PERMAINAN KARET GELANG DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK MATERI BILANGAN: Use Of Rubber Band Games In Learning Realistic Mathematics Number Material. Al-Aqlu: *Jurnal Matematika, Teknik Dan Sains*, 2(1), 70–78. <https://doi.org/10.59896/aqlu.v2i1.54>
- Himathul Aulia Farikha, Aisyah Wardatun Nisa, Eva Nur Hidayah, Kurotul Aeni, & Refita Sari. (2024). Efektivitas Simulasi Mengajar Pendidikan Pancasila dalam Pengembangan Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Kelas 2 SD Negeri Cangkiran 01. Kolaborasi : *Jurnal Hasil Kegiatan Kolaborasi Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 14–20. <https://doi.org/10.62383/kolaborasi.v2i4.312>
- Istikomah, I. (2020). Pemanfaatan Geoboard dan Karet Gelang untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Bangun Datar. Prismatika: *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 2(2), 55-62._
- Junelti, A. D., & Syarif, W. (2020). Persepsi Peserta Didik Kelas X11 Tata Boga Terhadap Mahasiswa Yang Melaksanakan PLK Di SMKN 2 Kota Pariaman. *Jurnal Kapita Selekta Geografi*, 3(1), 41-50
- Setyawati, D. H. L., Fakhriyah, F., & Khamdun, K. (2020). Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Dengan Menerapkan Model Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Lempar Karet Pengetahuan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 130-139. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3426>
- Setyawati, L. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis melalui Permainan Lempar Karet. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 134.
- Siti Ariska Nur Hasanah, Dwi Agustina, Oktavia Ningsih, & Intan Nopriyanti4. (2024). Teori Tentang Persepsi dan Teori Atribusi Kelley. *CiDEA Journal*, 3(1), 44–54. <https://doi.org/10.56444/cideajournal.v3i1.1810>
- Slavin, R. E. (2014). Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work? *Educational Psychology Review*, 26(1), 45-66.
- Stohlmann, M. (2022). Two Modes of Game-Based Learning for Middle School Mathematics. *Journal of Mathematics Education at Teachers College*, 12 (2), 9 – 20. <https://doi.org/10.52214/jmetc.v12i2.7561>
- Windari, K. (2024, May). Penerapan Metode Simulasi dalam Pembelajaran Sastra Visualisasi Puisi. In Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Vol. 2, No. 1, pp. 190-197).