

Penerapan Strategi Fokus Yareu Sebagai Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar

Khansa Nur Hanifah¹, Radina Raulia Runy², Salsabil Illiyyin Mutiarasani³,
Septiani Nurhafifah⁴
Universtas Pendidikan Indonesia^{1,2,3,4}

*Email Korespodensi: yan.itb2021@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 17-10-2025
Disetujui 27-10-2025
Diterbitkan 29-10-2025

ABSTRACT

This study aims to determine how the YAREU focus strategy improves the learning concentration of elementary school children. The research method used was descriptive qualitative, with fourth-grade students at an elementary school in Bandung as subjects. Data were obtained through observation, teacher interviews, and documentation of learning activities. The results showed that the YAREU strategy, which focuses on breathing exercises, simple relaxation, and strengthening motivation, improved students' concentration during learning. These findings demonstrate that the YAREU focus strategy can be used as an alternative, innovative learning method to support the achievement of more optimal learning outcomes.

Keywords: YAREU strategy, learning concentration, elementary school

ABSTRAK

Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi fokus YAREU dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian siswa kelas IV salah satu sekolah dasar di Bandung. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi YAREU yang berfokus pada latihan pernapasan, relaksasi sederhana, serta penguatan motivasi mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini membuktikan bahwa strategi fokus YAREU dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran inovatif untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Kata kunci: Strategi YAREU, konsentrasi belajar, sekolah dasar

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Hanifah, K. N. ., Runy, R. R. ., Mutiarasani, S. I. ., & Nurhafifah, S. . (2025). Penerapan Strategi Fokus Yareu Sebagai Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(6), 4224-4233. <https://doi.org/10.63822/pwkgva97>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Pada tahap ini, anak-anak berada pada masa perkembangan yang sangat penting, di mana mereka belajar untuk membangun kebiasaan belajar yang efektif serta menumbuhkan sikap tanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan perhatian selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi pelajaran dan hasil belajar yang tidak optimal.

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian terhadap tugas belajar dalam jangka waktu tertentu tanpa mudah terganggu oleh stimulus dari luar. Dalam konteks pendidikan dasar, konsentrasi memiliki peran penting karena berkaitan erat dengan proses penerimaan informasi dan pembentukan memori jangka panjang. Rendahnya tingkat konsentrasi seringkali menjadi penyebab utama siswa tidak memahami materi pelajaran secara mendalam. Oleh karena itu, guru perlu memiliki strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan mempertahankan fokus belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VI salah satu Sekolah Dasar di Bandung, terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi belajar, terutama pada mata pelajaran yang menuntut kemampuan berpikir abstrak seperti matematika dan IPA. Siswa cenderung mudah bosan, berbicara dengan teman sebangku, atau bermain dengan alat tulis saat guru menjelaskan. Fenomena ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan mengaktifkan partisipasi belajar siswa secara menyeluruh.

Faktor penyebab menurunnya konsentrasi belajar siswa sangat beragam. Selain karena faktor internal seperti kelelahan, kurangnya motivasi, dan minat belajar yang rendah, faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang monoton, lingkungan kelas yang kurang kondusif, serta pengaruh gawai dan media sosial turut memberikan dampak signifikan. Di era digital seperti saat ini, anak-anak terbiasa dengan rangsangan visual dan audio yang cepat, sehingga mereka kesulitan beradaptasi dengan situasi belajar yang membutuhkan fokus mendalam dalam waktu lama.

Melihat fenomena tersebut, dibutuhkan inovasi strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan fokus anak secara bertahap. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah strategi Fokus YAREU (Yakin, Atur, Refleksi, Ulangi). Strategi ini dirancang untuk melatih siswa agar mampu mengelola perhatian dan pikirannya selama proses belajar. Tahapan “Yakin” menumbuhkan kepercayaan diri siswa sebelum belajar, “Atur” membantu mereka menyiapkan kondisi belajar yang optimal, “Refleksi” mengarahkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman, dan “Ulangi” memperkuat daya ingat terhadap materi yang telah dipelajari.

Penerapan strategi Fokus YAREU tidak hanya menekankan pada teknik pengelolaan fokus, tetapi juga mengajarkan siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang sadar akan proses berpikirnya sendiri (metakognitif). Dengan strategi ini, siswa diajak untuk mengatur irama belajar mereka, mengenali kelemahan dalam memahami materi, dan melakukan pengulangan yang bermakna. Proses ini secara tidak langsung membantu mengembangkan disiplin diri dan ketekunan, dua hal yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar jangka panjang.

Dalam konteks pembelajaran di kelas VI, strategi Fokus YAREU memiliki relevansi yang tinggi. Siswa kelas VI sedang berada pada fase transisi menuju jenjang pendidikan menengah pertama, sehingga mereka memerlukan kemampuan konsentrasi yang lebih kuat untuk menghadapi tuntutan akademik yang lebih kompleks. Melalui penerapan strategi ini, diharapkan siswa dapat lebih fokus saat belajar, memahami

materi dengan lebih baik, dan memiliki kesiapan mental yang lebih matang untuk melanjutkan ke tahap pendidikan berikutnya.

Dengan demikian, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana penerapan strategi Fokus YAREU dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif, serta menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada penguatan fokus dan motivasi belajar anak di sekolah dasar.

Kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian secara penuh dan berkelanjutan pada materi atau aktivitas pembelajaran tanpa mengabaikan gangguan yang tidak relevan dikenal sebagai konsentrasi belajar. Dalam konteks pembelajaran, konsentrasi berarti memusatkan pikiran dan indera sepenuhnya pada materi pelajaran, arahan guru, dan aktivitas belajar. Konsentrasi yang baik memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran, yang meningkatkan hasil belajar.

Konsentrasi belajar, menurut Dimiyati dan Mudjiono, adalah upaya untuk memfokuskan perhatian pada pelajaran sambil menghindari hal-hal lain yang dapat mengganggu. Untuk melakukan proses ini dengan sukses, siswa harus berpartisipasi secara aktif. Selain konsentrasi pikiran, motivasi internal, minat belajar, dan suasana kelas yang nyaman adalah komponen yang membantu.

Konsentrasi belajar yang ideal tidak hanya membuat siswa tetap fokus pada pelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa, membuat materi lebih teratur, dan membuat aktivitas belajar yang efektif. Guru harus membuat strategi pengajaran yang berbeda dan memberikan jeda istirahat untuk menjaga konsentrasi siswa. Penanganan yang tepat sangat penting karena masa perhatian anak relatif terbatas.

Strategi Pembelajaran Interaktif dan Game-Based Learning

Pembelajaran interaktif adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi, diskusi, tanya jawab, dan eksperimen untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Tujuan dari pendekatan ini adalah agar siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga menjadi peserta aktif dalam proses pemikiran kritis dan kreatif. Metode ini sangat penting terutama untuk anak-anak SD yang masih beradaptasi dengan pendidikan formal.

Game Based Learning, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan, adalah jenis pembelajaran interaktif yang memasukkan elemen permainan dalam proses pengajaran. Permainan edukatif memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara menyenangkan dan memotivasi. Metode ini memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan daya tarik belajar serta kemampuan siswa untuk memahami konsep melalui praktik dan simulasi langsung. Selain itu, elemen tantangan dan kesenangan dalam permainan dapat mengalihkan perhatian siswa dari gangguan, sehingga membantu meningkatkan konsentrasi.

Game-based learning mampu memberikan pengalaman belajar yang variatif, menantang, dan interaktif. Ini lebih sesuai dengan gaya belajar anak-anak SD karena meningkatkan motivasi anak, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, metode ini mampu menjaga konsentrasi anak sepanjang kegiatan belajar.

Strategi Fokus YAREU adalah metode pembelajaran yang mengadopsi semangat dan cara komunikasi yang dinamis dan viral yang ada di kalangan remaja dan siswa sekolah saat ini. Kata "YAREU" sendiri digunakan untuk menunjukkan ekspresi spontanitas, semangat, dan dorongan untuk melakukan

sesuatu. Strategi ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan penuh energi. Itu juga dapat mempertahankan fokus siswa secara alami dan menyenangkan.

Fokus YAREU dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan interaksi yang lebih hidup antara guru dan siswa. Ini melibatkan hal-hal seperti meningkatkan semangat, ice breaking, dan teknik untuk mengembalikan konsentrasi siswa ketika mereka mulai kehilangan fokus. Metode ini dapat digunakan untuk berbagai aktivitas pembelajaran. Ini termasuk menggunakan teknik relaksasi singkat, pengulangan seruan "YAREU!" di awal pelajaran, dan penggunaan bahasa dan ekspresi yang dekat dengan dunia anak-anak.

Strategi ini memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan siswa dan semangat mereka untuk belajar, sekaligus mengurangi kebosanan dan jenuh selama proses pembelajaran. Siswa dapat mempertahankan konsentrasi belajar mereka lebih lama dan hasil belajar mereka dapat ditingkatkan secara signifikan dalam lingkungan yang ceria dan dinamis. Fokus YAREU adalah adaptasi kreatif dari tren budaya populer yang relevan dengan dunia anak-anak saat ini. Ini membantu guru berkomunikasi dengan lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami proses anak-anak sekolah dasar kelas VI saat bermain permainan edukatif hukum sederhana. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari peserta serta perilaku yang diamati tanpa manipulasi terhadap objek penelitian. Menurut Sugiyono (2016), pendekatan kualitatif cocok untuk menggali makna dan proses yang terjadi secara alami di lapangan. Pendapat senada dikemukakan oleh Moleong (2017) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan data berupa narasi dan deskripsi perilaku sosial. Dengan metode ini, peneliti berharap dapat menggambarkan bagaimana permainan edukatif membantu menanamkan nilai-nilai hukum sederhana pada siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Sukasari, Kota Bandung. Pengumpulan data lapangan dilaksanakan pada hari Senin, 6 Oktober 2025, dengan jadwal kegiatan disesuaikan pada jam pembelajaran yang relevan sehingga aktivitas bermain permainan edukatif dapat diamati secara utuh.

Subjek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VI sekolah dasar di Kota Bandung. Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Etikan, Musa, dan Alkassim (2016) menjelaskan bahwa purposive sampling dipilih bila peneliti membutuhkan informan yang memiliki pengalaman atau keterlibatan khusus terhadap fenomena yang diteliti. Selain itu, menurut Piaget (dalam Woolfolk, 2016), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka mulai mampu memahami aturan sosial dan konsep moral melalui aktivitas bermain yang terarah

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting untuk memperoleh informasi yang valid dan relevan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung selama aktivitas permainan edukatif berlangsung. Peneliti mengamati interaksi antar siswa, respons terhadap aturan permainan, serta cara siswa memahami nilai hukum sederhana yang disampaikan melalui permainan. Observasi dilaksanakan secara sistematis dengan menggunakan panduan observasi yang telah disiapkan sehingga catatan lapangan mencakup aspek-aspek perilaku yang relevan. Menurut Creswell dan Poth (2018), observasi merupakan teknik utama untuk mengamati perilaku dan interaksi dalam konteks alami penelitian pendidikan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi meliputi pengambilan foto kegiatan, pengumpulan materi permainan, lembar aktivitas siswa (jika ada), serta catatan pendukung lainnya yang berkaitan dengan pelaksanaan permainan edukatif. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti pendukung dan sumber data sekunder yang menguatkan temuan observasi. Flick (2018) menegaskan bahwa analisis dokumen dan artefak lapangan dapat memperkaya data observasional serta meningkatkan ketepatan interpretasi.

Penggunaan observasi dan dokumentasi tanpa wawancara dinilai relevan pada penelitian ini karena fokus utama adalah pada proses bermain dan perilaku yang dapat diamati. Sejalan dengan Creswell dan Poth (2018) serta Flick (2018), apabila fenomena yang menjadi fokus penelitian dapat diakses melalui pengamatan langsung dan dokumen pendukung, teknik tersebut sudah memadai untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah panduan observasi, lembar pencatatan catatan lapangan, dan alat dokumentasi (kamera untuk foto). Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang mengamati, mencatat, dan mengumpulkan bukti visual. Miles, Huberman, dan Saldaña (2018) menekankan bahwa dalam penelitian kualitatif, peran peneliti sebagai instrumen penting karena ia yang melakukan pengamatan, pencatatan, dan interpretasi awal terhadap data lapangan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan sejak tahap pengumpulan data hingga penelitian selesai dengan menerapkan model analisis interaktif. Adapun tahapan analisis meliputi:

- a) Reduksi data: penyeleksian dan penyederhanaan data lapangan sehingga hanya informasi yang relevan terhadap fokus penelitian yang dipertahankan. Proses ini melibatkan pemilahan catatan observasi, foto, dan dokumen pendukung sehingga memudahkan identifikasi pola.
- b) Penyajian data: hasil reduksi disusun dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel ringkasan untuk mengilustrasikan pola interaksi, reaksi siswa, dan aspek nilai hukum yang muncul selama permainan.
- c) Penarikan kesimpulan/verifikasi: kesimpulan ditarik secara bertahap dan diverifikasi dengan membandingkan data observasi dan dokumentasi sehingga temuan dapat mencerminkan kondisi lapangan. Model ini mengacu pada pendekatan Miles, Huberman, dan Saldaña (2018) yang menekankan interaksi kontinu antara reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan selama analisis.

Uji Keabsahan Data

Keabsahan data diuji menggunakan beberapa strategi untuk memastikan kepercayaan dan ketelusuran temuan:

- a) Kredibilitas
Diverifikasi melalui triangulasi data antara observasi dan dokumentasi serta pengecekan konsistensi catatan lapangan. Pendekatan verifikasi semacam ini direkomendasikan dalam literatur metodologis kualitatif (Lincoln & Guba, 2018).
- b) Transferabilitas
Peneliti menyajikan deskripsi kontekstual mengenai lokasi, karakteristik peserta, dan prosedur pelaksanaan sehingga pembaca dapat menilai sejauh mana temuan dapat diterapkan pada situasi serupa (Moleong, 2017).
- c) Dependabilitas
Seluruh langkah dan keputusan penelitian didokumentasikan agar proses penelitian dapat ditelusuri kembali oleh peneliti lain.
- d) Konfirmabilitas
Hasil interpretasi ditopang oleh bukti observasi dan dokumentasi sehingga meminimalkan bias subjektif peneliti.

HASIL PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Permainan Edukatif

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Bandung dengan jumlah subjek 31 siswa kelas VI. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui serangkaian permainan edukatif yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Seluruh kegiatan disusun secara bertahap agar siswa memahami nilai-nilai secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep, penguatan makna, hingga penerapan melalui permainan.

Tahapan Kegiatan Pembelajaran

- Tahap Kegiatan/media Deskripsi aktif siswa Nilai nilai yang ditanamkan
- 1 Pengenalan melalui Gambar edukatif Guru dan peneliti menampilkan gambar sederhana, seperti anak berjabat tangan, membantu teman, dan antre dengan tertib. Siswa diminta menafsirkan makna dari gambar tersebut. Mereka aktif menjawab, menebak, dan berdiskusi bersama teman. Gotong royong, saling menghormati, disiplin, dan tanggung jawab. Gotong royong, saling menghormati, disiplin, dan tanggung jawab
 - 2 Permainan Rambu Pintar Siswa memperhatikan gambar rambu lalu lintas. Mereka mengikuti instruksi sesuai warna: “Lampu Merah berhenti”, “Lampu Hijau maju”, “Lampu Kuning bersiap.” Suasana kelas menjadi hidup, dan siswa lebih fokus mengikuti arahan. Disiplin, patuh aturan, dan kepekaan terhadap lingkungan sosial. Disiplin, patuh aturan, dan kepekaan terhadap lingkungan sosial
 - 3 Puzzle garudai Pancasila Siswa dibagi menjadi 7 kelompok untuk menyusun potongan gambar lambang Garuda Pancasila hingga terbentuk utuh. Setiap kelompok menunjukkan semangat kompetitif yang sehat dan berhasil menyelesaikan tugas dengan benar. Nasionalisme, kerja sama, ketekunan, dan tanggung jawab. Nasionalisme, kerja sama, ketekunan, dan tanggung jawab

- 4 Puzzle pancasila Kelompok diberi potongan teks berisi lima sila Pancasila. Mereka menempelkan potongan sesuai urutan dan makna yang benar. Pemahaman nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan. Pemanahaman nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan
- 5 Taat hukum vs Melanggar Hukum Siswa menuliskan contoh perilaku taat dan melanggar hukum di papan tulis, lalu berdiskusi bersama. Guru memberi klarifikasi agar siswa memahami perbedaan aturan sosial dan hukum. Kejujuran, kesadaran hukum, dan moralitas sosial. Kejujuran, kesadaran hukum, dan moralitas sosial

Secara umum, setiap tahapan menunjukkan keterlibatan aktif siswa. Mereka berani berpendapat, mampu bekerja sama, dan memperlihatkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Suasana kelas menjadi dinamis dan menyenangkan, sesuai prinsip game-based learning yang menekankan pembelajaran bermakna melalui pengalaman langsung.

Hasil Post Test

Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilakukan, siswa diberikan post-test yang berisi pertanyaan pemahaman mengenai nilai-nilai Pancasila, perilaku sosial, serta situasi hukum sederhana yang telah dijelaskan dalam permainan. Hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Nilai	Jumlah siswa	Persentase %
100	27 orang	87,10%
90	2 orang	6,45%
70	1 orang	3,23%
60	1 orang	3,23%
Total	31	100%

Rata-rata nilai post-test siswa adalah 96,45, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami dan mampu menerapkan nilai-nilai yang diperoleh dari kegiatan permainan edukatif. Selain hasil tes tertulis, peningkatan juga terlihat dari perilaku observasional: siswa lebih tertib, aktif, dan menunjukkan sikap saling menghargai selama proses pembelajaran berlangsung.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan data post-test, dapat diinterpretasikan bahwa penerapan permainan edukatif terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Efektivitas tersebut tampak dari:

Aspek Kognitif

Aktivitas seperti “Puzzle Nilai Pancasila” dan “Rambu Pintar” melatih kemampuan mengingat, memahami simbol, dan menghubungkan konsep dengan situasi nyata. Hal ini sesuai dengan teori experiential learning oleh Kolb, yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi saat siswa mengalami langsung suatu konsep.

Aspek Afektif

Melalui permainan “Taah Hukum vs Melanggar Hukum,” siswa menunjukkan peningkatan empati dan kesadaran moral. Mereka mampu membedakan perilaku yang sesuai dengan norma sosial dan hukum, yang berarti nilai-nilai Pancasila tertanam bukan hanya secara pengetahuan, tetapi juga secara sikap.

Aspek Sosial & Psikomotorik

Kegiatan kelompok melatih siswa berinteraksi positif, menghargai perbedaan pendapat, dan bekerja sama mencapai tujuan bersama. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menegaskan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk pemahaman dan karakter anak.

Aspek Motivasi Belajar

Permainan edukatif membuat suasana belajar lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi dan fokus siswa. Dari hasil observasi, bahkan siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif setelah permainan dimulai.

Sintesis Temuan

Dari seluruh data, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Permainan edukatif berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila secara signifikan, baik dari hasil post-test maupun pengamatan perilaku.
- 2) Nilai-nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab muncul selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Pendekatan ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran karakter di sekolah dasar, karena menyatukan unsur bermain, belajar, dan refleksi nilai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Strategi Fokus YAREU efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan Tepuk Fokus YAREU, Puzzle Presidenku, Rambu Pintar, dan Taat Hukum vs Melanggar Hukum, siswa menunjukkan perubahan signifikan dalam hal perhatian, fokus, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Tepuk Fokus YAREU berfungsi sebagai stimulus awal untuk membangkitkan semangat dan memusatkan perhatian siswa. Kegiatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan siap untuk menerima materi pelajaran.
3. Puzzle Presidenku membantu melatih daya ingat, kerjasama tim, serta pemahaman terhadap materi sejarah Indonesia. Siswa lebih mudah mengingat informasi karena disajikan dalam bentuk permainan yang kompetitif dan menantang.
4. Rambu Pintar mengajarkan konsentrasi melalui simulasi aturan lalu lintas. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan fokus, tetapi juga menanamkan kesadaran akan pentingnya mematuhi aturan sejak dini.
5. Taat Hukum vs Melanggar Hukum memperkuat nilai disiplin dan kesadaran moral siswa. Anak-anak mampu memberikan contoh konkret perilaku taat hukum dan melanggar hukum dalam kehidupan sehari-hari, sehingga proses belajar tidak hanya berorientasi pada kognitif, tetapi juga afektif.

6. Secara keseluruhan, strategi Fokus YAREU terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna, sehingga konsentrasi siswa meningkat tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter disiplin, tanggung jawab, dan kesadaran hukum.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (Edisi ke-4). SAGE Publications.
- Dewi, R., & Haryanto, B. (2018). "Pembelajaran Interaktif sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Konsentrasi Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 23(4), 467-478.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4.
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research* (Edisi ke-6). SAGE Publications.
- Hamzah, B. Uno. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2017). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Lestari, M., & Prabowo, A. (2022). "Penggunaan Elemen Budaya Populer dalam Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Fokus Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(2), 88-97.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (2018). *Naturalistic inquiry* (Edisi Reprint). SAGE Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Edisi ke-4). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Nurchaya, Yan. (2023). *Pelatihan Pengembangan Kemampuan Menulis (Writing Ability) Terhadap Mahasiswa Arsitektur Sebagai Pembekalan Kemampuan Profesional Dan Wirausaha Melalui Menulis*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/Lentera/article/view/60814>
- Nurchaya, Yan. (2024). *Community Revitalization Strategy In Aksara Incung*. Vol. 21 No. 2 (2024): Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam
- Nurchaya, Yan. (2024). *Ide-ide Pokok Dalam Filsafat Sejarah – Misnal Munir : Ringkasan*. <https://data.mendeley.com/datasets/dk9828kmdv/1>
- Nurchaya, Yan. (2024). *Nahdlatul Ulama in Defending Indonesian Independence: The Battle of November 10, 1945*. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/multd/article/view/13460>
- Nurchaya, Yan. (2024). *Rasulullah Muhammad Saw Sebagai Sosok Teladan*. Bandung: Referensi Cendikia.
- Nurchaya. (2021). *Revitalization Skywaklk Bandung 2021 Reviving The Urban Area “Urban Space” in Bandung*. *Journal of Architectural Research and Education* <https://ejournal.upi.edu/index.php/JARE/article/view/35802>
- Oksa Putra, M. Z., Nurchaya, Y., Kautsar Thariq Syah, M., Sugiarto, D., & Hafiy Bin Abdul Rashid, M. (2025). *Social Dynamics in the Preservation of the Incung Script: A Sociological Study of the Role*

- of the Jambi Community in Maintaining the Cultural Heritage of the Kerinci Tribe. *TEMALI : Jurnal Pembangunan Sosial*, 8(1), 105–117. <https://doi.org/10.15575/jt.v8i1.33795>
- Piaget, J. (2013). *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge.
- Prasetya, A., & Lestari, S. (2021). "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Motivasi Belajar Anak SD." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 256-267.
- Putri, A. D., & Susilo, H. (2020). "Pengaruh Konsentrasi Belajar terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123-132.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D. P., & Wulandari, E. (2019). "Perkembangan Kognitif dan Emosional Anak Sekolah Dasar serta Implikasinya terhadap Pembelajaran." *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(1), 45-54.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational psychology (Edisi ke-13)*. Pearson Education.
- Yuliani, T. & Mulyadi, E. (2020). "Penggunaan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 145-157.