



Pengaruh Metode *Learning by Game* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Andre Saputa¹, Imam Rodin², Ratih Purnama Pertiwi³

^{1, 2, 3} Universitas Nurul Huda Sukaraja

*E-mail: andresaputratok@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di kelas III SDN 01 Tulus Ayu pada pembelajaran PPKn, hal ini dikarenakan dari faktor penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti berupaya mencoba menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, yaitu metode *Learning by game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *learning by game* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di kelas III SDN 01 Tulus Ayu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen, desain yang digunakan *One-grop pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 01 Tulus Ayu yang berjumlah 16 peserta didik dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, tes (*pretest* dan *posttest*) dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* sebelum penggunaan metode *learning by game* diperoleh sebesar 64,81, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* sesudah menggunakan metode *learning by game* sebesar 76,31. Kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* mendapatkan ini nilai sig $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *learning by game* terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Metode *Learning by game*, Hasil Belajar

Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of students in class III of SDN 01 Tulus Ayu in PPKn learning, this was due to the factor of using less varied learning methods. To overcome this problem, researchers are trying to apply more varied learning methods, namely methods Learning by game. This research aims to determine the effect of method learning by game on student learning outcomes in Civics learning in class III SDN 01 Tulus Ayu. The approach used in this research is quantitative with experimental methods, the design used One-grop pretest-posttest design. The subjects of this research were 16 class III students at SDN 01 Tulus Ayu using a saturated sampling technique. Data collection techniques in this research are in the form of observation, tests (pretest and posttest) and documentation. The results showed that the average value of the results pretest before using the method learning by game obtained was 64.81, while the average value of learning outcomes posttest after using the method learning by game amounting to 76.31. Then analyzed using tests paired sample t-test get this sig value $0.00 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, then it can be said that there is an influence of using the method learning by game on student learning outcomes.

Keywords: Method Learning by game, Learning outcomes

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan bagian integral dari menuntut ilmu, di mana melalui upaya belajar, kita dapat mengidentifikasi perbedaan antara yang positif dan yang negatif. Pembelajaran ini dimulai sejak usia dini, ketika kita diajari oleh orang tua untuk berjalan, berbicara, makan, dan sebagainya. Arif Parnawi berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang melibatkan keseluruhan individu, dengan tujuan mengubah perilaku sebagai hasil dari pengalaman personal dalam berinteraksi dengan lingkungannya, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Parnawi, 2019).

Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses transformasi perilaku yang melibatkan unsur kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang dapat diperoleh dari berbagai sumber, termasuk lingkungan alam, masyarakat, dan sebagainya. Dalam konteks pendidikan, peran guru sangatlah krusial dalam proses belajar. Sebagai penyampai ilmu melalui interaksi di lingkungan sekolah, seorang guru harus memiliki pemahaman yang mendalam. Tidak hanya memahami secara luas, guru juga perlu menguasai cara menyampaikan materi agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu, pentingnya adanya metode pembelajaran yang efektif.

Pentingnya metode pembelajaran tidak dapat dipandang sebelah mata. Metode diartikan sebagai serangkaian langkah atau cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, atau dapat dianggap sebagai suatu prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan (Helmiati & Ag, 2013). Peran metode dalam konteks pengajaran sangat strategis, berfungsi sebagai panduan pembelajaran yang memastikan agar proses tersebut berjalan dengan baik dan terstruktur. Bahkan, dapat dikatakan bahwa tanpa adanya suatu metode, proses pembelajaran akan sulit berlangsung. Oleh karena itu, setiap guru diharapkan memiliki penguasaan terhadap berbagai metode pembelajaran agar dapat memproses pembelajaran secara efektif, efisien, menyenangkan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Siti Mukrimah, 2014).

Dari penjelasan sebelumnya, kita dapat memahami betapa krusialnya peran metode pembelajaran dalam mendukung berlangsungnya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran dianggap sebagai suatu prosedur atau langkah-langkah yang memberikan struktur pada pembelajaran agar berjalan sistematis. Keanekaragaman metode pembelajaran juga memberikan kemungkinan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik. Salah satu metode yang menonjol dalam hal ini adalah metode pembelajaran dengan pendekatan permainan atau "*learning by game*."

Menurut Ningrum, metode permainan adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan kegiatan yang menyenangkan, dengan tujuan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran matematika yang mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan efektif (Pramudya et al., 2021). Pembelajaran melalui metode bermain melibatkan peserta didik dalam suatu permainan dengan aturan yang ditetapkan, sehingga proses belajar mengajar tetap diawasi oleh seorang guru (Ifrianti, 2017). Kegiatan bermain memiliki berbagai manfaat, terutama karena masa anak-anak merupakan waktu di mana bermain menjadi fokus utama. Oleh karena itu, seorang guru yang profesional menyadari bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dalam konteks ini, guru yang berkompeten akan menyelipkan

unsur pembelajaran ke dalam permainan secara bertahap, sesuai dengan konsep belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar (Mardiah, 2015).

Menurut Hamdani, Kelebihan menggunakan metode *Learning by games* dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) peserta didik dapat belajar sekaligus bermain dalam waktu yang bersamaan dan mencegah peserta didik merasa bosan dengan cara belajar yang monoton. 2) Melalui permainan peserta didik dapat memahami ide serta konsep baru dalam proses belajar sehingga ia akan mampu memahami materi yang diberikan guru melalui sudut pandang yang belum pernah mereka kenal. 3) Metode ini juga membuat peserta didik mampu melakukan percobaan percobaan tertentu dengan variabel yang baru (Basuki et al., 2022).

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar sambil bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, sambil memberikan elemen kesenangan. Meskipun metode belajar sambil bermain atau *learning by game* bukanlah konsep baru dalam dunia pendidikan, namun implementasinya masih jarang. Penggunaan metode ini memadukan pembelajaran dengan permainan atau games, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Peserta didik merasakan kegembiraan melalui metode *learning by game*, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Faktor eksternal, seperti metode pembelajaran dan suasana kelas, memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Metode belajar sambil bermain tidak hanya melibatkan peserta didik secara aktif, tetapi juga melatih aspek kreativitas, emosional, sosial, dan empati.

Melalui hasil observasi pada tanggal 7 Oktober 2022 mendapatkan sebuah hasil pengamatan yaitu guru telah melaksanakan tugas dengan baik, mulai dari membuat perangkat pembelajaran hingga pada saat proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran interaksi pendidik dan peserta didik terkesan baik selain itu juga untuk menunjang pembelajaran guru juga menggunakan sebuah metode, yaitu ceramah, tanya jawab serta penugasan. Pada saat proses pembelajaran peserta didik terlihat sangat memperhatikan guru yang sedang menjelaskan akan tetapi suasana kelas di saat pembelajaran terlihat sedikit tegang, terkadang masih ada yang mengobrol pada bagian belakang saat guru sedang memberikan materi.

Diperkuat dengan data dokumentasi nilai ulangan harian PPKn kelas III semester ganjil, berikut tabel ulangan harian peserta didik:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian PPKn Kelas III SDN 01 Tulus Ayu

No	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)	Kriteria	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	< 70	Belum Tuntas	7	44%
2	≥ 70	Tuntas	9	56%
Jumlah			6	100%

Berdasarkan tabel 1. hasil belajar peserta didik pada ulangan harian PPKn kelas III di SDN 01 Tulus ayu, terdapat 7 peserta didik atau 44% dari 16 yang nilai pada ulangan harian pembelajaran PPKn berada di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM), dan terdapat 9 peserta didik atau 56% dari 16 peserta didik yang memiliki nilai pada ulangan

harian pembelajaran PPKn yang berada berada di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di bawah (KKM) pada ulangan harian. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang dianggap kurang tepat oleh guru, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti berupaya mencoba menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, yaitu metode *Learning by game*, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan metode *Learning by game* yang lebih bervariasi, diharapkan peserta didik dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rizani Ayu Riyatmi Saleh dkk, terdapat pengaruh yang signifikan dari metode games terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di SD Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Hal ini karena adanya perbedaan dalam uji *Independent Sampel T-Test* yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan metode *games* dan kelas kontrol tanpa menggunakan metode *games* dengan nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$ dengan keterangan ada perbedaan (Saleh, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terlihat bahwa penerapan metode *games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, peneliti mencoba melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan metode *learning by game* pada pembelajaran PPKn di SDN 01 Tulus Ayu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan ini melibatkan penggunaan data numerik dan metode ilmiah untuk merespon hipotesis penelitian (Waruwu, 2023). Sedangkan metode pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan desain yang digunakan yaitu, pre-eksperimental *One-grop pretest-posttest desain*. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu; 1) sumber data primer, adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian.(Rivani, 2017), adapun sumber data ini meliputi seluruh peserta didik kelas III SDN 01 Tulus Ayu yang menjadi subjek penelitian, 2) sumber data sekunder, merupakan sumber yang tidak langsung di berikan kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.(Sugiyono, 2019). Adapun sumber data sekunder penelitian ini yaitu, dokumentasi, buku peserta didik, buku guru.

Populasi pada penelitian ini berjumlah 16 peserta didik. Sedangkan teknik sampling pada penelitian ini yakni, teknik nonprobability sampling. Jenis sampel penelitian ini adalah sampling jenuh, teknik penentuan sampel yang mana seluruh anggota dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa Tes (*pretest* dan *posttest*), Observasi, dan Dokumentasi. Instrumen yang digunakan yakni berupa soal tes

pilihan ganda terdiri dari 30 soal, yang nantinya akan di uji validitas terlebih dahulu. Teknik analisis penelitian ini yakni uji validitas, uji reliabilitas, uji moralitas dan juga uji hipotesis (*paired sampel t-tes*) dengan bantuan *software* bernama *SPSS V20*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum instrumen soal di pergunakan, peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu. Uji validitas soal di lakukan di kelas 3 SDN 1 Sidomulyo dengan jumlah responden sebanyak 18 peserta didik dengan memberi 30 butir soal bentuk pilihan ganda. Soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > 0,468$. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen tes mengiakan *SPSS V20*, diperoleh 16 soal yang valid, yaitu 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 20, 21, 24, 26, 28, 29 dan 30. Sedangkan soal yang tidak valid terdiri dari 14 soal, yaitu 1, 2, 3, 6, 7, 8, 10, 15, 17, 19, 22, 23, 25, dan 27 karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,468). Maka 16 soal yang valid di pergunakan untuk penelitian.

Berdasarkan uji validitas, maka di peroleh 16 soal yang valid, kemudian instrumen di uji reliabilitas dengan uji yang digunakan yaitu uji cronbach alpa menggunakan *SPSS V20* Dinyatakan reliabilitas apabila nilai *cronbach alpha* $> 0,6$. Berikut ini hasil uji *cronbach alpa* yang dilakukan menggunakan *SPSS V20*, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,712	30

Dari hasil perhitungan uji cronbach alpa menggunakan *SPSS V20* diperoleh nilai sebesar cronbach alpa 0,712 maka dapat di simpulkan bahwa instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian untuk mengukur variabel penelitian yang akan dilakukan, karena nilai *cronbach alpa* lebih besar dari 0,6.

Berdasarkan data dari penelitian yang dilakukan di SDN 01 Tulus Ayu pada kelas III dengan instrumen yang telah di validitas, terdiri dari 16 soal tes pilihan ganda yang di berikan kepada 16 peserta didik, diketahui bahwa nilai rata-rata *pre test* dan *post test* dari hasil belajar peserta didik. Adapun nilai rata-rata *pretest* sebelum penggunaan metode *learning by game* sebesar 64,81 dan nilai rata-rata *postes* setelah penggunaan metode *learning by game post test* sebesar 76,31. Terdapat perbedaan nilai yang sangat signifikan antara *pre test* dan *post test* dengan selisih sebesar 11,5.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan *software SPSS V20*. Berikut hasil uji *Shapiro-Wilk*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Dr	Sig.
hasil <i>pretest</i>	,180	16	,174	,949	16	,478
hasil <i>posttest</i>	,259	16	,005	,899	16	,077

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa data *pre test* kelas III pada kolom *Shapiro-Wilk* memiliki nilai sig $0,478 > 0,05$, sedangkan data *post test* kelas III pada kolom *Shapiro-Wilk* memiliki nilai sig $0,077 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal, karena nilai sig $> 0,05$. Setelah diketahui data tersebut berdistribusi normal selanjutnya akan di uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-tes*.

Uji hipotesis adalah uji yang digunakan untuk melihat apakah ada pengaruh dari penggunaan metode *learning by game*. uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji paired sampel t-tes* dengan bantuan *software SPSS V20*, dengan pengambilan keputusannya yaitu jika nilai sig. (2 tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*. Jika nilai sig. (2 tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*. Berikut ini hasil *uji paired sampel t-tes*:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sampel T-tes

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre test - post Test	-11,50000	9,28080	2,32020	-16,44539	-6,55461	-4,956	15	,000

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, dengan taraf kepercayaan 95%. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar dari *pre-test* dan *post-test*, artinya ada peningkatan dari sebelum di beri perlakuan dan sesudah di beri perlakuan

Pembahasan

Penerapan metode *learning by game* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn kelas III di SDN 01 Tulus Ayu. Penerapan metode ini membuat kesenangan dan pemahaman peserta didik lebih mudah, hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik yang memiliki peningkatan signifikan.

Hal ini sesuai apa yang di katakan Daniel Setiawan Giamulia, bermain merupakan aktivitas ini melibatkan partisipasi sukarela, baik dengan atau tanpa menggunakan peralatan, sebagai pengalaman belajar untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan dalam diri anak. Selain itu, kegiatan ini juga berfungsi

sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan anak, sambil menciptakan kesenangan atau kepuasan dalam prosesnya (Ester & Giamulia, 2021). Peserta didik dalam proses belajar-mengajar, (2) melibatkan aktivitas fisik dan mental peserta didik, (3) merangsang minat peserta didik terhadap pembelajaran, (4) membangun solidaritas dan kerjasama, dan (5) membuat materi pembelajaran lebih berkesan sehingga sulit dilupakan.

Namun, terdapat juga beberapa kelemahan dalam penerapan metode bermain, antara lain: (1) kesulitan melibatkan semua peserta didik jika jumlah mereka terlalu banyak, (2) tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan melalui pendekatan permainan, dan (3) adanya unsur spekulasi dalam permainan yang membuatnya sulit dijadikan sebagai ukuran yang dapat dipercaya (Ifrianti, 2017).

Proses pembelajaran menggunakan metode *learning by game* pada pembelajarann PPKn peserta didik sangat memperhatikan, bertanya dan menjawab, mengemukakan pendapat, mendengarkan, bermain memecahkan soal, bersemangat, berani, antusias saat proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut membuat peserta didik senang dan tertarik pada pembelajaran. Selain itu, metode ini juga berpengaruh pada pemahaman peserta didik hal ini membuat hasil belajar menjadi meningkat (Saleh, 2023).

Kemudian, di buktikan dari hasil analisis tes soal yang dilakukan pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode *learning by game* pada kelas III SDN 01 Tulus Ayu. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn pada kelas III SDN 01 Tulus Ayu. Data yang di peroleh berupa hasil nilai rata-rata *pre test* sebelum penerapan metode *learning by game* sebesar 64,81 dan nilai rata-rata *post test* setelah penerapan metode *learning by game* sebesar 76,31, hal tersebut terdapat peningkatan signifikan dari perbedaan nilai rata-rata hasil belajar dengan selisih sebesar 11,5.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata setelah penggunaan metode *learning by game* pada pembelajarann PPKn lebih besar dari nilai rata-rata sebelum penggunaan metode *learning by game*, sehingga terdapat pengaruh dari penggunaan metode *learning by game* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas III SDN 01 Tulus Ayu.

KESIMPULAN

Hasil temuan penelitian yang dilakukan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan metode *learning by game* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* belajar sebesar 64,81 dan *posttest* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 76,31. Maka terdapat perbedaan yang signifikan dengan selisih sebesar 11,5. Berdasarkan uji *paired sampel T-tes*, apabila nilai signifikansi (sig) < 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. dalam penelitian ini, nilai sig sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari sebelum dan sesudah penggunaan metode *learning by game*, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Referensi ini dapat menjadi panduan bagi peneliti berikutnya yang akan melaksanakan penelitian dengan judul serupa. Para peneliti dapat memanfaatkan informasi ini untuk mengembangkan dan memperkuat hasil penelitian selanjutnya dengan memilih materi yang berbeda. Penting untuk diperhatikan bahwa, metode pembelajaran melalui permainan memerlukan alokasi waktu yang cukup besar dalam implementasinya dan memerlukan pengaturan kelas dengan kondisi tertentu. Oleh karena itu, aspek-aspek ini perlu menjadi pertimbangan yang serius dalam perancangan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, B., Septikasari, R., & Sinensis, A. R. (2022). THE EFFECT OF THE *LEARNING BY GAMES* METHOD ON THE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN CLASS V STATE ELEMENTARY SCHOOL OF TOTO MARGOMULYO. *Prosiding Seminar Inovasi Dan Pembaruan Pendidikan*, 20–30.
- Ester, E., & Giamulia, D. S. (2021). Metode Bermain Salah satu Metode Pembelajaran Untuk Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 35–45.
- Helmiati, H., & Ag, M. (2013). Model Pembelajaran. *Yogyakarta: Aswaja Pressindo*.
- Ifrianti, S. (2017). Implementasi metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 150–169.
- Mardiah, M. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61–77.
- mpok, C. C., & Emison, A. (2021). Permainan matematik untuk kanak-kanak prasekolah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(11), 181–189
- Parnawi, A. (2019). Psikologi Belajar, Yogyakarta: CV. *Budi Utama*.
- Pramudya, L. N., Nurtamam, M. E., & Siswoyo, A. A. (2021). *Pengaruh Metode Permainan Berdasarkan Teori Diesnes Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo*.
- Rivani, E. (2017). Peran Sumber Data Tunggal dalam Mendukung Ketepatan Sasaran Program Percepatan Penanggulangan Kemiskinan. *Kajian*, 21(2), 87–103.
- Saleh, R. A. R. (2023). *Pengaruh Metode Games Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V di SDI Japing Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa*.
- Santoso, S. (2016). Statistik Parametrik. Konsep dan aplikasi dengan SPSS. Elex Media Komputindo
- Siti Mukrimah, S. (2014). 53 Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya. *Bumi Siliwangi: Indonesian University of Education*.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika peserta didik materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).

Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.