



## Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Bola Bekel

Renasip<sup>a,1,\*</sup>, M. Taufik<sup>b,2</sup>, Fitriani Rahayu<sup>c,3</sup>

<sup>a</sup> Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Hamzar

<sup>b</sup> Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Hamzar

<sup>c</sup> Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Hamzar

Email: [renasip52@guru.sd.belajar.com](mailto:renasip52@guru.sd.belajar.com), [fi3ani52@gmail.com](mailto:fi3ani52@gmail.com), [Muhammadtaufik33@gmail.com](mailto:Muhammadtaufik33@gmail.com)

### ABSTRACT

#### Article history

Received: 23 Oktober 2023

Revised: 29 Oktober 2023

Accepted: 30 Oktober 2023

#### Keywords:

Hasil Belajar, Permainan Bola Bekel

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui Permainan Bola. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun subjek dalam penelitian ini berupa peserta didik kelas I Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 25 orang. Penelitian dilakukan dengan bantuan dua orang guru sebagai observer di dalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa melalui penerapan metode permainan dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas serta melalui penerapan Permainan Bola Bekel dapat meningkatkan hasil. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata peserta didik sebesar 46,40 dan yang memenuhi KKM hanya 10 dari 25 peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 40%. Pada siklus I, melalui penerapan Permainan Bola Bekel, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik menjadi 64,00 dan yang memenuhi KKM yaitu 14 dari 25 peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 56%. Pada siklus II, melalui penerapan Permainan Bola Bekel serta melalui beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran dari siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik menjadi 76,80 dan yang memenuhi KKM yaitu 19 dari 25 peserta didik dengan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 76%.

ISSN 2985-3362



## Pendahuluan

Pendahuluan harus mencakup pengenalan umum, definisi isu atau masalah serta motivasi belajar, penelitian, rasionalisasi, dan celah analisis untuk menunjukkan pembaharuan yang diberikan dalam ilmu pendidikan biologi. Tujuan penelitian harus jelas terlihat pada bagian pendahuluan. Dalam pendahuluan sebaiknya tidak memuat tabel dan gambar. Pendahuluannya lugas dan panjangnya tidak lebih dari dua halaman. Tinjauan literatur yang relevan dan pengembangan hipotesis (jika ada) dapat dimasukkan dalam bagian ini. Syarat melakukan sitasi (nama, tahun), dalam melakukan sitasi ditekankan untuk menggunakan aplikasi pengelola referensi seperti Mendeley atau EndNote. Hal ini bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam pengutipan dan penulisan referensi di akhir artikel.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia saat ini. Kurikulum ini dibuat oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 yang sering disebut

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Adapun perangkat dalam Kurikulum 2013 (K-13) pada umumnya meliputi: prota (program tahunan), promes (program semester), silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), serta sumber belajar yang akan digunakan.

Adapun metode yang digunakan dalam Kurikulum 2013 sangat bervariasi, diantaranya: ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Metode ceramah adalah suatu bentuk penyajian bahan pengajaran melalui penerangan dan penuturan lisan oleh guru kepada siswa tentang suatu topik atau materi. Tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab dari guru kepada siswa atau dari siswa kepada guru. Diskusi kelompok adalah proses pemecahan suatu masalah yang dilakukan oleh sekelompok orang. Selain beberapa jenis metode pembelajaran yang telah dijelaskan di atas, ada juga metode pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu metode gamifikasi atau permainan. Gamifikasi merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk mengubah *non-game context* (contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics* (Takasahi, 2010). Gamifikasi dalam proses pembelajaran menyisipkan konten pembelajaran agar menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik. Gamifikasi dalam proses pembelajaran juga dapat dilakukan dengan memodifikasi sebuah permainan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, kondisi siswa atau peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar peserta didik.

SD Negeri 3 Bayan berada di Jalan Tutul, Dusun Teres Genit, Desa Bayan, Kecamatan Bayan, Kabupaten Lombok Utara. SD ini berada tepat di kaki Gunung Rinjani yang mana memiliki jalur akses transportasi cukup sulit serta koneksi jaringan yang sangat minim. Orang tua/wali peserta didik yang ada di sini masih dikatakan berada pada perekonomi menengah ke bawah sehingga anak-anak di sini tidak mempunyai alat komunikasi seperti HP. Kondisi bangunan dan sarana prasarana SD Negeri 3 Bayan tidak luput dari korban gempa bumi tahun 2018, sehingga banyak gedung sekolah serta sarana dan prasarana yang mengalami rusak berat, salah satunya adalah komputer sekolah sehingga para peserta didik mengalami hambatan dalam mempelajari teknologi informasi.

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang berbagai fenomena atau permasalahan yang ditransformasikan ke dalam bentuk numerik/angka dan diolah melalui satu atau beberapa operator untuk diketahui hasilnya sebagai suatu solusi. Ilmu matematika memegang peranan yang sangat penting dan hampir ada di setiap sendi kehidupan. Namun, hampir setiap peserta didik beranggapan bahwa pelajaran matematika merupakan momok yang perlu dihindari karena pelajaran ini termasuk pelajaran yang sulit untuk dipahami. Berdasarkan jurnal penelitian

dari Frita & Indah (2020), menyatakan bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan belajar matematika akan berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika.

Mengacu pada hasil ulangan harian mata pelajaran matematika pada peserta didik kelas I di SDN 3 Bayan tahun pelajaran 2022/2023, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas ulangan harian tersebut sebesar 46,40 dengan jumlah peserta didik pada kelas I (25 peserta didik) yang belum mencapai KKM, yaitu 70, sebanyak 15 peserta didik, sehingga belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 75%. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan penulis, ketika waktu istirahat, sebagian besar peserta didik gemar memainkan sebuah permainan Bola Bekel. Oleh karena tidak adanya perangkat digital yang dimiliki peserta didik dan minimnya fasilitas komputer di sekolah yang disebabkan oleh bencana alam dan gempa bumi, serta banyaknya peserta didik yang gemar memainkan suatu permainan, maka muncul inisiatif bagi penulis untuk mencoba meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode gamifikasi/permainan.

Permainan ada 2 macam yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dan berbasis digital, contohnya: Puzzle Online, Play Station, Mobile Legends, dan lain-lain. Permainan tradisional adalah permainan yang berkembang di masyarakat tertentu secara turun-temurun, contohnya: Lompat Tali, Egrang, Petak Umpet, Bola Bekel, Presean, Slodor, dan lain-lain. Dalam hal ini, penulis mengangkat sebuah permainan tradisional yang dinamakan Bola Bekel. Bola Bekel adalah salah satu permainan tradisional hasil yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan menggunakan tumpukan batu berukuran kecil di mana permainan ini dilakukan dengan cara masing-masing anak memegang bola bekel sebagai *Katuq* (Indukan), kemudian dilempar ke atas untuk mengambil batu yang berada di bawah, cara mengambilnya tergantung kesepakatan teman main, dapat genap-genap atau ganjil-ganjil, contohnya 2, 4, 6, dan seterusnya atau 1, 3, 5, dan seterusnya. Sebenarnya dalam permainan Bola Bekel menggunakan biji yang terbuat dari kuningan, namun karena keterbatasan sumber daya yang dimiliki oleh anak-anak yang ingin bermain, maka digunakan batu sebagai pengganti biji kuningan tersebut.

Adapun dalam penelitian ini penulis mencoba menerapkan permainan Bola Bekel menjadi sebuah permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang harapannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pascabencana alam gempa bumi dan Pandemi Covid-19 yang mana pada kedua peristiwa itu peserta didik memiliki sedikit waktu dan kesempatan untuk belajar sehingga kemampuan matematika peserta didik menurun. Mengamati berbagai permasalahan yang dijabarkan di atas, penulis menyusun skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Bola Bekel pada Mata Pelajaran

Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I di SDN 3 Bayan Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## Metode

Penelitian ini merupakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari empat tahapan dalam satu siklusnya, meliputi: perencanaan (*planning*), pelaksanaan/tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflection*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi wawancara dan dokumentasi. Dalam menguji keabsahan data mengenai hasil ulangan harian peserta didik kelas I pada mata pelajaran matematika, maka peneliti perlu melakukan validasi data dengan cara mengecek serta membandingkan informasi yang diperoleh mengenai data hasil ulangan harian peserta didik kelas I pada mata pelajaran matematika

## Hasil dan pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa data hasil belajar peserta didik dari pelaksanaan tindakan siklus I diperoleh melalui tes evaluasi yang diberikan pada akhir pertemuan siklus I menunjukkan bahwa pada siklus I, perolehan nilai rata-rata hasil tes evaluasi peserta didik sebesar 64,00 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 56%. Dari 25 orang peserta didik dalam kelas, 14 orang peserta didik telah tuntas dari nilai KKM 70 dengan persentase 56% dan masih terdapat 11 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM karena memperoleh nilai kurang dari 70. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran pada siklus I dinyatakan belum berhasil karena tidak memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu rata-rata nilai sekurang-kurangnya 70 dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal sekurang-kurangnya 75%.

Pada tahap ini, peneliti bersama guru mata pembelajaran secara kolaboratif menilai dan mendiskusikan kelemahan-kelemahan atau kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan tindakan siklus I untuk selanjutnya diperbaiki pada tindakan siklus II. Pada tindakan siklus I secara umum telah dilaksanakan dengan cukup berdasarkan persentase pelaksanaan pembelajaran dapat dirasakan manfaat penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika. Belum tercapainya indikator keberhasilan pada hasil belajar siklus I dikarenakan peserta didik masih perlu adaptasi dengan pembelajaran menggunakan metode Bola Bekel. Sebenarnya peserta didik sangat antusias dengan metode Permainan Bola Bekel yang telah disediakan oleh guru. Namun karena ketika guru sedang menjelaskan tentang penggunaan metode permainan pada materi penjumlahan dan pengurangan, beberapa peserta didik kurang memperhatikan, bermain, bercanda, dan mengobrol sendiri. Ada juga beberapa peserta didik yang merasa senang dan asik bermain dengan bola bekel yang telah disediakan, sehingga mereka sibuk sendiri yang mengakibatkan peserta didik enggan untuk mengerjakan tugas yang seharusnya mereka selesaikan.

Seperti halnya pada siklus I, data hasil belajar peserta didik siklus II diperoleh melalui tes evaluasi yang diberikan pada akhir pertemuan siklus II. Hasil tes evaluasi peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa hasil tes evaluasi peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Pada dasarnya pada siklus II ini sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai hasil belajar dibandingkan dengan siklus I, rata-rata nilai yang diperoleh meningkat dari 64,00 menjadi 76,80 dan persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 56% menjadi 76%. Dari 25 orang, 19 orang peserta didik telah tuntas dengan nilai sama dengan atau lebih dari 70 dan masih terdapat 6 orang peserta didik belum tuntas dengan nilai di bawah 70. Belum tuntasnya peserta didik tersebut dikarenakan peserta didik kurang memahami soal yang diberikan dan lamban dalam mengerjakan. Peserta didik tersebut gugup pada saat mengerjakan soal evaluasi sehingga keliru dalam menjawab soal. Dilihat dari besarnya persentase ketuntasan belajar dan rata-rata nilai yang diperoleh, pembelajaran pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu rata-rata nilai sekurang-kurangnya 70 dan persentase ketuntasan belajar klasikal yang sekurang-kurangnya 75%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I, yaitu sebesar 56%, sedangkan pada siklus II sebesar 76%. Peningkatan hasil belajar terjadi akibat adanya perbaikan baik dari perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran melalui Permainan Bola Bekel. Adapun tabel mengenai *progress* peningkatan hasil belajar peserta didik dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklusnya, mulai dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Tiap Siklus

No.	Nama Peserta Didik	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Abdul Hafis Baynul Hakim	20	50	60
2	Abyan Afgan	30	50	80
3	Ahmad Denis Alfiagung	70	80	90
4	Ahmad Ijul Akbar	30	60	70
5	Aisha Alifa	40	70	80
6	Alindi	30	50	70
7	Alvin Apandi	40	50	70
8	Anisa Atika	70	80	90
9	Ardi	40	70	80
10	Armanto	70	80	90
11	Arpan Efendi	20	40	60
12	Batiar Haris	20	40	50
13	Beni Anggara	70	80	90
14	Benjamin Aurelio Reich	50	70	80
15	David Rizky Alparo	20	40	60
16	Deci Aulia	70	80	90
17	Devi	70	80	90

No.	Nama Peserta Didik	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
18	Dini Handayani	20	40	50
19	Eka Alfatina	70	80	90
20	Elsa	70	80	90
21	Elsa Sandrina Riscka	40	70	80
22	Endrianto	30	50	60
23	Hadiono	30	50	70
24	Hana Kharinisa	70	80	90
25	Hanifa Hazra	70	80	90
<b>Jumlah Nilai</b>		1160	1600	1920
<b>Nilai Rata-rata Tes</b>		46,40	64	76,8
<b>Nilai Tertinggi</b>		70	80	90
<b>Nilai Terendah</b>		20	40	50
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		25	25	25
<b>Jumlah Peserta Didik yang Tuntas Belajar</b>		10	14	19
<b>Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas Belajar</b>		15	11	6
<b>% Ketuntasan Klasikal</b>		40%	56%	76%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa persentase ketuntasan klasikalnya mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan ketuntasan klasikal juga diiringi oleh meningkatnya nilai rata-rata tes peserta didik di setiap siklusnya serta juga meningkatnya jumlah peserta didik yang tuntas pada tiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Permainan Bola Bekel dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pernyataan ini diperkuat juga dengan penelitian-penelitian yang relevan berikut:

1. “Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika” oleh Tian Oktaviani, Endah Rita Sulistya Dewi, dan Kiswoyo.
2. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Ular Tangga” oleh Puji Kurniati, Mei Fita Asri Untari, dan Joko Sulianto.
3. “Penerapan Metode Permainan dengan Berbantuan Tangram untuk Meningkatkan Hasil

Seorang peserta didik dikatakan telah belajar jika ada perubahan tingkah laku yang menetap dalam dirinya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perubahan tingkah laku pada peserta didik tersebut merupakan hasil dari belajar. Menurut S. Nasution, hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar (Kunandar, 2011). Sejalan dengan hal tersebut berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2 kondisi pembelajaran Matematika dengan menggunakan Permainan Bola Bekel pada materi penjumlahan dan pengurangan, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dampak positif tersebut terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Melalui pembelajaran menggunakan Permainan Bola Bekel, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Semangat dan antusias peserta didik dalam menerima pembelajaran menggunakan media permainan sebenarnya sudah terlihat sejak awal, hanya saja peserta didik masih bingung dengan cara penggunaannya. Hal ini terlihat pada keaktifan peserta didik yang ditunjukkan dengan semakin aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik sudah mulai berani dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan. Selain itu, peserta didik juga semakin tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa salah satu metode pembelajaran matematika yang inovatif, variatif, dan menarik adalah dengan memasukkan permainan dalam pembelajaran. Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, serta emosional (Erna, 2022).

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Permainan Bola Bekel dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I memiliki nilai rata-rata sebesar 64,00 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 56%, sedangkan pada siklus II diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 76,80 dengan nilai ketuntasan klasikalnya sebesar 76%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dengan siklus II melalui penerapan Permainan Bola Bekel dalam proses pembelajaran.

## Refrensi

- Arfani, Laili. 2016. Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar, dan Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum* 11(2): 81 - 97.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Maha Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asriyanti, Frita Devi dan Sri Purwanti, Indah. 2020. Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 29(1): 79 – 87.
- Berutu, Alaris. 2013. Penerapan Metode Permainan dengan Berbantuan Tangram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan* 19(1): 9 – 18.
- D.J., Novi dan T.R., Ndara. 2018. Penerapan Model *Problem Solving* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 1(2): 155 – 163.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Djaelani dan Haryono. 2008. *Matematika untuk SD/MI Kelas 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Djiwandono, S. E. W.. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Dwirahayu, G. & Nursida. 2016. Mengembangkan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Permainan untuk Siswa Kelas 1 MI, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5(2): 117 - 138.
- Eko Dono, Bagus. 2021. *Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Siswa*. Jakarta: Guepedia.
- Erna. 2022. *Permainan dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal*. Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- Iswinarti, dkk. 2022. *Monograf Validasi Panduan Peningkatan Emosi Moral Melalui Permainan Tradisional (Bentengan, Boy-Boy an, Gobag Sodor, Kasti) dengan Metode "BERLIAN"*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kesumawati, Nila. 2008. Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, Palembang. Hal. 229-235.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurniati, P., F. A. U., Mei, dan S., Joko. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research* 4(4): 407 - 414.
- Kustawan, Dedy. 2013. *Analisis Hasil Belajar, Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Mahmud. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Mardati, Asih dan Hanifa Sukma, Hanum. 2021. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Kelas III SD Bernuansa *Discovery Learning*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 5(2): 110 – 115.
- Maswar, Maswar. 2019. Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (MMS) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki, dan Cerita Matematis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 1(1): 28 - 43.
- Nasrullah. 2011. *Bermain Satu Rumah*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah* 3(1): 171 – 187.
- Oktaviani, T., R. S. D., Endah, dan Kiswoyo. 2019. Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu* 24(1): 47 - 52.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapitri, Lenny. 2022. Studi Literatur Terhadap Kurikulum yang Berlaku di Indonesia saat Pandemi COVID-19. *Jurnal Inovasi Kurikulum* 19(2): 227 – 238.
- Sapriati, Amalia dkk. 2011. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sumiati dan Arsa. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- W., Retna dan D.N., Khumaeroh. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. *Mathema Journal* 2(1): 12 – 23.
- W.J.S., Poerwadarminta. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi ke Tiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wahyu Handani, Sitaresmi, dkk. 2016. Penerapan Konsep Gamifikasi pada *E-Learning* untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. *Jurnal Telematika* 9(1): 42 – 53.
- Widiasworo, Erwin. 2018. *Cerdas Pengelolaan Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Widya, Rika, dkk. 2022. *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.