

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Strategi Permainan Beban Pikiran

Zul Azmi¹, Masrul,² Musnar Indra Daulay³

^{1,2}Prodi S2 Pendidikan Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: azmizul272@gmail.com¹, masrulm25@gmail.com², musnarindradaulay@universitaspahlawan.ac.id³

Abstrak

Penelitian tentang penerapan Strategi Permainan Beban Pikiran telah dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 007 Tambusai. Bentuk penelitian adalah Penelitian Tindakan. Sampel terdiri dari satu kelas yaitu kelas IV tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang, yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan permainan beban pikiran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Negeri 007 Tambusai, hal tersebut terbukti dengan sebelum dilaksanakan tindakan, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam hanya 33,33% dengan rata-rata 54,44 (kategori rendah). Setelah dilaksanakan tindakan dengan menerapkan permainan beban pikiran hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Negeri 007 Tambusai, menjadi meningkat hal tersebut dapat dilihat pada ketuntasan klasikal siklus I yaitu 66,67% dengan rata-rata 67,22 (kategori cukup) dan siklus II yaitu 83,33% dengan rata-rata 81,11 (kategori tinggi).

Kata Kunci: *strategi permainan beban pikiran, Prestasi Belajar, energy dan penggunaannya.*

Abstract

Research on the application of the Mind Load Game Strategy has been carried out to improve student achievement in science subjects in class IV SD Negeri 007 Tambusai. The form of research is Action Research. The sample consisted of one class, namely class IV for the 2021/2022 academic year with a total of 18 students, consisting of 12 female students and 6 male students. Data collection techniques used in this study are test techniques, observation and documentation. It can be concluded from this study that the application of mind-loading games can improve student learning outcomes in the subject of Natural Science class IV SD Negeri 007 Tambusai, this is proven by prior to carrying out the action, the classical completeness of student learning outcomes in the subject of Natural Sciences is only 33, 33% with an average of 54.44 (low category). After the action was carried out by applying the mind load game on student learning outcomes in the subject of Natural Science class IV SD Negeri 007 Tambusai, this increased as can be seen in the classical completeness cycle I, namely 66.67% with an average of 67.22 (enough category) and cycle II, namely 83.33% with an average of 81.11 (high category).

Keywords: *Mind Load Game Strategy, Learning Achievement, Energy And Its Use.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan menentukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisipasi, mengatasi permasalahan-permasalahan dan tantangan yang terjadi dalam masyarakat pada masa sekarang dan masa depan. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya mutu pendidikan pada pendidikan dasar.

Dalam proses pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar diajarkan beberapa macam mata pelajaran seperti Pendidikan Agama Islam, Ilmu Pengetahuan Alam, Matematika, Arab Melayu, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial dan sebagainya. Mata pelajaran tersebut termasuk ke dalam komponen materi pendidikan yang semuanya mempunyai peranan yang amat penting bagi siswa dalam proses pembelajaran. Inti dari kegiatan pembelajaran dalam proses pendidikan adalah belajar.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003). Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan tingkah laku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadarinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan psikomotorik (Sanjaya, 2009).

Dalam proses belajar mengajar terdapat materi yang akan diajarkan, di Sekolah dasar (SD) materi yang diajarkan terbagi atas beberapa disiplin ilmu. Salah satu bidang yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana untuk menjaga dan memelihara kelestarian lingkungan pengetahuan harus dimengerti oleh setiap orang. Pentingnya pengetahuan tentang alam ini membuat pemerintah memasukkan IPA ke dalam mata pelajaran di SD.

Secara umum, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan tentang gejala alam yang dapat didefinisikan sebagai: cara berpikir untuk memahami alam semesta, cara melakukan investigasi, dan ilmu pengetahuan yang dihasilkan dari penyelidikan (Wardani, 2012). IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya (Trianto, 2010).

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPA bergeser dari ekspositori (memberi tahu) ke inkuiri (mencari tahu) hingga pembelajaran berorientasi pada siswa (Irianti, 2006). Sehingga peran guru berubah dari menentukan apa yang akan dipelajari, menjadi bagaimana menyediakan dan memperkaya pengalaman siswa. Pengalaman belajar diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan melalui interaksi aktif dengan teman, lingkungan, dan berbagai sumber lainnya (Fauriza & Nurmalina, 2022).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA itu, tentunya memerlukan pemahaman yang mendalam dan wawasan yang luas, khususnya bagi guru (Zubaidah et al., 2022). Guru harus mampu untuk menciptakan proses pembelajaran sebaik mungkin dan dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran baik dalam menggunakan strategi, metode, pendekatan, ataupun teknik agar pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan, dapat melibatkan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itulah sebagai seorang guru yang baik, hendaklah selalu berusaha untuk dapat melaksanakan pembelajaran semaksimal mungkin, sehingga diharapkan dapat menjadikan siswa yang berkualitas dari segi apapun.

Agar proses pembelajaran IPA berjalan baik di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru disadari atau tidak, harus memilih strategi tertentu agar pelaksanaan pembelajaran di kelas berjalan lancar dan hasil optimal. Tidak ada guru yang menginginkan kondisi pembelajaran yang kacau dengan hasil belajar yang jelek, sehingga setiap guru pasti akan mempersiapkan strategi pembelajaran yang matang dan tepat (Suherman, 2004). Berhasilnya pembelajaran tidak terlepas dari kualitas pembelajaran yang dilakukan. "Kualitas pembelajaran mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar" (Sudjana, 2000). Ini berarti semakin tinggi kualitas pengajaran maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil analisis penelitian terhadap rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif. Meskipun demikian, guru lebih suka menerapkan pembelajaran konvensional tersebut, sebab tidak memiliki alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar dan referensi lain. Dalam hal ini siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berfikir, dan memotivasi diri sendiri, padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, oleh

karena itu perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar.

Berdasarkan informasi dari salah seorang guru SD Negeri 007 Tambusai kabupaten Kampar provinsi Riau, diperoleh informasi bahwa pemahaman siswa pada materi pelajaran sebelumnya sangat kurang. Berdasarkan evaluasi dari penulis, hal ini dikarenakan metode yang digunakan dalam mengajar adalah metode konvensional sehingga siswa kurang aktif saat mengikuti pelajaran IPA dan siswa hanya menunggu informasi dari guru. Guru dituntut untuk profesional dan mampu melaksanakan berbagai jenis metode, strategi, serta teknik yang tepat atas permasalahan yang dikemukakan. Untuk itu, hendaknya ada suatu metode, strategi, teknik pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan adalah salah satu solusi untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah permainan beban pikiran, karena permainan beban pikiran merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh siswa untuk meningkatkan perhatian dalam suatu proses belajar supaya mendapat hasil belajar yang tuntas.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh: 1. Suryani pada tahun 2009 yang berjudul "Penggunaan Alat Peraga Permainan kartu Angka Pada Perkalian untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Murid SDN 005 Rintis Pekanbaru". Menyimpulkan bahwa dengan menggunakan alat peraga permainan pada kartu angka mampu meningkatkan hasil belajar Matematika murid kelas II pada pokok bahasan perkalian diperoleh hasil 70,80. Sedangkan hasil belajar sebelum menggunakan alat peraga permainan kartu angka adalah sebesar 52,75. Pada penelitian ini ada kesamaan yaitu sama-sama permainan yang menggunakan kartu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu pada jenis permainan yang digunakan dan pada kartu yang digunakan, kartu angka ini berisikan angka-angka untuk dikalikan sedangkan kartu pada strategi permainan beban pikiran berisikan pernyataan-pernyataan, perbedaan lainnya terdapat pada mata pelajaran, sekolah tempat penelitian, materi. 2. Penelitian yang dilakukan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Eni Suarin yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Membuat Pantun dengan Permainan Kartu Kata siswa kelas IV SD Negeri Gondang Kecamatan Watumalang Kabupaten Wonosobo". Penelitian Eni dilaksanakan tahun ajaran 2011/2012. Eni meneliti tentang peningkatan hasil belajar. Hal ini sama dengan pengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu juga mengenai peningkatan hasil belajar yang juga dengan menggunakan strategi permainan. Eni Suarni menggunakan permainan kartu kata, sedangkan yang akan gunakan adalah permainan beban pikiran (Eni Suarin, 2011 : online). 3. Agustina Nanik pada tahun 2008 yang berjudul "Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebon Agung 06 Pakisaji Malang". Hasil penelitian Agustina Nanik menunjukkan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat terbukti dengan banyaknya siswa yang tuntas dalam belajar yaitu 97,8%. Kesamaan pada penelitian yaitu sama-sama belajar melalui permainan dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan perbedaannya permainan yang digunakan, mata pelajaran, materi, sekolah, kelas. Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka peneliti mencoba melakukan perbaikan melalui penelitian yang berjudul: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Strategi Permainan Beban Pikiran di Kelas IV SD Negeri 007 Tambusai.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Menurut Mulyasa (2009: 10) menyatakan bahwa PTK merupakan penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah strategi permainan beban pikiran dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa (Arianti et al., 2022).

Penelitian ini akan dilaksanakan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 007 Tambusai semester genap bulan januari 2021. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 007 Tambusai. Sedang sampelnya juga seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 18 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan dengan kemampuan akademik yang berbeda.

Data tentang aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa yang diperoleh pada penelitian ini kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2007 : 169) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Analisis data tentang ketercapaian kriteria ketuntasan indikator pada materi pokok bahasan “Energi dan Penggunaannya” dilakukan dengan melihat hasil belajar siswa secara individual yang diperoleh dari ulangan harian. Pada penelitian ini siswa dikatakan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) apabila perolehan nilai hasil belajar siswa adalah 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan guru pada siklus I dan siklus II, aktivitas guru selalu mengalami peningkatan, untuk lebih jelasnya seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

| Indikator | Hasil Observasi Aktivitas Guru Setiap Siklus | | | |
|--|--|-----------------|-------------------|-----------------|
| | Siklus I | | Siklus II | |
| | Pertemuan Pertama | Pertemuan Kedua | Pertemuan Pertama | Pertemuan Kedua |
| Guru membagi siswa dalam kelompok yang beranggotakan 4 atau 5 orang | 2 | 3 | 4 | 4 |
| Guru membagikan kartu pernyataan | 3 | 4 | 4 | 4 |
| Guru meminta siswa untuk membaca pernyataan secara bersama-sama | 3 | 4 | 4 | 4 |
| Guru meminta siswa untuk mendiskusikan pernyataan mana yang benar | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Guru meminta siswa untuk mengemukakan pendapatnya dan mendiskusikan jawabannya | 3 | 3 | 3 | 4 |
| Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kembali pendapat mereka setelah mendengar pendapat dari kelompok-kelompok lain | 2 | 3 | 3 | 4 |
| Guru menyampaikan perbedaan antara pernyataan tersebut dan mendiskusikan jawabannya | 3 | 3 | 4 | 4 |
| Jumlah | 19 | 23 | 25 | 27 |
| Persentase | 67,85% | 82,14% | 89,28% | 96,42% |

Berdasarkan Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pada siklus I aktivitas guru dalam pembelajaran IPA pada pertemuan pertama 19 atau 67,85% , pertemuan kedua 23 atau 82,14% , dan pada siklus II pada pertemuan pertama aktivitas guru dalam pembelajaran IPA mencapai 25 atau 89,28% dan pada pertemuan kedua aktivitas guru mendapat 27 atau 96,42%. Dengan demikian aktivitas guru pada setiap siklusnya mengalami peningkatan.

2. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus I dan siklus II, aktivitas siswa selalu mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

| Indikator | Hasil Observasi Aktivitas Siswa Setiap Siklus | | | |
|-----------|---|-----------|-----------|-----------|
| | Siklus I | | Siklus II | |
| | Pertemuan | Pertemuan | Pertemuan | Pertemuan |

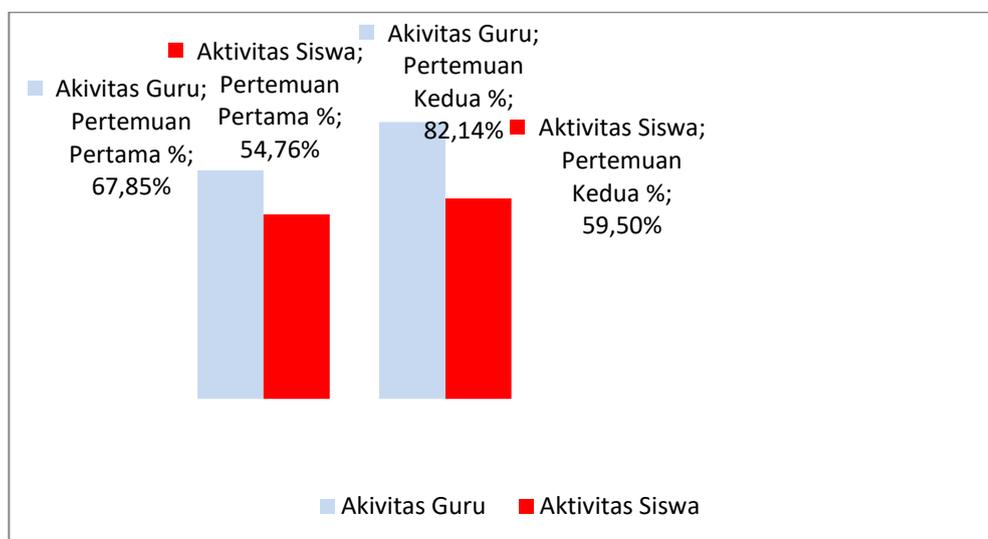
| | Pertama | Kedua | Pertama | Kedua |
|---|---------|-------|---------|--------|
| Siswa duduk berkelompok seperti yang diperintahkan oleh guru | 18 | 17 | 18 | 18 |
| Siswa mendapatkan kartu pernyataan | 18 | 17 | 18 | 18 |
| Siswa membaca pernyataan yang ada pada kartu pernyataan secara bersama-sama | 10 | 12 | 13 | 16 |
| Siswa mendiskusikan pernyataan mana yang benar | 5 | 9 | 13 | 14 |
| Siswa berbicara kepada seluruh yang ada dikelas tentang pernyataan dan mendiskusikan jawabannya | 4 | 6 | 6 | 15 |
| Siswa mendiskusikan kembali pendapat mereka setelah mendengar pendapat kelompok-kelompok lain | 4 | 4 | 7 | 9 |
| Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang perbedaan pernyataan tersebut dan mendiskusikan jawabannya | 10 | 10 | 14 | 15 |
| Jumlah | 69 | 75 | 89 | 105 |
| Persentase | 54,76% | 59,5% | 70,63% | 83,33% |

Berdasarkan Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pada pada siklus I aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA pertemuan pertama 54,76% , pertemuan kedua 59,5%, dan pada siklus II aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA pada pertemuan pertama mencapai 70,63% dan pada pertemuan kedua mencapai 83,33%. Dengan demikian aktivitas siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Selanjutnya akan dipaparkan rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

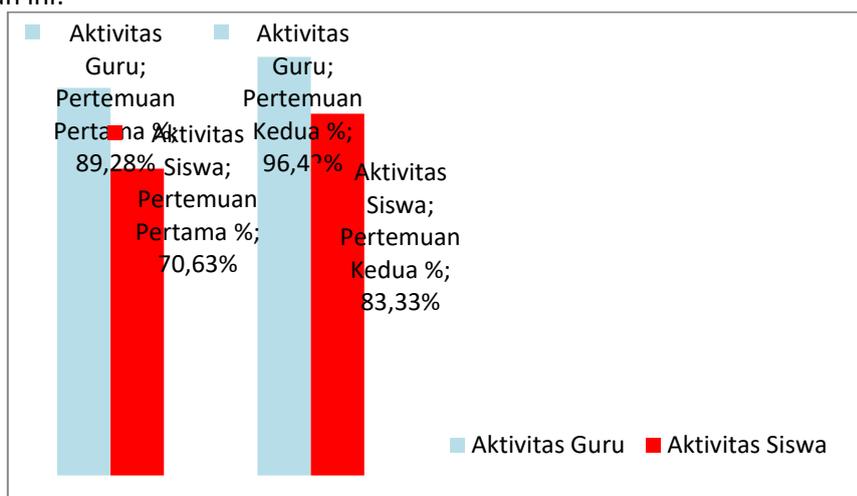
| No | Hasil | Siklus I | | Siklus II | |
|----|-----------------|---------------------|-------------------|---------------------|-------------------|
| | | % Pertemuan Pertama | % Pertemuan Kedua | % Pertemuan Pertama | % Pertemuan Kedua |
| 1 | Aktivitas Guru | 67,85% | 82,14% | 89,28% | 96,42% |
| 2 | Aktivitas Siswa | 54,76% | 59,5% | 70,63% | 83,33% |

Untuk lebih jelasnya peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus pertama dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.1
Diagram Peningkatan Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa pada Siklus I

Sedangkan gambar diagram peningkatan aktivitas guru dan peningkatan aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 4.2
Diagram Peningkatan Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa pada Siklus II

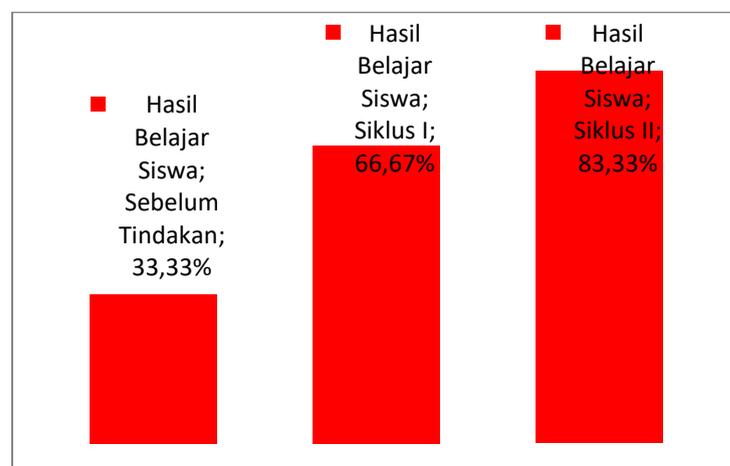
3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dari siklus I sampai siklus II telah mengalami peningkatan, seperti yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

| Mencapai KKM (70) | Sebelum Tindakan | Siklus I | Siklus II |
|-------------------|------------------|----------|-----------|
| Jumlah Siswa | 6 | 12 | 15 |
| Nilai rata-rata | 54,44 | 67,22 | 81,11 |
| % Jumlah Siswa | 33,33% | 66,67% | 83,33% |

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Hasil Belajar siswa

Dari Gambar diatas, terlihat dari refleksi yang dilakukan guru pada setiap siklusnya berhasil. Hal ini terlihat dari hasil observasi guru dan siswa pada setiap siklus semakin meningkat. Adapun dampak dari peningkatan aktivitas guru berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, dimana terlihat hasil belajar siswa semakin meningkat pada tiap siklusnya, hal ini terlihat dari skor akhir siswa ketuntasan individual dan klasikal semakin meningkat dari siklus ke siklus. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan strategi permainan beban pikiran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi permainan beban pikiran merupakan suatu aktivitas diskusi yang bertujuan agar siswa dapat membahas suatu materi pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikatakan bahwa dengan penerapan Strategi permainan beban pikiran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 007 Tambusai.

SIMPULAN

Penerapan permainan beban pikiran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Negeri 007 Tambusai, hal tersebut terbukti dengan sebelum dilaksanakan tindakan, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam hanya 33,33% dengan rata-rata 54,44 (kategori rendah). Setelah dilaksanakan tindakan dengan menerapkan permainan beban pikiran hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Negeri 007 Tambusai, menjadi meningkat hal tersebut dapat dilihat pada ketuntasan klasikal siklus I yaitu 66,67% dengan rata-rata 67,22 (kategori cukup) dan siklus II yaitu 83,33% dengan rata-rata 81,11 (kategori tinggi).

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, N. S., Deswari, S., Siregar, W. K., Yusmarita, Y., Fadhilah, A., Muharni, M., Yusnita, R., & Azriani, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 578–583. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2081>
- Fauriza, S., & Nurmalina, N. (2022). Penggunaan Metode SAS dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. 6, 8529–8534.
- Zubaidah, T., Masrul, M., & Witarsa, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 578–583. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2081>
- Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anonim, Panduan Guru Contoh dan Bentuk Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain (Online), tersedia di <http://panduanguru.com/contoh-metode-belajar-sambil-bermain>, diunduh pada tanggal 4 September 2021.
- Darmansyah. 2010. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Hartono. 2012. Statistik untuk Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haryanto. Metode Permainan dalam Pembelajaran, (online). Tersedia di <http://belajarpsikologi.com>, diunduh pada tanggal 18 September 2021.

- IG.A.K.Wardani, dkk. 2012. *Perspektif Pendidikan SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Irianti, Mitri. 2006. *Dasar-dasar Pendidikan MIPA*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Jhon, Dabell. 2012. *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Sains*. Bandung: Erlangga.
- Nanik, Agustina. 2008. *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*. <http://library.um.ac.id/ptk/index.phpmod=detail&id=35932>. 2008. diunduh pada tanggal 07 September 2021.
- Purwanto, Ngalim. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- _____. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: kencana.
- Suarin, Eni. 2011. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Membuat Pantun dengan Permainan Kartu Kata Siswa Kelas IV SD Negeri Gondang Kecamatan Wartumalang Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012*. Diakses dari :Error! Hyperlink reference not valid.
- Suherman, Erman. 2004. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjiono, Anas. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryani. 2009. *Penggunaan Alat Peraga Kartu Angka Pada Perkalian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Murid SDN 005 Rintis Pekanbaru : UIN Suska*.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Pendidikan*. Jakarta: Bandung: Tarsito.
- Syah, Muhibin. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tim Pustaka Yustisi. 2007. *Panduan Lengkap KTSP*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, Martinis dan Bnasu I. Ansari. 2008. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.