

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SD DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Ardia Febrianasari^{1*}, Nidha Ghaida Shalekha¹, dan Kun Hisnan Hajron¹

¹PGSD, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

E-mail: ardia.feb@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan. Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru matematika dengan peneliti. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas 1 SD N Tidar 1. Objek penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik matematika dengan menggunakan metode permainan. Penelitian ini menggunakan rancangan model siklus I dan II. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes uraian. Pada siklus I hasil belajar matematika siswa sebelum dilakukan metode permainan sudah banyak yang baik, namun ada 3 siswa yang hasil belajarnya cukup. Pada siklus II setelah menggunakan metode permainan, hasil belajar matematika siswa meningkat. Hal ini membuktikan bahwa metode permainan jika digunakan dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Metode permainan, hasil belajar, mata pelajaran matematika.

Abstract

This study aims to improve learning outcomes in mathematics by using the game method. The research conducted was a type of classroom action research (CAR). The research was carried out collaboratively between mathematics teachers and researchers. The subjects of this study were 28 grade 1 students of SD N Tidar 1. The object of this study was the learning outcomes of mathematics students using the game method. This study uses a design model cycles I and II. In this study using data collection techniques in the form of a description test. In the first cycle, the students' mathematics learning outcomes before the game method was carried out were many that were good, but there were 3 students whose learning outcomes were sufficient. In cycle II after using the game method, students' mathematics learning outcomes increased. This proves that the game method when used in learning will improve student learning outcomes.

Keywords: Game methods, learning outcomes, mathematics subjects.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Matematika dapat diartikan sebagai ilmu yang mendidik manusia untuk berfikir secara logis, teoritis, rasional, dan percaya diri sehingga dapat dikatakan Matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain. Oleh karena itu, Matematika harus dapat dikuasai oleh segenap siswa sebagai sarana dalam belajar ilmu pengetahuan maupun dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka mampu bertahan dan bersaing di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Pembelajaran merupakan

kegiatan yang melibatkan guru dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan metode yang tepat sangatlah diperlukan karena metode pembelajaran berfungsi sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran seharusnya dikembangkan berdasarkan tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemilihan metode pembelajaran juga harus mempertimbangkan kemampuan siswa yang didasarkan pada hasil kajian antara perilaku yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Kompetensi dasar matematika yang harus dikuasai oleh kelas I yaitu siswa dapat mengenal dan mengetahui besar kecilnya

nominal pada bilangan. Apabila siswa kelas I belum dapat membedakan besar kecilnya nominal pada bilangan maka siswa akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika, karena pada pembelajaran matematika kelas I terlebih dahulu diajarkan mengenai bilangan. Berdasarkan hasil observasi kelas I SD Negeri Tidar 1 masih ada beberapa siswa yang masih bingung membedakan nominal besar kecilnya angka. Hal yang memengaruhi hasil belajar siswa pada materi bilangan yaitu kurang tepatnya dalam pemilihan metode yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung.

Dalam menunjang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bilangan, guru dapat menggunakan beberapa metode. Beberapa metode yang dapat dipilih dan digunakan guru adalah metode ceramah, ekspositori, tanya jawab, penugasan, eksperimen, drill dan latihan, penemuan inquiry, permainan dan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini guru kelas 1 di SD N Tidar 1 menggunakan metode permainan.

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha,2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Wulandari,2021). Dari beberapa pendapat diatas maka dapat diartikan bahwa hasil belajar yaitu hasil dari proses belajar mengajar baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik dengan penilaian yang sesuai. Pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan

proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu pelajaran dapat dilihat dari prestasi siswa. Siswa dikatakan berhasil apabila mendapatkan prestasi tinggi begitupun sebaliknya, jika siswa tidak berhasil maka prestasinya rendah.

2. Metode pembelajaran permainan

Metode permainan merupakan metode pembelajaran dimana siswa dirangsang dalam berpikir dengan bermain untuk menanamkan konsep-konsep matematika. pendapat dari Oktaviani et al., (2019) bahwa metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. sedangkan Menurut Sudjana (Susanto, 2018) juga mengemukakan hal yang sama bahwa metode permainan menimbulkan suasana mengasyikkan dan menarik bagi peserta didik.

3. Sintaks metode permainan

Metode permainan adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira (Saefudin, 2012; Sutikno, 2014). Pada metode permainan terdapat sintaks yaitu (1) Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan permainan, (2) Guru membuat kelompok untuk siswa, (3) Menentukan sistem permainan dan peraturan, (4) Permainan dimulai (5) Pengumuman kelompok yang jadi pemenang.

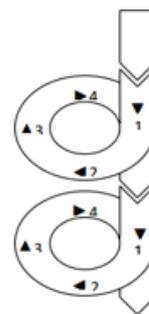
4. Kelebihan metode permainan

Pembelajaran berbasis game atau metode permainan dapat membantu memudahkan proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik, bahkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu kelebihan dari metode permainan yaitu siswa dapat berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran, siswa merasa senang, gembira dan ceria pada saat pembelajaran berlangsung.

Pendapat para ahli mengenai metode permainan yaitu yang pertama dari pendapat Faruq (2019) mengenai manfaat metode permainan yaitu membangkitkan minat, mengembangkan kreativitas dan kerja sama peserta didik. Adapun tujuan metode permainan yang dikemukakan Faruq antara lain, untuk mengajarkan konsep, prinsip, atau prosedur matematika, menanamkan nilai kepada peserta didik, dan membantu peserta didik dalam memecahkan masalah matematika. Pendapat ahli yang kedua Marzalena et al., (2019) juga mengutarakan bahwa manfaat metode permainan dapat mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, seperti merangsang kemampuan berpikir dan mengingat secara menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru matematika dengan peneliti. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:3), penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas (PTK) didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam satu siklus. Penelitian dilakukan dengan mengikuti model Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart yang menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat empat tahapan, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Adapun prosedur penelitian tersebut disajikan pada gambar berikut:



Note:

Scale 1

1. Planning I
2. Action and Observation I
3. Reflection I

Scale 2

1. Planning II
2. Action and Observation II
3. Reflection II

Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 1 SD N TIDAR 1 yang berjumlah 28 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik matematika dengan menggunakan metode permainan pada mata pelajaran matematika siswa kelas 1 SD N TIDAR 1. Penelitian ini menggunakan rancangan model siklus, yang masing-masing dari siklus tersebut terdiri dari observasi, persiapan, action, evaluasi dan refleksi. Pada siklus kedua langsung dilakukan kegiatan action yang dimana pada kegiatan action ini peneliti langsung melakukan terjun ke lapangan dengan materi lanjutan dari materi sebelumnya yang telah dibahas pada siklus pertama dan pada siklus ini juga dilakukan kegiatan evaluasi seperti soal pengayaan yang diberikan kepada peserta didik.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa uraian. Instrumen tes merupakan salah satu alat ukur untuk mengumpulkan informasi mengenai karakteristik suatu objek. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes uraian.

Teknis tes ini berupa 10 soal uraian yang disajikan dalam evaluasi di akhir siklus untuk memperoleh data dalam bentuk angka. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman peserta didik dengan cara menyiapkan soal-soal terkait materi yang telah diajarkan.

Table 1. Category formulation

Range Score	Category
84 – 100	A (Sangat Baik)
63 - 83	B (Baik)
42 - 62	C (Cukup)
21 - 41	D (Kurang)
0 – 20	E (Sangat Kurang)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dipaparkan dengan panjang 60-70% dari panjang artikel.

HASIL

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan beberapa tahap awal. Hal pertama yang dilakukan yaitu menemui guru kelas yang sesuai dengan subjek penelitian. Setelah menemui guru kelas, wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi yang diperlukan yaitu KKM, hasil belajar siswa, dan metode belajar. Pada observasi di kelas I ditemukan hasil belajar matematika siswa yang masih kurang memuaskan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD N Tidar 1 yang berjumlah 28 siswa dengan rincian jumlah siswa putra 13 dan jumlah siswi putri 15. Berdasarkan hasil observasi dapat diperoleh data bahwa dari 28 siswa hasil belajar matematika yang masih kurang.

2. Hasil Penelitian

1) Data Awal

Kegiatan awal sebelum melakukan penelitian adalah mencari informasi tentang kondisi awal siswa. Perolehan informasi dilakukan dengan melakukan observasi data sehingga menunjukkan hasil belajar matematika beberapa siswa yang masih kurang. Observasi ini dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023. Hasil data awal pemetaan hasil belajar siswa pra tindakan untuk mata pelajaran matematika kelas I sebagai berikut :

Tabel 2. Data Awal PraTindakan Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai	Kategori
1	ARA	80	Baik
2	AMF	79	Baik
3	AAL	70	Baik
4	AM	62	Cukup
5	AR	77	Baik
6	AWS	72	Baik
7	AKZ	78	Baik
8	AZ	65	Baik

No	Nama	Nilai	Kategori
9	ARS	68	Baik
10	DLA	79	Baik
11	DPB	69	Baik
12	DAP	80	Baik
13	EGW	68	Baik
14	FSA	81	Baik
15	GAP	74	Baik
16	HM	71	Baik
17	MAN	78	Baik
18	MFR	60	Cukup
19	MGA	77	Baik
20	NA	83	Baik
21	NSR	65	Baik
22	S	80	Baik
23	RM	84	Sangat Baik
24	RI	60	Cukup
25	RA	79	Baik
26	SCD	73	Baik
27	SAA	75	Baik
28	TA	81	Baik
Rata-rata		74	

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata seluruhnya adalah 74 Dengan 3 siswa yang memiliki hasil belajar yang masih dalam kategori cukup. Sehingga hasil belajar siswa masih kurang.

2) Siklus 1

Pada penelitian ini adapun langkah-langkah yang terdapat pada siklus I, yaitu:

1. Observasi

Pada langkah observasi ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas mengenai materi bilangan yang menunjukkan beberapa hasil belajar siswa masih kurang dari KKM. Setelah mengetahui data hasil belajar siswa, peneliti membuat judul penelitian.

2. Action

Peneliti mulai masuk ke kelas dan

memperhatikan guru mengajar siswa. Guru mengajar dengan metode yang biasanya digunakan pada pembelajaran sehari-hari.

3. Evaluasi dan Refleksi

Guru membagikan soal yang sudah dipersiapkan dan dibantu oleh peneliti pada saat pembagian soal tes uraian, untuk mengetahui seberapa paham siswa pada materi yang diajarkan sebelumnya.

Tabel 3 Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai	Kategori
1	ARA	85	Sangat Baik
2	AMF	83	Baik
3	AAL	79	Baik
4	AM	62	Cukup
5	AR	80	Baik
6	AWS	76	Baik
7	AKZ	83	Baik
8	AZ	72	Baik
9	ARS	74	Baik
10	DLA	85	Sangat Baik
11	DPB	75	Baik
12	DAP	85	Sangat Baik
13	EGW	74	Baik
14	FSA	86	Sangat Baik
15	GAP	79	Baik
16	HM	76	Baik
17	MAN	84	Sangat Baik
18	MFR	70	Baik
19	MGA	84	Sangat Baik
20	NA	85	Sangat Baik
21	NSR	62	Cukup
22	NS	84	Sangat Baik
23	RM	88	Sangat Baik
24	RI	62	Cukup
25	RA	85	Sangat Baik
26	SCD	78	Baik
27	SAA	82	Baik
28	TA	87	Sangat Baik
Rata-Rata		79	

Hasil penelitian dari siklus 1 ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil

belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Namun, masih ada 3 siswa yang belum menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar.

4. Refleksi 1

Berdasarkan hasil tes pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus pratindakan ke tindakan pada siklus I. Namun, tidak semua siswa sudah memasuki kriteria dalam peningkatan hasil belajar pada materi matematika. Hal yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan siklus II yaitu penggunaan metode yang lebih tepat dalam pembelajaran matematika materi bilangan dan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I.

3) Siklus II

Setelah mendapatkan hasil pada siklus I, terlihat bahwa masih ada beberapa siswa yang hasil belajarnya masih di bawah KKM, maka perlu dilakukan siklus II. Siklus II dilakukan dengan metode permainan, dengan tahapan yang sama seperti tahap pada siklus I. Dengan metode permainan, diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih semangat, lebih penasaran, dan membuat peserta didik menjadi mudah mengingat materi yang diajarkan. Hasil dari refleksi dan analisis data pada siklus I digunakan untuk acuan dalam merencanakan siklus II dengan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Tahapan yang dilalui sama seperti pada tahap siklus I. Hasil tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi bilangan. Berikut ini hasil tes siklus termuat dalam tabel di bawah ini.

diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Nilai	Kategori
1	ARA	89	Sangat Baik
2	AMF	91	Sangat baik
3	AAL	85	Sangat Baik
4	AM	74	Baik
5	AR	86	Sangat Baik
6	AWS	81	Baik
7	AKZ	88	Sangat Baik
8	AZ	77	Baik
9	ARS	82	Baik
10	DLA	90	Sangat baik
11	DPB	85	Sangat Baik
12	DAP	89	Sangat Baik
13	EGW	82	Baik
14	FSA	91	Sangat baik
15	GAP	85	Sangat Baik
16	HM	80	Baik
17	MAN	88	Sangat Baik
18	MFR	75	Baik
19	MGA	90	Sangat Baik
20	NA	91	Sangat Baik
21	NSR	74	Baik
22	NS	90	Sangat baik
23	RM	93	Sangat baik
24	RI	71	Baik
25	RA	89	Sangat Baik
26	SCD	84	Sangat Baik
27	SAA	87	Sangat Baik
28	TA	90	Sangat baik
Rata-Rata		85	

Dari hasil tes pada tabel di atas rata-rata seluruhnya adalah 85, terdapat 19 siswa yang kategorinya sangat baik, dan 9 siswa yang kategorinya baik.

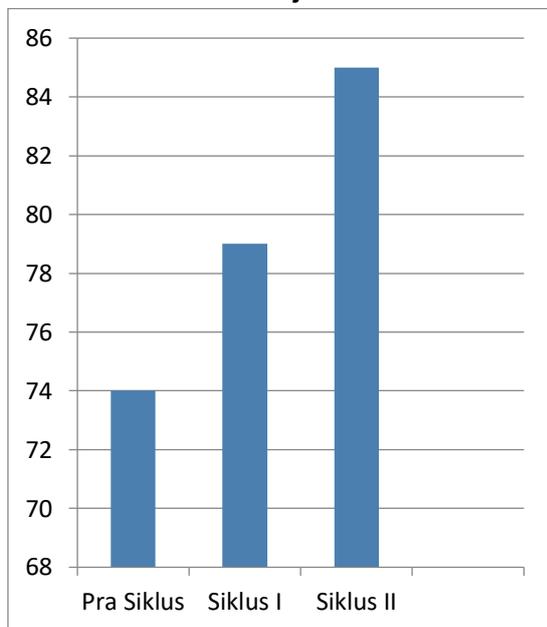
4) Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	ARA	80	85	89
2	AMF	79	83	91
3	AAL	70	79	85
4	AM	62	62	74
5	AR	77	80	86
6	AWS	72	76	81
7	AKZ	78	83	88
8	AZ	65	69	77
9	ARS	68	74	82
10	DLA	79	85	90
11	DPB	69	75	85
12	DAP	80	85	89
13	EGW	68	74	82
14	FSA	81	86	91
15	GAP	74	79	85
16	HM	71	76	80
17	MAN	78	84	88
18	MFR	60	69	75
19	MGA	77	84	90
20	NA	83	85	91
21	NSR	65	62	74
22	NS	80	84	90
23	RM	84	88	93
24	RI	60	62	71
25	RA	79	85	89
26	SCD	73	78	84
27	SAA	75	82	87
28	TA	81	87	90
Rata-Rata		74	79	85

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada awal tes siklus I menunjukkan hasil belajar beberapa siswa yang masih masuk dalam kategori cukup dan masih belum mencapai peningkatan maksimal. Namun, setelah dilakukan tindakan siklus II menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Jika dipersentasekan maka diperoleh grafik sebagai berikut :

Presentase Peningkatan Pencapaian Hasil Belajar



Presentase peningkatan pencapai hasil belajar diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi setelah dilakukan tindakan siklus II, hasil yang didapatkan ternyata lebih dari yang diharapkan oleh peneliti, karena semua siswa mengalami peningkatan hasil belajar matematika.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, dapat diperoleh data sebagai berikut:

- a. Pada data hasil belajar siklus 1 yang dilakukan menggunakan tes tertulis, diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan data sebelumnya yaitu pra tindakan. Pada skor pra tindakan diperoleh rata-rata 74, kemudian meningkat pada siklus 1 dengan rata-rata 79. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai memahami konsep mengenai bilangan sehingga nilai siswa meningkat.
- b. Pada data hasil belajar siklus 2

dengan metode permainan diperoleh rata-rata yang lebih meningkat dari siklus 1 yaitu 85. Konsep permainan ini menggunakan permainan kartu yang terdapat angka di kartu tersebut. Metode permainan ini sangat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa dengan baik.

Pada proses pembelajaran matematika, diperlukan cara yang menarik dan beragam. Dalam pembelajaran perlu adanya pendekatan apalagi pada kelas 1 sekolah dasar yang masih membutuhkan banyak bimbingan dari guru. Pendekatan bisa dilakukan dengan berbagai cara, namun guru juga perlu menyesuaikan dengan jumlah siswa, karakter siswa, media pembelajaran, dan materi yang akan disampaikan.

Pendekatan dan cara yang di lakukan guru sangat mempengaruhi perkembangan kognitif pada tingkat sekolah dasar. Hal ini sudah dibuktikan pada data siklus 1 dan siklus 2 yang telah memenuhi kriteria keberhasilan yang di harapkan. Peningkatan hasil belajar siswa ternyata menghasilkan nilai yang lebih dari yang diharapkan peneliti. Nilai rata-rata kelas sangat meningkat dari siklus 1 yang tadinya memiliki rata-rata 79, kemudian di siklus 2 memiliki rata-rata 85.

Siswa menjadi lebih mudah dalam memahami soal mengenai bilangan dan lebih cepat pengerjaannya. Hal ini sejalan dengan materi bilangan yang di berikan untuk anak sekolah dasar perlu adanya pelatihan berulang dengan cara yang sesuai.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil pembahasan peneitian di kelas 1 SD Negeri Tidar 1 mengenai mata pelajaran matematika materi bilangan menggunakan metode permainan, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya peningkatan pencapaian hasil belajar dalam setiap siklusnya.

2. Saran

Siswa SD N Tidar 1 diharapkan untuk lebih teliti dan memahami materi bilangan dengan baik apakah konsep materi pembelajaran sudah tepat apa belum, karena hal tersebut akan berdampak pada cara siswa dalam menyelesaikan masalah yang guru berikan. Penggunaan metode yang tepat dan menarik juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam penelitian ini dan dalam penulisan artikel penelitian sehingga kami dapat menyelesaikan tepat pada waktunya. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

REFERENCES

- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. *Economica*, 6(1), 72–86.
- Cakrawala, J., Vol, P., & Januari, E. (2017). _____ 1. 3(1), 1–5.
- Dahlan. (2014). нской организации по разделу «Эпидемиологическая безопасность» No Title. *Manajemen Asuhan Kebidanan Pada Bayi Dengan Caput Succedaneum Di Rsud Syekh Yusuf Gowa Tahun*, 4(2014), 9–15.
- Evera, R., Arifah, N., Informatika, P. T., & Surakarta, U. M. (2019). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BILOMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SD DEVELOPMENT OF BILOMATIKA EDUCATIONAL GAME TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES ON MATHEMATICS IN THE FIRST GRADE OF*. 6(6), 617–624. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961310>
- Gaudensiana, M. (2020). *Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ivb Sd Katolik Maumere* 2. 01(08), 54–59.
- Of, E., Games, E., Mathematics, O. N., & Result, L. (2018). *EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS II SD NEGERI DEMAKIJO 1 EFFECTIVENESS OF EDUCATIVE GAMES ON MATHEMATICS LEARNING RESULT IN*.
- Oktaviani, T., Sulistya Dewi, E. R., & . K. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 47. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Rahmi, D. (2020). Penggunaan Model Discovery Learning Dengan Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 14–22. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2299>
- Suciati, I., Studi, P., Matematika, P., & Alkhairaat, U. (2021). *Metode permainan "ular tangga matematika" pada materi bilangan pecahan*. 4(1), 33–44.

Teori dan Aplikasi Matematika, J., Susanto
Guru SDN Menyosok Praya Timur, M.,
Tengah, L., Kunci, K., Permainan, M.,
Belajar, P., & -----, M. (2018).
*Penerapan Metode Permainan Dalam
Meningkatkan Prestasi Belajar
Matematika di Kelas IV SD*. 2(1), 17–25.
