

PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI 10 SIGAOL SIMBOLON

Ester^{1*}

1. Guru SD Negeri 10 Sigaol Simbolon

*Email: ester.nainggolan27@gmail.com

Abstract: This study aims to determine whether there is an effect of the use of the play learning method on the Mathematics Learning Outcomes of Students in grade III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon. The population is 20 people, while the data collection technique determined by the author is to use total sampling. This study uses a descriptive method. The data collected was analyzed in two ways, first descriptive analysis, which is to provide an overview/general influence of the two variables. The second stage is with inferential analysis to test the hypothesis proposed by using the Product Moment formula by Pearson, namely: Thus, the results of data analysis obtained $t_{count} = 2.33$ while $t_{table} = 1.68$ with a significance level of 5%. It turns out that t_{count} is greater than t_{table} , namely (3.33 1.68). This means that the alternative hypothesis is accepted as true. This means that there is a significant influence between the use of the play learning method on student learning outcomes in the subject matter of fractions in class III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon

Keywords: Play Method, Fraction, Outcome Learning

Abstrat: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon. Populasi berjumlah 20 orang, sedangkan teknik pengumpulan data yang ditentukan oleh penulis adalah dengan menggunakan total sampling. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan dua cara, pertama analisis deskriptif, yaitu memberikan gambaran umum/pengaruh umum dari kedua variabel tersebut. Tahap kedua adalah dengan analisis inferensial untuk menguji hipotesis yang diajukan dengan menggunakan rumus Product Moment oleh Pearson, yaitu: Dengan demikian, hasil analisis data diperoleh $t_{count} = 2,33$ sedangkan $t_{table} = 1,68$ dengan tingkat signifikansi 5%. Ternyata t_{count} lebih besar dari t_{table} , yaitu (3,33 1,68). Ini berarti bahwa hipotesis alternatif diterima sebagai benar. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran pecahan di kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon.

Kata Kunci: Metode Bermain, Pecahan, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu sistem, tidak lain dari totalitas fungsional yang terarah pada suatu tujuan. Setiap sub sistem yang ada dalam sistem, tersusun dan tidak dapat dipisahkan dari rangkaian unsur-unsur atau komponen-komponen yang berhubungan secara dinamis dalam satu kesatuan. Namun pendidikan di Indonesia sudah lebih maju karena sejalan juga dengan kebutuhan dan tingkat kemajuan teknologi yang sudah maju dalam beberapa kurun waktu ini (Hendra Saputra 2016 : 35).

Pendidikan sebagai tolak ukur kompetensi suatu bangsa. Tingginya tingkatan pendidikan maka semakin tinggi pula kompetensi bangsa tersebut. Sehingga perlu kesiapan dan upaya untuk menghadapi era globalisasi tersebut. Tentu menjadi perhatian para pendidik utamanya adalah guru pada level kelas (Zakso, 2016). Tingkat keberhasilan sebuah pembelajaran terkait dengan komponen pelaksanaan. Adapun komponen pembelajaran yakni: kurikulum, pendekatan, strategi, metode, model, dan kehadiran siswa (Harahap, 2017)

Upaya guru dalam menghadapi globalisasi pada bidang pendidikan matematika dituntut untuk terus berinovasi sehingga matematika mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi informasi. Tujuan utama Pendidikan matematika memberikan kecakapan atau keahlian bagi peserta didik agar berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill*. Hal tersebut justru dimaknai oleh peserta didik mata pelajaran yang sulit, karena berhubungan dengan pemecahan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Kamarullah, 2017).

Matematika sebagai ilmu dasar memegang peranan yang sangat penting disegala bentuk kehidupan manusia, dimana secara teoritis matematika adalah ilmu yang bertujuan untuk mendidik anak agar menjadi manusia yang dapat berfikir secara logis, kritis, rasional, dan percaya diri. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran momok yang sulit dan membosankan. Hal itu karena dalam belajar matematika perlu pemahaman dan berfikir yang lebih dibandingkan dengan mata pelajaran lain (Eko Dani, 2005 : 3)

Dalam hal ini dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga siswa akan menikmati proses pembelajaran yang dilakukan. Metode pembelajaran yang biasanya kita lakukan adalah dengan metode menghafal, namun metode ini terbatas bagi peserta didik yang mempunyai tingkat intelektual yang rendah. Metode menghafal di luar kepala tidak akan bisa menggantikan aktifitas langsung yang membuat seseorang mengalami dan mencerna informasi baru. (Amril, 2017 : 139)

Metode permainan adalah metode pembelajaran agar siswa memahami bahasan bermain sambil belajar matematika (Alaris Berutu, 2012: 42) Menurut penelitian Horn (1993: 51) menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan imajinatif. Guru dapat memilih pendekatan metode pembelajaran matematika, serta merancang bermain sambil belajar matematika di kelas. Dan dapat memahami

peran guru dalam pembelajaran matematika serta dapat mengaplikasikan bermain sambil belajar matematika

Pecahan merupakan salah satu topik matematika yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan ini terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan sulitnya untuk pengadaan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang akan diajarkan guru kepada peserta didik. Sudah selayaknyalah seorang guru harus mengetahui dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan materi pecahan.

Dari kesulitan inilah yang mengakibatkan banyaknya siswa tidak mencapai hasil belajar yang diinginkan. Seperti terlihat pada "Nilai rata rata tes formatif matematika materi pokok pecahan kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon Tahun Ajaran 2021/2022 yaitu 60. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk bidang studi matematika adalah 68". Berdasarkan harga KKM yang ditetapkan di sekolah, maka nilai rata-rata tes formatif matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon. Apabila ini tetap dibiarkan akan membawa efek samping bagi siswa sehingga menghambat upaya menciptakan sumber daya manusia yang kompeten. Upaya pembelajaran pendidikan matematika, tidak harus menggunakan hapalan saja, akan tetapi lebih jauh dari itu penguasaan matematika seperti menghitung dan merumuskan masalah yang baik perlu didukung oleh kemampuan seorang guru untuk memberikan dorongan kepada siswa dinyatakan belum tuntas. harian, penilaian pekerjaan rumah, dan penilaian tengah semester II matematika siswa kelas III.

Pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Oleh karena itu dengan digunakannya Metode Pembelajaran Bermain sebagai salah satu cara pembelajaran, matematika akan berubah dari pelajaran yang

kurang disukai bergeser menjadi pelajaran yang disenangi dan otomatis siswa akan lebih mudah menyelesaikan soal-soal pelajaran khususnya pada materi pelajaran pecahan. Sehingga dengan penggunaan Metode Pembelajaran Bermain diharapkan dapat mempermudah dan meningkatkan serta membantu siswa mempelajari mata pelajaran yang berkaitan dengan materi pecahan.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Hasil Belajar Matematika

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajar (Hendra Saputra Tanjung, 2016 : 37). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994: 343) hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh suatu usaha. Sejalan dengan pendapat Jonsen Efendi Rambe, (2014 :3) Hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses belajar. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan alat evaluasi yang biasanya disebut tes hasil belajar, dan hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari bilangan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan penalaran logika dan abstraksi yang meliputi pencacahan, perhitungan dan pengukuran. Matematika juga diperlukan dalam kehidupan sehari-hari antara lain mempelajari ilmu pengetahuan alam, ilmu teknik, kedokteran, ilmu ekonomi, dan ilmu sosial. Siti Zahra Harahap (2018 : 116) Sejalan dengan pendapat Hendra Saputra (2016 : 37) Matematika adalah ilmu pasti atau ilmu yang mempelajari tentang berhitung yang harus dibuktikan kebenarannya. Budi Manpaat mengatakan bahwa: “Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang muncul dari sebuah proses peradaban manusia yang sangat panjang di bumi ini”

Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang digunakan untuk menyatakan hubungan antar suatu bagian terhadap keseluruhan bagian. Sejalan juga dengan pendapat Heruman yang menyatakan bahwa: “Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, dalam ilustrasi gambar yang biasanya ditandai dengan arsiran yang dinamakan pembilang dan bagian yang utuh dianggap sebagai satuan yang disebut dengan penyebut.” (Hendra Saputra, (2016 :37) Materi Pecahan adalah salah satu materi dasar yang harus dikuasai siswa sejak jenjang Sekolah Dasar. Materi ini merupakan materi dasar dimana konsepnya digunakan terus untuk jenjang yang lebih tinggi bahkan hingga jenjang perguruan tinggi, seperti pecahan yang terkait erat dalam materi aljabar. Selain itu materi ini juga banyak diterapkan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Contoh sederhana, dalam hal membagikan kue tart kepada sejumlah orang, untuk mengetahui berapa bagian yang didapatkan masing-masing orang maka konsep pecahan yang digunakan (Maria. 2021: 121)

Untuk lebih jelasnya dibawah ini akan dipaparkan indikator dari hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan, sebagai berikut : a. Penjumlahan Pecahan Penyebut sama Penjumlahan pecahan penyebut sama merupakan salah satu operasi dalam pecahan yang dalam mengoperasikannya dapat langsung dijumlahkan dengan menjumlahkan pembilang-pembilangnya. Dewi Noviyanti Sari menyatakan bahwa: “Apabila pecahan-pecahan yang dijumlahkan berpenyebut sama, maka pecahan dapat langsung dijumlahkan dengan menjumlahkan pembilangnya”.

Pengurangan Pecahan Penyebut Sama Pengurangan pecahan penyebut sama merupakan salah satu operasi dalam pecahan yang pengerjaannya dapat langsung dikurangkan dengan mengurangkan pembilang-pembilangnya. Nita Ariani menyatakan bahwa: “Pengurangan pecahan penyebut sama operasi pengurangannya dapat langsung dilakukan dengan mengurangkan pembilangnya”. c. Perkalian

Pecahan Perkalian pecahan merupakan operasi pecahan yang pengerjaannya dilakukan dengan mengalikan pembilang dengan pembilang dan penyebut dengan penyebut. Sedangkan Abu Teruna mengatakan bahwa: “Perkalian pecahan dapat dilakukan dengan langsung saja mengalikan pembilang dengan pembilang dan penyebut dengan penyebut”. Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika tentang pecahan adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan perhitungan tentang pecahan sehingga bisa mengetahui dan memahaminya.

Hakekat Metode Bermain

Penggunaan dapat diartikan sebagai penempatan sesuatu dengan pikiran. Penempatan dimaksud adalah mampu untuk memposisikan sesuatu pada yang diinginkannya. Menurut Mutiah (2012: 91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak serta dilakukan atas dasar inisiatif anak sendiri.

a. Penjumlahan Tanpa tehnik Menyimpan

Penjumlahan tanpa tehnik menyimpan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan seorang guru untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika sehingga dapat membangun dan menemukan sendiri tehnik penyelesaiannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Heruman yang menyataka bahwa: “Penjumlahan tanpa tehnik menyimpan merupakan langkah langkah pemberian konsep matematika pada siswa, yang terdiri atas penanaman konsep, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan”.

b. Pengurangan Tanpa Tehnik Meminjam

Pengurangan tanpa tehnik meminjam merupakan salah satu cara dalam pengerjaan didalam matematika yang dapat memudahkan siswa untuk menemukan jawabanya. Hal ini sejalan juga dengan pendapat Heruman yang menyatakan bahwa: “Pengurangan tanpa tehnik meminjam merupakan suatu cara yang dilakukan guru dengan media pembelajaran yang benar, agar siswa dapat membangun dan menemukan sendiri tehnik penyelesaiannya”.

c. Operasi Hitung Campuran

Operasi hitung campuran merupakan suatu operasi matematika yang didalamnya terdapat penjumlahan (+), pengurangan(-), perkalian(x) dan pembagian(:) yang dalam pengerjaannya harus melalui aturan-aturan yang sudah ditetapkan. Hal ini sejalan juga dengan pendapat Janu Ismail yang menyatakan bahwa: “Operasi hitung campuran adalah suatu operasi hitung yang didalamnya terdapat penjumlahan (+) dan pengurangan (-), kerjakan terlebih dahulu operasi di sebelah kiri”.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain dalam proses belajar mengajar di sekolah sangat dibutuhkan karena bisa meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peserta didik bisa lebih paham dengan materi yang di sampaikan guru

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon Kecamatan Palipi Kabupaten Samosir Provinsi Sumatera Utara. Dengan jumlah 20 orang siswa kelas III pada tahun pelajaran 2021/2022. Waktu pelaksanaan pada semester II pada bulan Februari dengan 6 kali pertemuan, satu kali pertemuan selama 35 menit. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti sendiri dan satu orang guru pendamping sebagai observator melihat aktifitas siswa dalam pembelajaran. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif.

Jenis Penelitian

Metode kuantitatif deskriptif adalah metode penelitian yang ditunjukkan untuk membuat gambaran atau lukisan secara sistematis, aktual, dan akurat melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Angket adalah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari seseorang. Suharsimi Arikunto menyebutkan bahwa: “Tes

adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Adapun jumlah soal untuk variabel X dibuat angket sebanyak 10 butir dan

variabel Y dibuat tes sebanyak 10 butir dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 (empat) pilihan jawaban: a, b, c, dan d.

Tenik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu *dependent sample t test*.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara dua sampel

KETERANGAN :

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2

s_1 = Simpangan baku sampel 1

s_2 = Simpangan baku sampel 2

Gambar 2.1. Uji *dependent sample t test*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguasaan siswa kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon dalam penjumlahan tanpa teknik menyimpan diperoleh nilai 75. masuk pada kategori “Baik”. Pengurangan tanpa teknik meminjam diperoleh nilai 78,125. masuk pada kategori “Baik”. Operasi Hitung Campuran diperoleh nilai 68,75, masuk pada kategori “Cukup”.

Dari perhitungan-perhitungan di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa dapat diketahui nilai rata-rata (mean) yang diperoleh seluruh responden adalah 75. Nilai tengah (median) yang diperoleh dari seluruh responden adalah 71,58 dan nilai yang sering muncul (modus) dari seluruh responden adalah 83, masuk pada kategori “Sangat Baik”.

Penguasaan siswa kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon dalam menentukan penjumlahan pecahan penyebut sama diperoleh nilai 70,83 masuk pada kategori “Baik”. Pengurangan pecahan penyebut sama diperoleh nilai 77,97 masuk pada kategori “Baik”. Perkalian pecahan diperoleh nilai 84,52 masuk pada kategori “Sangat Baik”.

Dari perhitungan-perhitungan di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa dapat diketahui nilai rata-rata (mean) yang diperoleh seluruh responden adalah 85 dan nilai yang

sering muncul (modus) dari seluruh responden adalah 85,33, masuk pada kategori “Sangat Baik”

Dari hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh angka indeks t-score 2,33 apabila angka indeks t-score tersebut dibandingkan dengan nilai yang ada pada table “r” korelasi product moment, maka dapat diketahui pada tingkat kepercayaan 95% dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 2 = 42 - 2 = 40$ diperoleh 1,68. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari t table yakni $2,33 > 1,68$. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon.

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan maka penggunaan metode pembelajaran bermain berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi pokok pecahan, hal ini disebabkan t hitung lebih besar dari t tabel. Pecahan merupakan salah satu topik matematika yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan ini terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sulitnya untuk pengadaan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang akan diajarkan guru kepada peserta didik. Sudah selaknyalah seorang guru harus mengetahui

dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan materi pecahan.

Siswa seringkali merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang berkaitan dengan pecahan. Untuk mengoperasikannya, siswa terlebih dahulu harus mengetahui penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Untuk itu, perlu penggunaan metode pembelajaran bermain dalam mengajarkan materi tersebut sehingga dapat memungkinkan setiap siswa belajar aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta perhitungan yang telah dilakukan, maka penulis menarik kesimpulan yang didasarkan pada hasil analisis data yaitu:

1. Penggunaan metode pembelajaran bermain di kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon berada pada kategori “Baik”.
2. Hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 10 Sigaol Simbolon diperoleh pada kategori “Baik”

DAFTAR PUSTAKA

Adiyah, L. (2021). ELSE (Elementary School Education Journal). *Elementary School Education Journal*, 5(1), 127–136.

Agung Ana, (2021). Penerapan Metode Bermain peran untuk meningkatkan pemahaman siswa Terhadap Konsep Pencahan Sederhana Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Inpres I Namaru. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.

Amril, (2018) Pengaruh Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 319 Lokajaha KAbupaten Bulukumba. Universitas Muhammadiyah Makasar.

Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur* (P. Latifah (ed.); 8th ed.). PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Berutu, Alaris. (2012). Penerapan Metode Permainan Dengan Berbantuan Tangram

Untuk Meningkatkan Hasil belajar matematika Pada Materi Bangun Datar Di Kelas VII SMP Eka Prasetya Medan Tahun Ajaran 2011/2012, *Jurnal tematik*, 2014

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Efendi Jonsen, Peningkatan Kreatifitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Problem Posing Pada Siswa Kelas VI SD Negeri No 105321 Tumpatan Nibung Kecamatan Batng Kuis Kabuapten Deli Serdang. *Jurnal Tematik*, 2014, 4 (01).
- Fatmawati, Y. dan. (2020). Pengaruh Model Reciprocal Teaching dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Tematik*, 10(1), 90–95.
- Harahap, R. A. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis, Kemandirian Belajar Pkn Siswa Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Tematik*, 6(4), 59–72.
- Helma, H., & Edizon, E. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait Dan Realistik. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(1), 86. <https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/39>
- Hopkins, D. (2004). Action Research and Classroom research by teachers. *A Teacher's Guide to Classroom Research*, 47–58.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Kemdikbud, P. B. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.web.id/belajar>
- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe assure dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(6), 1139–1148.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.

<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Puspitasari, P., & Simatupang, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif dalam Pembelajaran Proyek terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Harapan Mandiri. *Jurnal Tematik*, 9(2), 128–137.

Setyawati, Y., Septiani, Q., Ningrum, R. A., & Hidayah, R. (2021). Imbas Negatif Globalisasi Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 306–315.

<https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1530>

Suandito, B. (2017). Bukti Informal Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 13–24.

<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i1.1160>

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Cetakan Ke 26). In *Bandung: CV Alfabeta*.

Wardhani, I. dkk. (2019). Hakikat Penelitian Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 1–36). Universitas Terbuka.

Wijayanto, Eko Dani (2005) *Pengaruh Metode Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Perkalian Dan Pembagian Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas III SD N Tegalsari 10 Dan SD N Tegalsari 11 Tegal*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Zakso, A. (2016). Inovasi Pendidikan Di Indonesia Antara Harapan dan Kenyataan. *Jurnal Sosiologi Dan Humaniora*, 314(6), 4.

<https://doi.org/10.1038/scientificamerican0616-4>