

## **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN**

### ***IMPROVEMENT OF SOCIAL SCIENCE LEARNING ACHIEVMENT USING GAME METHOD***

Oleh: noorina silmi aliya, psd uny  
silmialiya@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan proses dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV A SD Negeri Demangan Yogyakarta menggunakan metode permainan. Penelitian ini merupakan PTK. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas IV A. Objek penelitian adalah proses dan prestasi belajar IPS. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan proses dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV A SD Negeri Demangan setelah menggunakan metode permainan. Proses ditinjau dari langkah metode permainan, sedangkan prestasi ditinjau dari ketuntasan belajar. Langkah metode permainan yaitu (1) Menjelaskan petunjuk permainan; (2) Menyepakati aturan permainan secara bersama; (3) Membagi siswa sesuai permainan (individu atau kelompok); (4) Melaporkan hasil permainan; (5) Memberikan penjelasan lanjut terkait pelajaran (baik yang dipelajari maupun yang lalu); dan (6) Memberikan rewards. Ketuntasan belajar pra tindakan 19,4%, siklus I 64,5%, dan meningkat pada siklus II 87,1%.

Kata kunci: prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, metode permainan

#### **Abstract**

*This research aimed to improve the performance and learning achievement of Social Science of fourth grade students in SD N Demangan Yogyakarta using game method. This was a classroom action research. The subjects were 31 students from class IV A. The object of research is the process and the learning achievement of Social Science. The design of the research used was the model from Kemmis and Taggart. The data was collected through observation and tests. Data analysis technique was descriptive qualitative and quantitative. The results showed that there was an improvement on the performance and learning achievement in Social Sciences subject of fourth grade students of SD Negeri Demangan after using game method. The learning process was observed through the steps of the game method, while learning achievement was observed through the completeness. The step method of the game are (1) Explain the instructions of the game; (2) Agree the rules of the game together; (3) Divide the students according to the game (individual or group); (4) Report the results of the game; (5) Provide further clarification regarding the subject (either studied or past); and (6) Provide rewards. With mastery learning pre-action is 19.4%, in Cycle I 64.5%, and increased in Cycle II 87.1%.*

*Keywords: learning achievement Social Science, game method*

## **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran yang berjalan efektif berbanding lurus terhadap hasil belajar siswa, salah satunya prestasi belajar. Pembelajaran dikatakan baik apabila mengandung komponen-komponen pendidikan. Menurut Dwi Siswoyo, dkk (2011: 69) komponen-komponen pendidikan terdiri dari tujuan, siswa, guru, isi, metode, alat, dan lingkungan. Semua komponen saling berkaitan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Sri Anitah (2009: 5.4) mengemukakan bahwa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, diperlukan suatu metode yang berfungsi sebagai alternatif cara dalam mencapai tujuan tersebut. Guru sebagai seorang pendidik bertanggung jawab untuk dapat memilih metode yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Metode pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan juga karakteristik siswa. Metode yang tepat akan membuat proses belajar menjadi efektif sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan jenjang Sekolah Dasar mengandung 5 mata pelajaran umum utama, yaitu Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Matematika, IPA, dan IPS. Proses pembelajaran kelima mata pelajaran tersebut menjadi sesuatu yang sangat penting tanpa mengesampingkan pelajaran yang lain. Pelajaran-pelajaran tersebut menunjang siswa untuk dapat hidup mandiri di dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran IPS di kelas IV A SD Negeri Demangan masih kurang efektif. Terbukti dengan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS kurang bervariasi. Hal itu menyebabkan siswa kurang memperhatikan dan kurang antusias dalam pembelajaran. Berbeda dengan pelajaran umum lain yang disampaikan dengan metode yang bervariasi. Berbeda dengan pelajaran IPA, karena guru menunjang dengan metode eksperimen, sehingga memberikan pengalaman yang nyata dan menyenangkan bagi diri siswa. Lain halnya pada pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, anak lebih antusias karena mereka mempraktekkan apa yang mereka pelajari. Hitungan pada pelajaran Matematika dan pembacaan karya sastra pada pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran PKn juga melibatkan anak untuk mengeksplor daerah masing-masing, sehingga pembelajaran terlihat lebih menyenangkan daripada IPS.

Proses pembelajaran yang kurang efektif berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah. Rata-rata Ulangan Tengah Semester Gasal 2015/2016 mata pelajaran IPS 62,8; Matematika 66,3; IPA 76,5; PKn 76,5; dan Bahasa Indonesia 76,5. Hal tersebut membuktikan bahwa prestasi belajar siswa terendah pada mata pelajaran IPS. Pada UTS dari 31 siswa terdapat 18 siswa yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh pihak SD Negeri Demangan. Persentase ketuntasan IPS baru mencapai 42% dari keseluruhan siswa kelas IV A.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesuai Permendiknas No 22 Tahun 2006 dirancang untuk mengembangkan pengetahuan,

pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. IPS menjadi sebuah alasan penting bagi pendidikan untuk menciptakan manusia yang dapat hidup bermasyarakat.

Proses pembelajaran IPS seharusnya dilaksanakan dengan baik mengingat pentingnya pelajaran tersebut. Namun, berdasarkan pengamatan di sekolah, selama ini pembelajaran IPS masih banyak diajarkan dengan metode ceramah. Tidak banyak variasi metode yang dilakukan guru dalam menyampaikan pelajaran. IPS menjadi pelajaran yang terkesan hafalan semata.

Prestasi belajar IPS yang rendah menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas. Menghadapi permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Faktor internal merupakan faktor yang tidak dapat diperbaiki kecuali oleh siswa itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal siswa terdapat beberapa hal yang dapat diperbaiki dalam proses pembelajaran misalnya metode yang diterapkan oleh guru saat mengajar, penggunaan media pembelajaran, interaksi antar siswa, interaksi antara siswa dengan guru, fasilitas pembelajaran, dan lain sebagainya.

Perlunya pemilihan metode yang tepat sehingga proses pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dengan tetap memperhatikan pribadi siswa. Siswa akan merasa senang dengan pelajaran apabila sesuai dengan gaya belajarnya. Karakteristik siswa yang beragam membawa pada gaya belajar yang berbeda, tetapi pada umumnya, siswa sekolah dasar yang masih dalam masa anak-anak selalu menyukai kegiatan bermain. Sehingga, pembelajaran akan dapat disajikan dengan menyenangkan apabila menggunakan metode permainan.

Desmita (2012: 141) menyatakan bahwa permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan dipandang sebagai kegiatan yang menyenangkan dan tidak ada beban. Metode permainan ini sebagai penghubung guru memberikan ilmu kedalam kegiatan yang

menyenangkan dan tidak membebankan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang masih menyukai kegiatan bermain. Piaget (Santrock, 2002: 273) melihat permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Melakukan permainan menjadi sesuatu yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak.

Rian Yoki Hermawan tahun 2012 juga melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Tebak Kata dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SD N Kebonsari 04 Jember”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Skor motivasi siswa adalah 3,1 pada siklus I dan meningkat menjadi 3,6 pada siklus II. Persentase hasil belajar siswa pada siklus I adalah 74,36% dan meningkat 79,49% pada siklus II.

Metode permainan tepat digunakan untuk siswa kelas IV yang memang masih menyukai kegiatan permainan. Berdasarkan uraian permasalahan diatas penulis tergerak untuk melakukan penelitian tindakan kelas di SD Negeri Demangan kelas IV A yang bertujuan untuk meningkatkan proses dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan metode permainan. Metode permainan dilakukan dengan melakukan permainan dalam praktek pembelajaran untuk mengajak siswa mengerti dan memahami materi pelajaran.

Menurut Ahmad Saefudin (2012: 4-5), langkah pembelajaran menggunakan metode permainan adalah sebagai berikut: (a) Menjelaskan maksud dan tujuan permainan; (b) Membagi siswa dalam individu atau kelompok; (c) Melaporkan hasil permainan; dan (d) Memberikan kesimpulan mengenai konsep dan tujuan pembelajaran.

Erna Budiyantri (2014: 43) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan adalah sebagai berikut: (a) Guru menjelaskan tujuan kegiatan dan petunjuk-petunjuk yang harus dipatuhi; (b)

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; (c) Siswa melaporkan hasil diskusi; (d) Kesimpulan dari guru; dan (e) Motivasi dari guru.

Langkah metode permainan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah (1) Menjelaskan petunjuk permainan; (2) Menyepakati aturan permainan secara bersama; (3) Membagi siswa sesuai permainan (individu atau kelompok); (4) Melaporkan hasil permainan; (5) Memberikan penjelasan lebih lanjut terkait pembelajaran; dan (6) Memberikan *rewards*. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle*, *picture and picture*, mencari pasangan, dan kemiskinan.

Sri Widyanarti (2013: 2) menyatakan bahwa *puzzle* merupakan salah permainan edukatif yang bermanfaat untuk meningkatkan ketrampilan kognitif, meningkatkan ketrampilan motorik halus, melatih kemampuan menalar, melatih kesabaran, dan meningkatkan ketrampilan sosial. Safitri Yosita Ratri (2010: 52) mengemukakan *picture and picture* merupakan pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis. Kelebihan dari permainan ini adalah siswa akan berpikir logis dan sistematis sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Raisatun Nisak (2012: 23) mengemukakan tujuan dari permainan mencari pasangan adalah mengakrabkan antarsiswa di kelas, mengingat kembali materi pelajaran yang telah disampaikan, dan membuat suasana baru di dalam kelas. Sedangkan, tujuan dari permainan kemiskinan ini adalah membuat suasana belajar lebih menyenangkan, mengingat kembali materi pelajaran yang akan disampaikan, menumbuhkan rasa percaya diri, mengusir kebosanan dalam belajar, dan membuat suasana kelas lebih bersemangat.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Siswa belajar sesuai dengan perkembangan dirinya, sehingga proses pembelajaran terjadi lebih mendalam. Proses pembelajaran yang efektif

berdampak pada prestasi belajar siswa, sehingga prestasi belajar IPS siswa dapat optimal.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berbentuk kolaboratif bersama guru kelas.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai bulan Januari 2016. Penelitian dilaksanakan di ruang kelas IV A SD Negeri Demangan yang terletak di Jalan Munggur No 38, Kecamatan Gondokusuman, Kabupaten Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD Negeri Demangan Yogyakarta dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart. Terdapat 4 komponen yang terkait dalam model spiral Kemmis dan Taggart, yaitu, perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi. Komponen tindakan dan pengamatan menjadi satu, dengan alasan keduanya dalam praktik yang tidak dapat dipisahkan.

Perencanaan merupakan langkah awal setelah diperoleh gambaran umum mengenai kondisi, situasi, dan lingkungan kelas dengan baik. Pada tahap ini peneliti dan guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang ditetapkan; Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran; Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan (lembar observasi dan soal tes); dan Menyiapkan Lembar Kerja Siswa.

Pada tahap tindakan dan observasi, guru melakukan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode permainan yang telah

direncanakan. Guru kelas sebagai pelaksana proses pembelajaran dan peneliti dibantu teman sejawat sebagai pengamat atau observer penelitian. Pada setiap tindakan terdapat 2 pertemuan. Pada tahap refleksi peneliti dan guru mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh selama tindakan. Refleksi dilakukan untuk mengadakan upaya evaluasi yang dibutuhkan dalam proses tindakan, untuk mengetahui kekurangan maupun kelebihan selama pembelajaran IPS menggunakan metode permainan berlangsung.

### **Data, Teknik, dan Instrumen Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah proses dan prestasi belajar IPS materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran dan instrumen soal tes untuk mengetahui prestasi belajar.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif yang dideskriptifkan. Prestasi belajar memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa. Pelajaran IPS pada kelas IV di SD Negeri Demangan mempunyai nilai KKM yaitu 70. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan proses dan prestasi belajar IPS di kelas IV A menggunakan metode permainan. Penelitian dikatakan berhasil apabila memenuhi 75% dari jumlah siswa mencapai KKM.

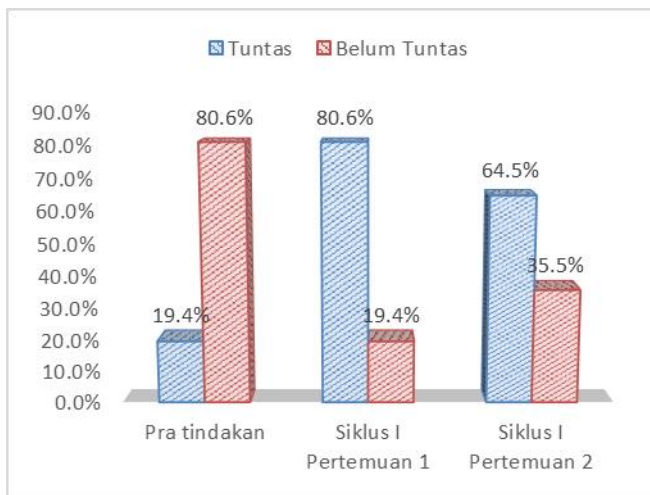
## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas IV A SD Negeri Demangan Yogyakarta dengan tujuan untuk meningkatkan proses dan prestasi belajar IPS menggunakan metode permainan. Penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Pada siklus I pokok bahasan pertemuan pertama adalah perkembangan perkembangan kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kebutuhan

hidup dengan permainan *puzzle*. Sedangkan, pokok bahasan pertemuan kedua adalah kegiatan ekonomi produksi, distribusi, dan konsumsi dengan permainan *picture and picture*.

Proses pembelajaran IPS menggunakan metode permainan pada siklus I belum optimal. Pada langkah ke 5 metode permainan, yaitu pemberian penjelasan lanjut, guru belum memberikan keterkaitan materi yang dipelajari dengan materi yang lalu. Pada langkah ke 6 metode permainan, guru juga belum memberikan rewards, baik secara verbal maupun non verbal. Siswa masih kurang berpartisipasi dan memperhatikan guru saat pembelajaran. Ketuntasan prestasi belajar pada siklus I dijabarkan pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Prestasi Belajar Pra Tindakan, Siklus I Pertemuan Pertama dan Siklus I Pertemuan Kedua

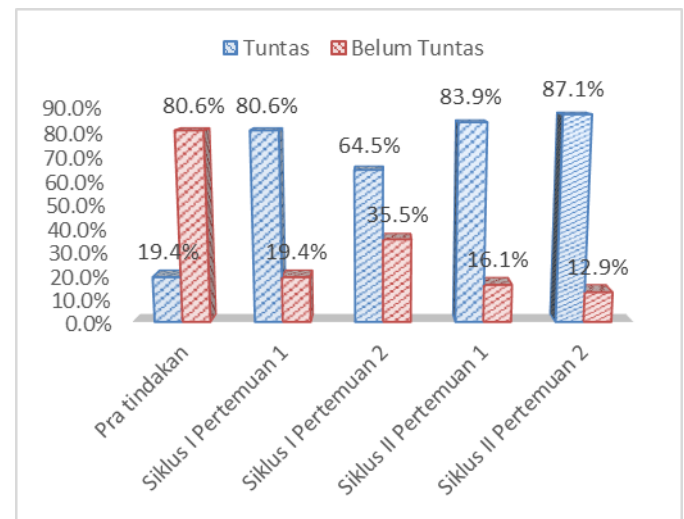
Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I meskipun mulanya terdapat peningkatan prestasi belajar, namun masih menurun pada pertemuan kedua dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Sehingga masih perlu perbaikan dan dilanjutkan pada siklus II.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II berdasarkan refleksi pada siklus I. Perbaikan pelaksanaan metode permainan dalam pembelajaran. Langkah ke 5 metode permainan, pemberian penjelasan lanjut terkait pembelajaran, guru lebih mengkaitkan materi yang dipelajari dengan materi yang lalu. Sedangkan langkah ke 6

metode permainan, guru lebih memberikan rewards kepada siswa sebagai apresiasi atas usahanya, baik secara verbal ataupun non verbal. Secara keseluruhan, langkah-langkah metode permainan telah diterapkan dengan optimal. Siswa juga sudah lebih berpartisipasi dan memperhatikan pembelajaran.

Pada siklus II pokok bahasan pertemuan pertama adalah manfaat sumber daya alam dengan permainan mencari pasangan. Pokok bahasan pertemuan kedua adalah mata pencaharian penduduk dipengaruhi kondisi alam dengan permainan kemiskinan.

Peningkatan prestasi belajar pada siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Prestasi Belajar Pra Tindakan, Siklus I Pertemuan Pertama, Siklus I Pertemuan Kedua, Siklus II Pertemuan Pertama, dan Siklus II Pertemuan Kedua

Penggunaan metode permainan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Guru tidak sekedar duduk dikursi menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan, namun, guru menjadi lebih aktif. Siswa juga tidak sekedar duduk mendengar guru menjelaskan ataupun menulis catatan. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, berdiskusi, berpendapat, dan lainnya.

Peningkatan proses pembelajaran IPS terjadi karena penggunaan metode permainan dengan optimal sesuai langkah-langkah (1) menjelaskan petunjuk permainan; (2) menyepakati aturan permainan secara bersama; (3) membagi siswa sesuai permainan (individu atau kelompok); (4) melaporkan hasil permainan; (5) memberikan penjelasan lebih lanjut terkait pembelajaran (baik yang dipelajari maupun kaitannya dengan pelajaran lalu); dan (6) memberikan rewards.

Guru menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, tidak seperti sebelumnya yang hanya bersifat pasif. Proses pembelajaran yang efektif berdampak pada prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV A sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% dari siswa mencapai ketuntasan belajar. Sehingga penelitian pada siklus II sudah dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan proses dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV A SD Negeri Demangan pada materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam dengan menggunakan metode permainan. Sesuai dengan pendapat Santrock (2002: 272) yang mengemukakan bahwa permainan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rian Yoki Hermawan.

Penelitian yang dilakukan Rian Yoki Hermawan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV B di SD N Kebonsari 04 Jember dengan menggunakan metode permainan tebak kata. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan Rian Yoki Hermawan adalah sama-sama menggunakan metode permainan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada subjek, tempat, dan waktu penelitian. Perbedaan lebih mendalam terletak pada permainan yang digunakan dalam penelitian. Rian Yoki Hermawan hanya menggunakan 1 macam permainan, tebak kata,

sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 4 macam permainan, yaitu *puzzle*, *picture and picture*, mencari pasangan, dan kemiskinan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan proses dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV A SD Negeri Demangan Yogyakarta dapat dengan menggunakan metode permainan. Peningkatan proses pembelajaran IPS tersebut terjadi karena penggunaan metode permainan dengan langkah-langkah (1) menjelaskan petunjuk permainan; (2) menyepakati aturan permainan secara bersama; (3) membagi siswa sesuai permainan (individu atau kelompok); (4) melaporkan hasil permainan; (5) memberikan penjelasan lebih lanjut terkait pembelajaran (baik yang dipelajari maupun kaitannya dengan pelajaran lalu); dan (6) memberikan rewards.

Penggunaan metode permainan sesuai langkah tersebut dilakukan dengan optimal sehingga berdampak pada peningkatan prestasi dan ketuntasan belajar siswa. Semula pada saat pra tindakan yang tuntas 6 siswa atau sebesar 19,4%, pada siklus I pertemuan pertama menjadi 25 siswa atau sebesar 80.6%, pada siklus I pertemuan kedua menjadi 20 siswa atau sebesar 64.5%, pada siklus II pertemuan pertama menjadi 26 siswa atau sebesar 83.9%, dan meningkat lagi pada siklus II pertemuan kedua menjadi 27 siswa atau sebesar 87.1%.

### **Saran**

Pada saat pembelajaran IPS, guru kelas IV untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam dapat menggunakan metode permainan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad Saefudin, dkk. (2012). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa

Kelas V SD. *Jurnal Didaktik PGSD Kebumen FKIP UNS*. Vol 1 No 2. Hlm. 1-7.

Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dwi Siswoyo, dkk. 2011. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Erna Budiyati. (2014). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Krogowanan, Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi. UNY.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Raisatun Nisak. (2012). *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.

Rian Yoki Hermawan. (2012). Penerapan Metode Permainan Tebak Kata dengan Media

Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SD N Kebonsari Jember. *Skripsi*. Jember: UNEJ.

Safitri Yosita Ratri. (2010). Keefektifan Metode Permainan dalam Pembelajaran IPS di SD. *Tesis*. PPs-UNY.

Santrock, John W. (2002). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (Alih bahasa: Juda Damanik dan Achmad Chusairi). Jakarta: Erlangga.

Sri Anitah, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sri Widyanarti. (2013). Penggunaan Media Puzzle dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kelas V A SD N Rangkah 1 Tambaksari Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol 1 Nomor 1). Hlm. 1-5.