

Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Kota Madiun

Muslih Nur Kholis ✉, Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉ muslih209a@gmail.com

Abstract: This research is classroom action research with the aim of finding out Game Based Learning to improve mathematics learning achievement. This research uses the observation method to determine initial student data, the test method to determine the increase in student learning achievement, and the documentation. The data processing method is carried out by averaging student grades and student learning completeness. Based on the results, the implementation of game based learning in class II students at SDN 02 Kanigoro can improve. Students' understanding of concepts can be seen from the increase in the average UH score. Cycle, I, and Cycle, II. In the daily test scores, the average class score was 65 with 10 students completing it. Then on to the cycle. I the average score increased to 79. with 22 students completing. In cycle I, it showed improvement even though it had not yet reached the expected completion criteria. Meanwhile, in cycle II, the average class score increased to 80, with 24 students completing. In this second cycle, the criteria and completeness have reached the expected target.

Keywords: *Learning achievement, Game Based Learning, Mathematics*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk mengetahui penerapan *Game Based Learning* untuk meningkatkan prestasi belajar matematika. Penelitian ini menggunakan metode observasi, metode tes, dan metode dokumentasi. Diawali dengan identifikasi masalah saat proses pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan siklus I yang meliputi; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi untuk dilanjutkan pelaksanaan tindakan siklus II. Metode pengolahan data yang dilakukan dengan rata-rata nilai siswa dan ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *game based learning* pada siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dilihat dari kenaikan rata-rata nilai UH, Siklus I, dan Siklus II. Pada nilai ulangan harian nilai rata-rata kelas 65, dengan ketuntasan 10 siswa. Kemudian pada siklus I nilai rata-rata mengalami kenaikan menjadi 79, dengan ketuntasan 22 siswa. Pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan meski belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Sementara pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas 80, dengan ketuntasan 24 siswa. Pada siklus II ini, kriteria ketuntasan sudah mencapai target yang diharapkan.

Kata kunci: Prestasi Belajar, *Game Based Learning*, Matematika



PENDAHULUAN

Pada dasarnya era globalisasi menuntut kita untuk melakukan pembaharuan sumber daya manusia ataupun sumber daya alam, sehingga pendidikan yang kompetitif diperlukan. Pendidikan merupakan upaya dasar kemajuan dari suatu negara, karena dengan adanya pendidikan di suatu negara dapat membantu mencapai kemajuan yang baik. Pendidikan merupakan suatu sistem yang mempunyai beberapa komponen. Komponen pertama yaitu meliputi siswa dan guru. Komponen kedua yaitu proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan dan instrument pengajara. Sedangkan untuk komponen terakhir adalah hasil interaksi antara guru dan siswa. (Nuryana & Suryadin, 2020).

Sementara itu, mencapai tujuan pendidikan yang kompetitif dapat dilihat dari salah satu komponen yakni prestasi belajar. Dalam hal ini prestasi belajar dapat dikatakan berhasil apabila siswa tersebut memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari penilaian LKPD yang sudah ditentukan. Banyaknya mata pelajaran yang harus diajarkan pada siswa, salah satunya yakni matematika. Mata pelajaran matematika merupakan suatu mata pelajaran yang wajib di ajarkan pada siswa di sekolah. Akan tetapi, banyak orang berasumsi bahwa konsep perkalian merupakan konsep yang sulit dipahami pada materi pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar.

Perkalian merupakan pembahasan materi yang dapat dikatakan bersifat abstrak, sehingga sedikit sulit dipahami Elsani et al., (2021). Padahal pelajaran matematika mempunyai banyak manfaat pada kehidupan sehari-hari salah satunya yakni literasi numerasi. Hal ini juga yang menjadikan matematika di ajarkan pada semua tingkat pendidikan di Indonesia. Mengingat bahwa mata pelajaran matematika merupakan bagian yang penting dari kehidupan sehari-hari, maka proses pembelajaran perlu dimaksimalkan agar prestasi belajar siswa optimal. Maka dari itu guru harus mempunyai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai untuk peserta didik.

Akan tetapi tujuan pembelajaran dapat terwujud salah satunya, jika metode pembelajaran yang dipakai guru tidak monoton seperti menggunakan metode ceramah serta menuliskan kembali materi di papan tulis. Sehingga hal itu dapat membuat siswa menjadi bosan dan motivasi belajar siswa menjadi menurun. Oleh karena itu guru dituntut untuk membuat metode pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana pembelajaran dan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Maka metode pembelajaran *game based learning* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton. Selanjutnya, *game based learning* termasuk kegiatan pengajaran yang siswa berperan lebih dominan dengan berbantuan game guna mencapai tujuan dari pembelajaran (Candra & Rahayu, 2021). Maka dengan adanya *game based learning* sebagai metode pembelajaran diharapkan siswa belajar bisa merasa senang dan semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap proses pembelajaran matematika di SDN 02 Kanigoro, diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik seperti metode ceramah dimana guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran. Kondisi ini tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru, sehingga ada beberapa siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Akibatnya ada kecenderungan motivasi belajar Pendidikan Matematika siswa menjadi rendah. Hal ini dapat diamati dari beberapa hal berikut: 1) beberapa siswa kurang memperhatikan; 2) siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa ini membawa dampak lanjutan berupa: 1) beberapa siswa kesulitan dalam memahami materi; 2) beberapa siswa tingkat kemampuan penerapan atau aplikasi siswa rendah; 3)

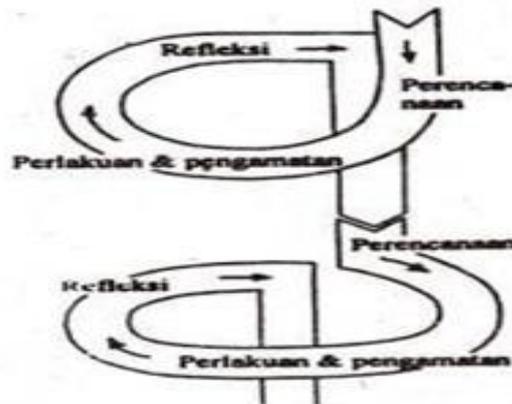
beberapa siswa kesulitan mengerjakan soal. Dampak yang paling parah adalah siswa ketinggalan materi pelajaran dan juga siswa kurang percaya diri.

Oleh karena itu terkait belum optimalnya hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 02 Kanigoro Madiun, maka penulis berupaya untuk menerapkan metode pembelajaran *game based learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang bermakna pada proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Penelitian serupa dapat dilihat pada jurnal lampuhyang Lembaga penjaminan mutu stkip agama hindu amlapura (2023) bahwa dengan menerapkan *game based learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep operasi bilangan bulat siswa kelas V SDN 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan mengenai penggunaan *game based learning* terhadap prestasi siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada siklus yang dikembangkan oleh Arikunto (2002) yang terdiri dari 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan, dan refleksi yang mana terdiri atas 2 siklus dengan rincian 1 pertemuan setiap siklusnya.. Lokasi penelitian ini yaitu SDN 02 Kanigoro. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN 02 Kanigoro yang berjumlah 28 anak. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan desain Kemmis and McTaggart dengan gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Tindakan Siklus Kemmis and McTaggart

Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi serta peneliti menggunakan metode kuantitatif dan deskripsi kualitatif sebagai cara analisis data pada kegiatan penelitian ini. Peneliti menetapkan indikator keberhasilan berupa KKM nilai 75, nilai rata-rata kelas ≥ 80 , serta nilai ketuntasan belajar $> 80\%$.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil tes individu yang berisi tentang materi dan hasil kerja kelompok siswa yang terbagi menjadi beberapa kelompok dalam *game based learning*.

1. Siklus 1

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024. Prestasi belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 79 dengan rincian 6 siswa belum tuntas dan 22 siswa tuntas dengan prosesntase nilai ketuntasan belajar mencapai 78%.

Dokumentasi hasil belajar siswa ini berupa 10 soal uraian dan 5 soal kelompok dengan hasil sebagai berikut DIH nilai 57.5 belum mencukupi indikator, ADA nilai 90 sudah mencukupi indicator, AMP nilai 77.5 sudah mencukupi indicator, AAH nilai 75 memenuhi indicator, AF nilai 85 sudah mencukupi indicator, AFK nilai 80 sudah mencukupi indicator, AO nilai 70 belum mencukupi indicator, APE nilai 82.5 memenuhi indicator, AA nilai 72.5 belum mencukupi indicator, AKV nilai 73.5 belum mencukupi indicator, BNJ nilai 75 sudah mencukupi indicator, DAS nilai 85 memenuhi indicator, FA nilai 82.5 memenuhi indicator, GRQ nilai 85 sudah memenuhi indicator, GAP nilai 80 sudah mencukupi indicator, GAG nilai 85 sudah memenuhhi indikator, KRI nilai 83.5 memenuhi indicator, KCH nilai 83.5 memenuhi indicator, LTD nilai 70 belum mencukupi indicator, HI nilai 82.5 sudah mencukupi indicator, NRP nilai 87.5 sudah memenuhi indicator, NAP nilai 75 sudah mencukupi indicator, PPF nilai 82.5 sudah memenuhhi indikator, RAP nilai 85 memenuhi indicator, RZA nilai 65 belum memenuhi indicator, RDH nilai 80 sudah mencukupi indicator, SSE nilai 80 sudah mencukupi indicator, TAA nilai 82.5 sudah memenuhi indicator.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Inisial Siswa	I	II	Nilai Akhir	Ket
1	DIH	65	50	57.5	TL
2	ADA	80	100	90	L
3	AMP	75	80	77.5	L
4	AAH	70	80	75	L
5	AF	70	100	85	L
6	AFK	75	85	80	L
7	AO	65	75	70	TL
8	APE	77.5	87.5	82.5	L
9	AA	72.5	70	72.5	TL
10	AKV	77.5	70	73.75	TL
11	BNJ	72.5	77.5	75	L
12	DAS	70	100	85	L
13	FA	65	100	82.5	L
14	GRQ	80	90	85	L
15	GAP	75	85	80	L
16	GAG	70	100	85	L
17	KRI	77.5	90	83.5	L
18	KCH	72.5	95	83.5	L
19	LTD	70	70	70	TL
20	HI	65	100	82.5	L
21	NRP	80	95	87.5	L
22	NAP	75	75	75	L
23	PPF	80	85	82.5	L
24	RAP	70	100	85	L
25	RZA	70	60	65	TL
26	RDH	77.5	82.5	80	L
27	SSE	72.5	87.5	80	L
28	TAA	70	95	82.5	L

Sehingga peneliti menarik suatu kesimpulan bahwa penggunaan metode *game based learning* ini sudah memiliki dampak akan tetapi perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran dan kegiatan penelitian dilanjutkan pada siklus ke dua.

2. Siklus 2

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2024. Prestasi belajar siswa pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 80 dengan rincian 24 siswa telah tuntas dan 4 siswa belum tuntas dengan prosentase nilai ketuntasan belajar mencapai 85% serta kriteria ketuntasan meraih nilai baik.

Dokumentasi hasil belajar siswa ini berupa 10 soal uraian dan 5 soal kelompok dengan hasil sebagai berikut DIH nilai 67.5 belum mencukupi indikator, ADA nilai 85 sudah mencukupi indicator, AMP nilai 83.75 sudah mencukupi indicator, AAH nilai 65 belum memenuhi indicator, AF nilai 82.5 sudah mencukupi indicator, AFK nilai 77.5 sudah mencukupi indicator, AO nilai 90 sudah mencukupi indicator, APE nilai 77.5 memenuhi indicator, AA nilai 85 sudah mencukupi indicator, AKV nilai 76.5 sudah mencukupi indicator, BNJ nilai 75 sudah mencukupi indicator, DAS nilai 90 memenuhi indicator, FA nilai 92.5 memenuhi indicator, GRQ nilai 90 sudah memenuhi indicator, GAP nilai 67.75 belum mencukupi indicator, GAG nilai 80 sudah memenuhhi indikator, KRI nilai 83.75 memenuhi indicator, KCH nilai 82.5 memenuhi indicator, LTD nilai 75 belum mencukupi indicator, HI nilai 82.5 sudah mencukupi indicator, NRP nilai 92.5 sudah memenuhi indicator, NAP nilai 75 sudah mencukupi indicator, PPF nilai 85 sudah memenuhhi indikator, RAP nilai 80 memenuhi indicator, RZA nilai 71.25 belum memenuhi indicator, RDH nilai 77.5 sudah mencukupi indicator, SSE nilai 77.5 sudah mencukupi indicator, TAA nilai 85 sudah memenuhi indicator.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus 2

No	Inisial Siswa	I	II	Nilai Akhir	Ket
1	DIH	70	65	67.5	TL
2	ADA	70	100	85	L
3	AMP	77.5	90	83.75	L
4	AAH	80	50	65	TL
5	AF	80	85	82.5	L
6	AFK	85	70	77.5	L
7	AO	80	100	90	L
8	APE	70	85	77.5	L
9	AA	70	100	85	L
10	AKV	77.5	75	76.25	L
11	BNJ	80	70	75	L
12	DAS	80	100	90	L
13	FA	85	100	92.5	L
14	GRQ	80	100	90	L
15	GAP	70	55	67.75	TL
16	GAG	70	90	80	L
17	KRI	77.5	90	83.75	L
18	KCH	80	85	82.5	L
19	LTD	80	70	75	L
20	HI	80	85	82.5	L
21	NRP	85	100	92.5	L
22	NAP	80	70	75	L
23	PPF	70	100	85	L

24	RAP	70	90	80	L
25	RZA	77.5	65	71.25	TL
26	RDH	80	75	77.5	L
27	SSE	80	75	77.5	L
28	TAA	85	85	85	L

Berdasarkan hasil diatas, Upaya meningkatkan nilai prestasi belajar matematika pada kegiatan penelitian ini yaitu menggunakan metode game based learning menunjukkan adanya peningkatan nilai dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti.

PEMBAHASAN

Penerapan metode game based learning di SDN 02 Kanigoro mencakup pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung proses pembelajaran. hasil observasi terhadap siswa dan guru menunjukkan bahwa penerapan metode ini mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Selanjutnya, Pengetahuan dan keterampilan siswa wajib dikembangkan dalam proses belajar mengajar hingga dapat mengkonstruksikan sendiri ilmu pengetahuannya. Hal tersebut dilakukan supaya terciptanya alur permasalahan menjadi menantang dan menarik untuk dipecahkan dan dari sini secara tidak langsung dapat melatih keterampilan peserat didik (Candra & Rahayu, 2021). Selanjutnya, *game based learning* termasuk kegiatan pengajaran yang siswa berperan lebih dominan dengan berbantuan game guna mencapai tujuan dari pembelajaran (Candra & Rahayu, 2021

SIMPULAN

Di kelas II SDN 02 Kanigoro Kecamatan Kanigoro Kota Madiun, guru yang mengajar menggunakan metode ceramah. Namun, berdasarkan pengamatan saya selama observasi , metode yang digunakan guru tersebut kurang kreatif, menarik, dan membuat anak-anak menjadi mudah bosan , karena guru hanya menerangkan atau menuliskan materi di papan tulis. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menerapkan metode game based learning yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan penerapan metode game based learning yang berbasis permainan ini dirasa akan memudahkan guru serta siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmad, Sabri. (2014). *Strategi Belajar Mengajar Mikro Teaching*. Ciputat: Quntum Teaching.
2. Ahmad Tafsir. 2008. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: Rosda Karya
3. Andi, M. S. (2017), *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
4. Anita, Y. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
5. Arifuddin, Ahmad dan Arrosyid, Rohmah Siti. 2017. *Pengaruh Metode Demonstrasi dengan Alat Peraga Jembatan Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Bulat, Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, Volume 4, Nomor 2*.
6. Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
7. Asmaka, Ridduwan Agung, 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang*, Skripsi. Jawa Timur: IKIP PGRI Bojonegoro.

8. Aqsa, M.D., Nurhaswinda, N., & Hidayat, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Soal Cerita Matematika dalam Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III SD Negeri 019 Tanjung Sawit. *Journal On Teacher Education*, 2(2), 9-16, <https://doi.org/https://doi.org/10.3100/jote.vwiw.1249>
9. Aqib, Zainal. 2018. Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta.
10. Basri, M., & Lestari, N. I. (2019) *Strategi Pembelajaran Sejarah* (I) Graha Ilmu.
11. Candra, A.M., & Rahayu, T. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game
12. Darmadi. 2017. *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
13. Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
14. Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
15. Ekowati, D. W Dan B. I. Suwandayani, 2019 *Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar, UMM, Malang*.
16. Elsani, H. (2021) Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Kelas 2 SDN 2 Cibadak. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 38-49, <https://doi.org/10.33365/ji-Mr.Vlil.250>
17. Ending Sri Wahyuni, 2020 *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta :CV. Adanu Utama.
18. Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
19. Harries, t., & barmby, p. (2006) *represting multiplaction*. 26(November), 25-30. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/14794800008520169>
20. Helmawati. (2018). *Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
21. Hasanah, N. (2016). *Standar Akuntansi Pemerintah Daerah Berbasis Akrual*. Surabaya: Terbitan In Media.
22. Hasratuddin. 2013. *Membangun Karakter melalui Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 06 (02).
23. Herman Hudoyo. 2005. *Teori Belajar Untuk Pengajaran Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
24. Hutahean, M. R. H. 2019. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Diskusi Kelompok Pada Kompetensi Menentukan Unsur Pengunjung Desain Interior dan Eksterior Bangunan Kelas Xii Smk Negeri 5 Medan T.P 2016/2017:., *Jurnal Warta Edisi 59*, Volume 13, Nomor 1.
25. Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. 5(4): 11-17.
26. Komalasari, Kokom (2013). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung :Refika Aditama.
27. M. Andi Setiawan. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
28. Maesaroh, Siti. 2013 *Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 1 No. 1 November 2013. Diakses pada 20 Maret 2018 dari <https://media.neliti.com/media/publications/>
29. Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
30. Motivasi Belajar Siswa. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(2), 80-86.
31. Muhibin Syah. 2010. Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
32. Muhibin Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
33. N. Ardi Setyanto. 2017. *Interaksi dan Komunikasi Efektif Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
34. Natalia Winda, Makalah Metode Ceramah (2017).
35. Nuryana, N., & Suryadin, S. (2020). Pengaruh Strategi Ice Breaking Giving Terhadap

36. Pratiwi, Noor Komari, (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga* Volume 1, Nomor 2, Desember.
37. Rizki Dkk (2017). *"Praktik Kerja Industri Memiliki Pengaruh Yang signifikan terhadap kemampuan perusahaan headskill siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan"* Smk Negeri 5 Jember.
38. Sakti, P. W. (2020). *PENGARUH PKL TERHADAP KESIAPAN KERJA SISWA KELAS XII TEKNIK PEMESINAN B SMK NASIOAN BERBAH*. <https://Eprints.Uny.Ac.Id/67194/>
39. Santiani, E. Oktaviani, R. (2019). Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data. Ekonomi Syariah. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Sorong.
40. Sarosa, S. (2021) *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Sleman: PT Kanisius.
41. Sawaluddin, & Siddiq, M. (2020). Langkah-Langkah dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PTK & Pendidikan*, 6(1), 13-24.
42. Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
43. Suherman, Erman Dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
44. Supriyati, I (2020). Penerapan Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas VIII MTSN 4 Palu. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 104.
45. Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
46. Suyono dan Hariyanto, 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
47. Tambak, Syahraini. (2014). Metode Ceramah Konsep dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, Volume 21, Nomor 21, Tahun 2014.
48. Utomo, Dwi. 2013. "Efektifitas Model Pembelajaran Tai (*Team Assited Individualization*) Berbantu Prezi Desktop terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kimia". *jurnal penelitian*. volume 19. <https://www.academia.edu/8822253>
49. Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
50. Zhafari. 2012. *Permainan dalam pembelajaran dan teori-teori permainan*.