

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI 45 KOTA TERNATE MELALUI METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN PADA TEMA 7 SUBTEMA 3 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

Farda Afandy¹, Pamuti², Eko Purnomo³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Khairun

¹fardaafandy@gmail.com, ²mutipamuti0906@gmail.com, ³ekop6990@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 45 Kota Ternate Pada Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi penerapan Metode Belajar Sambil Bermain dan Mengetahui proses penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Pada Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD Negeri 45 Kota Ternate. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 45 Kota Ternate, yang berjumlah 21 orang siswa yaitu 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, melalui penerapan metode belajar sambil bermain terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi. Peningkatan hasil belajar siswa pada tahap siklus I terdapat 7 siswa yang tuntas dan mencapai nilai sesuai indikator keberhasilan, dengan persentase 33,33%, sementara 14 siswa dinyatakan belum tuntas dan belum mencapai nilai sesuai indikator dan standar KKM dari sekolah, dengan persentase 66,66%. Hal inipun terjadi pada aktivitas guru 67%, dan aktivitas siswa 60%. Kemudian pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan, yakni terdapat 17 siswa yang tuntas dan berhasil mencapai nilai KKM dengan persentase 80,95% dan 4 siswa lainnya belum tuntas dan belum mencapai nilai sesuai dengan standar KKM dari sekolah, dengan persentase 19,04%, begitupun aktivitas guru meningkat menjadi 93%, dan aktivitas siswa meningkat menjadi 93%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 45 Kota Ternate.

Kata Kunci : Metode Belajar Sambil Bermain, Hasil Belajar

Abstract

This research was conducted with the aim to: 1) Determine the improvement of learning outcomes of grade III students of SD Negeri 45 Ternate City in Theme 7, Subtheme 3, Development of Communication Technology, application of Learning While Playing Method. 2) Knowing the process of implementing the Learning While Playing Method in Theme 7 Subtheme 3 Development of Communication Technology in improving the learning activities of grade III students of SD Negeri 45 Ternate City. The approach used in this study is a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (PTK), which is carried out in two cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementing actions, observation, and reflection. The subjects of the study were grade III students of SD Negeri 45 Kota Ternate, totaling 21 students, namely 12 male students and 9 female students. The data collection procedures used are observation, documentation and tests. Based on the results of the study showed that, through the application of learning methods while playing there was an increase in student activities and learning outcomes in theme 7 subtheme 3 development of communication technology. In the first cycle

stage, there were 7 students who completed and achieved grades according to success indicators, with a percentage of 33.33%, while 14 students were declared incomplete and had not achieved scores according to KKM indicators and standards from schools, with a percentage of 66.66%. This also happened to 67% teacher activity, and 60% student activity. Then in the second cycle student learning outcomes increased, namely there were 17 students who completed and managed to achieve KKM scores with a percentage of 80.95% and 4 other students were incomplete and had not achieved scores in accordance with KKM standards from schools, with a percentage of 19.04%, as well as teacher activity increased to 93%, and student activity increased to 93%. Thus, it can be concluded that the application of the learning method while playing can improve the learning outcomes of grade III students of SD Negeri 45 Ternate City.

Keywords: Learning While Playing Methods, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan memiliki artian yang cukup luas, tergantung melalui sudut pandang mana kita menilai suatu pendidikan. Disisi lain pendidikan memiliki artian sebagai upaya untuk mencerdaskan bangsa. Selain itu pendidikan juga memiliki tujuan untuk melakukan peningkatan terhadap kualitas masyarakat di Indonesia. Dicitat dalam UU No. 20 Pasal 3 2003 mengenai pendidikan yang diartikan sebagai peningkatan sekaligus perkembangan keahlian yang dimiliki peserta didik. pendidikan merupakan salah satu usaha manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri baik secara jasmani maupun rohani yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan budaya (Siswoyo, 2013).

Menurut Mulyadi (2012) bahwa upaya pengembangan mutu pendidikan merupakan suatu keharusan, mengingat tuntutan standar kualitas serta kebutuhan di lapangan yang terus-menerus mengalami perubahan dan perkembangan. Salah satu yang menjadi tolak ukur untuk sebuah usaha pembangunan pendidikan bermutu di sekolah adalah bagaimana meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Hal ini, harus diakui bahwa mutu pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih rendah. Menurut Elfachmi (2015) tujuan pendidikan adalah untuk memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Sedangkan Ahmad (2011: 3) tujuan pokok pendidikan adalah membentuk anggota masyarakat menjadi orang-orang yang berpribadi, berprikemanusiaan maupun menjadi anggota masyarakat yang dapat mendidik dirinya sesuai dengan watak masyarakat itu sendiri, mengurangi beberapa kesulitan atau hambatan perkembangan hidupnya dan berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidup maupun problematiknya.

Dalam melakukan proses pembelajaran siswa akan mendapatkan hasil belajar menurut Sudjana (2014) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Permendikbut nomor 53 tahun 2015 pasal 1 ayat (1) tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan, pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Hal ini disebabkan karena belajar dapat di jadikan perubahan yang relative permanen dalam kapasitas pribadi seseorang sebagai akibat pengolahan atas pengalaman yang diperolehnya dan praktik yang dilakukannya (Depdiknas, 2007). Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2007) menegaskan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di SD Negeri 45 Kota Ternate bahwa rendahnya hasil belajar siswa Kelas III dari 21 siswa yang mengikuti tes hanya terdapat 6 siswa yang berhasil mencapai indikator keberhasilan dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah sedangkan 15 siswa lainnya belum mencapai nilai KKM. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat siswa terhadap pelajaran, kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman konsep siswa, serta kurangnya perhatian siswa mengikuti pembelajaran dari guru. Selain itu, peningkatan hasil belajar secara klasikal masih di bawah KKM sekolah yaitu 70.

Kondisi di atas patut, diperhatikan dari berbagai pihak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran tematik, merupakan usaha awal yang harus dilakukan. Dengan demikian, guru dituntut untuk memahami dan mampu menerapkan berbagai model atau metode pembelajaran yang “sesuai” dengan materi dan karakteristik siswa SD sehingga dapat memfasilitasi aktivitas siswa dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang banyak disarankan berbagai pakar pendidikan, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa lebih baik lagi adalah Metode Belajar Sambil Bermain. Hal ini sesuai dengan hasil observasi di SD Negeri 45 Kota Ternate, menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah, sehingga itu peneliti memilih metode tersebut karena metode tersebut lebih mendukung dan memiliki strategi yang menarik perhatian siswa.

Kelebihan Metode Belajar Sambil Bermain adalah dapat mendorong minat dan meningkatkan hasil belajar siswa, artinya dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu, sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap permainannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 45 Kota Ternate Melalui Metode Belajar Sambil Bermain Pada Tema 7 Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi”.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah mengubah perilaku penelitiannya, perilaku orang lain dan untuk mengubah kerangka kerja, organisasi, atau stuktur lain, yang pada gilirannya menghasilkan perubahan pada perilaku orang lain. Jadi penelitian tindakan kelas ini lazimnya dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung pada ruang kelas atau ajang dunia kerja (Sumadayo, 2013: 23).

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III/A SD Negeri 45 Kota Ternate. Siswa kelas III dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas A dan B. Peneliti melakukan penelitian di kelas III/A berjumlah 21 siswa, 12 laki-laki dan 9 perempuan. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model Kammiss dan Mc Taggart (Sumadayo, 2013) yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*aktion*), mengamati (*observation*), dan refleksi (*refleksi*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar Pertama, lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran yang dinilai menggunakan lembar observasi. Kedua, dokumentasi. Ketiga, Tes dalam bentuk pilihan

ganda sebanyak 10 soal yang digunakan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Menghitung nilai rata-rata atau presentase hasil belajar awal untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Mencari nilai rata-rata siswa, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah nilai siswa

$\sum N$: Jumlah siswa yang mengikuti tes

Penilaian Ketuntasan Belajar

$$\text{Ketuntasan individual} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Hasil dan Pembahasan

1. Siklus I

Berikut adalah tabel hasil pencapaian siswa siklus I.

Tabel 1. Hasil Pencapaian Pembelajaran Siswa Secara Keseluruhan Siklus I

No	Nama Siswa	Skor Perbutir Soal										Skor	Nilai	T	TT
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	A.G	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	4	40		√
2	A.S.B	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	3	30		√
3	C.Q.A.R.J	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	5	50		√
4	F.A	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	6	60		√
5	G.A.D	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	√	
6	G.L	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7	70	√	
7	J.J.A	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	5	50		√
8	L.D	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	2	20		√
9	M.A	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	20		√
10	M.A.K.S.Y	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	5	50		√
11	M.A.D	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	4	40		√
12	M.R.A	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	5	50		√
13	M.R	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	√	
14	M.Y.S.S	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7	70	√	
15	N.S.I.M	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7	70	√	
16	P.A	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80	√	
17	R.R.I	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5	50		√
18	S.I.M	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	3	30		√
19	S.Z.R	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7	70	√	
20	S.A	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	5	50		√
21	W.R	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	4	40		√

Jumlah Skor Yang Diperoleh Seluruh Siswa	1110
Jumlah Siswa	21
Skor Rata-Rata	52,85%
Persentase	33,33%

Keterangan:

Jumlah Skor Yang Diperoleh Seluruh Siswa; 1110

Jumlah siswa keseluruhan: 21

1) Perhitungan rata-rata nilai siswa

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{1110}{21} = 52,85\%$$

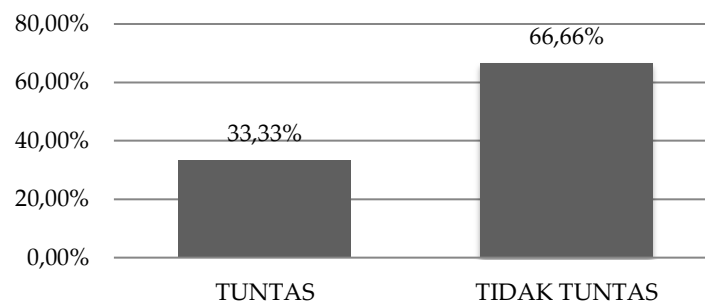
2) Perhitungan persentase ketuntasan siswa

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{7}{21} \times 100 \% = 33,33\%$$

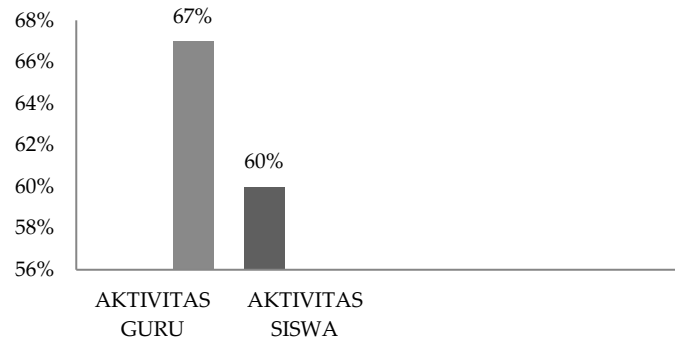
Berdasarkan tabel 1 hasil belajar siswa pada siklus I dapat dikatakan masih kurang. Hal ini dibuktikan dari hasil tes evaluasi siswa, dari 21 siswa yang mengikuti tes yang berhasil mencapai KKM hanya 7 siswa atau 33,33%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM atau tidak tuntas sebanyak 14 siswa atau 66,66%

**Peresentase Siswa Tuntas Dan Tidak Tuntas
Siklus I**



Gambar 1. Diagram perbandingan hasil belajar siswa siklus I

Sedangkan data observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I dengan menggunakan metode Belajar Sambil Bermain pada subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi selama proses kegiatan belajar mengajar ini belum mencapai indikator keberhasilan aktivitas guru dan siswa yang telah ditentukan yaitu 80%. Hal ini dapat dilihat dari diagram persentase peningkatan aktivitas guru dengan persentase 67%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase 60%.



Gambar 2. Diagram peningkatan aktivitas guru dan siswa siklus I

2. Siklus II

Berikut adalah tabel hasil pencapaian siswa siklus II.

Tabel 2. Hasil Pencapaian Pembelajaran Siswa Secara Keseluruhan Siklus II

No	Nama Siswa	Skor Perbutir Soal										Skor	Nilai	T	TT
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	A.G	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	6	60		√
2	A.S.B	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	7	70	√	
3	C.Q.A.R.J	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	70	√	
4	F.A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	√	
5	G.A.D	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	√	
6	G.L	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	√	
7	J.J.A	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	70	√	
8	L.D	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	4	40		√
9	M.A	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	√	
10	M.A.K.S.Y	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70	√	
11	M.A.D	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	6	60		√
12	M.R.A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	√	
13	M.R	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80	√	
14	M.Y.S.S	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	√	
15	N.S.I.M	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70	√	
16	P.A	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	√	
17	R.R.I	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7	70	√	
18	S.I.M	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5	50		√
19	S.Z.R	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	80	√	
20	S.A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	√	
21	W.R	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80	√	
Jumlah Skor Yang Diperoleh Seluruh Siswa												1550			
Jumlah Siswa													21		
Skor Rata-Rata													73,80%		
Persentase													80,95%		

Keterangan:

Jumlah Skor Yang Diperoleh Seluruh Siswa; 1550

Jumlah siswa keseluruhan : 21

- 1) Perhitungan rata-rata nilai siswa

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N} = \frac{1550}{21} = 73,80\%$$

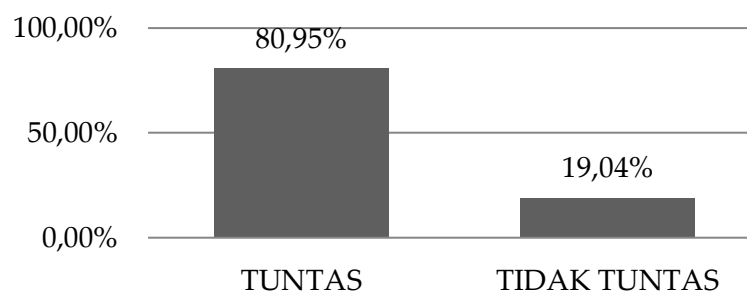
- 2) Perhitungan persentase ketuntasan siswa

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{17}{21} \times 100 \% = 80,95\%$$

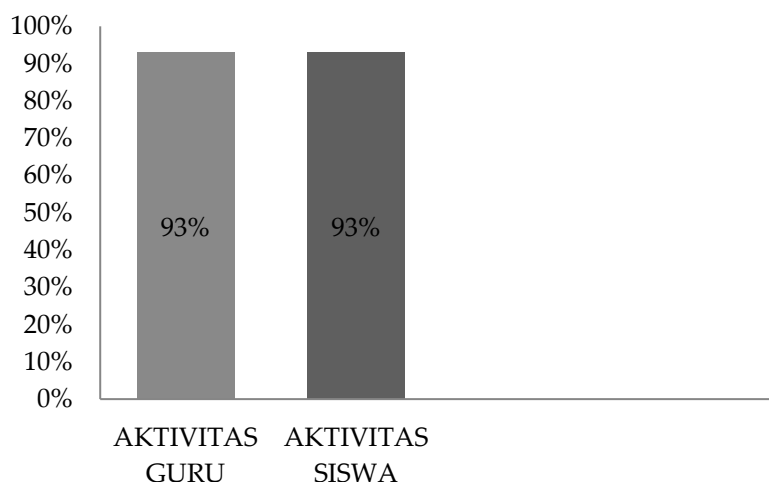
Berdasarkan tabel 4.2 pada hasil belajar siswa pada siklus II dapat dikatakan berhasil. Hal ini dibuktikan dari hasil tes evaluasi siswa, dari 21 siswa yang mengikuti tes terdapat nilai rata-rata pada siklus II sebesar 73,80%, dan yang berhasil mencapai indikator keberhasilan dan KKM sebanyak 17 siswa dengan presentase 80,95%. Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM terdapat 4 siswa dengan persentase 19,04%. Berikut adalah tabel hasil evaluasi siswa siklus II.

Peresentase Siswa Tuntas Dan Tidak Tuntas Siklus Ii



Gambar 3. Diagram perbandingan hasil belajar siswa siklus II

Sedangkan data observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II dengan menggunakan metode Belajar Sambil Bermain pada subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi, selama proses kegiatan belajar mengajar ini sudah maksimal. Hal ini dapat dilihat dari diagram persentase peningkatan aktivitas guru meningkat menjadi 93% yang sudah mencapai indikator keberhasilan aktivitas guru yang telah ditentukan yaitu 80%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan dengan persentase 93% yang sudah mencapai indikator keberhasilan aktivitas guru yang telah ditentukan yaitu 80%



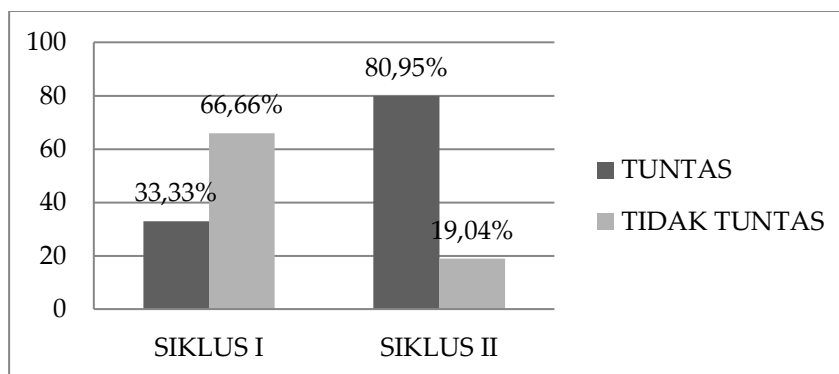
Gambar 4. Diagram Peningkatan aktivitas guru dan siswa siklus II

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan untuk setiap siklusnya terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan adanya perbaikan pada siklus II penerapan metode Belajar Sambil Bermain berjalan dengan lancar. Siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dan dapat memecahkan suatu masalah. Menurut Dimiyati dkk (2006: 3) Hasil belajar ialah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Adanya beberapa perubahan yang terjadi pada proses siklus I dan siklus II diantaranya:

- a. Hasil tes siklus I dengan pemberian soal 10 nomor kepada 21 siswa di peroleh skor rata-rata 52,85% dari 21 siswa hanya terdapat 7 siswa yang tuntas dan berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum KKM dengan persentase ketuntasan 33,33%. Kemudian dengan adanya perbaikan pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II memperoleh skor rata-rata 73,80% dari 21 siswa yang mengikuti tes yang tuntas berhasil mencapai nilai KKM sebanyak 17 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 80,95%.
- b. Hasil observasi aktivitas guru siklus I memperoleh persentase 67%. Kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase 93%.
- c. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I memperoleh persentase 60%. Kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase 93%.

Dengan terlaksananya pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus II dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa sehingga hasil belajar pada siklus II ini mengalami peningkatan. Dengan demikian, penelitian ini hanya dilaksanakan sebanyak II siklus.



Gambar 5. Perbandingan Persentase Tuntas dan Tidak Tuntas Siklus I dan siklus II

Tabel 4. Perbandingan Aktivitas Guru dan siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek Penilaian	Presentasi Perolehan Nilai	
	SIKLUS I	SIKLUS II
Aktivitas Guru	67%	93%
Aktivitas Siswa	60%	93%

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat di buat kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode belajar sambil bermain pada tema 7 subtema 3 perkembangan teknologi komunikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 45 Kota Ternate hal ini dapat dibuktikan bahwa hasil penelitian pada siklus I saat tes akhir dari 21 siswa hanya terdapat 7 siswa yang tuntas dengan persentase 33,33% kemudian dengan adanya perbaikan pada siklus II saat tes akhir dari 21 siswa terdapat 17 siswa yang tuntas dengan persentase 80,95%.
2. Proses penerapan metode belajar sambil bermain pada siswa kelas 3 SD Negeri 45 Kota Ternate dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan pembelajaran yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut (1) menyajikan informasi. (2) megorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar. (3) membimbing kelompok belajar. (4) evaluasi. Dari tahapan metode belajar sambil bermain tersebut yang diterapkan dalam proses pembelajaran meningkatnya aktivitas belajar siswa yang dilihat dari setiap siklus

Daftar Pustaka

- Ahmad. N., S. (2011). *Pendidikan Dan Masyarakat*. Yogyakarta: Sabda Media
- Dwi Siswoyo, dkk. 2013. *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta; Rineka Cipta
- Elfachmi. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama
- Mulyadi. (2012). *Akuntansi Biaya*. Edisi kelima. Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan Akademi Manajemen Sekolah Perusahaan YKPN.
- Sudjana , N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru. . (2005). *Metode Statistika Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.



Undang-Undang no 20 Tahun (2003) tentang sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Penerbit Cemerlang