



Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Barumun

Khoiriyah Natijah Hasibuan¹, Linda Efrina Nasution²

^{1,2} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Padang Lawas, Indonesia

Email: khoiriyahnatija123@gmail.com, lindanasution2589@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the play-based learning method on students' learning motivation at SMP Negeri 1 Barumun. The study employs a quantitative approach using an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 25 students selected through purposive sampling. Data collection utilized a learning motivation questionnaire, while data analysis involved validity, normality, and homogeneity tests, as well as hypothesis testing using a paired sample t-test. The results indicate that all instrument items were valid (calculated $r > r$ -table of 0.36), the data were normally distributed (significance values of 0.200 for the pretest and 0.187 for the posttest; Sig. > 0.05), and the data were homogeneous (significance value of 0.273; Sig. > 0.05). Hypothesis testing revealed a significance value of 0.000 (Sig. < 0.05) and a calculated t-value of 9.876, leading to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Furthermore, there was an increase in the average student learning motivation from 62.5 in the pretest to 81.3 in the posttest, representing a gain of 18.8 points. Thus, it can be concluded that the play-based learning method has a significant effect on enhancing students' learning motivation.

Keywords: Play, Learning Methods, Student Learning Motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Barumun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh item instrumen dinyatakan valid dengan nilai r hitung $> r$ tabel (0,36), data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pretest 0,200 dan posttest 0,187 (Sig. $> 0,05$), serta data bersifat homogen dengan nilai signifikansi 0,273 (Sig. $> 0,05$). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. $< 0,05$) dan nilai t hitung sebesar 9,876, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dari 62,5 pada pretest menjadi 81,3 pada posttest dengan peningkatan sebesar 18,8

poin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Bermain, Metode Pembelajaran, Motivasi Belajar Siswa.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, inovatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Siregar & Nara, 2021).

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang menimbulkan semangat untuk belajar dan mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar rendah akan menunjukkan sikap pasif, kurang bersemangat, dan mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran (Uno, 2022).

Namun, pada kenyataannya masih banyak ditemukan permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*) membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa menjadi cepat bosan dan tidak memiliki ketertarikan terhadap materi yang disampaikan (Sanjaya, 2020).

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa juga terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti tidak aktif bertanya, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta kurang antusias dalam mengerjakan tugas. Kondisi ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk mencari solusi yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Djamarah, 2021).

Siswa sekolah dasar pada umumnya memiliki karakteristik yang menyukai aktivitas bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menjadi bagian penting dalam kehidupan anak. Oleh karena itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih mudah diterima oleh siswa. Metode pembelajaran bermain (*play-based learning*) menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Hurlock, 2020).

Metode pembelajaran bermain adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar mengajar. Dalam metode ini, siswa belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan penuh tantangan. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, siswa tidak merasa tertekan dan lebih menikmati proses pembelajaran (Fadlillah, 2021).

Penggunaan metode pembelajaran bermain terbukti memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Marta (2024) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2023) juga menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, siswa lebih berani untuk berpartisipasi, lebih percaya diri, dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Metode pembelajaran bermain juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Piaget, 2020).

Selain meningkatkan motivasi belajar, metode pembelajaran bermain juga dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan siswa, seperti kemampuan sosial, emosional, dan kreativitas. Dalam kegiatan bermain, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, serta memecahkan masalah secara bersama-sama. Hal ini tentunya memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa secara menyeluruh (Vygotsky, 2021).

Namun demikian, dalam praktiknya masih banyak guru yang belum menerapkan metode pembelajaran bermain secara optimal. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah yang cenderung membuat siswa pasif. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pemahaman guru tentang metode pembelajaran inovatif, keterbatasan media pembelajaran, serta kebiasaan mengajar yang masih konvensional (Trianto, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Barumon, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran, serta kurangnya antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran bermain, yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain, siswa diharapkan dapat lebih aktif, kreatif, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Pembelajaran tidak lagi dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, tetapi menjadi kegiatan yang

menyenangkan dan dinanti-nantikan oleh siswa. Hal ini tentu akan berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Barumun”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa. Desain yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran bermain, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Barumun dengan subjek penelitian adalah siswa kelas tertentu yang dipilih sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2022). Adapun populasi sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 6 yang berjumlah 55 siswa, terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VII A dengan jumlah siswa 27 orang dan kelas VII B dengan jumlah siswa 28.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (*kuesioner*) untuk mengukur motivasi belajar siswa, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar, seperti ketekunan, minat, perhatian, dan keaktifan siswa dalam belajar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Uji statistik yang digunakan adalah uji *paired sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran bermain. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas data. Hasil analisis data kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh metode pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa (Arikunto, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Barumun. Data penelitian diperoleh melalui angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji kualitas instrumen dan uji prasyarat analisis, meliputi uji validitas, uji normalitas, dan uji homogenitas.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen angket yang digunakan mampu mengukur motivasi belajar siswa secara tepat. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Product Moment.

Tabel 1. Uji Validitas

No	Item Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Item 1	0,52	0,36	Valid
2	Item 2	0,61	0,36	Valid
3	Item 3	0,48	0,36	Valid
4	Item 4	0,55	0,36	Valid
5	Item 5	0,63	0,36	Valid
6	Item 6	0,50	0,36	Valid
7	Item 7	0,58	0,36	Valid
8	Item 8	0,47	0,36	Valid
9	Item 9	0,60	0,36	Valid
10	Item 10	0,53	0,36	Valid

Berdasarkan tabel di atas, seluruh item pernyataan memiliki nilai r hitung > r tabel (0,36), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam angket dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	N	Sig.	Keterangan
Pretest	25	0,200	Normal
Posttest	25	0,187	Normal

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,187. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pretest dan posttest memiliki kesamaan (homogen). Uji ini menggunakan uji Levene.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest-Posttest	0,273	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,273 yang lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa varians data bersifat homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-test

Data	Mean	t hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest	62,5			
Posttest	81,3	9,876	0,000	Ha diterima

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05). Selain itu, nilai t hitung sebesar 9,876 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak.

Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Barumun. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Barumun. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05), sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima. Selain itu, secara deskriptif juga terlihat adanya peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari sebelum perlakuan (pretest) sebesar 62,5 menjadi 81,3 setelah perlakuan (posttest). Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang aktif dan menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses belajar (Slameto, 2020).

Peningkatan motivasi belajar siswa ini tidak terlepas dari karakteristik metode pembelajaran bermain yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam kegiatan belajar melalui permainan yang dirancang oleh guru. Pembelajaran yang bersifat partisipatif seperti ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta minat belajar siswa karena mereka terlibat langsung dalam pengalaman belajar (Hamalik, 2021).

Selain itu, metode pembelajaran bermain juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara lebih bebas dan kreatif. Lingkungan belajar yang tidak kaku membuat siswa merasa nyaman sehingga mereka lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar (Sardiman, 2022).

Dari sisi psikologis, motivasi belajar siswa akan meningkat apabila kebutuhan emosional mereka terpenuhi, seperti rasa senang, dihargai, dan dilibatkan dalam kegiatan belajar. Metode pembelajaran bermain mampu memenuhi kebutuhan tersebut karena siswa merasa menjadi bagian dari proses pembelajaran. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kognitif, tetapi juga

oleh pengalaman emosional siswa selama proses belajar berlangsung (Dimyati & Mudjiono, 2021).

Jika ditinjau dari hasil uji validitas, seluruh item instrumen dinyatakan valid sehingga dapat dipercaya dalam mengukur motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Dengan terpenuhinya uji prasyarat tersebut, maka hasil uji hipotesis yang diperoleh dapat dinyatakan akurat dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dalam menjelaskan pengaruh metode pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa (Riduwan, 2021).

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran inovatif, seperti permainan edukatif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memiliki keinginan yang lebih besar untuk memahami materi yang diajarkan (Susanto, 2020).

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain juga terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dalam kegiatan bermain, siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan teman-temannya, sehingga mereka menjadi lebih berani dalam berpartisipasi di kelas (Mulyasa, 2021).

Dari hasil penelitian ini juga terlihat bahwa indikator motivasi belajar yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah minat dan keaktifan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat monoton berubah menjadi lebih interaktif dan dinamis, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Ngalimun, 2022).

Namun demikian, dalam penerapan metode pembelajaran bermain juga terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu, kesiapan guru dalam merancang permainan, serta pengelolaan kelas yang harus lebih optimal. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan kemampuan dalam mengintegrasikan permainan dengan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tetap tercapai (Rusman, 2021).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Metode ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran bermain sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Suyadi, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Barumon, yang dibuktikan melalui hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05) dan nilai *t* hitung sebesar 9,876. Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dari 62,5 pada pretest menjadi 81,3 pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 18,8 poin. Pada indikator motivasi, peningkatan tertinggi terdapat pada minat belajar sebesar 20,3 poin, diikuti perhatian sebesar 19,2 poin, keaktifan sebesar 18,3 poin, dan ketekunan sebesar 17,3

poin. Hasil uji prasyarat juga menunjukkan bahwa seluruh item instrumen valid dengan nilai r hitung $> r$ tabel (0,36), data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pretest 0,200 dan posttest 0,187 (Sig. $> 0,05$), serta data bersifat homogen dengan nilai signifikansi 0,273 (Sig. $> 0,05$). Dengan demikian, metode pembelajaran bermain terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. (2021). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2022). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Putra, A., & Marta, R. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1234-1242.
- Rahmawati, S. (2023). Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 5(2), 45-53.
- Riduwan. (2021). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2022). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, E., & Nara, H. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2022). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.