

PENERAPAN METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III

Radode Kristianto Simarmata¹, Astri Octa¹, Veronika Lestari Simanjuntak², Melinda Hutagalung³, Ruth Mawarni Gea⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Corresponding Author : radodesimarmata0@gmail.com, astrioctata1210@gmail.com, veronikasimanjuntak285@gmail.com, indamel48@gmail.com, rmawarnigea@gmail.com

History:

Received : 25 October 2024

Revised : 10 November 2024

Accepted : 23 November 2024

Published : 09 Desember 2024

Publisher: Fakultas Hukum Universitas Darma Agung**Licensed:** This work is licensed under[Attribution-NonCommercial-ShareAlikeCCBY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Abstrak

Kebanyakan orang tidak suka dengan mata pelajaran matematika dan dianggap menjadi pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Kurangnya penggunaan metode dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu penyebab dari kurangnya motivasi untuk belajar matematika. Dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa peran guru sangat diperlukan dalam merancang proses pembelajaran matematika yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Metode bermain adalah satu metode yang cocok untuk diterapkan pada masalah ini. Belajar matematika sambil bermain dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika, untuk mengetahui bahwa penggunaan metode belajar sambil bermain efektif diterapkan di sekolah dasar dan dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, maka dilakukan penelitian ini. Jenis penelitian ini dilakukan dengan penelitian kualitatif dan dengan cara observasi. Penerapan metode bermain sambil belajar ternyata efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, hal ini terlihat dari partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar berhasil dan efektif untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar terhadap matematika.

Kunci: Belajar, Metode Bermain, Hasil Belajar Matematika

Abstract

Most people don't like mathematics and consider it a difficult subject to understand. Lack of use of methods in learning mathematics is one of the causes of lack of motivation to learn mathematics. In terms of increasing students' learning motivation, the teacher's role is very necessary in designing a mathematics learning process that is interesting and can increase students' interest in learning. The playing method is a suitable method to be applied to this problem. Learning mathematics while playing can increase students' motivation towards learning mathematics. To find out that the use of the learning while playing method is effectively applied in elementary schools and can help increase students' learning motivation, this research was carried out. This type of research is carried out using qualitative research and observation. The application of the play while learning method turns out to be effective in increasing students' motivation to learn mathematics, this can be seen from student participation during the learning process. Therefore, it can be concluded that the playing while learning method is successful and effective in increasing elementary school students' motivation towards mathematics.

Radode Kristianto Simarmata, Astri Octa, Veronika Lestari Simanjuntak, Melinda Hutagalung, Ruth Mawarni Gea, **Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III**

Keywords: Learning, Playing Method, Mathematics Learning Outcomes

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 (Legrain et al., 2021). Namun pendidikan di Indonesia sudah lebih maju karena sejalan juga dengan kebutuhan dan tingkat kemajuan teknologi yang sudah maju dalam beberapa kurun waktu ini (Lega, 2021)

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 (Izzati & Yulsyofriend, 2020).

Pembelajaran ialah suatu proses anak agar dibangun secara terencana dibuat untuk sampai ke tujuan dan meningkatkan kesejahteraan yang telah diterapkan seperti tujuan pendidikan nasional yaitu untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan anak bahwasanya ialah bertujuan untuk mendukung menempatkan akar perkembangan sikap, wawasan, keahlian, dan kreativitas yang akan diperoleh seorang anak didik untuk menempatkan diri terhadap alam sekitarnya, dan untuk kemajuan serta kelanjutan kedepannya (Putri, 2019).

Menurut Wina Sanjaya pengertian metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan yang penting (SUKRISTIN & Claudya, 2020).

Metode ialah suatu bagian dari strategi kegiatan. Metode merupakan cara yang dalam kerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Setiap guru memilih kegiatan belajar yang akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun ada hal yang perlu diperhatikan oleh guru, ialah setiap anak-anak memiliki keunikan sendiri. Sebab dari itu ada cara yang lain. Seperti metode bermain yang sering dilakukan saat kegiatan pembelajaran anak. Mengingat waktu kecil terutama waktu belia ialah era main, sebab dari itu cara paling pas dilakukan dalam pembelajaran di kelas rendah ialah kegiatan bermain (Husnah & Hasanah, 2019).

Menurut Nurdyansyah.N. dan Andiek Widodo Setiap metode pembelajaran yang tepat untuk membantu anak untuk melakukan kegiatan yang mereka pelajari akhirnya anak dapat interpretasi wawasan yang baik dan bisa dikatakan sebagai cara yang aktif. Melainkan memanfaatkan cara gabungan lebih baik apabila memanfaatkan beberapa cara pembelajaran yang berbanding lewat kaunikan materi, supaya dapat menyeimbangi kegiatan belajar peserta didik dan sarana yang tersedia.

Metode permainan adalah metode pembelajaran agar siswa memahami bahasan bermain sambil belajar (Dwi Oktavia & Kusumawati, 2019). Menurut penelitian Horn (Martianawati et al., 2018). 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 di kelas. Dan dapat memahami peran guru dalam pembelajaran serta dapat mengaplikasikan bermain sambil belajar yang menyenangkan dikelas (Zahwa et al., 2018).

Di dalam kelas diperlukannya penggunaan metode agar pembelajaran dapat terlaksana dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun, terdapat permasalahan yang menyebabkan pembelajaran tidak tercapai contohnya ada beberapa siswa yang tidak memiliki minat belajar, siswa mudah merasa bosan, siswa yang sulit memahami pelajaran dan sebagainya. Untuk itu di perlukan metode yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan di kelas, contohnya adalah metode bermain sambil belajar

Bermain dapat dijadikan sarana untuk mengubah potensial dalam diri anak yang akan membentuk macam macam penguasaan pada kehidupan yang akan datang. Bermain dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melakukan tugas perkembangannya (Veronica & Nasution, 2022). Oleh karena itu pemilihan metode yang baik dan peran guru sangat diperlukan dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dengan adanya metode bermain sambil belajar dapat diterapkan di sekolah dasar agar mencegah terjadinya kebosanan saat proses belajar (Jatmiko, 2020).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti kondisi ilmiah atau eksperimen dimana, peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna Sugiono (Sao et al., 2021).

1. Populasi

Menurut Suryani dan hedryadi 2015 populasi adalah sekelompok orang, kejadian atau benda yang memiliki karakteristik tertentu dan dijadikan objek penelitian atau dalam arti lain populasi adalah objek yang akan diteliti. Pada penelitian ini populasi yang diteliti adalah seluruh siswa /i kelas 3b di SD Negeri 122371 Jl. Kesatria Pematangsiantar (Georgiou & Kyza, 2018).

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011:81) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut atau bisa diartikan sampel adalah perwakilan atau bagian dari jumlah populasi. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa siswi kelas 3b di SD Negeri 122371 Jl. Kesatria Pematangsiantar yang berjumlah 12 orang

Tabel 1. Populasi Penelitian Data Siswa SD Negeri 122371 Jl. Kesatria

No	Kelas	Laki- laki	Perempuan	Jumlah
1	3 b	6	6	12

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, mengukur fenomena , dan menganalisis data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi pada subjek atau sampel yang diamati. Dalam penelitian ini, instrument yang diteliti adalah sikap, pendapat, persepsi seseorang dan skala yang digunakan untuk mengukur instrument ini adalah skala likert (Fimansyah, 2015).

Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat observasi yang dilakukan di SD Negeri 122371 Jl. Kesatria Pematangsiantar. Waktu observasi adalah waktu berlangsungnya penelitian ini yaitu dilaksanakan pada tanggal 6-7 Mei 2024. Terdapat juga tahap percobaan selama 2 hari untuk melihat tingkat keberhasilan perlakuan. Setelah tahap percobaan, pelaksanaan siklus 1 akan membahas tentang observasi, siklus 2 tentang penerapan metode belajar sambil bermain.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Penerapan metode belajar sambil bermain di SD Negeri 122371 Pematangsiantar

Pada saat kami melakukan observasi di SD Negeri 122371 Pematangsiantar tanggal 06 Mei 2024 kami melakukan observasi di kelas 3b yang berjumlah 12 orang, 6 orang laki laki dan 6 orang Perempuan. Ketika kami memasuki kelas tersebut kami melihat guru sedang duduk memberikan tugas kepada siswa secara mandiri dan kami pun meminta izin untuk melakukan observasi di kelas tersebut dan ibu mengizinkan kami untuk melakukan observasi di dalam kelas. Banyak kami temui siswa yang merasa bosan dan jenuh saat belajar sehingga kami berencana untuk melakukan penerapan metode belajar sambil bermain di dalam kelas tersebut (Annisa et al., 2020).

Pada hari kedua kami melihat siswa 3b sedang belajar matematika yang hanya berpatokan dengan buku saja atau yang lebih dikenal dengan metode ceramah, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh. Berdasarkan permasalahan diatas, maka salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika pada anak adalah metode belajar sambil bermain (Lou et al., 2012).

Hal yang pertama kami lakukan yaitu menyapa, memperkenalkan diri, serta mengajak siswa untuk melakukan ice breaking agar siswa yang merasa bosan dan jenuh menjadi semangat dalam mengikuti proses belajar selanjutnya kami melakukan penerapan metode belajar sambil bermain dengan cara mengajak siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 2 tim yaitu tim Laki laki dan tim Perempuan. Kami memberikan soal matematika di papan tulis dengan materi penjumlahan campuran, dimana mereka harus berlomba untuk menjawab soal tersebut setiap tim yang menjawab benar akan mendapatkan poin dan yang akan menjadi pemenang akan diberikan hadiah berupa permen. Berdasarkan pengamatan selama penerapan metode tersebut banyak siswa yang awalnya merasa bosan menjadi berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan (Ilham & Supriaman, 2022). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Wahyudi & Winanto, 2018).

Para ahli sepakat bahwa bermain merupakan dunia bagi anak. Pada saat dikelas siswa melakukan bermain sambil belajar dan kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara menebak hasil penjumlahan dari hitungan campuran (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) . Menurut Brooks, J.B dan D.M Elliot (Saskia et al., 2022) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan rasa senang dan tanpa memikirkan hasil akhir. Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi seseorang dan biasanya kegiatan ini akan selalu di ulang (Hikmah et al., 2022).

Menurut Barih Diahmara Dalam Aprida dan Darwis (Weniati & Rochmawati, 2022) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku. Kegiatan pembelajaran merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan dan menumbuhkan serta mendorong siswa dalam melakukan proses belajar (Rahmah & Sukmara, 2022).

Hasil dari kegiatan belajar sambil bermain dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan motivasi, keberanian, dan kreativitas pada anak. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep belajar sambil bermain yang dimana kegiatan ini dilakukan belajar sambil bermain yang bertujuan untuk memotivasi anak. Hal ini berdasarkan pemaparan Dworezky (Burhanuddin, 2022), bahwa kegiatan belajar bermain ini menjadi salah satu faktor stimulus pada kecerdasan anak. Pada kegiatan berhitung dengan metode belajar sambil bermain kecerdasan logika matematika sudah mulai terlihat saat permainan berhitung yang dilakukan secara diskusi dan hasilnya dituliskan di papan tulis dengan cara berlomba lomba.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas 3b SD Negeri 122371 Pematangsiantar . Hal ini ditunjukkan dengan siswa berperan aktif pada saat menjawab soal yang diberikan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain sambil belajar menunjukkan adanya efektifitas terhadap proses pembelajaran matematika. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran matematika terdapat adanya peningkatan keberanian siswa, khususnya pada materi penjumlahan campuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A., Putra, Z. H., & Kurniaman, O. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Yang Mengikuti Dengan Yang Tidak Mengikuti Bimbingan Belajar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(2), 266–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.54367/Aquinas.V3i2.751>
- Burhanuddin, B. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Menulis Artikel Ilmiah. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 20(2), 1280–1287. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/Ekspose.V20i2.1386>
- Dwi Oktavia, L. R., & Kusumawati, W. (2019). Metode Pembelajaran Dengan Bermain Peran Dalam Pendidikan Triase Untuk Mahasiswa Keperawatan. *Citra Delima : Jurnal Ilmiah Stikes Citra Delima Bangka Belitung*, 3(1), 71–81. <https://doi.org/10.33862/Citradelima.V3i2.51>

Radode Kristianto Simarmata, Astri Octa, Veronika Lestari Simanjuntak, Melinda Hutagalung, Ruth Mawarni Gea, **Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III**

- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 3(1). <https://doi.org/10.35706/Judika.V3i1.199>
- Georgiou, Y., & Kyza, E. A. (2018). Relations Between Student Motivation, Immersion And Learning Outcomes In Location-Based Augmented Reality Settings. *Computers In Human Behavior*, 89, 173–181. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011>
- Hikmah, D., Petoukhoff, G., & Papaioannou, J. (2022). The Utilization Of The Animiz Application As A Media For Arabic Language Learning On Students. *Jiltech: Journal International Of Lingua & Technology*, 1(2).
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember. *Jecie (Journal Of Early Childhood And Inclusive Education)*, 3(1), 27–34. <https://doi.org/10.31537/jecie.V3i1.482>
- Ilham, I., & Supriaman, S. (2022). Pengaruh Metode Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas V Sd Negeri 26 Dompu. *El-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 60–70. <https://doi.org/10.52266/El-Muhbib.V5i2.721>
- Izzati, L., & Yulsofriend, Y. (2020). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481. <https://doi.org/10.31004/jptam.V4i1.486>
- Jatmiko, R. H. (2020). *Pengaruh Pemberian Reward Dan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Siswa Kelas Ii Sd Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020*. Iain Ponorogo.
- Lega, M. D. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Pada Siswa Kelas Iii Sdk Lei. *Jpg: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 7. <https://doi.org/10.32832/jpg.V2i1.4096>
- Legrain, P., Becerra-Labrador, T., Lafont, L., & Escalié, G. (2021). Designing And Implementing A Sustainable Cooperative Learning In Physical Education: A Pre-Service Teachers' Socialization Issue. *Sustainability*, 13(2), 657. <https://doi.org/10.3390/su13020657>
- Lou, S.-J., Chen, N.-C., Tsai, H.-Y., Tseng, K.-H., & Shih, R.-C. (2012). Using Blended Creative Teaching: Improving A Teacher Education Course On Designing Materials For Young Children. *Australasian Journal Of Educational Technology*, 28(5).
- Martianawati, F., . P., & D.H., D. P. (2018). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemandirian Anak Kelompok B Di Tk Mandiri Pedurungan Semarang. *Paudia :*

Radode Kristianto Simarmata, Astri Octa, Veronika Lestari Simanjuntak, Melinda Hutagalung, Ruth Mawarni Gea, **Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III**

- Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 58–79.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v7i1.2485>
- Putri, A. A. A. D. (2019). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Dini Mengenai Bencana Alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 246–250.
<https://doi.org/10.23887/paud.v7i3.23233>
- Rahmah, A. E., & Sukmara, R. (2022). Penerapan Model Blended Learning Tipe Station Rotation Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Semester 4 Fkip Uhamka. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 5(1), 106–126.
<https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1714>
- Sao, S., Mei, A., Ningsih, N., Mei, M. F., Wondo, M. T. S., Seto, S. B., Naja, F. Y., Meke, K. D. P., & Manda, G. S. (2021). Bimbingan Belajar Di Rumah Menggunakan Alat Peraga Blok Pecahan Pada Masa Pandemi Covid 19. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 193–201.
<https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i2.1031>
- Saskia, A., Aziz, R., & Yaqin, M. Z. N. (2022). Model Blended Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Media Big Book Sekolah Dasar Di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8640–8645.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3725>
- Sukristin, S., & Claudya, I. (2020). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.46368/jpd.v1i1.192>
- Veronica, D., & Nasution, E. Y. P. (2022). Program Bimbingan Belajar (Bimbel) Matematika Untuk Siswa Sd Di Desa Semerap Pada Era Pandemi Covid-19. *Madani: Indonesian Journal Of Civil Society*, 4(1), 1–8.
<https://doi.org/10.35970/madani.v4i1.771>
- Wahyudi, W., & Winanto, A. (2018). Development Of Project Based Blended Learning (Pjb2l) Model To Increase Pre-Service Primary Teacher Creativity. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 51(2), 93–109.
<https://doi.org/10.23887/jpp.v51i2.12795>
- Weniati, S. Y., & Rochmawati, R. (2022). Pengaruh Blended Learning, Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Di Smk. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3276–3288. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2614>
- Zahwa, S. A., Nisa', T. F. F., & Fajar, Y. W. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro

Radode Kristianto Simarmata, Astri Octa, Veronika Lestari Simanjuntak, Melinda Hutagalung, Ruth Mawarni Gea, **Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III**

Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 30–38.
<https://doi.org/10.21107/Pgpaudtrunojoyo.V5i1.3848>