**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN**

**DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI SISWA**

**DI SD NEGERI 66 CAPPAKALA KABUPATEN PINRANG**

**RUSTINA**

***ABSTRAK :*** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang penerapan metode bermain pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan pengaruhnya terhadap motivasi berprestasi siswa SD Negeri 66 Cappakala Kabupaten Pinrang. Penelitian ini adalah penelitian *quasy eksperiment* dengan desain *pretest dan postest control group design*. Variabel bebasnya adalah penerapan metode bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan variabel terikatnya adalah motivasi berprestasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 66 Cappakala Kabupaten Pinrang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan koesioner (angket). Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan metode bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 66 Cappakala Kabupaten Pinrang dilaksanakan dengan teknik kompetisi melalui tahapan pra bermain, bermain, dan pasca bermain secara baik. (2) motivasi berprestasi siswa kelas IV SDN No.66 Cappakala pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata 57,12 berkategori tinggi dan pada kelompok kontrol diperoleh rata-rata 47,35 berkategori rendah. (3) Ada pengaruh penerapan metode bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap motivasi berprestasi siswa Kelas IV di SDN No. 66 Cappakala Kabupaten Pinrang.

***ABSTRACT:*** This study aims at examining the implementation of playing method in Bahasa Indonesia learning and its influence on achievement motivation of the student at SD Negeri 66 Cappakala in Pinrang district. This study is quasy experimental with pretest and posttest control group design. The independent variable is the implementation of playing method in Bahasa Indonesia learning and the dependent variable is achievement motivation. The samples of the study were grade IV students at SD Negeri 66 Cappakala in Pinrang district with total of 34 student. Data were collected by employing observation and questionnaire. Data Collection were analyzed by employing statistics descriptive and statistics inferential analysis.The results of the study reveal that (1) the implementation of playing method in Bahasa Indonesia learning at SD Negeri 66 Cappakala in Pinrang district is conducted using techniques of competition through several stages, namely pre-playing, playing and post-playing conducted so well, (2) the achievement motivation of grade IV students oat SD Negeri 66 Cappakala in experiment group obtains the mean score 57.12 with high category and the control group obtains 47.35 with low category, and (3) There is influence of the implementation of playing methods in Bahasa Indonesia on achievement motivation of grade IV students at SD Negeri 66 Cappakala in Pinrang district.

Keywords: Playing Method, Achievement Motivation, Bahasa Indonesia Learning at SD

Dalam pendidikan tingkat sekolah, proses pembelajaran memiliki tingkat kepentingan tertinggi dibandingkan proses pendidikan lainnya karena mutu pendidikan diukur dari mutu proses dan hasil pembelajaran.

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan dalam pencapaian tujuan belajar. Keberhasilannya diukur dari tingkat pencapaian prestasi belajar siswa. Prestasi belajar tersebut berupa suatu perubahan tingkah laku yang dicapai oleh siswa sebagai hasil belajar yang  meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu memiliki kemampuan dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Dengan kata lain pendidik harus memiliki ketrampilan teknis mengajar serta mampu membangkitkan etos dan motivasi siswa dalam belajar dan meraih kesuksesan.

Seperti yang dikemukakan oleh Marno (2009: 20): “Dalam lembaga persekolahan, tugas utama guru adalah mendidik dan mengajar. Dan agar tugas tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, ia perlu memiliki kualifikasi tertentu yaitu profesionalisme: memiliki kompetensi dalam ilmu pengetahuan, kredibilitas moral, dedikasi dalam menjalankan tugas, kematangan jiwa (kedewasaan), dan memiliki ketrampilan teknis mengajar serta mampu membangkitkan etos dan motivasi anak didik dalam belajar dan meraih kesuksesan”.

Selanjutnya, menurut Djamarah (2002: 38) “dalam pendidikan dan pengajaran, guru tidak hanya berperan sebagai administrator, demonstrator, pengelola kelas, mediator, fasilitator, supervisor,dan evaluator, tetapi ia juga sebagai motivator, dan pembimbing”.

Lebih lanjut, Sardiman (2010 : 145) menyatakan bahwa: Peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar-mengajar.

Peran sebagai motivator menuntut kemampuan guru untuk mendorong siswa menggunakan dan mengembangkan potensi yang dimiliki dalam upaya mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Guru harus dapat menumbuhkan motivasi berprestasi siswa dalam belajar karena faktor motivasi berprestasi merupakan unsur yang penting untuk membentuk kebiasaan belajar yang baik bagi siswa. Dari kebiasaan belajar yang baik, siswa akan dapat mencapai prestasi belajar yang lebih baik dan turut mengurangi permasalahan mutu pendidikan.

Permasalahan mutu pendidikan di Indonesia antara lainnya adalah rendahnya mutu proses pembelajaran seperti metode mengajar guru yang tidak tepat, manajemen sekolah yang tidak efektif dan kurangnya motivasi siswa untuk meraih prestasi yang lebih baik dalam belajar.

Salah satu permasalahan yang sangat penting diperhatikan yaitu rendahnya motivasi berprestasi siswa dalam belajar. Realita lapangan yang menunjukan bahwa motivasi berprestasi siswa rendah antara lain adalah siswa tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi, baik dalam mata pelajaran matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, maupun bahasa. Banyak siswa merasa “kurang gairah belajar” di dalam kelas, tidak mampu memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru-guru mereka. Siswa masih mengganggap kegiatan belajar tidak menyenangkan dan memilih kegiatan lain di luar konteks belajar seperti menonton televisi, main game, dan bergaul dengan teman sebaya. Hal inilah yang menjadi salah satu biang keladi terpuruknya pendidikan di Indonesia karena motivasi berprestasi dalam belajar akan sangat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan belajar seorang siswa.

Demikian halnya dengan siswa SD Negeri 66 Cappakala di Kecamatan Mattiro Sompe yang menjadi subyek dalam penelitian ini. Pada kenyataannya, motivasi berprestasi siswa di sekolah ini rendah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kenyataan di lapangan berdasarkan hasil observasi terhadap siswa dan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru yang bertugas di sekolah tersebut. Umumnya, siswa mudah merasa puas dengan prestasi yang diraihnya. Mereka merasa sudah puas jika nilai yang diraih sama dengan nilai yang diraih kebanyakan temannya. Mereka merasa sudah puas jika tidak remedial saat ulangan. Selain itu, siswa cenderung mengabaikan tugas jika tak diawasi oleh guru. Siswa suka meninggalkan kelas saat belajar dan kadang pula membolos ke tempat game.

Upaya mengatasi masalah rendahnya motivasi berprestasi siswa harus segera dilakukan karena masalah ini dapat lebih memperburuk kualitas sumber daya manusia. Mereka akan malas belajar, cenderung menghabiskan waktu tanpa belajar, tertarik pada hal-hal yang negatif seperti menghabiskan waktu secara bergerombol di jalanan, menghisap lem fox, minum obat-obatan terlarang, pergaulan bebas dan lainnya.

Tumbuhnya motivasi berprestasi tidak dapat dengan sendirinya. Ia dipengaruhi oleh tiga komponen yang berperan saling terkait, yaitu peran siswa, peran guru, dan peran orang tua siswa. Siswa perlu menyadari pentingnya memiliki motivasi berprestasi karena motivasi akan memudahkan mereka menjalani kehidupan yang penuh tantangan dan prestasi belajar yang baik dapat diraih jika siswa memiliki motivasi untuk meraihnya. Peran orang tua dan guru untuk menciptakan lingkungan yang kondusif agar siswa dapat menumbuhkan motivasi berprestasi dalam dirinya sangat dibutuhkan. Di sekolah, peran guru sebagai motivator sangat menentukan karena prestasi belajar yang optimal salah satunya melalui kemampuan guru menstimulus siswa agar termotivasi untuk aktif dan berusaha memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Dalam upaya mengatasi masalah rendahnya motivasi berprestasi siswa, langkah awal yang dapat dilakukan guru adalah menarik perhatian dan menghidupkan kenikmatan belajar bagi siswa. Guru harus menghindari hal-hal yang dapat melemahkan motivasi belajar siswa. Johnson (2009), mengemukakan penyebab rendahnya motivasi belajar adalah guru telah terlalu banyak mengomeli atau menceramahi serta membatasi nilai kreativitas, imajinasi serta menghilangkan dari siswa rasa bermain sambil belajar.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode bermain pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri No. 66 Cappakala Kabupaten Pinrang?
2. Bagaimana tingkat motivasi berprestasi siswa SD Negeri No. 66 Cappakala Kabupaten Pinrang?
3. Apakah ada pengaruh penerapan metode bermain pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap motivasi berprestasi siswa SD Negeri No. 66 Cappakala Kabupaten Pinrang?

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah;

Untuk menambah khasanah referensi teori mengenai pengaruh metode terhadap motivasi berprestasi siswa sekolah dasar.Dan

Manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini adalah: Bagi pendidik; pendidik memperoleh variasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Bagi siswa Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajan Bahasa Indonesia. Meningkatkan motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Bagi lembaga pendidikan; penelitian ini memberikan informasi tentang alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar di sekolah.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Quasy Exprerimental Design* karena penelitian ini bertujuan menemukan pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau *treatmen* berupa penerapan metode bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap motivasi berprestasi siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pretest dan postest control group design.*

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas *(indevendent variabel)* dan variabel terikat *(dependent variabel)*. Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi, yaitu penerapan metode bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi, yaitu motivasi berprestasi siswa.

Defenisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan lomba evakuasi penggunaan huruf besar dan tanda baca, lomba menentukan kalimat utama dan tema, serta lomba menyusun fuzle teks cerita melalui langkah pra bermain (Orientasi pembelajaran dan permainan), saat bermain (bermain sesuai langkah permainan bahasa yang ditetapkan, dan pasca bermain (penguatan dan balikan).
2. Motivasi berprestasi adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk meraih prestasi belajar yang lebih baik yang ditandai dengan kesediaan memikul tanggung jawab, menyukai tantangan, menyelesaikan tugas dengan cara terbaik untuk meraih keberhasilan dan menghindari kegagalan, mencari dan menerima umpan balik, serta mengatur waktu belajar. Skor motivasi berprestasi siswa dalam belajar diperoleh melalui angket.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 66 Cappakala Kecamatan Mattiro Sompe, Kabupaten Pinrang pada tahun ajaran 2015/2016 sejumlah 183 orang yang terdiri atas laki-laki 102 orang dan perempuan 81 orang.

Sampel penelitian diambil dengan metode  *simple random sampling sistem lotre*, yakni nomor kelas I sampai VI di SD Negeri 66 cappakala diundi dan hasil undian menunjukkan bahwa siswa kelas IV yang berjumlah 34 orang menjadi sampel penelitian. Selanjutnya, sampel dibagi atas dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan sampel kelompok eksperimen dan sampel kelompok kontrol dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, di mana seluruh siswa kelas IV diberi nomor terlebih dahulu kemudian diadakan undian sehingga diperoleh 17 siswa untuk kelompok eksperimen dan 17 siswa untuk kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan teknik observasi dan angket dan Dalam penelitian ini, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis statistika inferensial.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

 Proses penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri No. 66 Cappakala, Kecamatan Mattiro Sompe, Kabupaten Pinrang berlangsung pada tanggal 01 Maret 2016 sampai dengan 01 April 2016 dengan sampel penelitian 34 orang.

Pada kegiatan penelitian, peneliti bertindak sebagai guru Bahasa Indonesia. Pengamatan terhadap pembelajaran dibantu oleh seorang guru dari sekolah tempat penelitian. Pengamat melakukan tugasnya dengan mengisi lembar observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa.

Materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa kelompok eksperimen yakni materi tentang penggunaan huruf besar dan tanda baca dalam karangan, menentukan kalimat utama, dan menyusun kalimat acak menjadi paragraf yang padu dan bermakna. Pembelajaran banyak diwarnai dengan suasana bermain. Metode bermain dalam bentuk lomba diterapkan saat siswa mengerjakan tugas-tugas dalam pembelajaran.

Gambaran mengenai motivasi berprestasi siswa kelas IV SD Negeri 66 Cappakala dapat dilihat dari penyajian data hasil analisis statistik sebelum dan sesudah penerapan metode bermain

Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain terhadap motivasi berprestasi siswa, dilakukan uji perbedaan terhadap data perolehan siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah penerapan metode bermain.

Secara sederhana, perbedaan motivasi berprestasi hasil angket sebelum penepan dengan hasil angket sesudah penerapan pada kelompok eksperimen

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh penerapan metode bermain terhadap motivasi berprestasi siswa dilakukan analisis uji perbedaan (uji-t). Analisis uji-t yang digunakan adalah uji *paired samples test* pada taraf signifikan 95% atau α 0,05. Hasil analisis uji-t tercantum pada tabel berikut:

Pembahasan mengenai penerapan metode bermain di SD Negeri 66 Cappakala Kabupaten Pinrang, dapat dikemukakan bahwa penerapan metode ini dapat memberikan kesempatan belajar sambil bermain kepada siswa SD 66 Cappakala sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Teknik perlombaan yang diterapkan dalam permainan bahasa membuat siswa aktif dan membangkitkan keinginan siswa untuk berbuat lebih baik dari prestasi sebelumnya atau pun lebih baik dari prestasi teman lain.

Dari pengalaman menerapkan metode bermain dalam pembelajaran, dikemukakan bahwa hal yang perlu mendapat perhatian guru saat akan menerapkan metode bermain ini adalah kesiapan alat-alat permainan dan peraturan permainan. Juga tindakan antisifatif guru terhadap kemungkinan adanya gangguan dari luar ketika permainan sedang berlangsung karena dengan menerapkan metode ini besar kemungkinan suasana kelas menjadi riuh dan menarik perhatian orang-orang yang mendengarnya.

Selain gangguan dari luar, kadang pula menjadi kendala adalah sikap siswa yang belum mampu menyikapi suatu kemenangan ataupun kekalahan. Siswa yang menang atau kalah dalam permainan kadang bersikap atau berbicara yang kurang santun terhadap teman yang merupakan lawannya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan metode bermain, siswa tidak hanya sekedar mengerjakan soal-soal untuk mengasah kemampuan kebahasaan (kognitif) mereka, tetapi juga belajar melatih diri untuk mengelola kemampuan sosio-emosinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Rebecca Isbell (Hartati, 2015) bahwa dalam bermain, anak-anak mengembangkan keahlian memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai cara untuk melakukan sesuatu dan menentukan pendekatan terbaik. Dalam bermain anak-anak menggunakan bahasa untuk melakukan kegiatan mereka, memperluas dan memperbaiki bahasa mereka sambil berbicara dengan anak lainnya. Ketika bermain, mereka belajar tentang orang lain selain dirinya dan mereka mencoba berbagai peran dan menyesuaikan diri saat bekerjasama dengan orang lain. Bermain membentuk perkembangan anak pada semua bagian: intelektual, sosial, emosional dan fisik. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kemampuan memberikan bantuan bagaimana mengelola emosi kepada siswa yang bermain.

Dalam penelitian ini, tingkat motivasi berprestasi siswa kelas IV di SD Negeri 66 Cappakala diukur melalui angket. Berdasarkan data hasil penelitian, pada awal penelitian rata-rata tingkat motivasi siswa berada pada kategori rendah. Dan pada akhir penelitian, tampak perbedaan tingkat motivasi antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan tingkat motivasi kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Meningkatnya rata-rata skor motivasi siswa pada kelompok eksperimen mengisyaratkan bahwa motivasi berprestasi siswa dapat dirangsang melalui aktivitas belajar yang menyenangkan namun bernuansa kompetitif. Dengan kata lain, metode bermain dengan teknik perlombaan atau kompetisi memberikan pengaruh baik terhadap motivasi berprestasi siswa.

Penerapan setiap tahapan dari metode belajar yang bernuansa perlombaan sangat efektif digunakan untuk merangsang motivasi berprestasi siswa. Tahapan pra bermain yang merupakan tahapan orientasi terhadap tujuan dan proses pembelajaran dan aturan-aturannya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan fisik maupun mental siswa sebelum belajar. Kegiatan belajar yang diwarnai dengan suasana bermain dan suasana persaingan merangsang siswa untuk aktif dalam belajar dan berusaha berbuat yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Uno (2009: 37) yang menyatakan bahwa suasana persaingan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Belajar dengan bersaing menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh. Setelah bermain selesai, siswa mendapatkan penguatan atas aktivitas belajarnya. Uno (2009 : 34), mengatakan “pernyataan secara verbal terhadap prilaku yang baik atau hasil kerja atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar siswa kepada hasil belajar yang baik”. Oleh sebab itu, pada tahapan ini seorang guru memiliki kesempatan untuk membantu siswa belajar menghargai kemenangan dan memanfaatkan kekalahan sebagai motivasi untuk berbuat yang lebih baik lagi di masa depan. Keterlibatan siswa dalam menghitung skor capaian untuk menentukan pemenang melatih sikap keterbukaan menerima kemenangan ataupun kekalahan. Kegiatan ini mampu mengasah kemampuan sosio-emosional siswa dan memberi motivasi kepada siswa untuk berusaha meraih kesuksesan.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini, yaitu:

1. Penerapan metode bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan teknik perlombaan melalui tahapan pra bermain, bermain, dan pasca bermain secara baik.
2. Motivasi berprestasi siswa kelas IV SD Negeri 66 Cappakala pada kelompok eksperimen berkategori tinggi dan pada kelas kontrol berkategori rendah.
3. Ada pengaruh penerapan metode bermain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap motivasi berprestasi siswa kelas IV di SD Negeri 66 Cappakala Kabupaten Pinrang.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar.* Jakarta: Depdiknas.

Baharits, Shalih, Hasan, Adnan 1996. *Tanggung jawab Ayah terhadap Anak Laki-laki*. Jakarta: Bina Insani Press.

Asmani, Ma’mur, Jamal. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jogjakarta: DIVA Press.

Asnawi . 2002. *Motivasi Berprestasi* *Individu*. Jakarta: Studio Press.

Asra. 2009. *Metode Pembelajaran.* Bandung: CV. Wacana Prima.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta; PT.Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rinieka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rinieka Cipta.

Hakiim, Lukmanul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: CV. Wacana Prima.

Harahap, DM. 2011. Perbedaan Motivasi Berprestasi Pada Karyawan Etnis Batak Dengan Karyawan Etnis Tionghoa. (*Online),* [http://repository.usu.ac.id/ bitstream/123456789/26085/4/Chapter%20II.pdf](http://repository.usu.ac.id/%20bitstream/123456789/26085/4/Chapter%20II.pdf). Diakses 05 Januari 2016.

Hartati. 2015. Model Permainan Di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan DAP (Developmentally Appropiate Practice) *(Online),* [*http://file.upi.edu/ Direktori/FIP/....pdf*](http://file.upi.edu/%20Direktori/FIP/....pdf)*,* Diakses 06 November 2015.

Johnson, LouAnne. 2009. *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik: Cara Membangkitkan Minat Siswa melalui Pemikiran.* Terjemahan oleh Dani Dharyani. 2009. Jakarta: PT. INDEKS.

Lengkanawati, Sri, Nenden. (Eds.), 2009. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian III: Pendidikan Disiplin Ilmu.* Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.

Mangkunegara, AA. P.B. 2000. Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Marno, Idris. 2009. *Strategi dan Metode Pengajaran.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Martaniah. Mulyani, Sri. 1984. *Motif Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.

Mastugino, 2013. *Karakteristik Anak Usia SD.* [http://mastugino.blogspot.co.id/2013/ 06/karakteristik-anak-usia-sd.html](http://mastugino.blogspot.co.id/2013/%2006/karakteristik-anak-usia-sd.html). diakses pada hari ahad, 4 oktober 2015. Pukul 8.48 wita.

Mubiar, Agustin. 2011. *Permasalahan belajar dan inovasi pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

Musaheri. 2013. Pengukuran Motivasi Berprestasi, Locus of Control, Self Leadership, Kompetensi dan Kinerja Guru, *(Online).* [*http://www.stkippgrismp.ac.id/*](http://www.stkippgrismp.ac.id/)*.* Diakses 6 Desember 2015*.*

Nana Sudjana. 1995. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nurhadi dan Suwardi. 2010. *Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan.* Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.

*Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* 2006. Jakarta: Mendiknas.

Saeni, Maesari, Mamay. 19 Januari 2015. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Menggunakan Permainan, (Online), <http://mayasari9595.blogspot.co.id/2015/01/pembelajaran-bahasa-indonesia-di-sd_19.html>, Diakses 06 November 2015.

Santrock, W. John. 2011. *(University Of Texas at Dallas) Psikologi Pendidikan.* Terjemahan oleh Widodo. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

Sardiman, A. M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suherman, Slamet. Konsep-Konsep dan Teori Bermain, (Online), <http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/> 19760308200 5011SUHERMAN\_SLAMET/modul\_bermain\_08/Bab\_2\_Konsep\_bermain.pd.Diakses 06 November 2015.

Sujarwo. Motivasi Berprestasi Sebagai Salah Satu Perhatian dalam Memilih Strategi Pembelajaran, *(Online),* [*http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian...pdf*](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian...pdf)*,* Diakses 06 November 2015).

Sukadji, Soetarlinah & Evita E. Singgih-Salim (2001). *Sukses di Perguruan Tinggi (Edisi Khusus)*. Depok: Psikologi Pendidikan Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

Syah, Muhibin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Tedjasaputra, Mayke S. 2003. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.

Thoha, Miftah. 2008. *Perilaku Organisasi : Konsep Dasar dan Aplikasinya.* Yogyakarta : Fisipol UGM.

Tri Anni, Chatarina. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT MKK UNNES Press

Uno. Hamzah.B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara

Wardani. I.G.AK. 2010. *Perspektif Pendidikan SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Wahosumidjo. 1992. *Kepemimpinan dan Motivasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulistyorini, Sri. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP.* Yogyakarta: Tiara Wacana*.*

Supandi. 2011. *Menyiapkan Kesuksesan Anak Anda*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sumiati., Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.

Thursam. 2008. *Belajar Secara Evektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadana Nusantara.