

**MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI
METODE PERMAINAN PESAN BERANTAI PADA MATA PELAJARAN PPKN
KELAS X-4 SMAN 1 PONOROGO**

Lutfiana Arriza Novianti
Universitas Negeri Surabaya
lutfianaarriza8@gmail.com

Oksiana Jatiningsih
Universitas Negeri Surabaya
oksianajatiningsih@unesa.ac.id

Edy Purnomo
Universitas Negeri Surabaya
edypurnomopct@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to increase student learning participation through the chain message game method in PPKn class X-4 SMAN 1 Ponorogo subjects. This Classroom Action Research uses a chain message game learning method. The population in this study was 36 students of grade X-4 SMA Negeri 1 Ponorogo. The results showed an increase in student participation through the chain message game method in PPKn class X-4 subjects of SMA Negeri 1 Ponorogo in the first cycle of the cooperation indicator by 83.3%, the indicator of answering questions by 33.3% and the indicator of expressing opinions by 27.8% While in the second cycle the indicator of cooperation by 100%, the indicator of answering questions by 69%, and the indicator of expressing opinions by 61.1%. Cycle I and cycle II in the indicators of cooperation increased by 16.7%, answered questions increased by 35.7%, and expressed opinions by 33.3%. These results show that the learning method of chain message games is able to increase student learning participation.

Keywords: Learners, learning participation, chain message, PPKn

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik melalui metode permainan pesan berantai pada mata pelajaran PPKn kelas X-4 SMAN 1 Ponorogo. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan metode pembelajaran permainan pesan berantai. Populasi dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 1 Ponorogo yang berjumlah 36 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik melalui metode permainan pesan berantai pada mata pelajaran PPKn kelas X-4 SMA Negeri 1 Ponorogo pada siklus I indikator bekerjasama sebesar 83,3%, indikator menjawab pertanyaan sebesar 33,3% dan indikator menyampaikan pendapat sebesar 27,8% Sedangkan pada siklus II indikator bekerjasama sebesar 100%, indikator menjawab pertanyaan 69%, dan indikator menyampaikan pendapat sebesar 61,1%. Siklus I dan siklus II dalam indikator bekerjasama meningkat sebesar 16,7%, menjawab pertanyaan meningkat sebesar 35,7%, dan menyampaikan pendapat sebesar 33,3%. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa metode pembelajaran permainan pesan berantai mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: peserta didik, partisipasi belajar, pesan berantai, PPKn

PENDAHULUAN

Peserta didik memerlukan adanya proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif serta interaktif. Hal tersebut merupakan tugas dari seorang guru. Seorang guru yang melakukan pembelajaran seperti menyenangkan akan selalu di nantikan dan dirindukan oleh peserta didiknya di ruang kelas. Menciptakan suasana kelas yang interaktif pada peserta didik bukanlah sesuatu yang mudah, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menciptakan kondisi kelas yang aman, nyaman, menyenangkan, interaktif, dan perpusat pada peserta didik (*student centered*). Dalam kurikulum Merdeka peserta didik dituntut agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mewajibkan untuk melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan usaha sadar seseorang dalam mewujudkan berbagai potensi yang ada pada diri orang tersebut. Dengan adanya pendidikan menjadikan manusia menjadi makhluk yang mulia di muka bumi ini. Sebelumnya tidak tahu menjadi tahu dan mengerti tata cara hidup yang baik. Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, dalam hal ini proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilakukan asal-asalan dan untung-untungan, melainkan proses yang bertujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan oleh guru dan peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan.¹

Tujuan pendidikan menurut Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa unsur. Unsur-unsur tersebut adalah pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum, pengajaran, tes, dan lingkungan. Siswa sebagai subjek dalam proses tersebut juga sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar.²

Kreatifitas guru dalam proses pembelajaran menjadi kunci utama keberhasilan pendidikan. Kreatifitas guru dalam mempola sebuah aktivitas pembelajaran agar para siswanya senang berada dalam kelas dan tertarik pada pelajaran merupakan sebuah keniscayaan yang tidak terbantahkan.³ Guru memiliki beberapa kompetensi yang salah

¹ Nurlaili, L., Utami, I. S., & Hendri, H. (2022). International Webinar Cultural Diversity Indonesian and Philippine. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(2), 394–398. <https://doi.org/10.24815/jr.v5i2.27403>

² Nurhasnah, & Maiwinda, G. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendidikan*, 1(20).

³ Mariatun, B. (2020). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Media Kartu IPA dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi Perkembangan Tumbuhan dan Hewan. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 10–27; Anam, M. S., & Sayono, J. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator di MA Ma'arif 7 Sunan Drajat Kabupaten Lamongan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(4), 7417–7427.

satunya adalah kompetensi profesional. Dalam kompetensi profesionalnya guru harus memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan berbagai metodologi dan strategi pembelajaran.⁴

Pembelajaran bermain bisik berantai/pesan berantai bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dari yang pasif ke aktif, dari yang kaku menjadi gerak, dan dari yang jenuh menjadi semangat.⁵ Selain itu, tujuan permainan pesan berantai adalah melatih keterampilan menyimak, kemampuan Bahasa, konsentrasi, daya ingat dan interaksi.⁶ Penggunaan strategi/metode pembelajaran pesan berantai diharapkan dapat membuat pelajaran lebih menarik.⁷ Pesan berantai adalah metode pembelajaran dimana siswa harus menyampaikan pesan yang diperoleh dari guru kepada seorang teman dan teman yang mendapatkan informasi dari temannya tadi menyampaikan kepada teman berikutnya sampai pada teman yang terakhir. Kegiatan berikutnya siswa terakhir menjelaskan informasi yang diperolehnya di depan kelas untuk ditanggapi oleh siswa lain.⁸

Langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran permainan pesan berantai di kelas X-4 SMAN 1 Ponorogo sebagai berikut : (1) Peserta didik dibagi kedalam 4-5 kelompok secara heterogen untuk bermain “Pesan Berantai”, (2) Peserta didik diberikan aturan main atau pakem-pakem yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan oleh peserta didik, (3) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dan informasi yang telah disiapkan di dalam amplop, kemudian di berikan kepada ketua setiap kelompok, (4) Waktu yang diberikan untuk membagikan 1 soal pertanyaan yaitu 2 menit, (5) Guru memberi aba-aba sebelum ketua kelompok membuka amplop dan membaca serta membaca 1 pertanyaan yang ada di dalam amplop tersebut dan lalu memberikan waktu 2 menit kepada kelompok untuk mentransfer pertanyaan, (6) Pertanyaan dan informasi dalam amplop tersebut dibuka satu per satu setelah waktu membaca 1 pertanyaan telah habis, maka dapat dilanjutkan dengan amplop ke 2 begitu seterusnya, (7) Ketua kelompok membagi pertanyaan dengan membisiki secara verbal kepada (orang pertama) dalam kelompok, kemudian (orang pertama) membisiki pertanyaan kepada (orang kedua), dan terus hingga kepada orang terakhir di kelompok masing-masing. Kemudian orang terakhir di tiap kelompok harus menuliskan pertanyaan yang didapat di selembar kertas, (8) Setelah mendapatkan pertanyaan dan informasi, kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dan menjelaskan yang di dapatkan, (9) Peserta didik yang

⁴ Dewi, T. L., et al. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100; Setiawati, T., et al. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.

⁵ Hudawidayanti, I. M. (2012). Penggunaan Metode Permainan Pesan Berantai Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin*, 1(2), 1–7.

⁶ Imam. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I Melalui Teknik Permainan Pesan Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 111–118. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v3i2.62>

⁷ Widyanti, H., Romlah, E. N., Akhyadi, A. S., & Jumiati, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Usia Dini Di Tk Rian Kumarajaya. *JURNAL CERIA*, 2(3), 92–104. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p92-104>.

⁸ Sulfasyah, Syakur, A., & Amaliah, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Murid dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Murid Kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 754–762. Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/2374>

menjawab pertanyaan dalam 1 kelompok tidak boleh menjawab pertanyaan lebih dari 1 kali, (10) Kelompok yang berhasil mengumpulkan informasi dan pertanyaan paling banyak dan menjawab dengan benar akan mendapatkan reward, (11) Hasil transfer pertanyaan dan informasi kelompok dikumpulkan kepada guru disertai nama kelompok, kelas, materi pokok dan tanggal.

Salah satu permasalahan di kelas X-4 SMA Negeri 1 Ponorogo yaitu kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik di dalam proses pembelajaran seperti tanya jawab dan diskusi masih dilakukan oleh peserta didik yang sama, masih terdapat peserta didik yang kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Masih terdapat peserta didik cenderung pasif atau diam, tidak berinisiatif untuk bertanya, menanggapi atau mengemukakan pendapat. Sesekali terdapat peserta didik yang menggunakan gawai tanpa persetujuan dari guru di kelas. Tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah atau problem tersebut yaitu dengan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan yang mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan pemikirannya, pemahamannya, keaktifannya secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tindakan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran PPKn dengan menerapkan metode permainan pesan berantai. Pemilihan metode pembelajaran ini dianggap tepat karena sesuai dengan kondisi peserta didik di kelas tersebut yang memiliki gaya belajar kinestetik dan juga metode pembelajaran tersebut bisa mengaktifkan gerak tubuh semua peserta didik didalam kelas.⁹

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di Kelas X-4 SMA Negeri 1 Ponorogo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kuantitatif. penelitian deskriptif kuantitatif ini mendapatkan data aktual mengenai tingkat partisipasi peserta didik. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur dan mengkuantifikasikan suatu data untuk dapat digeneralisasikan.¹⁰ Sedangkan penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan suatu objek maupun subjek yang diteliti secara objektif dan sesuai dengan fakta secara sistematis dan karakteristik objek serta frekuensi yang diteliti secara tepat.¹¹ Populasi dalam penelitian ini berjumlah 36 orang yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan April tahun 2023. Indikator yang diamati yaitu Bekerjasama dengan Teman Kelompok, Menjawab Pertanyaan, dan Menyampaikan Pendapat. Sedangkan untuk kriteria ketercapaian metode yaitu ketercapaian indikator yang diamati pada siklus ke II lebih dari 60%.

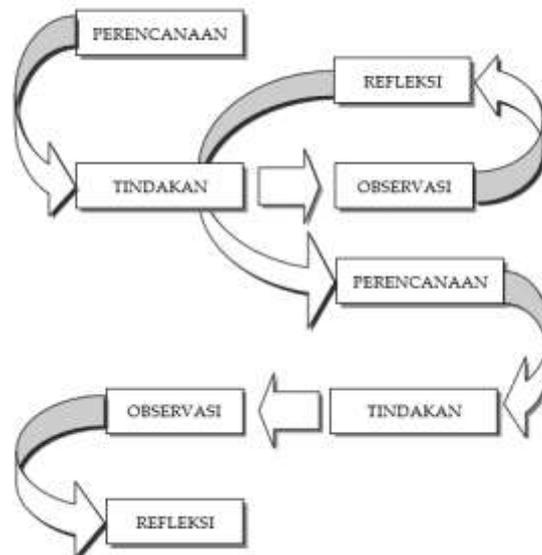
Model penelitian tindakan kelas pada penelitian ini ialah model Kemmis & Mc Taggart. Model ini dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart tahun 1998.

⁹ Hikmatuzzohrah, S., et al. (2022). Penerapan Permainan Pesan Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di RA Hidayatul Ikhwan NW Tebaban. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1058–1065. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.672>; Nurjannah, A., et al. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Melalui Metode Permainan Bisik Berantai. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 315–320.

¹⁰ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

¹¹ Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mereka menggunakan empat komponen penelitian tindakan, yaitu, (1) perencanaan atau *planning* yang merupakan tahap seorang guru menyiapkan rencana yang akan dilakukan di kelas, (2) tindakan atau *action* merupakan tahap implementasi dan rancangan yang telah dibuat oleh peneliti dan guru yang berkolaborasi, (3) pengamatan atau *observation* merupakan tahap peneliti untuk mengamati, mengenali, serta mendokumentasikan setiap proses, hasil, pengaruh, serta kendala yang ada, (4) refleksi atau *reflection* merupakan tahap proses penilaian atas proses yang telah dilakukan.



Gambar.1 Model Kemmis dan Mc Taggart¹²

Pada komponen perencanaan, merancang rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam proses belajar. Pada tahap ini menyiapkan perangkat ajar, perangkat asesmen, serta bahan ajar yang nantinya digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah perencanaan maka dilanjutkan dengan tindakan yang menjadi langkah konkrit implementasi perencanaan yang telah dirancang. Dalam pelaksanaan tindakan dilakukan pengamatan peningkatan partisipasi peserta didik dengan metode pembelajaran pesan berantai dan mendokumentasikan setiap proses, hasil, pengaruh, serta kendala yang terdapat pada saat kegiatan belajar dilaksanakan. Terakhir adalah tahap refleksi yang menjadi tahap penilaian dan evaluasi terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan di dalam kelas menggunakan metode pembelajaran pesan berantai. Pada tahap refleksi, yaitu dengan memperbaiki kekurangan dan memecahkan permasalahan yang ada selama proses belajar berlangsung di kelas.¹³

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantara lain observasi dan dokumentasi berupa catatan lapangan deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan sebagaimana pada penelitian tindakan, maka menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif yang dianalisis dengan menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

¹² Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.

¹³ Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

P = Presentase

f = Jumlah peserta didik dalam satu kategori

N = Jumlah peserta didik keseluruhan¹⁴

Instrumen yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini ialah observasi dengan mengamati perilaku peserta didik pada saat proses pembelajaran serta dokumentasi berupa catatan lapangan deskriptif dengan kriteria ketuntasan lebih dari 60%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil penelitian yang dilakukan mengenai peningkatan partisipasi peserta didik melalui penerapan metode permainan pesan berantai di kelas X-4 SMAN 1 Ponorogo. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus pembelajaran. Pada siklus I dengan materi Belajar dari Kekayaan Tradisi. Sedangkan untuk siklus II dengan materi Paham Kebangsaan, Nasionalisme dan Menjaga NKRI. Pada penelitian ini dilakukan pengamatan partisipasi peserta didik yang dilihat dari beberapa aspek indikator, yaitu Bekerjasama dengan Teman Kelompok, Menjawab Pertanyaan, Menyampaikan Pendapat. Dari hasil penerapan tindakan pada siklus I dan II, maka diperoleh hasil berupa data partisipasi keaktifan peserta didik di kelas X-4. Berikut penjelasannya:

No	Indikator yang Diminati	Kategori Pencapaian	Siklus			
			Siklus I		Siklus II	
			Peserta Didik	Persentase	Peserta Didik	Persentase
1	Bekerjasama dengan teman kelompok	Aktif	30	83,3 %	36	100%
		Pasif	6	16,7 %	0	0%
		Jumlah	36	100 %	36	100%
2	Menjawab pertanyaan	Aktif	12	33,3 %	25	69 %
		Pasif	24	66,7 %	11	31 %
		Jumlah	36	100 %	36	100%
3	Menyampaikan pendapat	Aktif	10	27,8 %	22	61,1 %
		Pasif	26	72,2 %	14	38,9 %
		Jumlah	36	100 %	36	100%

Tabel 1. Hasil Observasi Bulan Maret-April 2023

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik melalui metode permainan pesan berantai pada mata pelajaran PPKn kelas X-4 SMA Negeri 1 Ponorogo. Pada siklus I, peserta didik yang bekerjasama berjumlah 30 dengan persentase sebesar 83,3%, Peserta didik yang menjawab pertanyaan berjumlah 12 dengan persentase sebesar 33,3% dan peserta didik yang menyampaikan pendapat berjumlah 10 dengan persentase sebesar 27,8%. Sedangkan pada siklus II, Peserta didik yang bekerjasama berjumlah 36 dengan persentase sebesar 100%, Peserta didik yang menjawab pertanyaan berjumlah 25 dengan persentase sebesar 69 %, dan peserta didik yang menyampaikan pendapat berjumlah 22 dengan

¹⁴ Pranoto, H. (2016). Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMA Negeri 1 Sungkai Utara Lampung Utara. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO*, 1(1), 100–111.

persentase sebesar 61,1 %. Data hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik selama pembelajaran dengan ketercapaian indikator yang diamati pada siklus ke II lebih dari 60%.

No	Indikator yang Diminati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Bekerjasama dengan teman kelompok	83,3%	100%	16,7%
2	Menjawab pertanyaan	33,3%	55,6 %	35,7%
3	Menyampaikan pendapat	27,8%	38,9 %	33,3%

Tabel 2. Hasil Peningkatan siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik melalui metode permainan pesan berantai pada mata pelajaran PPKn kelas X-4. Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator pada Siklus I dan siklus II dalam indikator bekerjasama meningkat sebesar 16,7%, menjawab pertanyaan meningkat sebesar 35,7%, dan menyampaikan pendapat sebesar 33,3%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran permainan pesan berantai mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran pesan berantai dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik kelas X-4 SMAN 1 Ponorogo. Hal ini ditunjukkan dari hasil pada siklus I, peserta didik yang bekerjasama berjumlah 30 dengan persentase sebesar 83,3%, Peserta didik yang menjawab pertanyaan berjumlah 12 dengan persentase sebesar 33,3% dan peserta didik yang menyampaikan pendapat berjumlah 10 dengan persentase sebesar 27,8%. Sedangkan pada siklus II, Peserta didik yang bekerjasama berjumlah 36 dengan persentase sebesar 100%, Peserta didik yang menjawab pertanyaan berjumlah 25 dengan persentase sebesar 69 %, dan peserta didik yang menyampaikan pendapat berjumlah 22 dengan persentase sebesar 61,1 %. Data hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik selama pembelajaran dengan ketercapaian indikator yang diamati pada siklus ke II lebih dari 60%. Hal ini terbukti juga dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator pada siklus I dan siklus II dalam indikator Bekerjasama meningkat sebesar 16,7%, Menjawab Pertanyaan meningkat sebesar 35,7%, dan Menyampaikan Pendapat sebesar 33,3%.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, M. S., & Sayono, J. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator di MA Ma'arif 7 Sunan Drajat Kabupaten Lamongan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(4), 7417–7427.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, T. L., et al. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Hikmatuzzohrah, S., et al. (2022). Penerapan Permainan Pesan Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1058–1065. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.672>.
- Hudawidayanti, I. M. (2012). Penggunaan Metode Permainan Pesan Berantai Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin*, 1(2), 1–7.
- Imam. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I Melalui Teknik Permainan Pesan Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 3(2), 111–118. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v3i2.62>.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Mariatun, B. (2020). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Media Kartu IPA dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi Perkembangan Tumbuhan dan Hewan. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 10–27.
- Nurhasnah, & Maiwinda, G. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendidikan*, 1(20).
- Nurjannah, A., et al. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Melalui Metode Permainan Bisik Berantai. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 315–320.
- Nurlaili, L., Utami, I. S., & Hendri, H. (2022). International Webinar Cultural Diversity Indonesian and Philippine. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(2), 394–398. <https://doi.org/10.24815/jr.v5i2.27403>.
- Pranoto, H. (2016). Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMA Negeri 1 Sungkai Utara Lampung Utara. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO*, 1(1), 100–111.
- Setiawati, T., et al. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulfasyah, Syakur, A., & Amaliah, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Murid dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Murid Kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 754–762. Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/2374>.
- Widyanti, H., Romlah, E. N., Akhyadi, A. S., & Jumiatin, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Usia Dini Di Tk Rian Kumarajaya. *JURNAL CERIA*, 2(3), 92–104. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p92-104>.