

## MINAT BELAJAR MATEMATIKA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK

Dinda Kusuma Wardani<sup>1\*</sup>, M. Syafrudin Kuryanto<sup>2</sup>, Lovika Ardana  
Riswari<sup>3</sup>

*<sup>1,2,3</sup> Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia*

dindakusumawardani20@gmail.com<sup>1\*</sup>, syafruddin.kuryanto@umk.ac.id<sup>2</sup>,  
lovika.ardana@umk.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar siswa terhadap permainan tradisional engklek dalam konteks pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan dilakukan di Desa Kropak, Kecamatan Winong, Kabupaten Pati. Subjek penelitian terdiri dari 1 guru wali kelas dan 4 siswa kelas V SDN Kropak 02. Metode pengumpulan data yang diterapkan mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik yang diperkenalkan oleh Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini fokus pada empat siswa dari total 20 siswa di kelas. Keempat siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki inisial AA, RR, SW, dan PLC, yang sebelumnya menunjukkan kurangnya minat dalam mata pelajaran matematika. Melalui pengamatan terhadap respons siswa dan hasil wawancara dengan para guru dapat ditarik kesimpulan bahwa integrasi permainan tradisional engklek dalam proses pembelajaran mampu menghasilkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Kesimpulan dari penelitian menunjukkan tingginya minat belajar siswa, tercermin dari tingginya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Mereka tampak lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan.

**Kata kunci:** Matematika, minat belajar, permainan tradisional engklek

### Abstract

This research aims to find out the level of student interest in learning the traditional game of engklek in the context of mathematics learning. This research used a qualitative approach and was conducted in Kropak Village, Winong District, Pati Regency. The research subjects consisted of the homeroom teacher and several class V students at SDN Kropak 02. The data collection methods applied included observation, interviews and documentation. Data analysis uses techniques introduced by Miles and Huberman, namely data reduction, data collection, and drawing conclusions. This research focuses on four students out of a total of 20 students in the class. The four students who were research subjects had the initials AA, RR, SW, and PLC,

which previously indicated a lack of interest in mathematics subjects. Through observations of student responses and the results of interviews with teachers, it can be concluded that the integration of the traditional engklek game in the learning process is able to generate interest in learning and student involvement. Findings from the research show an increase in student interest in learning, reflected in the high level of student enthusiasm during the learning process. They seemed more enthusiastic and active in participating in learning activities and showed greater interest in the material being taught.

**Keywords:** Mathematics, student interest in learning, traditional engklek game

## PENDAHULUAN

Perkembangan suatu negara sangat dipengaruhi oleh sektor pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik akan melahirkan generasi penerus bangsa yang kompeten yang pada gilirannya akan berkontribusi pada kemajuan negara tersebut. Pendidikan juga sangat penting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan seseorang memperoleh pengetahuan dan diarahkan menuju kesuksesan (Riswari et al., 2023). Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan matematika di tingkat dasar merupakan landasan penting bagi perkembangan intelektual dan keterampilan kognitif siswa. Matematika adalah salah satu pelajaran yang harus dipelajari sepanjang masa pendidikan hal ini karena matematika merupakan ilmu dasar yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Riswari et al., 2023). Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika adalah minat belajar siswa. Minat belajar sebagai dorongan rasa yang berasal dari siswa menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika (Saputro et al., 2022). Tingginya rasa keingintahuan dalam belajar memiliki dampak positif terhadap minat belajar menciptakan perasaan senang yang muncul selama proses pembelajaran. Pentingnya minat belajar tergambar dalam upaya mencapai prestasi belajar yang optimal memastikan bahwa siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Ketidak sukaan siswa terhadap mata pelajaran matematika disebabkan oleh kecemasan siswa terhadap asumsibahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami (Riswari et al., 2023). Dalam konteks ini penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi minat belajar matematika siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kropak 02

dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan tradisional, yaitu engklek.

Permainan tradisional adalah warisan budaya yang turun-temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang penting untuk perkembangan moral anak-anak (Kuryanto and Pratiwi 2019). Melalui permainan tradisional, anak-anak tidak hanya menghabiskan waktu dengan menyenangkan tetapi juga membentuk fondasi yang kuat untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka sebagai individu yang tangguh dan berdaya. Permainan tradisional adalah bagian yang sangat berharga dan harus dipelihara agar dapat diteruskan kepada generasi mendatang seperti saat ini, dengan menjaga keberadaan permainan tradisional kita dapat memastikan agar warisan budaya kita tidak hilang dan tidak terlupakan serta tetap menjadi ciri khas yang tak tergantikan bagi bangsa kita (Sriyahani, Kuryanto, and Rondli 2022). Permainan tradisional untuk anak-anak di Jawa tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya yang kaya. Mereka tidak hanya belajar bermain tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan yang nantinya akan penting dalam kehidupan mereka di tengah masyarakat. Ini termasuk latihan dalam hal-hal seperti kemampuan hitung-menghitung, berpikir kreatif, keberanian, kejujuran, sportivitas, dan banyak lagi (Andriyani, Ulya, and Kuryanto 2023). Melalui permainan tradisional ini anak-anak tidak hanya mendapat kesenangan tetapi juga pembelajaran yang berharga yang akan membentuk karakter dan keterampilan mereka di masa depan. Permainan edukatif dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai media penunjang jalannya proses pembelajaran maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif berupa game edukasi untuk meningkatkan minat belajar (Diana Ermawati, Lovika Ardana Riswari, and Esti Wijayanti 2022). Permainan yang di terapkan di SDN Kropak 02 untuk menumbuhkan minat belajar siswa yaitu permainan tradisional engklek. Jenis permainan ini membutuhkan peralatan sederhana diwariskan secara turun temurun dan merupakan bagian dari budaya masyarakat yang melakukannya. Engklek sebagai permainan tradisional Indonesia bukan hanya mencerminkan nilai-nilai budaya tetapi juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dengan konsep lompat-lompatan di atas gambar kotak-kotak pada permukaan datar (Lorena, Drupadi, and Syafrudin 2020; Widyastuti, Malik, and Razak 2020).

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Devi Rinditia, Savitri Wanabuliandari 2022) Penggunaan media permainan tradisional engklek dalam pembelajaran diharapkan menciptakan suasana menyenangkan yang dapat

membangkitkan minat siswa terhadap matematika mengembangkan keterampilan matematis dan memupuk nilai-nilai seperti kerjasama, komunikasi, kejujuran, dan kekompakan keterampilan (Desmariansi, Kusuma, and Yanti 2021; Syahrial and Darmawan 2020). Dalam proses belajar-mengajar penggunaan media akan sangat memengaruhi motivasi dan minat siswa selama pembelajaran (Riswari et al., 2023). Penggunaan media dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme serta membangkitkan nalar yang teratur dan sistematis. Media pembelajaran yang baik adalah alat atau metode yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan memadukan berbagai elemen pendidikan. Sebuah media pembelajaran yang efektif tidak hanya memberikan informasi secara jelas tetapi juga merangsang pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Pemanfaatan teknologi yang tepat media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan interaktif yang memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang baik harus dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan relevan sehingga dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar lebih dalam. Media yang baik adalah media yang memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dan menggali pengetahuan dari dalam diri mereka sendiri serta mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswa (Nugroho, Riswari, and Kironoratri 2023; Nurfadhillah et al. 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Kropak 02 pada 15 Desember 2023 dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Menurut beliau siswa menunjukkan peningkatan minat setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media permainan tradisional engklek. Kesukaan siswa terhadap permainan ini mendorong tumbuhnya minat belajar karena mereka merasa sangat senang dan tertarik selama proses pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran yang jarang digunakan sebelumnya di dalam proses pembelajaran seperti permainan tradisional engklek mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dengan demikian penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif seperti memanfaatkan permainan tradisional, dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika kurang diminati sebagian siswa karena dianggap paling sulit. Hal ini menyebabkan siswa yang kurang menyukai pelajaran

matematika berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika (Sagita, Ermawati, and Riswari 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengalokasikan fokusnya pada upaya menumbuhkan minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran matematika melalui permainan tradisional engklek. Adanya tantangan rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika, penelitian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana permainan tradisional engklek dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejauh mana peran permainan tradisional engklek dalam merangsang minat belajar siswa terhadap matematika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik, khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika melalui pendekatan permainan tradisional.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang berarti fokus utamanya adalah untuk memahami atau mendeskripsikan secara mendalam suatu fenomena atau konteks tertentu tanpa melibatkan pengukuran kuantitatif. Dalam konteks penelitian kualitatif peneliti berusaha untuk memahami makna, pola perilaku, atau pengalaman subjek penelitian. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menjelajahi kompleksitas dan keragaman suatu situasi dengan lebih mendalam, dengan melibatkan analisis naratif, wawancara, observasi, atau dokumen sebagai sumber data. Tempat penelitian ini dilakukan di SDN Kropak 02 yang terletak di desa Kropak Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yaitu data primer yang diperoleh langsung dari siswa melalui hasil wawancara dan observasi. Data primer ini mencakup jawaban siswa terkait minat belajar dan informasi yang dihasilkan dari wawancara. Sementara itu data sekunder diperoleh tidak langsung melalui dokumen hasil pekerjaan siswa pada ulangan tengah semester terutama pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman melibatkan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kevalidan dan reliabilitas data dalam pendekatan kualitatif peneliti dengan menerapkan teknik triangulasi dengan membandingkan hasil wawancara dan data lainnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian berisikan data yang didapat pada penelitian atau hasil observasi lapangan. Bagian ini diuraikan tanpa memberikan pembahasan, tuliskan dalam kalimat logis. Hasil bisa dalam bentuk tabel, teks, diagram, atau gambar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SDN Kropak 02 terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dalam pelajaran ketika menggunakan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran. Ketika guru menggabungkan materi pelajaran dengan permainan tradisional tersebut siswa tampak lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mungkin terjadi karena sebelumnya guru jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan adanya variasi dalam metode pengajaran siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Menurut (Inayah and Prayogo 2023) penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru serta siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran banyak ahli yang mengemukakan berbagai media pembelajaran salah satunya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Penelitian ini fokus pada empat siswa dari total 20 siswa di kelas. Keempat siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki inisial AA, RR, SW, dan PLC, yang sebelumnya menunjukkan kurangnya minat dalam mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan permainan tradisional engklek mereka menunjukkan tingginya minat dan keterlibatan dalam pembelajaran matematika. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat membantu menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang berminat dalam pelajaran tertentu. Menurut (Santi 2019) bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran dapat membantu siswa untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran dengan mudah

Melalui pengamatan terhadap respons siswa dan hasil wawancara dengan para guru dapat ditarik kesimpulan bahwa integrasi permainan tradisional engklek dalam proses pembelajaran mampu menghasilkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Dengan memasukkan elemen permainan tradisional ke dalam materi pelajaran guru dapat menciptakan lingkungan

pembelajaran yang lebih hidup dan menarik bagi siswa. Hal ini terbukti terutama bagi siswa yang sebelumnya menunjukkan kesulitan dalam memperoleh minat pada suatu mata pelajaran. Dengan adanya permainan tradisional siswa cenderung lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pembelajaran secara keseluruhan di sekolah. Kegiatan bermain juga harus menerapkan metode, strategi, sarana dan media belajar yang merangsang anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan dan menggunakan bendabenda yang ada di sekitarnya, untuk meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan Laela (dalam aprianti 2019)

Hasil menunjukkan bahwa minat belajar matematika di SDN Kropak 02 meningkat setelah penerapan permainan tradisional engklek dalam proses pembelajaran. Dalam aktivitas ini siswa terlibat dalam perhitungan matematis sederhana seperti melompat dan menghitung langkah-langkah saat bermain. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep matematis secara praktis. Permainan tradisional engklek memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan matematika dalam konteks yang nyata dan menyenangkan, yang berpotensi memperkuat minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Menurut (Oktaviani dalam Syahrial et al., 2023) Penggunaan model pembelajaran dan pemanfaatan lingkungan belajar berperan penting dalam meningkatkan partisipasi peserta didik serta hasil belajarnya, metode pembelajaran yang menghibur dan interaktif harus dapat meningkatkan kemauan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar matematika melalui permainan tradisional engklek penting untuk memperhatikan sintaksis penggunaan media tersebut dengan cermat. Pertama penggunaan media engklek harus disesuaikan dengan kurikulum matematika yang relevan dengan tingkat SD dan karakteristik siswa di SDN Kropak 02. Kedua, guru perlu menyusun berbagai permainan matematika yang dapat dimainkan menggunakan engklek seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan variasi tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Ketiga dalam proses permainan guru dapat memberikan arahan dan penjelasan matematika secara interaktif sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Keempat, penggunaan media engklek perlu disertai dengan suasana yang menyenangkan dan kolaboratif agar siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika melalui permainan tradisional tersebut. Dengan

demikian melalui penggunaan media engklek secara tepat dan efektif diharapkan dapat memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar matematika di SDN Kropak 02.

**Tabel 1. Hasil Wawancara dan Hasil Observasi Minat Belajar Siswa**

| Indikator       | Aspek Yang Diamati  | Hasil Wawancara   | Hasil Observasi  |
|-----------------|---|---|--|
| Perasaan senang | Ekspresi wajah dan senyuman saat permainan berlangsung              | Siswa merasa sangat senang saat bermain engklek dan pelajaran dengan media tradisional engklek.                                   | Siswa bermain engklek dengan gembira dan pastinya sangat antusias saat diaplikasikan dalam pembelajaran. |
| Ketertarikan    | Ekspresi antusias dan minat   | Antusiasme saya tinggi karena engklek memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dan bersenang-senang dengan teman-teman sekelas. | Sangat tertarik karena guru jarang sekali menggunakan media dalam pembelajaran                           |
| Keterlibatan    | Aktif dalam permainan   | Siswa selalu aktif terlibat dalam permainan engklek. Saya berusaha untuk selalu bergerak dan berkontribusi pada tim               | siswa senang aktif dalam bermain engklek, seperti aktif dalam berkomunikasi dengan rekan tim             |
| Perhatian       | Partisipasi aktif dalam kegiatan belajar dengan menggunakan engklek | Setelah di terapkan engklek dalam pembelajaran ketika guru menjelaskan materi sepenuhnya saya memperhatikan                       | Memperhatikan ketika guru menjelaskan dengan menggunakan permainan tradisional engklek                   |

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika telah meningkatkan minat belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa ketika guru menjelaskan materi dengan menggunakan permainan engklek, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Mereka menunjukkan minat yang tinggi karena jarang menggunakan penggunaan media dalam pembelajaran sebelumnya. Keseruan bermain engklek turut memperkuat antusiasme siswa terhadap pelajaran



matematika, menjadikan pembelajaran dengan media permainan tradisional tersebut sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat bagi mereka.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian memberikan kesimpulan positif bahwa minat belajar siswa kelas V di SDN Kropak 02 tumbuh dalam permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika. Peningkatan ini tercermin dalam partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Permainan tradisional engklek berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif yang pada gilirannya membangkitkan semangat belajar siswa terhadap matematika. Temuan ini memberikan indikasi bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif seperti permainan tradisional dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan merangsang partisipasi aktif dalam pemahaman konsep matematika. Dengan demikian, permainan tradisional engklek dapat dianggap sebagai sarana yang efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan positif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V.

Saran yang dapat diberikan bagi pengajar matematika adalah sebaiknya pembelajaran matematika melibatkan permainan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai pembelajaran matematika dengan menerapkan permainan tradisional selain engklek.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andriyani, Auliya Cindy, Himmatul Ulya, and M. Syafruddin Kuryanto. 2023. "Pengaruh Model Role Playing Dengan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan Numerik Siswa." 5:323-34.
- Desmariansi, Evi, Tesya Cahyani Kusuma, and Fenti Marfah Yanti. 2021. "Permainan Tradisional Sonlah/Engklek Untuk Peningkatan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter* 3(No.1):16-25.
- Devi Rinditia, Savitri Wanabuliandari, dan Mohammad Syafruddin Kuryanto. 2022. "Analisis Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Menggunakan Game Edukasi Quizizz." 37-43.
- Diana Ermawati, Lovika Ardana Riswari, and Esti Wijayanti. 2022. "Pendampingan Pembuatan Aplikasi Mat Joyo (Mathematics Joyful Education) Bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul." *Jurnal SOLMA* 11(3):510-14. doi: 10.22236/solma.v11i3.9892.

- Inayah, Nailly, and Muhammad Suwignyo Prayogo. 2023. "Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023." *Ijsl - Indonesian Journal of Science Learning* 4(1):12-19.
- Kuryanto, Mohammad Syaffruddin, and Ika Ari Pratiwi. 2019. "Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 1(2). doi: 10.24176/jpp.v1i2.2954.
- Laela, Ala, and Ema Aprianti. 2019. "Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Metode Bermain Menggunakan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Kelompok B Tk Pelita Cicendo Bandung." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2(6):295. doi: 10.22460/ceria.v2i6.p295-301.
- Lorena, Hellen, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin. 2020. "Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak* 6(2):68-76. doi: 10.23960/jpa.v6n2.22261.
- Nugroho, Edi, Lovika Ardana Riswari, and Lintang Kironoratri. 2023. "Media Papan Kebun Operasi Hitung Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(4):1624-30. doi: 10.31949/educatio.v9i4.5472.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. 2021. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(2):243-55.
- Oktaviani, L., S. Syahril, and A. G. E. Putri. 2023. "Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Belajar Matematika Menggunakan Model PBL Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 139 Kota Jambi." *Innovative: Journal Of Social ...* 3.
- Riswari, Lovika Ardana, Vera Fitriana, Imam Maulana Syafrudin, and Yusril Assegaf Purnama. 2023. "Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Catung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika* 8(2):74-82. doi: 10.32528/gammath.v8i2.686.
- Riswari, Lovika Ardana, Femas Anggit Wahyu Nugroho, and Oktaviana Indah Susanti. 2023. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Ibtidaiyah Berdasarkan Gender Pada Materi Bangun Datar." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 7(2):1141-52. doi: 10.31004/cendekia.v7i2.2084.
- Riswari, Lovika Ardana, Aulia Candra Sari, and Halim Suryanto. 2023. "Kemampuan Penalaran Matematis Pada Materi Operasi Hitung Campuran Sebagai Implementasi Dalam Kehidupan Sehari-." *Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo* 4(3):233-42.

- Riswari, Lovika Ardana, Elisa Septiana, and Ramdhani Alifatus Saidah. 2023. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas I SD Materi Penjumlahan Dan Pengurangan." *Indonesian Journal of Elementary Education* 5(1):11–20.
- Sagita, Dhestriana Kharen, Diana Ermawati, and Lovika Ardana Riswari. 2023. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(2):431–39. doi: 10.31949/educatio.v9i2.4609.
- Santi, Apri Utami Parta. 2019. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Permainan Letâ€™S Play." *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar* 2(1):1. doi: 10.33603/v2i1.1558.
- Sautro, Wahyu Adi, Deka Setiawan, and Lovika Ardana Riswari. 2022. "Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas VI SDN Karanganyar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(5):1707–15.
- Sriyahani, Yanika, Mohammad Syaffruddin Kuryanto, and Wawan Shokib Rondli. 2022. "Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Desa Sitimulyo." 5:4416–23.
- Syahrial, Fery, and Darmawan Darmawan. 2020. "Permainan Tradisional Benteng Dalam Menciptakan Keakraban Remaja Dusun Sayang Desa Loang Maka." *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 1(1):63–71. doi: 10.55681/nusra.v1i1.90.
- Widyastuti, Laras Retno, Lina Revilla Malik, and Abdul Razak. 2020. "Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika* 9(1):19–24. doi: 10.30872/primatika.v9i1.247.