



**Prosiding  
Seminar Nasional  
Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset  
IKIP PGRI Bojonegoro**

*Tema “Meningkatkan Kualitas Hasil Riset dengan Metode Penelitian yang Adaptif untuk Menyiapkan Generasi Peneliti yang Kompeten”*



---

## **Menumbuhkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Melalui Metode Permainan**

Dwi Ratna Pramesti<sup>1</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia.

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia.

[Dwirat2004@gmail.com](mailto:Dwirat2004@gmail.com)

**abstrak** – Media pembelajaran adalah bagian penting dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, pada siswa taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan teknik Systematic Literature Review (SLR) dengan cara mencari, mengkaji, menganalisis, dan mengevaluasi penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian.

**Kata kunci** – Media Pembelajaran Matematika, Siswa TK dan SD, Metode Permainan

**abstract** – Learning media is an important part of education. This research aims to identify games that can increase students' mathematics learning motivation in kindergarten and elementary school students. This research collects data using the Systematic Literature Review (SLR) technique by searching, reviewing, analyzing and evaluating research related to the research topic.

**Keywords** – Mathematics Learning Media, Kindergarten Students and Elementary School Students, Game Methods

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran adalah bagian penting dari sistem pembelajaran. Ismail (2020) mengatakan media pembelajaran merupakan alat fisik yang digunakan sebagai pendukung interaksi selama proses pembelajaran. Nurrita (2018) menyatakan media pembelajaran merupakan cara efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi selama proses pembelajaran. Media pembelajaran, menurut Umar (2017), berfungsi sebagai tempat guru berbagi informasi dengan siswa.

Matematika diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Siagian (2016) menyatakan bahwa matematika adalah bidang yang mempelajari pola (pattern) dan tingkatan (order). Tarigan (2021) mengatakan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang mutlak dan tidak dapat diperdebatkan karena adanya bukti matematika. Matematika, menurut Astuti (2012), adalah bidang murni yang mempelajari operasi penghitungan seperti pengurangan, penambahan, perkalian, pembagian, variasi angka dan lambang.

Media pembelajaran adalah komponen pembentuk kualitas pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Manfaat media pembelajaran, menurut Jennah (2009), termasuk memudahkan penyebaran informasi, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menarik. Safira (2020) mengatakan

bahwa keuntungan dari media pembelajaran adalah sebagai alat yang mendukung kualitas pembelajaran. Wahid (2020) mengatakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Fatimah, Hasanudin, & Amin (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran dipilih dengan tepat agar menciptakan pembelajaran yang berhasil.

Media pembelajaran sangat penting untuk memecahkan masalah belajar siswa, dimana itu berkaitan dengan metode, strategi dan media. Media pembelajaran dapat berupa video, powerpoint dan game edukasi. Pamungkas & Koeswanti (2022) mengatakan video pembelajaran adalah proses belajar yang menampilkan gambar, suara dan animasi. Syavira (2021) mengatakan powerpoint adalah proses belajar yang menampilkan kombinasi grafik, audio, video dan animasi. Marcheta & Kareem (2023) mengatakan game edukasi adalah bentuk pembelajaran yang beragam dan menarik seperti menerapkan metode permainan sebagai alat utamanya.

Metode pembelajaran paling efektif untuk membangkitkan minat siswa dalam pelajaran adalah permainan. Metode ini menghasilkan sistem pembelajaran yang menyenangkan, mendidik, dan menghibur. Uliyah dan Isnawati (2019) menyatakan bahwa metode permainan memiliki elemen mendidik yang menjadi ciri permainan itu sendiri. Kurniawati (2021) menyatakan bahwa pendekatan melalui metode permainan dapat membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan.. Panggayudi (2017) menyatakan bahwa metode permainan memiliki pesona yang dapat membuat pemainnya kecanduan.

Congklak, ular tangga, dan engklek adalah beberapa metode permainan yang melibatkan elemen matematika. Menurut Nataliya (2016), permainan congklak dapat membantu kita dalam berhitung, membuat strategi, dan melatih kejujuran. Afandi (2015) menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional di mana dua atau lebih anak bermain dengan melempar dadu. Menurut Anggraini & Pujiastuti (2020), salah satu elemen matematika dalam permainan engklek tradisional adalah membuat pola berbentuk pesawat yang terdiri dari bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga dan setengah lingkaran.

Congklak, ular tangga dan engklek merupakan permainan yang dimainkan siswa TK dan SD, permainan ini sangat bermanfaat bagi siswa karena permainan ini membuat pelajaran terasa asik dan menyenangkan. Humairo & Amelia (2020) menyatakan bahwa congklak adalah permainan untuk dua orang yang menggunakan papan dengan 16 lubang dan diisi biji seperti batu kecil, biji-bijian kecil, dan cangkang kerang. Siregar & Ananda (2023) menyatakan bahwa "ular tangga" merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan terdiri dari seratus kotak yang berisi icon "ular" dan "tangga", permainan dimainkan berdasarkan angka yang dihasilkan dari kocokan dadu dua buah. Menurut Irawan (2018), engklek adalah permainan yang biasa dimainkan oleh beberapa orang dan terdapat unsur matematika seperti gambar bangun datar.

Kategori siswa menunjukkan tingkat pendidikan yang sedang ditempuh oleh siswa. Menurut Hestingrum (2022) pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) adalah program pendidikan prasekolah untuk anak-anak usia empat hingga tujuh tahun yang bertujuan untuk mendukung dan mendorong pertumbuhan mereka. Evi (2020) mengatakan pendidikan sekolah dasar adalah kegiatan pendidikan dengan program enam tahun untuk anak-anak antara usia enam hingga dua belas tahun. Ini dilakukan

sesuai dengan perencanaan atau kurikulum dan dilakukan secara sistematis, teratur, dan terarah. Menurut Wuryandani dkk. (2014), sekolah dasar merupakan pintu awal pendidikan formal yang menentukan bagaimana siswa tumbuh dan berkembang.

Sistem pembelajaran adalah pendekatan yang digunakan oleh guru untuk mengajar siswa mereka. Sistem pembelajaran berbeda untuk setiap tingkatan jenjang pendidikan. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) lebih cenderung menggunakan metode permainan untuk mengajarkan siswa mengenali huruf, angka, dan warna. Selain itu, sistem pembelajaran Sekolah Dasar lebih cenderung menuntut kemampuan siswa untuk bisa berhitung, berpikir logis, dan menangani masalah menggunakan kepala dingin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa, cara berpikir, dan dorongan bagi mereka untuk belajar matematika. Menurut Hidriana, Santoso, dan Suyudi (2023) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh siswa mampu berpikir kritis, seberapa efektif metode permainan, dan seberapa terlibat siswa dalam pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini, menurut Wijayanti dan Yanto (2023) adalah untuk meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar matematika. Menurut Febrianasari, Shalekha, dan Hajron (2023) penelitian ini bertujuan untuk mendukung pertumbuhan minat belajar siswa yang berdampak pada perubahan sikap, tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan matematika siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*) dengan kumpulan data yang mengidentifikasi, mengkaji, menilai, dan mengevaluasi temuan data tentang subjek yang akan dibahas. Metode ini dilakukan untuk menghindari pemahaman subjektif, metode ini diterapkan secara sistematis (Habibii & Manurung, 2023).

Data dalam penelitian ini berasal dari data sekunder berupa kata, frasa, dan kalimat yang terkait dengan topik penelitian dan diperoleh dari artikel, jurnal, dan buku yang ditulis oleh peneliti di seluruh negeri.

Dalam penelitian ini, metode simak, catat, dan libat digunakan. Peneliti mengumpulkan topik bahasan dari berbagai atikel, jurnal, dan buku. Kemudian, mereka menulis gagasan yang terkait dengan topik penelitian. Setelah itu, peneliti menggabungkan semua aspek topik diskusi penelitian menjadi satu kesatuan, menghasilkan diskusi yang lengkap dan akurat.

Validasi data penelitian ini didapatkan dengan menggunakan Triangulasi Sumber. Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis atau mengevaluasi kebenaran informasi dan data yang diperoleh dari beberapa sumber, seperti artikel, jurnal dan buku.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini membuktikan bahwa metode permainan efektif dalam menumbuhkan minat siswa dalam matematika. Penelitian ini membantu guru membuat pelajaran matematika yang lebih interaktif dan memotivasi. Mereka harus

tahu bagaimana memasukkan permainan dalam pembelajaran matematika agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Menurut penelitian ini, ada tiga jenis permainan yang mampu membuat siswa lebih tertarik belajar matematika. seperti permainan congklak, ular tangga dan engklek. Berikut adalah gambar-gambar permainan tersebut:

1. Permainan Congklak



Gambar 1.1 Sumber:

<https://tgrcampaign.com/read/78/manfaat-permainan-congklak>

2. Permainan Ular Tangga



Gambar 1.2 Sumber:

<https://www.kompasiana.com/yuaayu2547/5eaea90b097f3658a01666a2/bermain-ular-tangga-sambil-belajar-penjumlahan>

3. Permainan Engklek



Gambar 1.3 Sumber:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Permainan Tradisional Engklek.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Permainan_Tradisional_Engklek.jpg)

## SIMPULAN

Kesimpulannya, menurut penelitian yang berjudul "Menumbuhkan Minat Belajar Matematika pada Siswa melalui Metode Permainan", pendekatan

pembelajaran berbasis permainan adalah metode yang efektif dan dapat digunakan untuk menumbuhkan minat siswa dalam matematika. Metode ini menekankan bahwa siswa harus aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Terdapat tiga macam metode permainan yang dapat kita gunakan yaitu congklak, ular tangga dan engklek.

## REFERENSI

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1). 77-89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1). 87-101. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v6i1.952>.
- Astuti, A. (2012). Peran Lemampuan Komunikasi Matematika terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *FORMATIF (Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA)*, 2(2). 102-110. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i2.91>.
- Evi, T. (2020). Manfaat Bimbingan dan Konseling bagi siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1). 72-75. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.589>.
- Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 1(2). 120-128. Retrieved from <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/19>.
- Febrianasari, A., Ghaida Shalekha, N., & Hisnan Hajron, K. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD dengan Menggunakan Metode Permainan pada Mata Pelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 2(1). 240-247. Retrieved from <http://ejurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/psnip/article/view/310>.
- Habibi, R., & Manurung, A., G., R. (2023). SLR Systematic Literature Review: Metode Penilaian Kinerja Karyawan Menggunakan Human Performance Technology. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 4(2). 100-107. <https://doi.org/10.52158/jacost.v4i2.511>.
- Hestiningrum, C. S. (2022). *Panduan untuk TK Kolase dalam Motivasi Belajar*. Semarang: Chya Ghani Recovery.
- Hidriana, Santoso, G., & Ahmad Suyudi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika dengan Metode Permainan melalui Penerapan

- Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4). 265–269. <https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.682>.
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal AUDHI*, 3(1). 19-30. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>.
- Irawan, A. (2018). Penggunaan Ethnomatematika Engklek dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEducation*, 1(1). 46-51. <https://doi.org/10.54314/jmn.v1i1.7>.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antarasari Press.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1). 1-5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.
- Marcheta, N., & Kareem, R. (2023). Efektifitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1). 222-229. Retrieved from <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2935>.
- Nataliya, P. (2016). Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk meningkatkan kemampuan Berhitung pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343–358. <https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal miskayat*, 3(1). 171-187. <https://2018//doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3). 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>.
- Panggayudi, D. S. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2). 255-266. Retrieved from <http://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/3457>.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication

- Siagan, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2(1). 58-67. <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117>.
- Siregar, D., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924-1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>.
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1). 84-93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.
- Tarigan, R. (2021). Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang Terkandung dalam Filsafat Matematika. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2). 17-22. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.508>.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al - arabian*, 7(1). 31-43. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Umar, U. (2017). Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1). 131-144. Retrieved from <https://ejournal.metrouniv.ac.id/tarbawiyah/article/view/364>.
- Wahid, A. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra*, 3(2). 1-11. Retrieved from <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>.
- Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1). 18-23. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>.
- Wuryandani, W. & dkk. (2014). Pendidikan Karakter disiplin di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1). 286-295. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2168>.