



Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Inovasi Engklek Berhitung dalam Pembelajaran di SD

Nurkhairunnisa Siregar^{1*}, Nurdiana Siregar²

¹PGSD/FKIP/Universitas Samudra, Indonesia

Email: nurkhairunnisa@unsam.ac.id

²PGMI/FITK/Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: nurdiana.siregar282@gmail.com

Abstract. *This study aimed to describe students' interest in learning mathematics before and after the use of Engklek Berhitung, a counting hopscotch innovation, in elementary school mathematics learning. This study used a descriptive quantitative approach with a survey technique. The subjects were 24 third-grade students of SDN 1 Paya Bujuk Tunong, consisting of 8 male students and 16 female students. Data were collected using a mathematics learning interest questionnaire consisting of 20 statements based on four indicators: enjoyment, attention, curiosity, and learning involvement. The questionnaire was administered before and after the implementation of Engklek Berhitung. The data were analyzed descriptively using percentages and interpreted based on learning interest categories. The results showed that students' average learning interest increased from 40.62% before the implementation to 80.72% after the implementation. Students became more enthusiastic, attentive, curious, and actively involved in mathematics learning. These findings indicate that Engklek Berhitung can be used as an alternative learning medium to support students' interest in learning mathematics in elementary school.*

Keywords: *Counting hopscotch; Elementary School; Learning Interest; Learning Innovation; Mathematics Learning*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penggunaan inovasi Engklek Berhitung dalam pembelajaran matematika di SDN 1 Paya Bujuk Tunong. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik survei. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas III C, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar matematika yang terdiri atas 20 pernyataan dengan empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan atau rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Angket diberikan sebelum dan sesudah penggunaan Engklek Berhitung. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kategori minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 40,62% sebelum penggunaan Engklek Berhitung menjadi 80,72% setelah penggunaan Engklek Berhitung. Siswa tampak lebih senang, fokus, tertarik, dan aktif dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, Engklek Berhitung dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik untuk mendukung minat belajar matematika siswa sekolah dasar.*

Kata kunci: *Engklek Berhitung; Sekolah Dasar; Minat Belajar; Inovasi Pembelajaran; Pembelajaran Matematika.*

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu cabang ilmu yang sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Mempelajari matematika tidak hanya membantu siswa menjadi lebih baik dalam menyelesaikan masalah, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir yang teratur dan rasional (Safari, Y. & Nurhida, P., 2024: 9822). Matematika juga memainkan peran penting dalam perkembangan teknologi informasi, kecerdasan buatan, dan ilmu data di era digital. Mengingat begitu krusialnya matematika, maka matematika perlu diberikan sejak jenjang sekolah dasar sebagai fondasi bagi perkembangan kemampuan berpikir siswa pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika di sekolah dasar masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik dan bahkan momok yang menakutkan bagi sebagian siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika karena materi Matematika yang bersifat abstrak, metode pembelajaran yang monoton, serta kurangnya penggunaan media yang dapat melibatkan siswa aktif secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya perhatian, semangat, partisipasi, dan rasa senang selama mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang menimbulkan rasa tertarik dan keinginan untuk terlibat dalam suatu kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian lebih terhadap materi pembelajaran, aktif bertanya, berusaha menyelesaikan tugas, serta memiliki motivasi untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami hambatan dalam memahami materi yang diajarkan.

Beberapa penyebab rendahnya minat siswa dalam matematika termasuk metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi alat dan media pembelajaran, ketakutan siswa untuk bertanya, dan kurangnya pengalaman belajar yang menyenangkan (Baringbing. A., Abi, A.R., & Silaban, P.J. 2022: 1070). siswa tidak akan memiliki motivasi untuk belajar ketika pembelajaran tidak melibatkan siswa dan siswa tidak memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran (Fiani, A.S.O., et al., 2024: 1001).

Hasil belajar yang rendah dan pemahaman konsep matematika yang buruk akan terpengaruh jika masalah rendahnya minat ini tidak diatasi segera. Oleh sebab itu, minat belajar merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Pengoperasian hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan pembagian akan menjadi tantangan berat bagi siswa apabila masalah tersebut tidak diatasi (Putri, F.M., & Safrizal, 2023). Mereka juga dapat kehilangan rasa percaya diri terhadap kemampuan akademik mereka khususnya pada bidang matematika.

Berdasarkan pengamatan awal pada pembelajaran matematika di kelas III C SDN 1 Paya Bujuk Tunong, sebagian siswa masih menunjukkan minat belajar yang belum optimal. Siswa cenderung kurang antusias ketika pembelajaran dilakukan melalui penjelasan dan latihan soal biasa. Beberapa siswa hanya menunggu arahan guru, kurang berani bertanya, dan belum menunjukkan keterlibatan yang merata dalam menyelesaikan soal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Anak usia sekolah dasar pada umumnya masih senang bergerak, bermain, dan belajar melalui pengalaman konkret. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika perlu dikemas melalui kegiatan yang aktif, menyenangkan, dan tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Permainan tradisional memiliki nilai edukatif karena melibatkan aktivitas fisik, kerjasama, aturan, strategi, dan interaksi sosial. Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas pesan, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Dalam konteks matematika, permainan tradisional dapat dipadukan dengan angka, simbol

operasi hitung, atau kartu soal sehingga siswa belajar sambil bermain. Cara ini membuat siswa tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga mengalami langsung proses belajar melalui kegiatan yang dekat dengan dunia anak.

Engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dikenal luas oleh masyarakat Indonesia. Permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran matematika melalui penambahan angka, simbol operasi hitung, maupun soal-soal matematika pada setiap petak permainan. Inovasi tersebut dikenal dengan istilah “Engklek Berhitung”, yaitu kegiatan belajar yang menggabungkan unsur bermain dan berhitung sehingga siswa dapat belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan.

Penggunaan aktivitas engklek berhitung dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan semangat, kerjasama, dan konsentrasi siswa. Mengaitkan engklek berhitung ke dalam pembelajaran khususnya pada konteks matematika dapat membantu siswa memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan sambil bermain (Kurniawan, A.R., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A., 2023: 199). Mengintegrasikan Engklek dalam pembelajaran mendukung kegemaran siswa dalam bermain. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putro *et al.*, (2024) menyatakan kegiatan permainan Engklek sebagai media pembelajaran Matematika efektif dalam meningkatkan numerasi siswa.

Melalui penerapan engklek berhitung, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi turut terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas melompat, memilih petak angka, dan menyelesaikan soal matematika dapat meningkatkan perhatian serta rasa ingin tahu siswa sehingga tumbuhlah minat dan ketertarikan dalam matematika. Minat belajar matematika memiliki beberapa indikator yaitu, perasaan senang dalam belajar matematika, perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika, ketertarikan/rasa ingin tahu terhadap pelajaran matematika, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar matematika. Semua indikator tersebut besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar, karena minat merupakan salah satu aspek yang cukup esensial dalam keberhasilan belajar peserta didik (Siregar, N. & Siregar, N., 2021: 307).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kurniawan, Priambodo, dan Kristiyandaru (2023) menemukan bahwa permainan tradisional dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar. Putro dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat digunakan untuk meningkatkan numerasi siswa sekolah dasar. Selain itu, Wahyuningsih dan Astuti (2023) menjelaskan bahwa permainan engklek memiliki unsur etnomatematika yang dapat dikaitkan dengan konsep matematika. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mendeskripsikan minat belajar matematika siswa berdasarkan empat indikator minat setelah penggunaan Engklek Berhitung masih perlu diperkuat. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada gambaran minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penggunaan Engklek Berhitung dalam pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Engklek Berhitung sebagai modifikasi permainan tradisional yang menggabungkan aktivitas fisik, operasi hitung, kartu soal, dan pengukuran minat belajar matematika siswa. Penelitian ini tidak hanya melihat penggunaan engklek sebagai permainan, tetapi juga mengaitkannya dengan indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar matematika siswa kelas III C SDN 1 Paya Bujuk Tunong sebelum dan sesudah penggunaan inovasi Engklek Berhitung dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena data utama penelitian berupa skor angket minat belajar matematika yang dianalisis dalam bentuk persentase. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan menggambarkan keadaan suatu variabel berdasarkan data numerik tanpa memberikan perlakuan eksperimen yang kompleks. Dalam penelitian ini, data digunakan

untuk mendeskripsikan perubahan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penggunaan inovasi Engklek Berhitung.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Paya Bujuk Tunong pada siswa kelas III C. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Seluruh siswa kelas III C dilibatkan sebagai subjek penelitian karena kelas tersebut mengikuti pembelajaran matematika menggunakan Engklek Berhitung. Objek penelitian adalah minat belajar matematika siswa setelah penggunaan media Engklek Berhitung dalam pembelajaran. Minat belajar dalam penelitian ini dilihat dari empat indikator, yaitu perasaan senang dalam belajar matematika, perhatian saat mengikuti pembelajaran, ketertarikan atau rasa ingin tahu terhadap pelajaran matematika, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar matematika yang terdiri atas 20 pernyataan. Setiap indikator minat belajar diwakili oleh lima pernyataan. Angket menggunakan skala Likert empat pilihan, yaitu sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Skor untuk pernyataan positif diberikan dari 4 sampai 1, sedangkan skor untuk pernyataan negatif diberikan secara terbalik. Sebelum digunakan, angket ditelaah berdasarkan kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Telaah instrumen dilakukan agar pernyataan dalam angket mudah dipahami oleh siswa kelas III dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah pengukuran awal minat belajar matematika sebelum penggunaan Engklek Berhitung. Pada tahap ini siswa mengisi angket minat belajar untuk menggambarkan kondisi awal. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan Engklek Berhitung. Guru menjelaskan aturan permainan, membagi giliran siswa, menyajikan soal pada kartu, membimbing siswa berdiskusi, dan memberikan penguatan. Tahap ketiga adalah pengukuran akhir minat belajar matematika setelah pembelajaran menggunakan Engklek Berhitung. Angket yang sama diberikan kembali untuk melihat perubahan minat belajar siswa.

Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase setiap indikator dan rata-rata minat belajar secara keseluruhan. Persentase diperoleh dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100%. Hasil persentase diinterpretasikan menggunakan kategori sangat rendah, rendah, cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Kategori tersebut digunakan untuk membantu menjelaskan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Engklek Berhitung. Penelitian ini dilakukan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah. Identitas siswa dijaga kerahasiaannya dan data hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis data angket menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan setelah penerapan Engklek Berhitung dalam pembelajaran. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang rendah dan hanya sebagian kecil siswa yang mengatakan mereka senang belajar matematika. Namun, setelah penerapan kegiatan Engklek Berhitung dalam pembelajaran, siswa menunjukkan minat yang tinggi. Adapun rekapitulasi hasil angket minat belajar matematika siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Sebelum dan Sesudah Perlakuan.

No.	Indikator Minat Belajar	Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan
1.	Perasaan senang dalam belajar matematika	35,41%	75%
2.	Perhatian saat mengikuti pembelajaran matematika	41,67%	83,3%
3.	Ketertarikan / rasa ingin tahu terhadap pelajaran matematika	39,58%	79,17%
4.	Keterlibatan siswa dalam proses belajar matematika	45,83%	85,42%
Rata-rata Minat Belajar		40,62	80,72

Berdasarkan Tabel.1 menunjukkan bahwa sebanyak 40,62% siswa memiliki minat belajar matematika dan sebanyak 80,72% siswa menaruh minat belajar matematika setelah diberikan perlakuan engklek berhitung dalam pembelajaran matematika. Hasil tersebut mengandung selisih yang cukup banyak, dimana beda persentase dari kedua kondisi tersebut sebanyak 40,1%. Hal ini menandakan bahwa persentase minat belajar matematika siswa lebih tinggi pada pembelajaran yang menerapkan kegiatan engklek berhitung daripada sebelum menerapkan engklek berhitung. Siswa lebih antusias ataupun lebih berminat belajar matematika apabila pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif dan dikemas dengan kegiatan engklek berhitung yang menyenangkan.

Peningkatan terjadi pada seluruh indikator minat belajar. Indikator perasaan senang meningkat dari 35,41% menjadi 75,00%. Sebelum penggunaan media, banyak siswa belum menunjukkan rasa senang yang kuat terhadap pembelajaran matematika. Setelah kegiatan Engklek Berhitung, siswa terlihat lebih gembira karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain. Siswa tidak hanya mengerjakan soal secara tertulis, tetapi juga bergerak, menunggu giliran, dan mencoba menjawab tantangan pada petak permainan.

Indikator perhatian meningkat dari 41,67% menjadi 83,30%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan membuat siswa lebih fokus terhadap pembelajaran. Siswa perlu memperhatikan aturan permainan, posisi petak, kartu soal, serta jawaban teman. Kegiatan tersebut membuat perhatian siswa lebih terarah karena setiap siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Indikator ketertarikan atau rasa ingin tahu meningkat dari 39,58% menjadi 79,17%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika matematika dikemas dalam bentuk permainan. Tantangan pada setiap petak membuat siswa ingin mengetahui soal berikutnya dan mencoba menemukan jawaban yang benar. Siswa juga tampak lebih berani mencoba karena suasana pembelajaran tidak terasa menegangkan.

Indikator keterlibatan siswa memperoleh hasil tertinggi setelah penggunaan Engklek Berhitung, yaitu 85,42%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan tampak dari aktivitas melompat pada petak engklek, membaca soal, menghitung, berdiskusi, dan menyampaikan jawaban. Pembelajaran yang melibatkan gerak dan kerja sama membuat siswa lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Gambar 1. Siswa Bermain Engklek.



Gambar 2. Guru memantau siswa bermain engklek.



Penerapan inovasi engklek berhitung dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Pada tahap awal pembelajaran, guru menyiapkan media engklek yang telah dimodifikasi dengan angka, simbol operasi hitung serta kartu soal yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Siswa kemudian memainkan engklek berhitung secara bergantian sambil menyelesaikan tantangan matematika yang terdapat didalam setiap kertas engklek yang telah disediakan.

Tabel 2. Kategori Minat Belajar Matematika Siswa.

Aspek	Persentase	Kategori	Keterangan
Sebelum penggunaan Engklek Berhitung	40,62%	Cukup	Minat belajar belum optimal
Sesudah penggunaan Engklek Berhitung	80,72%	Sangat tinggi	Minat belajar meningkat

Tabel 2 menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum penggunaan Engklek Berhitung berada pada kategori cukup dan belum optimal. Setelah penggunaan Engklek Berhitung, minat belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. Perubahan kategori ini memperkuat temuan bahwa pembelajaran matematika yang dipadukan dengan permainan tradisional dapat mendorong minat belajar siswa secara lebih baik.

Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh dari 24 responden yang telah mengisi angket minat belajar matematika setelah diberikan perlakuan inovasi engklek berhitung, ditemukan beberapa hasil terkait minat belajar matematika siswa. Pada indikator pertama, yaitu perasaan senang dalam belajar matematika dapat direpresentasikan pada lima item pernyataan yang diterapkan pada angket nomor 1, 2, 3, 4, dan 5. Adapun hasilnya dapat disimpulkan bahwa pada indikator pertama siswa menunjukkan rasa senang dan antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih aktif karena siswa dapat bergerak, bermain, dan belajar secara bersamaan. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal secara tertulis.

Peningkatan pada indikator perasaan senang menunjukkan bahwa suasana belajar memiliki pengaruh penting terhadap minat siswa. Ketika matematika disajikan dalam bentuk permainan, siswa tidak merasa bahwa mereka sedang menghadapi pelajaran yang sulit. Mereka justru merasa tertantang untuk mengikuti permainan dan menyelesaikan soal. Rasa senang ini menjadi pintu masuk bagi siswa untuk lebih terbuka terhadap materi matematika. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Inovasi engklek berhitung juga mempengaruhi minat siswa khususnya pada indikator minat yang ketiga yaitu Ketertarikan/ rasa ingin tahu terhadap pelajaran matematika sebab kegiatan engklek berhitung memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan bermain, siswa dapat memahami konsep matematika secara lebih konkret. Aktivitas fisik yang dilakukan selama permainan engklek berhitung sejalan dengan indikator minat yang keempat yaitu Keterlibatan siswa dalam proses belajar matematika ternyata mampu mengurangi kejenuhan sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan mereka merasa dilibatkan dalam pembelajaran.

Indikator ketertarikan atau rasa ingin tahu meningkat karena Engklek Berhitung memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran biasa. Setiap petak permainan menghadirkan tantangan yang membuat siswa ingin mencoba. Rasa ingin tahu muncul ketika siswa menunggu soal berikutnya, membandingkan jawaban dengan teman, atau mencari strategi agar dapat melanjutkan permainan. Dalam situasi ini, siswa belajar matematika melalui pengalaman yang menyenangkan dan menantang, bukan melalui tekanan. Hal ini mendukung pandangan Djaali (2017) bahwa minat dapat tumbuh ketika siswa merasa tertarik dan memiliki dorongan untuk terlibat dalam suatu aktivitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan engklek berhitung terasa lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa. Menyenangkan karena ada kegiatan bermain, namun engklek berhitung yang diintegrasikan dalam pembelajaran selain menyenangkan juga dapat meningkatkan karakter dan keterampilan kognitif siswa (Wahyuningsih & Astuti, 2023). Selain itu, engklek berhitung juga merangsang siswa sehingga Mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan soal agar dapat melanjutkan permainan. Temuan ini didukung oleh penelitian Ningrum, R.C., (2024: 157) yang menjelaskan bahwa permainan engklek tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kritis siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan inovasi engklek berhitung sebagai media pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika. Engklek berhitung tidak

hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama, serta kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya. Interaksi dengan teman ketika melakukan kegiatan engklek berhitung sejalan dengan teori belajar sosial Vygotsky karena dalam perspektif Vygotsky, permainan merupakan aktivitas yang berperan penting dalam perkembangan anak karena melalui kegiatan bermain anak dapat berinteraksi, menyelesaikan masalah, dan membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna (Li, L., & Disney, L., 2023).

Engklek Berhitung memiliki efek positif terhadap peningkatan minat siswa dalam belajar matematika. Siswa menjadi lebih berani bertanya pertanyaan, menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan guru, dan guru melihat lebih banyak interaksi antara siswa selama permainan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nur (2025: 274) yang menemukan bahwa aktivitas belajar berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan perhatian mereka pada pelajaran. Integrasi engklek dalam pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Mubaraq, M.H., Kartono, & Zaenuri, 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Putro dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat mendukung peningkatan numerasi siswa sekolah dasar. Kesamaannya terletak pada penggunaan permainan tradisional sebagai media untuk mendekatkan matematika dengan pengalaman anak. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan karena fokus pada minat belajar matematika yang dianalisis melalui empat indikator. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa engklek dapat membantu numerasi, tetapi juga menunjukkan bahwa modifikasi Engklek Berhitung dapat meningkatkan rasa senang, perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa.

Hasil penelitian ini juga mendukung kajian Kurniawan, Priambodo, dan Kristiyandaru (2023) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar. Dalam konteks penelitian ini, minat belajar meningkat karena siswa memperoleh pengalaman yang menyenangkan dan menantang. Siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada matematika menjadi lebih berani mencoba menyelesaikan soal karena kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi jembatan antara dunia bermain anak dan tujuan pembelajaran matematika.

Dari sisi etnomatematika, Engklek Berhitung juga memiliki kelebihan karena mengangkat permainan tradisional yang dekat dengan budaya anak. Wahyuningsih dan Astuti (2023) menjelaskan bahwa permainan engklek memiliki konsep matematika yang dapat dianalisis dan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, konsep tersebut dikembangkan melalui angka, operasi hitung, dan kartu soal. Dengan demikian, Engklek Berhitung tidak hanya menjadi media belajar, tetapi juga menjadi cara untuk memperkenalkan bahwa matematika dapat ditemukan dalam permainan tradisional yang dikenal siswa.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan perubahan positif, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah responden 24 siswa. Analisis data juga masih bersifat deskriptif sehingga belum menggunakan uji statistik untuk menguji efektivitas secara lebih kuat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini sebaiknya dipahami sebagai gambaran awal bahwa Engklek Berhitung dapat mendukung peningkatan minat belajar matematika. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain eksperimen, melibatkan kelas pembandingan, atau menguji pengaruh media ini terhadap hasil belajar dan kemampuan numerasi siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan inovasi Engklek Berhitung dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III C SDN 1 Paya Bujuk Tunong. Rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 40,62% sebelum penggunaan Engklek Berhitung menjadi 80,72% setelah penggunaan Engklek Berhitung. Peningkatan terjadi pada empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian,

ketertarikan atau rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar matematika. Engklek Berhitung membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dan berhitung mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian siswa, mendorong keaktifan, serta menumbuhkan motivasi dalam menyelesaikan tugas matematika. Penggunaan engklek berhitung dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar untuk mengatasi rendahnya minat belajar matematika. Dengan penerapan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran, permainan tradisional ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Baringbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P.J. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. 6 (4). Pages 1065–1072. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8577>.
- Djaali. (2017). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Fiani, A.S.O., Wibowo, N.A., Andoyo, Y.A.A., & Rofisian, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*. Vol. 2 No. 3. Hal. 999-1003. DOI: <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>
- Kurniawan, A. R., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar. *BRAVO'S (Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan)*. 11 (2). Page 196–203. DOI: <http://dx.doi.org/10.32682/bravos.v11i2/2954>
- Li, L., & Disney, L. (2023). Young children's mathematical problem solving and thinking in a playworld. *Mathematics Education Research Journal*, 35, 23–44.
- Mubaraq, M.H., Kartono, & Zaenuri,. (2025). Integrasi Permainan Tradisional Engklek Pada Pembelajaran Matematika: Studi SLR. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*. Vol. 11, No.2, Page. 1415-1424. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i2.8193>
- Ningrum, R.C. *et al.* (2024) Peranan Permainan Engklek Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Siswa Sekolah Dasar, *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(1), pp. 152–160.
- Nur, M. A. (2025). Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JIMAT: Jurnal Ilmiah Matematika*. Vol. 6 No. 1. Page 265–282. DOI: <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.808>
- Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. 3(1), 66–77.

- Putro, D. B. W., Rahmawati, A. P., Maryana, L., Ardiyanti, O., Nurfida, U., Rizkuna, R. D., Widowati, & Jupriyati. (2024). Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Numerasi Pada Siswa Sd Ngebung-Beran. *EJOIN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2, 500–504. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/ejoin.v2i2.235>
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Karimah Tauhid*. Vol. 3 No. 9. Hal. 9817– 9824.
- Siregar, N., & Siregar, N. (2021). Dampak Pandemi *Covid-19* Terhadap Minat Belajar Matematika Mahasiswa. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. Vol. 4. No. 2, 305 – 313.
- Slameto. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, A., & Astuti, H. P. (2023). Etnomatika: Analisis Konsep Matematika pada Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1), 239–248. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4181>.