

# PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Rintis Rizkia Pangestika<sup>1)</sup> & Galih Yansaputra<sup>2)</sup>  
Universitas Muhammadiyah Purworejo  
rintisrizkia@gmail.com

## Abstrak

Pada penerapan kurikulum 2013 sekarang ini, guru kurang optimal dalam menyampaikan materinya, sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam belajar Matematika. Selain itu, sebagian besar guru masih belum dapat mengaplikasikan konsep Matematika dalam permasalahan kehidupan sehari-hari yang dapat dikaitkan dengan mata pelajaran lain. Hal tersebut mengakibatkan siswa lebih senang bermain dari pada memperhatikan guru. Usia anak sekolah dasar memang masih pada tahap bermain. Permainan tradisional edukatif merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pembelajaran Matematika. Maka dari itu, tujuan dari pendampingan permainan tradisional edukatif ini supaya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Matematika dan meningkatkan profesionalitas guru dalam mengajar yang sesuai dengan perkembangan siswa. Selain itu, melalui permainan tradisional edukatif ini siswa juga dapat menemukan pengetahuan dan pengalamannya sendiri secara menyenangkan. Siswa dapat mengenal dan mempelajari kekayaan budaya yang kita miliki melalui berbagai permainan tradisional yang sudah punah pada saat ini karena teralihkan oleh *gadget*. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif melalui observasi. Hasilnya menunjukkan bahwa pertama, pendampingan permainan tradisional edukatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Matematika sehingga aktivitas dan hasil belajarnya pun meningkat. Kedua, dapat meningkatkan profesionalitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa.

**Kata Kunci:** *permainan tradisional, permainan edukatif, dan Matematika sekolah dasar*

## Abstract

Since the implementation of *kurikulum 2013* was carried out, many teachers unable to teach the materials to their students effectively which resulting in many unmotivated students in studying mathematics. Aside from that, most teachers have not been able to apply mathematics concepts to the daily life problems which can be connected to other subjects. That is one of the reason why students prefer playing than paying attention to the teacher. Educative traditional games can be an alternative to be used in mathematics learning in elementary school. The purpose of the use of educative traditional games is to boost students' motivation in studying mathematics and improve teachers' professionalism in teaching suitable

to students' development stage. And, by using educative traditional games, students may be acquire knowledge and experience by themselves in a fun way. Students can understand and learn our cultures through various traditional games which are slowly forgotten by the existence of modern gadgets. The research method used is descriptive research method through observation. The result shows that first, the use of educational traditional games is able to boost students' motivation in studying mathematics, which resulting in the improvement of students' activity and learning outcomes; second, it is able to increase teachers' professionalism in teaching suitable to students' development stage.

***Keywords:** traditional games, educative games, and mathematics of elementary school*

## **Pendahuluan**

Pada era revolusi industri 4.0 ini, teknologi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Hal tersebut mengakibatkan segala bidang kehidupan mengalami modernisasi. Jadi jika tidak diimbangi dengan sikap nasionalisme yang tinggi, maka bangsa Indonesia akan semakin melupakan budaya yang dimiliki. Pentingnya bangsa Indonesia memahami nilai budaya daerah dapat dimasukkan melalui bidang pendidikan, yaitu melalui proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah memuat beberapa mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar sampai sekolah menengah. Mengembangkan karakter siswa dapat dilakukan dengan menanamkan kebiasaan dan perbuatan yang berkarakter di dalam pembelajaran Matematika secara konsisten. Hal ini diharapkan siswa memiliki karakter yang mencerminkan sebagai bangsa indonesia.

Kenyataan di lapangan bahwa penerapan kurikulum 2013 sekarang ini, guru kurang optimal dalam menyampaikan materinya, sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam belajar Matematika. Selain itu, sebagian besar guru masih belum dapat mengaplikasikan konsep Matematika dalam permasalahan kehidupan sehari-hari yang dapat dikaitkan dengan mata pelajaran lain. Hal tersebut mengakibatkan siswa lebih senang bermain dari pada memperhatikan guru. Pembelajaran Matematika yang terjadi saat ini juga belum mampu membuat siswa mengembangkan karakter dan melestarikan budaya Indonesia. Pembelajaran yang seperti itu membuat siswa merasa bosan ketika

belajar Matematika. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka Matematika akan selalu menjadi momok bagi siswa. Hambatan dalam pembelajaran Matematika tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran. Usia anak sekolah dasar memang masih pada tahap bermain. Oleh karena siswa menyukai bermain, maka guru dapat menyisipkan permainan dalam proses pembelajaran. Namun, permainan tersebut hendaknya mampu membuat siswa belajar dengan pengalamannya sendiri. Selain permainan yang digunakan dalam pembelajaran mampu membuat siswa belajar dengan pengalamannya sendiri, permainan juga dapat membuat siswa mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki. Permainan tradisional edukatif merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pembelajaran Matematika, sehingga selain siswa dapat mengenal dan melestarikan budaya, diharapkan hasil belajar dan aktivitas siswa juga optimal.

Maka dari itu, tujuan dari pendampingan permainan tradisional edukatif ini yaitu supaya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Matematika dan meningkatkan profesionalitas guru dalam mengajar yang sesuai dengan perkembangan siswa. Selain itu, melalui permainan tradisional edukatif ini siswa juga dapat menemukan pengetahuan dan pengalamannya sendiri secara menyenangkan. Siswa dapat mengenal dan mempelajari kekayaan budaya yang kita miliki melalui berbagai permainan tradisional yang sudah punah pada saat ini karena teralihkan oleh *gadget*. Melalui metode permainan tradisional edukatif ini diharapkan dapat menjadi alternatif agar pembelajaran Matematika menjadi bervariasi dan menyenangkan serta hasil belajar dan aktivitas siswa meningkat.

Bermain adalah sebagai suatu hal yang terpenting dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia. Sebagaimana tercantum dalam kurikulum sebagai suatu kebijakan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik sebelum bersekolah. Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Menurut Semiawan (1997) bahwa bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai

pekerjaan terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena sifatnya yang menyenangkan bukan karena ingin memperoleh hadiah atau pujian. Bermain merupakan salah satu alat yang utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium di mana anak mencobakan dirinya, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak dapat bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat ia perbuat sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Permainan tradisional edukatif adalah sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Permainan tradisional edukatif adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya (Direktorat Nilai Budaya, 2000).

Permainan tradisional berasal dari kata permainan dan tradisional. Permainan berarti sesuatu atau barang yang dipakai untuk bermain, sedangkan tradisional yaitu perilaku, cara berpikir, dan berbuat sesuatu yang selalu berpedoman pada norma dan adat istiadat yang ada secara turun-temurun (Andriani, 2012). Berikut ini deskripsi dan cara bermain permainan tradisional yang edukatif, yaitu: (1) Cublak-cublak Suweng, permainan ini dimainkan oleh 6-8 orang. Cara bermainnya, berkumpul dan menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi Pak Empo. Kemudian yang lain duduk melingkar dan Pak Empo berbaring telungkup di tengah-tengah mereka. Masing-masing menaruh telapak tangannya di punggung Pak Empo. Salah seorang mengambil kerikil lalu mereka bersama-sama menyanyikan cublak-cublak suweng sambil memutar kerikil dan telapak tangan yang satu ke yang lainnya sampai lagu dinyanyika 2x. Pada bait

terakhir, pemain lainnya pura-pura memegang kerikil dan Pak Empo menunjuk salah satu orang yang dianggapnya memegang kerikil. Jika salah maka permainan diulang, jika benar maka berganti peran. (2) Ular Naga, biasanya permainan ini dilakukan lebih dari 7 orang. Cara bermainnya dengan menentukan siapa yang menjadi penjaga dua orang sisanya berjalan melewati penjaga. Untuk memilih penjaga, harus melakukan hompimpa agar lebih adil. Setelah ditentukan yang menjadi penjaga, maka sisa orangnya berbaris dengan tangan ditaruh dipundak teman depannya, lalu berjalan melingkar melewati penjaga. Sambil berjalan menyanyikan lagu ular naga panjangnya hingga selesai. Jika nyanyian sudah selesai maka penjaga menangkap satu orang dan orang yang ditangkap harus keluar dari barisan. (3) Kelereng/Gundu, untuk memainkan permainan ini cukup mudah karena hanya menyentil kelereng yang kita punya dan harus mengenai kelereng lawan. Jika ada beberapa kelereng yang kena oleh kelereng kita, maka kelereng lawan akan menjadi milik kita. Permainan ini dapat dilakukan oleh 2-7 orang. (4) Boi-boian, permainan ini dilakukan oleh 5-10 orang. Cara memainkannya yaitu dengan menyusun tumpukan kaleng. Lalu siapkan sandal yang dibuat untuk melempar tumpukan kaleng. Kita gunakan sandal agar tidak sakit waktu terlempar sandal tersebut. Setelah itu, salah satu pemain melempar sandal, jika tumpukan kaleng roboh maka penjaga wajib mengambil sandal dan dilempar ke pemain lainnya. (5) Gobak Sodor, permainan tradisional gobak sodor ini disebut juga benteng sodor, karena ada beberapa kelompok yang menjaga benteng mereka. Satu kelompok minimal terdiri dari 2 orang. Permainan ini dimulai dari hompimpa dan dilihat mana yang menjadi pemenang. Setelah hompimpa selesai, maka yang menjadi pemenang boleh memulai duluan, lari dan mengejar ke arah benteng lawan. Permainan ini harus cepat larinya, jika tidak cepat akan kena lawan.

(6) Congklak, permainan ini menggunakan biji congklak yang terbuat dari cangkang karang tapi ada juga yang menggunakan batu kerikil lalu menggunakan papan congklak yang berisi 16 lubang. Permainan ini hanya bisa dilakukan oleh dua orang saja. Biji congklak berisi 98 buah dan papan congklak ada yang terbuat dari plastik namun ada juga yang dari kayu. Awal memainkan permainan ini

dengan suit untuk menentukan siapa yang jalan duluan. Lalu jika ada yang menang maka pemain harus mengambil semua biji dari salah satu lubang dan biji tersebut dimasukan satu persatu ke lubang yang sudah ditentukan dari kiri atau kanan hingga biji habis. Setelah itu, ambil lagi semua biji dari tempat terakhir biji diletakkan. Begitu seterusnya hingga siapa yang mendapat biji paling banyak maka ia yang menjadi pemenangnya. (7) Sundamanda, permainan ini dapat dilakukan oleh 2-5 orang, sebab memainkannya harus menunggu giliran dan jika banyak yang bermain maka akan lama menunggunya. Cara bermainnya dengan menggambar kotak-kotak di latar. Bermainnya di lapangan yang terang agar mudah menggambar kotak-kotaknya. Ada sembilan kotak yang terdiri dari tiga buah kotak horizontal dan disambung tiga kotak vertikal setelah itu ditambah lagi satu di atasnya dan terakhir dua kotak di horizontal. Satu persatu pemain melompati kotak tersebut dari awal hingga terakhir. Melompatnya harus menggunakan satu kaki, jika terjatuh maka harus menaruh batu disalah satu kotak terkahir sebagai tanda untuk mengawali giliran.

Permainan tradisional mempunyai nilai yang besar untuk generasi penerus bangsa dalam rangka berkreasi, berimajinasi, dan media untuk berlatih hidup bermasyarakat. Permainan tradisional sudah ada sejak dahulu pada kelompok masyarakat yang diturunkan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Permainan tradisional menggunakan alat yang murah, mudah diperoleh, sederhana, dan tidak menggunakan peralatan berbasis teknologi. Anak-anak pada zaman sekarang banyak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak lebih tertarik bermain *gadget* atau permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih. Menurut Nur (2013), fakta yang terjadi sekarang ini yaitu kegiatan bermain anak dewasa ini beralih pada permainan modern yang menggunakan perangkat teknologi seperti *video games* dan *games online*.

Guru yang memiliki peran penting dalam pembelajaran dapat menyisipkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran Matematika. Sebagai contoh permainan engklek, congklak/dakon, pasaran, dan lain-lain. Permainan tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengkonstruksi pengetahuan peserta didik mengenai konsep atau rumus dalam Matematika. Hal ini selaras dengan pendapat

Ulya dan Afit (2016), yaitu permainan tradisional pasaran dapat mengajak peserta didik ke dalam keadaan yang sebenarnya untuk mempelajari aritmetika sosial. Dengan memperoleh pengalaman langsung melalui permainan tradisional seperti itu, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep yang sedang dipelajari dan budaya peninggalan nenek moyang secara turun-temurun tetap dapat dilestarikan.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Pembelajaran Matematika menurut NCTM (2000) adalah “pembelajaran yang dibangun dengan memperhatikan peran penting dari pemahaman siswa secara konseptual, pemberian materi yang tepat dan prosedur aktifitas siswa di dalam kelas”. Masa anak usia sekolah dasar berkisar antara 6-12 tahun. Menurut teori perkembangan anak Piaget, dinyatakan anak usia tersebut masuk dalam tahapan operasional kongkret. Pada tahap ini anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, namun belum bisa memecahkan permasalahan abstrak (Rifa'i & Anni, 2015). Maka dari itu, pembelajaran perlu dirancang senkongkret mungkin dengan partisipasi aktif siswa. Agar kompetensi kognitif siswa mampu tercapai optimal

## **METODE PENELITIAN**

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Krendetan, Purworejo. Subjek pengabdian ini berjumlah 6 yaitu guru kelas I, II A dan II B, III, IV, dan V. Metode yang digunakan pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto, dkk (2010: 16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam pelaksanaan model penelitian tindakan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data pada pengabdian ini

melalui observasi. Indikator keberhasilannya yaitu keterlibatan guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pendampingan pembelajaran lebih dari 65 %.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahap pertama, perencanaan pada tanggal 04 Desember 2018, mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru MI Muhammadiyah Krendetan untuk mengadakan kegiatan yang akan dilakukan. Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional dakon pada pembelajaran Matematika MI Muhammadiyah Krendetan dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Desember 2018. Waktu yang digunakan untuk melaksanakan tindakan pada siklus I ini adalah 3 jam pelajaran yaitu selama 105 menit. Pada tahap pelaksanaan ini, yang melaksanakan adalah peneliti sendiri, sedangkan observer bertindak sebagai pengamat. Urutan pelaksanaannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang sebagai berikut: 1) Kegiatan Pendahuluan, 2) Kegiatan Inti, 3) Kegiatan Penutup. Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan pada siklus I, yaitu pada hari Sabtu, 12 Desember 2018. Adapun kekurangan pada siklus I sebagai berikut: 1) Peserta didik masih belum paham dan masih canggung dalam melakukan kegiatan dikelompok. 2) Banyak peserta didik yang belum mampu menyelesaikan soal-soal latihan yang telah ditugaskan. 3) Perlunya meningkatkan bimbingan dalam kelompok belajar, karena bimbingan kelompok belajar masih belum bisa merata. 4) Perlu adanya peningkatan terhadap peserta didik yang ragu atau malu bertanya dan mengemukakan pendapat serta mengerjakan soal-soal yang diberikan baik soal latihan maupun kerja kelompok. Kemudian dilanjutkan siklus II dengan tahapan sama seperti siklus I.

Hasil observasinya yaitu pada indikator perasaan senang, terbagi menjadi tiga indikator kinerja yaitu perasaan senang mengikuti pembelajaran, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan senang hati, perasaan senang mengikuti permainan tradisional dakon. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan dari *baseline* terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 42,2% pada *baseline* menjadi 60,4% pada siklus I dengan

selisih sebesar 18,2%, kemudian dari siklus I 60,4% menjadi 84,4% ke siklus 2 dengan selisih sebesar 24,0%. Dengan selisih dari *baseline* ke siklus 2 sebesar 42,2%. Pada indikator perhatian, terbagi menjadi 6 indikator kinerja yaitu perhatian saat mengikuti pelajaran Matematika, bersungguh-sungguh dalam belajar, mempunyai catatan yang lengkap, menaruh perhatian yang besar pada kegiatan belajar, tidak mudah terganggu ketika belajar, dan mudah berkonsentrasi pada waktu belajar. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan dari *baseline* terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 37,5% pada *baseline* menjadi 54,2% pada siklus I dengan selisih sebesar 16,7%, kemudian dari siklus I 54,2% menjadi 72,4% ke siklus 2 dengan selisih sebesar 18,2%. Dengan selisih dari *baseline* ke siklus 2 sebesar 34,9%.

Pada indikator ketertarikan, terbagi menjadi 6 indikator kinerja yaitu siswa mau bertanya manakala kurang jelas, siswa tertarik untuk menjawab pertanyaan, siswa tertarik untuk memberikan tanggapan, tertarik untuk mengerjakan soal latihan, siswa tertarik untuk menyimpulkan materi pembelajaran, dan rajin mencari sumber belajar baik dari buku, guru, teman maupun sumber belajar yang lain. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan dari *baseline* terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 30,2% pada *baseline* menjadi 58,9% pada siklus I dengan selisih sebesar 28,7%, kemudian dari siklus I 58,9% menjadi 74,0% ke siklus 2 dengan selisih sebesar 15,1%. Dengan selisih dari *baseline* ke siklus 2 sebesar 43,8%. Selaras dengan hasil di atas, Tarmizi dan Utami, (2014), menyatakan bahwa permainan tradisional dakon yang digunakan dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar dapat meningkat karena siswa merasa senang dengan permainan yang diintegrasikan dalam pembelajaran Matematika. Hasil penelitian Nataliya juga menyimpulkan bahwa permainan congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar (Nataliya, 2015).

Rahayu (2016) juga berpendapat bahwa permainan edukasi berbasis keunggulan lokal dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Matematika dengan mengaitkan proses pembelajaran dengan budaya lokal siswa. Jadi dengan

permainan tradisional, siswa diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar Matematikanya sekaligus mempelajari budaya khususnya yang berada di daerahnya. Dengan mengenal budaya yang ada di daerahnya, siswa dapat ikut menjaga dan melestarikan budaya tersebut. Permainan pasaran, siswa memperagakan proses jual beli seperti pada kondisi pasar yang sebenarnya. Dengan pengalaman langsung seperti itu, siswa akan lebih memahami konsep aritmetika sosial. Araujo, *et.al.* (2013), menyatakan bahwa permainan tradisional seperti pathilan, dakon, nekeran, kubuk manuk, pasaran, bundaran, dan sebagainya dapat digunakan untuk mempelajari konsep berhitung pada anak. Selain itu, permainan tradisional engklek dapat dimanfaatkan untuk mempelajari konsep luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan trapesium (Damayanti, 2016). Masih banyak lagi permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan untuk mempelajari konsep Matematika. Melalui permainan tradisional tersebut, siswa mendapat pengalaman langsung dalam situasi nyata untuk mempelajari suatu kosep Matematika.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I perencanaan pembelajaran 3,53, pelaksanaan pembelajaran 2,43, perasaan senang belajar 60,4%, perhatian belajar 54,2%, dan ketertarikan belajar 58,9%, sedangkan siklus II perencanaan pembelajaran 3,82, perencanaan pembelajaran 3,57, perasaan senang belajar 84,4%, perhatian belajar 72,4%, dan ketertarikan belajar 74,0%, sehingga ada peningkatan indikator keberhasilannya. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai metode dalam pembelajaran Matematika. Media permainan tersebut dapat bermanfaat untuk memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda Matematika yang semula abstrak menjadi konkret, memberikan pengalaman belajar dengan cara masuk ke situasi nyata, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain sebagai media untuk mempelajari suatu konsep Matematika, permainan tradisional juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan Matematika dan mengoptimalkan hasil belajar

siswa. Guru hendaknya dapat menggunakan metode permainan tradisional sebagai alternatif pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Namun, pemilihan jenis permainan tradisional harus diperhatikan dan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol. 9 No. 1, Hal. 121-136.
- Araujo, *et. al.* (2013). Peningkatan Kemampuan Belajar Hitung Pada Anak Melalui Ragam Permainan Kreatif. *Prosiding Elektronik PIMNAS*. Hal. 1-9.
- Damayanti, A. D. M. & Putranti, R. D. (2016). Pembelajaran Matematika dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa SD Kelas V, *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya Universitas Jenderal Soedirman: 253-260*.
- Direktorat Nilai Budaya. (2000). *Keterampilan, Strategi, dan Persaingan*. Download/20 internet/lomba-permainan.htm (23 Maret 2011).
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. Vol. 3 No. 2. Hal. 343-358.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 3 No. 1, Hal. 87-94.
- Rahayu, R. (2016). Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal dalam Pembelajaran Matematika, *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Universitas Muria Kudus: Hal. 1-11*.
- Rifa'i, A. & Anni, T. C. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Semiawan, C.R. (1997). *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Pendidikan Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)*. Jakarta: Prenhallindo.
- Tarmizi, Nasrun, M., & Utami, S. (2014). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Dakon Pada Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 3 No. 6. Hal. 1-11.

Ulya, H. & Istiandaru, A. (2016). Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Ahmad Dahlan*. Hal, 88-93.