

# MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA DENGAN MEDIA EDUKATIF BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DI KELAS VIII SMP

Dewi Novitasari, Munzil\*, Anang Widodo, Athiyatus Sholihatul Fadhillah, Hana Naqiyya Nada, Nabela Aqiella Fadia Ariesta, Rafida Azizah, Savilla Nadya Saharani, Suci Nurhayati

PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,  
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author: munzil.fmipa@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i22025p429-436

## Kata kunci

keaktifan peserta didik  
minat belajar  
motivasi belajar  
Congklak  
SMP Negeri 2 Pakis

## Abstrak

Pembelajaran yang dibungkus dengan permainan bisa membangkitkan jiwa kompetitif dan daya saing peserta didik yang berimbas pada meningkatnya motivasi belajar. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sekitar 70 persen peserta didik kelas 8 SMP Negeri 2 Pakis memiliki minat belajar yang rendah. peneliti tertarik untuk mengimplementasikan permainan tradisional congklak sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar IPA pada peserta didik kelas 8 di SMP Negeri 2 Pakis. Tujuan penelitian adalah mengetahui implementasi permainan tradisional edukatif (dalam penelitian ini yaitu permainan Congklak) untuk meningkatkan minat belajar IPA (daya saing, keaktifan, motivasi) pada seluruh peserta didik kelas 8 di SMP Negeri 2 Pakis. Penelitian dilaksanakan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Dengan alat pengumpulan data yaitu lembar observasi dan lembar wawancara. Teknik analisis data yang digunakan merupakan analisis data kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil observasi menunjukkan penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPA dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode ceramah.

## 1. Pendahuluan

Teknologi adalah suatu benda atau alat yang dirancang oleh manusia untuk membantu, memudahkan, dan menyederhanakan pekerjaannya sehingga menjadi lebih praktis dan memungkinkan mereka melakukan banyak hal dalam waktu yang bersamaan (Husaini, 2019). Pembelajaran IPA tidak lepas dari pemanfaatan teknologi yang ada. Banyak hal dalam pembelajaran IPA yang dianggap abstrak dan memerlukan dukungan teknis berupa tampilan gambar, video, simulasi, bahkan eksperimen untuk membantu peserta didik memahami apa yang dijelaskan (Marzuki dan Prayunisa, 2022). Kemajuan teknologi dimanfaatkan oleh guru untuk membantu peserta didik memahami konten yang sulit dijelaskan. Hal ini menjadikan pengajaran lebih efektif, efisien, dan menyenangkan secara transformatif (Wijayanti dan Pangesti, 2022). Apalagi di masa pandemi COVID-19, perkembangan yang sangat pesat sangat terasa di bidang pendidikan. Dewi (2020) menyatakan pembelajaran daring memanfaatkan kemajuan teknologi melalui pemanfaatan teknologi digital seperti Google Classroom, Zoom Meeting, *video conference*, ruang belajar, panggilan telepon, dan chatting.

Sebaliknya, penggunaan ponsel, laptop, dan media elektronik juga dapat menimbulkan dampak negatif jika tidak digunakan secara berlebihan. Peserta didik dapat bermain game

online atau menonton untuk menghilangkan penat dari aktivitas online, namun hal ini cenderung membuat mereka ketagihan dan meninggalkannya dalam jangka waktu yang lama (Masruriyah et al., 2022). Game online telah menjadi tren dan sangat populer di kalangan peserta didik usia sekolah yang baru mengenal ponsel dan kurang pengawasan orang dewasa, sehingga mereka cenderung lebih fokus pada game dibandingkan tugas kelas (Kanca et al., 2021). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sekitar 70% peserta didik kelas 8 SMP Negeri 2 Pakis bermain game online seperti Mobile Legend dan Free Fire. Sebagian besar peserta didiknya adalah laki-laki, namun ada juga peserta didik perempuan yang gemar bermain game online.

Menurut Harahap dan Ramadhan (2021), game online memberikan dampak yang signifikan terhadap anak, meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Dari segi kognitif, beberapa game online mempunyai efek positif, seperti meningkatkan kemampuan berpikir anak. Namun secara emosional, kecanduan judi dapat menyebabkan anak kehilangan minat belajar sehingga kurang termotivasi dan termotivasi untuk belajar. Begitu pula dengan aspek psikomotorik yang dapat mempengaruhi kesehatan fisik, seperti ketegangan mata dan kurangnya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Minat merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran (Araniri, 2018). Minat belajar dapat dikenali dari perasaan gembira yang tidak dipaksakan pada saat belajar, minat, aktivitas, dan perhatian dalam proses pembelajaran (Widiati et al., 2022). Minat belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan belajar peserta didik (Ocktaviani et al., 2019). Peserta didik yang berminat belajar terbiasa menghadapi kesulitan dan tidak mudah menyerah sehingga membuatnya lebih termotivasi untuk belajar (Silfitrah dan Mailili, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara, kecanduan game online bukanlah faktor utama rendahnya minat belajar peserta didik. Sebaliknya, kegiatan luar sekolah seperti "Bantengan" juga memberikan dampak yang signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik. Seni "Bantengan" merupakan sebuah tarian Jawa yang meniru gerakan hewan banteng dan berkembang di daerah Malang, Mojokerto, dan Batu. Kegiatan "Bantengan" ini terkadang dilakukan pada siang hari saat jam sekolah atau larut malam. Akibatnya, beberapa peserta didik mungkin mengantuk selama kelas dan tidak dapat berpartisipasi aktif atau mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Hal ini mengakibatkan rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan menghambat kelancaran proses belajar di kelas.

Ulfiah dan Wahyuningsih (2023) menyatakan bahwa guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Persiapan yang cermat dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat meningkatkan keberhasilan belajar mengajar. Namun, rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat menghalangi keberhasilan ini. Peserta didik yang kurang berminat dalam belajar cenderung merasa bosan dan kurang antusias selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan keterampilan dan melakukan inovasi pembelajaran yang dapat merangsang minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Widiati et al., 2022).

Salah satu inovasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar adalah pembelajaran berbasis permainan. Penelitian oleh Li, Chen, dan Deng (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar melalui keterlibatan aktif peserta didik dan dukungan dari lingkungan digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Ulfiah dan Wahyuningsih (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang

dikemas dalam bentuk permainan dapat membangkitkan semangat kompetitif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Demikian pula, penelitian Listriana et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional Sunda "Manda" dapat meningkatkan minat belajar dengan menciptakan suasana gembira dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian oleh Wijaya et al. (2023) menyatakan bahwa modifikasi permainan tradisional Congklak sebagai media pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Penggunaan permainan tradisional seperti congklak tidak hanya memberikan variasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga melestarikan budaya lokal sekaligus menawarkan pengalaman belajar yang berbeda, terutama bagi peserta didik yang terbiasa menggunakan gawai dalam keseharian mereka.

Berdasarkan berbagai penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengimplementasikan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPA pada peserta didik kelas 8 di SMP Negeri 2 Pakis. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan memotivasi peserta didik untuk lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

## **2. Metode**

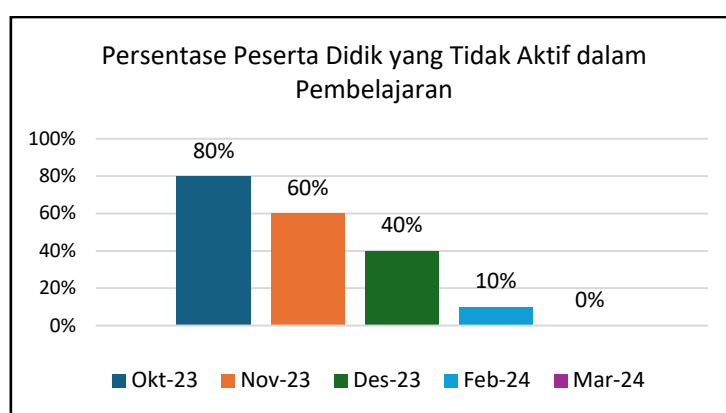
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang bertujuan untuk mendalami pengetahuan, wawasan, dan latar belakang suatu kasus tertentu (Asshakurrohim, 2023). Dalam studi kasus ini, peneliti menggunakan observasi langsung untuk memperoleh data dari individu, kelompok, atau situasi tertentu (Pahleviannur et al., 2022). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan edukasi tradisional (dalam hal ini permainan congklak) dalam meningkatkan minat belajar IPA dari segi daya saing, aktivitas, dan motivasi pada peserta didik kelas 8 di SMP Negeri 2 Pakis. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 hingga Maret 2024, dan SMP Negeri 2 Pakis dipilih sebagai lokasi penelitian sekaligus tempat pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) 1 dan 2. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas 8 di sekolah tersebut, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan temuan observasi awal yang menunjukkan bahwa minat belajar mereka tergolong rendah (Lenaini, 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan observasi dan wawancara, menggunakan lembar observasi dan lembar wawancara sebagai instrumen utama. Metode ini dirancang untuk mendapatkan informasi tentang implementasi permainan tradisional edukatif dan bagaimana permainan tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran langsung terkait interaksi peserta didik dengan permainan congklak sebagai media pembelajaran, serta dampak yang dihasilkan terhadap keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan teknik kualitatif deskriptif, yaitu metode yang menyajikan data dalam bentuk kata-kata, skema, dan gambar (Sari et al., 2022). Dalam pendekatan ini, data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan secara mendalam untuk menjelaskan dan menjawab pertanyaan penelitian (Suci, 2023). Data yang terkumpul dari pengamatan dan wawancara akan dibandingkan dan dianalisis dengan data minat belajar IPA sebelum dan sesudah implementasi permainan congklak, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih detail mengenai efektivitas permainan tradisional ini dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi berkala terhadap peserta didik kelas 8 SMP Negeri 2 Pakis untuk mengetahui hasil dari implementasi permainan edukatif pada pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, sebelum implementasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional dilaksanakan guru cenderung mengajar dengan metode ceramah dan pemberian latihan soal saja. Hal tersebut menyebabkan peserta didik seringkali bosan ketika di kelas, apalagi didukung dengan pemahaman awal mereka yang kurang dikarenakan tidak pernah membuka buku pelajaran di rumah. Hal tersebut menjadi faktor yang menyebabkan turunnya minat belajar peserta didik. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rezeki (2019) yang mengungkapkan bahwa pentingnya pengetahuan awal peserta didik dalam pembelajaran untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran, sehingga apabila peserta didik tidak minat dalam belajar maka peserta didik juga terganggu dalam memperoleh pengetahuan awal dan dapat menghambat proses belajar mereka. Berikut ini grafik penurunan persentase peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran.



**Gambar 1. Penurunan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran**

Penelitian ini berkaitan dengan temuan observasi pada awal penelitian yaitu pada bulan Oktober 2023, bahwa masih adanya kurangnya minat belajar pada peserta didik kelas 8 SMPN 2 Pakis. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik pada pembelajaran IPA pada bulan Oktober 2023. 80% peserta didik tidak memberikan respon positif terhadap pertanyaan guru, dan sebagian peserta didik tidak hadir di kelas. Hasil awal penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran tradisional dalam pembelajaran IPA di SMPN 2 Pakis tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Aypay (2016) yang menemukan bahwa metode pembelajaran tradisional seringkali membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan peserta didik sehingga dapat menurunkan minat belajar yang dilakukan.

Tidak hanya metode pembelajaran yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, kebiasaan peserta didik yang sering bermain ponsel khususnya game online juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar (Sandri & Tisnawati, 2023). Berdasarkan hasil survei, 90% peserta didik kelas 8 (baik perempuan maupun laki-laki) di SMPN 2 Pakis mengunduh dan bermain game online, sehingga menyita waktu belajar dan mengurangi minat belajar. Dari hasil observasi awal tersebut peneliti mengimplementasikan ide permainan edukasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 8 SMP Negeri 2 Pakis. Berdasarkan penelitian Zein & Rahayu (2022), memperkenalkan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional lebih efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan permainan tradisional. Pembelajaran

yang dikemas dalam model permainan dapat mempengaruhi minat dan semangat belajar peserta didik.

Pada bulan November 2023 terjadi perubahan minat belajar peserta didik. Peserta didik yang biasanya tidak dapat mengikuti pembelajaran IPA dengan baik mulai bisa mengikuti pembelajaran dan sebagian besar peserta didik mulai berani aktif terlibat dalam pembelajaran. Peningkatan minat belajar dalam bulan November ini cukup baik sebagai awal dari percobaan implementasi dari permainan edukatif untuk peserta didik kelas 8 di SMP Negeri 2 Pakis. Yang awalnya 80% peserta didik tidak aktif kini mulai ada penurunan menjadi 60%. Pada bulan Desember 2023, peningkatan minat belajar dari peserta didik semakin meningkat jika dibandingkan bulan November 2023 yang terlihat dari jumlah peserta didik yang kurang aktif menurun menjadi 40%. Peserta didik sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan pembelajaran berjalan dengan kondusif. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik lebih mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru, lebih aktif bereaksi dan mengemukakan pendapat. Minat belajar peserta didik yang diamati pada bulan Desember menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan bulan sebelumnya. Peserta didik mulai beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

Pengamatan peserta didik dilanjutkan pada bulan ketiga yaitu Februari 2024. Pada bulan ini dari rata-rata jumlah peserta didik yang berada di tiap kelas yaitu 30 anak, hanya terdapat 1-3 anak yang memiliki motivasi belajar kurang yaitu sekitar 10%. Sedangkan sisanya merupakan peserta didik dengan motivasi belajar tinggi. Dan pada bulan terakhir pengamatan yaitu Maret 2024, peserta didik sudah memiliki motivasi belajar yang tinggi secara keseluruhan.

Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat melalui beberapa indikator, antara lain: partisipasi aktif, semangat berkompetisi, evaluasi aktif pelaksanaan permainan tradisional, kejelasan isi permainan, dan kesesuaian dengan tingkat prestasi peserta didik. Peserta didik menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi terhadap permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran IPA. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tertarik dengan mata pelajaran tersebut dan ingin berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Aliriad (2023) yang menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional untuk pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar melalui permainan tradisional lebih terlibat, lebih fokus, dan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Peserta didik juga menunjukkan rasa ingin tahu dan semangat untuk berhasil dalam permainan. Kami juga saling membantu dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tertarik untuk mempelajari dan memperluas ilmu pengetahuannya. Hal ini juga menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu menanamkan nilai-nilai budaya lokal dan nilai-nilai sosial yang positif. Menurut Cahyani dkk (2023), permainan tradisional tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya lokal yang penting seperti gotong royong, gotong royong, dan sportivitas.

Responden menilai penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran IPA sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa mereka merasa bahwa permainan membantu mereka memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran dan meningkatkan minat belajar. Menurut Cavus et al. (2023), permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dan membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Ekin et al. (2023) menemukan bahwa peserta didik yang belajar melalui permainan

memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang belajar melalui metode tradisional.

Responden menilai materi permainan diajarkan dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa mereka menganggap permainan tersebut mudah untuk dipahami dan dimainkan, tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Berdasarkan pendapat Affandi dkk. (2023), alat permainan edukatif dapat membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih interaktif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dan menurut Mufido dkk (2022), penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar serta memberikan kontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial, kognitif, dan motorik anak.

Berdasarkan hasil akhir yang dicapai dalam penerapan permainan edukasi tradisional ini diperoleh hasil bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap upaya penerapan permainan edukasi dalam pembelajaran IPA. Selain itu penerapan ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan keaktifannya dalam proses pembelajaran IPA.

#### **4. Simpulan**

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah. Melalui permainan edukatif, peserta didik lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif, menunjukkan antusiasme yang lebih besar, dan merasa lebih termotivasi untuk memahami materi IPA secara mendalam. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menumbuhkan semangat kompetitif dan interaksi sosial, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian pembelajaran yang lebih efektif. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada aspek lingkup sampel, karena hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah. Ruang lingkup yang terbatas ini membuat generalisasi hasil menjadi kurang optimal untuk mewakili populasi yang lebih luas. Dengan menggunakan lebih banyak sampel, seperti beberapa sekolah dan jenjang kelas yang berbeda, hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan minat belajar IPA. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar para peneliti mempertimbangkan perluasan cakupan subjek penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan variasi kelas. Hal ini akan memungkinkan adanya perbandingan yang lebih jelas antar sekolah dan jenjang pendidikan, sehingga diperoleh data yang lebih kuat dan valid mengenai dampak permainan edukatif dalam meningkatkan minat belajar IPA. Penelitian yang lebih luas juga akan memperkaya wawasan tentang faktor-faktor kontekstual yang mungkin memengaruhi keefektifan metode ini dalam berbagai lingkungan belajar.

#### **Daftar Rujukan**

- Aliriad, H. (2023). Analisis konsep permainan tradisional dan implementasinya dalam pendidikan olahraga. *Jurnal MensSana*, 8(1), 52–61.
- Araniri, N. (2018). Kompetensi profesional guru agama dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik. *Risâla: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 4(1), 75–83.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 1–9.
- Aypay, A. (2016). Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 16(62).

- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman nilai-nilai karakter dan budaya melalui permainan tradisional pada peserta didik sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 65–76.
- Cavus, N., Ibrahim, I., Okonkwo, M. O., Ayansina, N. B., & Modupeola, T. (2023). The effects of gamification in education: A systematic literature review. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 14(2), 211–241.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Ekin, C. C., Polat, E., & Hopcan, S. (2023). Drawing the big picture of games in education: A topic modeling-based review of past 55 years. *Computers & Education*, 194, 104700.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.
- Husaini, M., & Lampung, I. R. I. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan (e-education). *Jurnal Mikrotik*, 2(1).
- Kanca, I. N., et al. (2021). Effectiveness of the problem-solving method on learning outcomes of the English course for room division operation during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 7(1), 12–22.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLoS One*, 19(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>
- Listriana, K., et al. (2023). Penerapan permainan tradisional sunda manda untuk meningkatkan minat membaca peserta didik kelas 1 di SD N Ngadirejo 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5054–5066.
- Marzuki, A. D., & Prayunisa, F. (2022). Analisis kesulitan peserta didik pada jenjang SD dan SMP dalam memahami pembelajaran IPA. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4).
- Masruriyah, A. F. N., et al. (2022). Sosialisasi aplikasi untuk melakukan deteksi dini kecanduan permainan online pada peserta didik SMK N 1 Klari Karawang. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 106–110.
- Mufid, A., Fatimah, S., Aeni, N., & Asfahani, A. (2022). Meningkatkan perkembangan kecerdasan naturalistik melalui metode outbound (Studi RA Muslimat NU XVII Keser). *Absorbent Mind*, 2(2), 1–9.
- Oktaviani, N. N., et al. (2019). Pengaruh kemampuan komunikasi matematis dan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(4), 161–166.
- Pahleviannur, M. R., et al. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. *Pradina Pustaka*.
- Rezeki, S. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi turunnya minat belajar peserta didik SMP di Santa Lusia Batang KUIS tahun 2018. *Jurnal Kebidanan Flora*, 12(1), 73–81.
- Sandri, D., & Tisnawati, T. (2023). Analisis faktor rendahnya minat belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran matematika. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 175–185.
- Sari, I. N., et al. (2022). Metode penelitian kualitatif. *Unisma Press*.
- Silfitriah, S., & Mailili, W. H. (2020). Pengaruh minat belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sigi. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 53–60.
- Suci, A. (2023). The implementation of village allocation for community facilities and infrastructure in Sukaharja Village, Karawang Regency. *Jurnal Manajemen Bisnis Eka Prasetya Penelitian Ilmu Manajemen*, 9(2), 162–169.
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan permainan edukatif teka teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 403–410.
- Widiati, et al. (2022). Pengaruh minat belajar dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 885–892.

- Wijaya, P. L., et al. (2023). Pengaruh pengembangan media pembelajaran permainan tradisional congklak modifikasi terhadap minat belajar matematika kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18468–18476.
- Wijayanti, I. D., & Agung Pangesti, N. (2022). Analisis penggunaan TIK pada pembelajaran IPA, hubungannya dengan literasi TIK dan hambatannya. *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, September, 101–110.
- Zein, L. R., & Rahayu, R. (2022). Pentingnya pengaruh permainan tradisional engklek terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SMP pada materi pencemaran lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 10(2), 109–114.