

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL *CURIK-CURIK*

Luh Suartini¹, I Made Sedana², I Putu Suardipa³

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja¹²³

luhsu7@gmail.com¹, made_sedana23@yahoo.com,² putu.suardipa@yahoo.com³

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa kelas III sekolah dasar untuk belajar matematika dengan menggunakan permainan tradisional Bali, yaitu Curik-Curik. Sebagai bagian dari budaya lokal, permainan tradisional ini memiliki potensi besar untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Permainan Curik-Curik dipilih untuk situasi ini karena mengandung elemen strategi, kerja tim, dan keterlibatan aktif siswa. Semua elemen ini dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap membosankan dan sulit seperti matematika. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi di masing-masing. Subjek penelitian adalah siswa kelas III di SD Negeri 1 Pakisan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar siswa. Angket disusun berdasarkan unsur-unsur motivasi belajar seperti perhatian, ketekunan, ketertarikan, dan keyakinan diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Curik-Curik tradisional secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata angket motivasi belajar dari siklus I ke siklus II, serta peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan aktif berbicara. Penggunaan metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menjaga nilai-nilai budaya lokal dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, permainan tradisional harus terus dikembangkan dan diteliti sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Matematika, Permainan Tradisional Curik-Curik

IMPROVING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION OF GRADE III IN LEARNING MATHEMATICS ASSISTED BY THE TRADITIONAL GAME *CURIK-CURIK*

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve the motivation of third grade elementary school students to learn mathematics by using a traditional Balinese game, namely Curik-Curik. As part of local culture, these traditional games have great potential to make learning fun, interactive and contextual. The Curik-Curik game was chosen for this situation because it contains elements of strategy, teamwork, and active student involvement. All of these elements are considered to be able to increase students' motivation to learn, especially in subjects that are often considered boring and difficult such as mathematics. This study used a qualitative method, namely Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles, with stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection in each. The subjects of the study were third grade students at SD Negeri 1 Pakisan. Data collection was carried out through student learning motivation questionnaires. The questionnaire was compiled based on elements of learning motivation such as attention, perseverance, interest, and self-confidence. The results showed that the traditional Curik-Curik game significantly increased students' learning motivation. This is indicated by an increase in the average score of the learning motivation questionnaire from cycle I to cycle II, as well as an increase in active participation and enthusiasm of students during the learning process. In addition, observations show that students are more focused and active in speaking. The use of this method not only increases learning motivation, but also maintains local cultural values in the educational process. Therefore, traditional games must continue to be developed and researched as a fun and meaningful learning strategy.

Keywords: Learning Motivation, Mathematics, Traditional Curik-Curik Game

PENDAHULUAN

Motivasi belajar sangat penting untuk proses pembelajaran, terutama di sekolah dasar. Menurut Sardiman (2011), motivasi belajar adalah kekuatan yang berasal dari dalam dan dari luar siswa yang mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi akan menunjukkan tanda-tanda seperti ketekunan, antusiasme, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, siswa yang memiliki tingkat motivasi yang rendah dapat menghambat mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang paling sulit untuk mendorong semangat siswa (Hamidah, 2022). Siswa sekolah dasar sering menganggap pelajaran ini abstrak, sulit, dan membosankan, terutama di kelas rendah. Hamzah B. Uno (2016) menegaskan bahwa faktor-faktor berikut dapat menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar matematika: metode pembelajaran yang tidak menarik, kurangnya keterlibatan aktif siswa, dan serta tidak ada hubungan antara materi dan kehidupan nyata siswa.

Untuk menyesuaikan kurikulum yang menekankan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, guru harus melakukan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan anak usia sekolah dasar (Heryanti, 2023). Permainan tradisional sebagai metode pembelajaran adalah salah satu pendekatan yang relevan. Permainan tradisional dapat menjadi metode pendidikan yang menyenangkan yang meningkatkan keterampilan berpikir, kerja sama, dan kedisiplinan siswa (Sujarwo, 2012). Permainan tradisional juga membantu pendidikan melestarikan nilai-nilai budaya lokal.

Permainan Curik-Curik, salah satu permainan tradisional yang berasal dari Bali, sangat cocok untuk digunakan dalam

pelajaran matematika karena melibatkan elemen strategi, kerja sama tim, gerak fisik, dan interaksi sosial. Ini dapat membuat kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Permainan ini dapat dikaitkan dengan konsep seperti pengukuran, pola bilangan, dan operasi hitung dalam pembelajaran matematika, yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III. Ini sesuai dengan teori Piaget (dalam Sujiono, 2013), yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada di tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan manipulasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah menggunakan permainan Curik-Curik tradisional dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika di kelas III sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membantu membangun strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal serta mendukung pembentukan lingkungan belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Pakisan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik kelas III SD Negeri 1 Pakisan yaitu 21 orang dengan rincian sejumlah 10 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan pemberian angket. Validitas data dicek dengan triangulasi data dan triangulasi metode. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik analisis deskriptif kualitatif.

Teknik ini digunakan untuk mengungkapkan berbagai kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran dan membandingkan pencapaian hasil yang dicapai pada masing-masing siklus. Hasil analisisnya dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur penelitian ini mencakup tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) perencanaan (planning); (b) penerapan tindakan (action); (c) mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation); dan (d) melakukan refleksi (reflecting) (Arikunto, 2006). Dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi yang terjadi di lapangan, yaitu di SD Negeri 1 Pakisan. Observasi dilakukan saat pembelajaran Matematika yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri 1 Pakisan. Dari kegiatan ini diketahui kondisi nyata yang terjadi pada pembelajaran Matematika bahwa terdapat kurangnya partisipasi aktif, ketekunan dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga penelitian tindakan kelas penting untuk diterapkan.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, peneliti menemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Pakisan dalam mata pelajaran Matematika masih kurang hal ini dapat disimpulkan dari data yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika seperti berikut:

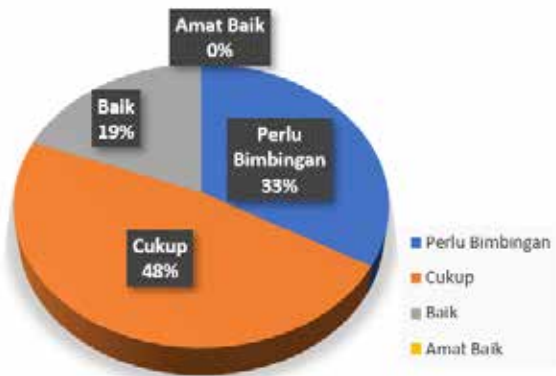
Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I

Nomor Urut Siswa	Total Skor	Predikat
01 (L)	4	Cukup
02 (L)	4	Cukup
03 (L)	8	Baik
04 (L)	7	Baik
05 (L)	5	Cukup
06 (L)	5	Cukup
07 (L)	5	Cukup
08 (P)	5	Cukup
09 (P)	6	Cukup
10 (L)	6	Cukup
11 (P)	6	Cukup
12 (P)	7	Baik
13 (P)	3	Perlu Bimbingan
14 (P)	3	Perlu Bimbingan
15 (P)	3	Perlu Bimbingan
16 (P)	3	Perlu Bimbingan
17 (P)	4	Cukup
18 (P)	7	Baik
19 (P)	3	Perlu Bimbingan
20 (L)	3	Perlu Bimbingan
21 (L)	3	Perlu Bimbingan

Berdasarkan tabel 1, untuk hasil penelitian pada siklus I dari jumlah siswa 21 orang dapat dijabarkan bahwa hanya 4 anak yang memperoleh kategori Baik, 10 anak kategori cukup dan 7 anak masih memerlukan bimbingan dalam menulis kalimat tunggal. Dilihat dari perolehan tersebut skor motivasi siswa masih rendah.

Data yang diperoleh dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut:

Diagram 1. Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I



Berdasarkan diagram lingkaran tersebut menunjukkan sebanyak 33% (7 orang) siswa yang motivasi belajarnya masih Perlu Bimbingan. sebanyak 48% (10 orang) siswa yang motivasi belajarnya memperoleh predikat Cukup. Sebanyak 19% (4 orang) siswa yang motivasi belajarnya berada pada predikat Baik dan sebanyak 0% atau tidak terdapat siswa yang motivasi belajarnya berada pada predikat Amat Baik. Setelah melakukan refleksi, dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, seperti memperjelas aturan permainan *Curik-Curik*, memberikan peran lebih aktif kepada siswa, serta menyesuaikan waktu permainan agar tidak mengganggu fokus materi, penelitian dilanjutkan dengan siklus II.

Adapun hasil penelitian motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pada siklus II dapat dilihat pada tabel 2.

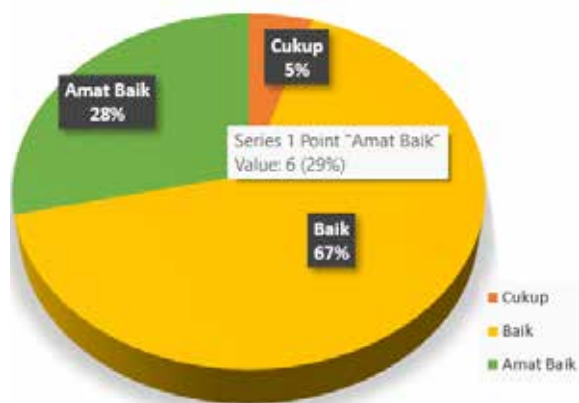
Tabel 2. Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II

Nomor Urut Siswa	Total Skor	Predikat
01 (L)	9	Baik
02 (L)	10	Amat Baik
03 (L)	12	Amat Baik
04 (L)	12	Amat Baik
05 (L)	10	Amat Baik
06 (L)	8	Baik

07 (L)	8	Baik
08 (P)	9	Baik
09 (P)	11	Amat Baik
10 (L)	9	Baik
11 (P)	9	Baik
12 (P)	10	Amat Baik
13 (P)	8	Baik
14 (P)	8	Baik
15 (P)	8	Baik
16 (P)	9	Baik
17 (P)	6	Cukup
18 (P)	9	Baik
19 (P)	10	Baik
20 (L)	7	Baik
21 (L)	7	Baik

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa hasil evaluasi Motivasi Belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan berbasis kearifan lokal Permainan Tradisional *Curik-Curik* pada siklus II mengalami peningkatan yang tinggi. Terlihat dari hasil evaluasi sebanyak 6 siswa mencapai predikat Amat Baik, 14 siswa mencapai predikat Baik dan ada 1 siswa yang memperoleh predikat cukup. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika mengalami peningkatan. Hasil evaluasi dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram lingkaran seperti diagram 2.

Diagram 2. Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II



Berdasarkan diagram lingkaran tersebut menunjukkan sebanyak 5 % (1 orang) siswa yang motivasi belajarnya berada pada predikat Cukup. Sebanyak 67% (14 orang) siswa yang motivasi belajarnya berada pada predikat Baik dan sebanyak 28% (6 orang) siswa yang motivasi belajarnya berada pada predikat Amat Baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika setelah diterapkannya pembelajaran berbasis kearifan lokal Permainan *Curik-Curik*. Permainan tradisional *Curik-Curik* secara alami bersifat menyenangkan dan menantang. Unsur kompetisi yang sehat, strategi, serta unsur kejutan membuat siswa merasa tertantang sekaligus terhibur. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, siswa tidak merasa sedang “dipaksa belajar”, tetapi mereka “ingin belajar” karena terdorong oleh suasana yang seru dan menyenangkan. Menurut teori motivasi dari Keller (ARCS), rasa tertarik dan tantangan merupakan elemen penting untuk membangun perhatian (*attention*) dan relevansi dalam proses belajar. Dengan demikian, permainan ini mampu membangkitkan keinginan belajar dari dalam diri siswa secara alami.

Dalam penerapannya, setiap siswa harus terlibat aktif dalam permainan *Curik-Curik*. Setiap siswa harus berperan sebagai “curik” dan “penjaga” secara fisik dan mental, bukan hanya mengamati. Dalam konteks pembelajaran Matematika, keterlibatan aktif ini tampak saat siswa harus menyelesaikan soal Matematika secara kelompok untuk mendapatkan “kunci” permainan atau menyusun strategi berdasarkan perhitungan tertentu. Siswa yang menggabungkan aktivitas fisik dengan proses berpikir dapat menikmati

proses belajar dan tidak merasa tertekan. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, yang mana siswa yang terlibat secara aktif lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasa memiliki tanggung jawab atas proses dan hasil belajar mereka.

Kekuatan metode ini terletak pada cara materi matematika diintegrasikan secara strategis ke dalam alur permainan. Permainan *Curik-Curik* memiliki banyak manfaat selain hanya menjadi hiburan. Konsep matematika seperti operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), pengukuran waktu dan panjang, dan pola bilangan diberikan sebagai tantangan yang harus diselesaikan untuk melanjutkan setiap tahap permainan. Misalnya, selama satu sesi permainan, kelompok siswa diminta menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dua angka dalam waktu tertentu untuk membuka “gerbang” yang akan membawa mereka ke area berikutnya. Dalam sesi lain, kelompok siswa diminta untuk mengukur panjang lintasan dalam satuan meter untuk menentukan jalur “curik” yang tepat. Pola bilangan digunakan untuk memprediksi posisi penjaga bahkan di kelas lanjutan.

Metode permainan tradisional membuat proses belajar lebih hidup karena dapat diterapkan dalam konteks permainan, konsep matematika yang sebelumnya dianggap abstrak dan membingungkan menjadi lebih praktis dan mudah dipahami. (Jufri, 2023). Misalnya, ketika siswa diminta untuk menghitung selisih langkah antara dua posisi atau menghitung waktu gerakan “curik” untuk menghindari tertangkap, mereka secara tidak langsung menerapkan pengetahuan matematika mereka ke dunia nyata.

Selain itu, proses ini mengubah perhatian siswa dari ketakutan mereka terhadap matematika ke rasa ingin tahu untuk menyelesaikan tantangan. Hal ini penting

karena banyak siswa sekolah dasar mengalami kecemasan matematika. Sejenis kecemasan yang disebabkan oleh pelajaran matematika yang dapat menghambat proses belajar mereka. Siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk belajar lebih banyak ketika matematika menjadi bagian dari aktivitas bermain.

Dengan integrasi ini, pengalaman belajar menjadi kontekstual, bermakna, dan menyenangkan. Siswa menyadari bahwa matematika bukan hanya pelajaran yang ditemukan dalam buku, tetapi juga memiliki aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Karena mereka melihat manfaat langsung dari apa yang mereka pelajari, keterkaitan ini meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Selain itu, metode ini membantu siswa belajar berpikir kritis dan reflektif dengan melatih mereka berpikir strategis, kreatif, dan logis secara bersamaan (Kurniawan, 2023). Oleh karena itu, Permainan tradisional Curik-Curik bukan hanya permainan yang menghibur tetapi juga media pembelajaran yang efektif yang membantu siswa memahami konsep dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika.

Rasa memiliki terhadap budaya sendiri diperkuat oleh elemen kearifan lokal dalam permainan Curik-Curik, yang merupakan permainan tradisional Bali. Siswa tidak hanya belajar matematika melalui permainan ini, tetapi mereka juga belajar nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap budaya lokal. Ketika pembelajaran disajikan dalam konteks budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, rasa hormat dan keterikatan emosional akan muncul. Bangga akan budaya lokal dapat menjadi pendorong kuat untuk belajar. Ini sejalan dengan pendekatan pendidikan berbasis budaya, atau pendidikan yang responsif terhadap budaya. Pendekatan ini menggabungkan latar belakang budaya

siswa ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, efektivitas dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila, A et al (2024) dalam Penerapan Metode Permainan Tradisional “Engkle” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Bojong Kacor 03 Pada Materi Satuan Panjang yang menemukan bahwa hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa di semua indikator: kontrol dan otonomi (81%), keterlibatan (89%), ketahanan dalam mengerjakan tugas (80%), dan kepuasan belajar (87%). Penelitian ini menegaskan efektivitas metode permainan engkle dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika

Sari, O.D et al (2020) dalam penelitian Tindakan kelas yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Bina Tunas yang menemukan bahwa dari hasil penelitian dapat, model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantu media pembelajaran permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Bina Tunas. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase skor rata-rata motivasi belajar matematika sebesar pada siklus I sebesar 69,66% dan pada siklus II sebesar 84,83%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 15,17%. Hasil analisis data siklus II menunjukkan bahwa skor tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu minimal tinggi. Terdapat 5 indikator dengan 4 deskripsi motivasi belajar dalam penelitian ini dan kelima indikator

tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan minimal tinggi.

Selain itu, Widyastuti, L.R et al (20) dalam penelitian yang berjudul Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika menyimpulkan bahwa Hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung}=5,7 > t_{tabel}=1,725$ artinya permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Lebih lanjut, Suciati, I (2021) menyebutkan bahwa (1) penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terbukti berpengaruh dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, (2) penerapan media permainan ular tangga terbukti efektif dan memiliki dampak positif terhadap keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, (3) penggunaan media permainan ular tangga terbukti dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan matematis peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di kelas, dan (4) penerapan media permainan ular tangga terbukti berpengaruh dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di dalam kelas dalam penelitiannya yang berjudul Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Matematika berbantuan permainan tradisional Curik-Curik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III secara signifikan. Peningkatan ini tercermin dalam keterlibatan aktif siswa, semangat belajar yang tinggi, serta minat siswa terhadap materi Matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan

membosankan. Sebagai bagian dari kearifan lokal Bali, permainan tradisional Curik-Curik secara alami memiliki karakteristik yang menyenangkan, menantang, dan kompetitif. Element-elemen ini merangsang munculnya motivasi intrinsik siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna ketika konsep matematika dimasukkan ke dalam alur permainan. Siswa tidak hanya belajar untuk memenuhi tuntutan akademik tetapi siswa juga belajar karena rasa ingin tahu, menikmati permainan, dan berhasil dalam permainan.

Selain aspek kognitif, permainan Curik-Curik menanamkan nilai-nilai budaya lokal dan karakter siswa. Melalui permainan ini, mereka tidak hanya memperoleh pemahaman tentang materi pelajaran, tetapi juga belajar tentang kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap budaya mereka sendiri. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun sikap dan identitas budaya siswa.

Studi sebelumnya (Nurlaila et al., 2024; Sari et al., 2020; Widyastuti et al., 2020; Suciati, 2021) juga menemukan bahwa permainan tradisional meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar matematika. Oleh karena itu, penggunaan permainan tradisional seperti Curik-Curik harus dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan dasar, terutama untuk meningkatkan motivasi dan kualitas siswa.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional seperti *Curik-Curik* mempunyai potensi besar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada

kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing, Bapak Kepala Sekolah, segenap staf guru, dan siswasiswi kelas III SD Negeri 1 Pakisan atas bimbingan, kesempatan, dan kontribusi yang telah diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian tindakan kelas. *Bumi aksara*, 136(2), 2-3.
- Hamidah, N., & Ain, S. Q. (2022). Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 321-332.
- Hamzah B. Uno. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heryanti, Y. Y., Muhtar, T., & Herlambang, Y. T. (2023). Makna dan implementasi kurikulum merdeka belajar dan relevansinya bagi perkembangan siswa di sekolah dasar: telaah kritis dalam tinjauan pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1270-1280.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif*. Ananta Vidya.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- 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), 196-203.
- Nurlaila, A., Nurishlah, L., Yudiyanto, M., & Samadi, M. R. (2024). Penerapan Metode Permainan Tradisional “Engkle” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Bojong Kacor 03 Pada Materi Satuan Panjang. *MURABBI*, 3(1), 16-23.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, O. D. W., & Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Bina Tunas. *Widya Accarya*, 11(2), 188-197.
- Suciati, I. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10-21.
- Sujarwo. (2012). *Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 19-24. DOI: 10.30872/primatika.v9i1.247