

## Peningkatan Keterampilan Numerasi melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Permainan Tradisional Engklek di UPT SDN Sokosari Tuban

Midya Yuli Amreta, Nur Diana Rahayu, Della Nisa'ul Mufida\*, Putri Lestari, Ma'rifatul Choiriyah, Nur Lina Sufiatin, Nabila Mahfudhotin Ismailiah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

\*Corresponding Author: [dellanisaulm@gmail.com](mailto:dellanisaulm@gmail.com)

Dikirim: 04-06-2025; Direvisi: 19-06-2025; Diterima: 20-06-2025

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran numerasi akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang kontekstual. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya bagi siswa yang memiliki kecenderungan hiperaktif dan memerlukan pendekatan belajar yang lebih menarik dan melibatkan aktivitas fisik. Sebagai solusi, tim pengabdian memanfaatkan permainan tradisional engklek sebagai media kontekstual yang menyenangkan, dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta mengandung nilai budaya lokal. Kegiatan ini dilaksanakan di UPT SDN Sokosari, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban. Tujuan utama kegiatan adalah meningkatkan keterampilan numerasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Tahapan pelaksanaan mencakup observasi awal, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan engklek, implementasi di kelas, serta evaluasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep numerasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini juga turut mendukung pelestarian budaya lokal melalui integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Numerasi; Pembelajaran Kontekstual; Permainan Tradisional; Sekolah Dasar

**Abstract:** This community service activity is motivated by the low interest and understanding of elementary school students towards numeracy learning due to the monotonous and less contextual teaching methods. This condition poses a distinct challenge, especially for students who tend to be hyperactive and require a more engaging learning approach that involves physical activity. As a solution, the service team utilizes the traditional game engklek as a contextual medium that is enjoyable, close to the students' daily lives, and imbued with local cultural values. This activity was conducted at UPT SDN Sokosari, Soko District, Tuban Regency. The main goal of this activity is to enhance students' numeracy skills through an interactive and meaningful learning approach. The stages of implementation include initial observation, development of game-based learning media for engklek, classroom implementation, and evaluation through observation, interviews, and documentation. The results indicate that this method can enhance active participation of students, strengthen understanding of basic numeracy concepts such as addition and subtraction, and create a more lively, collaborative, and enjoyable learning environment. In addition, this activity also supports the preservation of local culture through the integration of traditional games into learning.

**Keywords:** numeracy; contextual learning; traditional games; elementary school

## **PENDAHULUAN**

Numerasi merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan oleh siswa untuk menerapkan matematika dalam berbagai kondisi. Ini mencakup pengenalan dan pemahaman matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa harus mampu menggunakan pengetahuan dan keterampilan tersebut untuk mencapai tujuan mereka (Muliantara & Suarni, 2022).

Numerasi adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengkomunikasikan tentang konsep-konsep matematika yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Devi, 2024). Peningkatan kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang penting dalam pendidikan dasar yang berperan besar dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah. Kemampuan numerasi juga melibatkan kapasitas atau kemampuan untuk melakukan perhitungan sederhana, seperti pengurangan, penjumlahan, pembagian dan perkalian (Nababan et al., 2024).

Numerasi tidak sekadar memahami angka dan operasi matematika, tetapi juga melibatkan kemampuan menerapkan pengetahuan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berbagai hasil evaluasi nasional menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah-daerah pinggiran seperti di UPT SDN Sokosari Tuban yang masih tergolong rendah (Faijin et al., 2024). Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya proses pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah bosan, terutama bagi siswa yang hiperaktif, sehingga sulit mengikuti kegiatan belajar secara optimal. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya keterkaitan antara materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa, Padahal, pembelajaran numerasi seharusnya bermakna dan relevan dengan pengalaman anak, serta mampu mengangkat nilai-nilai budaya lokal.

Kemampuan dalam numerasi sangatlah penting bagi kesejahteraan warga di masyarakat modern saat ini. Kemampuan ini tidak hanya berguna untuk menyelesaikan masalah dalam matematika, tetapi juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, kemampuan numerasi dapat membantu kita lebih memahami keuangan, meningkatkan peluang kerja, dan membangun dasar matematika yang kuat. Dasar ini dapat diperoleh melalui proses belajar sepanjang hidup. Oleh karena itu, dengan segala kepentingan dan manfaat dari kemampuan numerasi, penting bagi pemerintah untuk berusaha menciptakan siswa yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan pasar global demi mempersiapkan generasi penerus yang berkualitas (Yunarti & Amanda, 2022).

Pembelajaran kontekstual, atau yang dikenal dengan Contextual Teaching and Learning, merupakan suatu metode yang mendukung para pengajar dalam menghubungkan materi yang mereka ajarkan dengan pengalaman nyata yang dialami siswa. Metode ini mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang telah mereka miliki dengan cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran yang efektif ini, terdapat tujuh elemen utama yang harus dilibatkan, yaitu: konstruktivisme, bertanya, menemukan, komunitas belajar, pemodelan, dan penilaian yang autentik (Kadir, 2013).

Permainan tradisional, sebagai bagian dari budaya lokal, sebenarnya menyimpan potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran kontekstual. Permainan tradisional seperti congklak, dakon, ular tangga, engklek, atau gobak sodor melibatkan unsur hitungan, pola, logika, dan strategi yang dapat dikaitkan dengan materi numerasi



(Sesrita et al., 2023). Salah satu permainan yang kami terapkan di UPT SDN Sokosari Tuban yaitu permainan engklek. Dalam permainan engklek, siswa diajak berhitung, mengenal pola bilangan, mengembangkan strategi, dan berpikir logis, semua dalam suasana yang menyenangkan. Kegiatan ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna dan menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya lokal (Rohayati & Budiarti, 2022).

Permainan tradisional engklek dikenal luas di Indonesia, terutama di kalangan masyarakat pedesaan. Meski populer sebagai permainan anak-anak Indonesia, engklek sebenarnya bukan warisan asli Nusantara. Beberapa pendapat menyebutkan bahwa permainan serupa telah dimainkan oleh anak-anak Romawi sejak 27 SM, meskipun belum ada bukti kuat yang mendukung klaim tersebut (Suryaningih & Munahefi, 2021).

Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama berbeda-beda, antara lain tèklek, ingkling, sundamanda, atau sundah-mandah, jlong jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu dan masih banyak lagi, tetapi bentuk permainannya sama. Permainan yang mempunyai nama lain sundah mandah ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta, permainan engklek ini juga banyak dimainkan di pelataran tanah ataupun di conblock (Aristianti et al., 2022).

Program ini bertujuan untuk meningkatkan numerasi pada siswa, melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional (Sukirman et al., 2024). Selain itu, untuk melestarikan warisan budaya masyarakat, yaitu permainan tradisional Engklek. Dan budaya yang dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya lokal, mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, Pembelajaran tidak monoton, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode pelaksanaan pada penelitian ini meliputi observasi awal, pengembangan media contohnya permainan tradisional seperti engklek yang dapat diimplementasi di kelas rendah, serta evaluasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Putro et al., 2024).

Hasil dari penelitian pengabdian program kerja mahasiswa Asistensi Mengajar tahun 2025 di UPT SDN Sokosari Tuban dengan judul penelitian “Peningkatan numerasi melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional engklek di UPT SDN Sokosari Tuban”. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa kelas 2 UPT SDN Sokosari Tuban mengalami peningkatan dengan penggunaan pendekatan kontekstual berbasis permainan tradisional engklek yang berdampak positif terhadap pemahaman numerasi dasar siswa (Khoerunnissa et al., 2023). Selain itu, guru juga melaporkan bahwa siswa lebih cepat memahami konsep bilangan dan operasi dasar saat materi disampaikan melalui aktivitas bermain. Permainan tradisional engklek terbukti mampu menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya lokal di Indonesia. Dan dapat menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, kolaboratif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar khususnya dikelas rendah.

## **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang memungkinkan penulis untuk mendeskripsikan secara rinci



pelaksanaan peningkatan numerasi melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional engklek di UPT SDN Sokosari Tuban. Kegiatan ini dilakukan oleh Mahasiswa PGMI UNUGIRI pada hari Sabtu, 15 Februari 2025 di UPT SD Negeri Sokosari, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Kegiatan pembelajaran numerasi menggunakan permainan Engklek ini diperuntukkan untuk seluruh siswa kelas 2 UPT SD Negeri Sokosari, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Kegiatan yang dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan Evaluasi.

Metode pelaksanaan dimulai dari memahami kondisi nyata mitra atau suasana sekolah sebagai langkah awal, seperti mengamati fasilitas dan kebiasaan siswa. Sebelum memulai kegiatan mahasiswa melakukan sosialisasi kepada guru dan siswa kelas 2 di UPT SDN Sokosari dan mahasiswa berdiskusi serta berkoordinasi terlebih dahulu dengan pihak sekolah untuk menyampaikan tujuan dan rencana pelaksanaan. Setelah itu, mahasiswa menyusun langkah sistematis untuk merancang kegiatan misalnya menentukan lokasi bermain, membuat pola permainan engklek, menyusun soal berangka, dan menyiapkan alat bermain. Setelah itu, mengamati lingkungan sekolah untuk memilih tempat yang cocok sebagai lokasi bermain. Pilihan akhirnya jatuh pada halaman sekolah yang sudah berlapis conblock, karena permukaannya rata dan memudahkan dalam menggambar pola permainan engklek. Alat-alat seperti kapur untuk menggambar kotak, dan batu kecil atau pecahan genteng (disebut gacuk) sebagai alat melempar, juga telah dipersiapkan. Dan juga menyiapkan soal-soal cerita yang berkaitan dengan angka di setiap kotak permainan, supaya kegiatan bermain tetap mengandung unsur pembelajaran matematika.

Setelah semuanya siap, kegiatan belajar pun dimulai. Siswa bermain engklek secara bergantian sesuai dengan nomor absen. Permainan dilakukan seperti biasa, di mana siswa melemparkan gacuk ke kotak bernomor, lalu melompat melewati kotak-kotak tersebut. Bedanya, di setiap kotak yang dilalui, siswa harus menjawab soal cerita matematika yang sudah disiapkan. Jika mereka bisa menjawab dengan benar, mereka boleh lanjut bermain ke kotak berikutnya. Tetapi jika tidak, mereka harus menunggu giliran selanjutnya. Langkah ini menggabungkan pembelajaran kognitif dan aktivitas motorik secara bersamaan, sehingga siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Setelah semua siswa selesai bermain, kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih semangat dan lebih mudah memahami soal penjumlahan atau pengurangan saat diberikan melalui permainan. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup, karena siswa tidak hanya belajar tetapi juga bermain, tertawa, dan saling menyemangati. Kegiatan ini akhirnya tidak hanya membantu siswa dalam pelajaran, tapi juga memperkenalkan kembali permainan tradisional yang mulai jarang dimainkan, sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal. Pendekatan ini tercantum dalam pedoman umum PKM, di mana setiap tahapan pelaksanaan harus jelas, berurutan, dan mengandung teknik pemberdayaan atau pendampingan bagi penerima manfaat (Fitriyah et al., 2024).

## IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

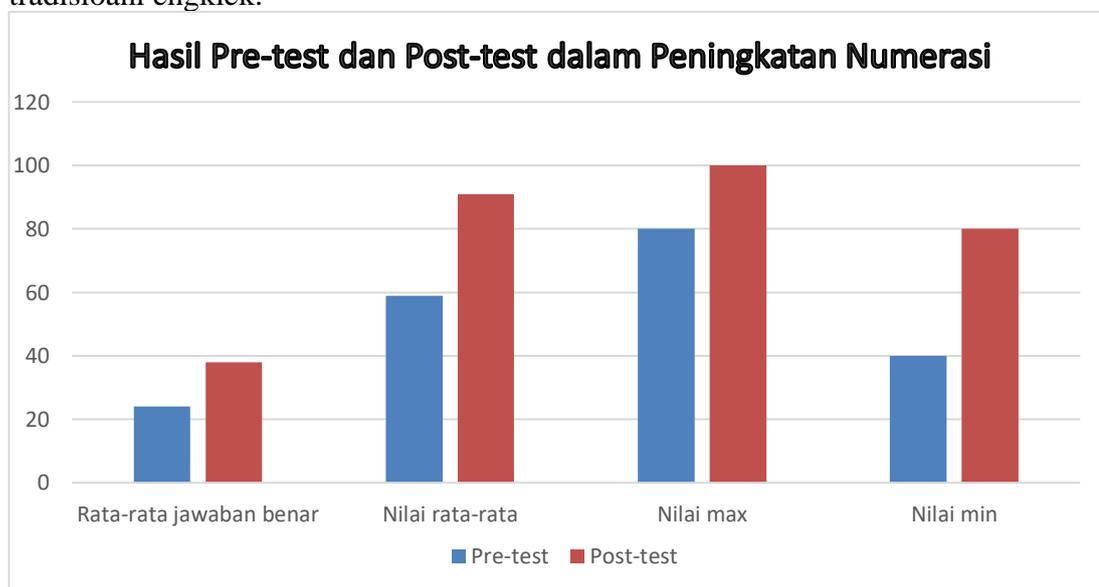
Kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk pembelajaran numerasi yang kontekstual dan menyenangkan di UPT SDN Sokosari. Salah satu pendekatan inovatif yang diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek*, Engklek adalah permainan tradisional yang melibatkan aktivitas melompat-lompat pada bidang



datar yang digambar di atas tanah, biasanya berupa gambar persegi. Pemain engklek melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya. Permainan tradisional engklek ini yang akan dikombinasikan dengan latihan numerasi dalam bentuk soal cerita sederhana. Metode ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 terhadap konsep matematika dasar dengan cara yang lebih aktif dan bermakna. Aktivitas ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan numerasi siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan menghibur. Selain itu, permainan tradisional engklek juga berperan sebagai media untuk melestarikan warisan budaya masyarakat Jawa.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim pengabdian melakukan kegiatan sosialisasi kepada guru dan siswa kelas 2 di UPT SDN Sokosari. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep pembelajaran numerasi berbasis permainan tradisional engklek serta menjelaskan pentingnya peningkatan kemampuan numerasi sejak usia dini. Dalam sosialisasi ini, guru diberikan informasi mengenai pemanfaatan permainan tradisional engklek sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan sesuai dengan konteks kehidupan anak-anak. Siswa juga diberikan penjelasan mengenai bentuk permainan yang akan digunakan serta diberi pemahaman bahwa mereka akan belajar sambil bermain dengan menyelesaikan soal-soal matematika sederhana.

Kegiatan ini dimulai dengan memberikan pre-test kepada siswa yang berisi soal numerasi seperti penjumlahan, pengurangan dan soal cerita sederhana dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal mereka. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan, siswa mengikuti post-test dengan soal yang memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan tingkatan kelas mereka, guna untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi numerasi yang diajarkan melalui permainan tradisional engklek.



**Gambar 1.** Hasil Pre-test dan Post-test dalam Peningkatan Numerasi

Pada tahap persiapan pembuatan engklek yang dilakukan oleh mahasiswa adalah menentukan lokasi yang tepat untuk membuat tempat permainan engklek. Lokasi yang dipilih adalah di lapangan upacara sekolah yang sudah terdapat conblock agar memudahkan mahasiswa untuk menggambar engklek. Pertimbangan lain yang bisa

dilakukan memilih lokasi halaman sekolah yang banyak pepohonan agar siswa tidak panas saat bermain engklek. Setelah menentukan tempat untuk bermain engklek lalu mempersiapkan alat dan bahan yang akan diperlukan.

Bahan utama yang akan diperlukan dalam membuat permainan engkel adalah kapur. Kapur digunakan untuk menggambar kotak-kotak lapangan permainan di atas permukaan tanah. Sebelum halaman digambari pola terlebih dahulu halaman dibersihkan agar memudahkan dalam membuat pola gambar. Mahasiswa mulai menggambar kotak pertama berukuran sekitar 30 x 30 cm, lalu melanjutkan menggambar kotak-kotak berikutnya sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Setelah pola selesai digambar, alat permainan seperti batu pipih atau pecahan genteng yang disebut gaco disiapkan sebagai alat lempar untuk memulai permainan. Setelah semuanya siap, permainan engklek pun dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan.

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh mahasiswa adalah mereka menggambar pola *engklek* di lantai halaman sekolah, terdiri dari 7 kotak bernomor urut dari 1 hingga 7. setiap kotak ini tersedia soal-soal cerita yang telah disusun sebelumnya. Mahasiswa telah menyiapkan soal-soal cerita yang berkaitan langsung dengan angka pada masing-masing kotak. Misalnya, pada kotak nomor 1 berisi soal cerita “Ibu membeli 6 apel dan ayah membeli 4 apel. Berapa jumlah seluruh apel mereka?” Soal-soal tersebut dirancang agar kontekstual, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan siswa kelas 2 (Putro et al., 2024).



**Gambar 1.** Proses Menggambar Pola Engklek



**Gambar 3.** Hasil Pola Engklek

Setelah media dan soal disiapkan, Selanjutnya permainan (engklek) dilakukan secara bergiliran sesuai urutan absen siswa kelas 2. Satu per satu siswa melemparkan gacuk ke arah kotak nomor 1. Jika gacuk jatuh tepat di kotak tersebut, siswa mulai melompat melewati kotak-kotak sesuai aturan permainan engklek. Namun, sebelum melanjutkan ke kotak berikutnya (misalnya dari kotak 1 ke kotak 2), siswa harus menyelesaikan soal cerita yang sesuai dengan angka pada kotak yang telah dilewati. Misalnya, jika siswa baru saja melewati kotak nomor 1 yang berisi soal cerita yang sudah di siapkan, maka ia harus mengerjakan soal cerita yang telah disiapkan untuk

kotak 1 terlebih dahulu baru bisa lanjut bermain engklek ke kotak ke 2 tapi jika siswa kalah atau tidak bisa menyelesaikan permainan nya maka di anggap kalah dan belum memiliki kesempatan menjawab soal sesuai urutan kotak nya. Selama proses berlangsung, suasana belajar menjadi lebih hidup dan tertib. Siswa yang tidak sedang bermain tetap berada di sekitar area permainan dan memberikan dukungan kepada temannya yang sedang bermain. Mereka terlihat antusias menunggu giliran, serta menunjukkan sikap sportif dan tertib tanpa harus diarahkan berulang kali oleh guru atau mahasiswa pendamping. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu mengelola kelas dengan lebih efektif, bahkan untuk siswa usia dini yang biasanya mudah terdistraksi (Habibah et al., 2024).

Dari kegiatan permainan tradisional engklek tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, kolaboratif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah



Gambar 4. Pelaksanaan Permainan Engklek

dasar khususnya dikelas rendah. Mereka menjadi lebih termotivasi, antusias, dan aktif dalam menjawab soal-soal matematika. Soal cerita yang diberikan dalam konteks permainan tradisional engklek ternyata membantu siswa memahami konsep numerasi secara konkret. Selain itu, dalam permainan ini siswa juga belajar untuk bersabar karena menunggu giliran main, dan menghargai teman sebaya karena permainan ini pasti ada kata menang dan kalah, yang mana hal ini masuk dalam aspek penting pembentukan karakter sosial siswa.

Jadi, penerapan pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional engklek yang dipadukan dengan soal-soal cerita ternyata terbukti efektif dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya lokal, mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, Pembelajaran yang tidak monoton, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Pembelajaran numerasi melalui pendekatan kontekstual berbasis permainan tradisional engklek di UPT SDN Sokosari Tuban terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep numerasi dasar siswa, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Pendekatan ini mampu mengatasi tantangan pembelajaran numerasi yang selama ini monoton dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama bagi siswa yang cenderung hiperaktif dan mudah bosan. Dengan memanfaatkan permainan engklek, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa tidak hanya lebih termotivasi dan fokus dalam belajar, tetapi juga lebih cepat memahami konsep bilangan dan operasi matematika dasar. Selain itu, penggunaan soal cerita yang kontekstual dalam permainan membantu siswa mengaitkan materi matematika dengan pengalaman nyata mereka.

Model pembelajaran ini juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan karakter sosial siswa, seperti sportivitas, kesabaran, dan kemampuan bekerja sama. Di sisi lain, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran turut melestarikan nilai-nilai budaya lokal dan menumbuhkan rasa cinta serta bangga terhadap warisan budaya bangsa. Secara keseluruhan, pembelajaran numerasi berbasis permainan tradisional engklek dapat dijadikan alternatif inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, tidak monoton, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aristianti, T. T., Faatinisa, E., & Annisa, Y. N. (2022). Implementasi Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Khairiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 121–240.
- Devi, N. K. L. (2024). Analisis Pelaksanaan Kegiatan Numerasi dengan Metode Matematika Gasing Yang di Kaitkan dengan Permainan Tradisional pada Siswa Kelas 4 SD N 1 Demulih. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(4), 78–94.
- Faijin, Indah, S., & Azmin, N. (2024). Pendampingan dan Penguatan Kemampuan Literasi dan Numerasi pada Siswa Sekolah di Kabupaten Bima. *Jurnal Mapahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 1–6.
- Fitriyah, E., Sekartiningsih, W., & Noviyanti, M. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar (SD) di Mojokerto dalam Menyelesaikan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS). *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 38–49. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.414>
- Habibah, A., Kartika, R. J. N., Pebriana, A. L., Dani, R., Utami, R. A., Anggraini, S., & Barasa, V. I. (2024). Peran Permainan Tradisional Engklek dalam Pembelajaran Bangun Datar di SDN 006 Baturijal Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2746–2751.



- Kadir, Abdul. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, 13(1), 17–38. [http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika\\_ilmu/article/view/20](http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/20)
- Khoerunnissa, N. R., Sunaryo, Y., & Eva Zakiah, N. (2023). Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Unigal*, 1(1), 63–71. <https://jurnal.unigal.ac.id/SN->
- Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). Strategi Memperkuat Literasi dan Numerasi untuk Mendukung Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4847–4855. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2847>
- Nababan, G. A., Fitri, H., Sembiring, L. S., & Siregar, N. H. (2024). Pengaruh Permainan Berbasis Numerasi Pada Perkembangan Pembelajaran Matematika Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 41452–41458.
- 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(3), 500–504.
- Rohayati, R., & Budiarti, E. (2022). Menumbuhkan Literasi Membaca Awal Melalui Permainan Tradisional Engklek Di TK Nurul Aulia Depok. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1715. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1715-1724.2022>
- Sesrita, A., Edwita, & Gusti, Y. (2023). Dampak Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 1502–1512.
- Sukirman, Hisbullah, & Tasiah, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Pemahaman Literasi Membaca Peserta Didik. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.927>
- Suryaningsih, C., & Munahefi, D. N. (2021). Penerapan Puzzle Bernuansa Etnomatematika Melalui Permainan Engklek pada Materi Bangun Datar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 111–118. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/45008>
- Yunarti, T., & Amanda, A. (2022). Pentingnya Kemampuan Numerasi Bagi Siswa. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 44–48.

