

## Implementasi "*Hidden Picture*" Permainan Menyenangkan pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar

Ima Sekar Ningrum<sup>1</sup>, Mei Fita Asri Untari<sup>2</sup>, Khodijah Habibatul Izzah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang. <sup>3</sup>SD Negeri Gayamsari 02 Semarang

<sup>1</sup>[Ppg.imaningrum13@program.belajar.id](mailto:Ppg.imaningrum13@program.belajar.id), <sup>2</sup>[meifitaasri@upgris.ac.id](mailto:meifitaasri@upgris.ac.id), <sup>3</sup>[khodijah.izzaah@gmail.com](mailto:khodijah.izzaah@gmail.com)

### Article History

Received: 21-3-2024

Revised: 18-4-2024

Published: 3-5-2024

### Key Words:

one or more word(s) or phrase(s), that it's important, specific, or representative for the article.

**Abstract:** This research aims to describe the implementation of "Hidden Picture" in elementary school students' mathematics learning. The reason behind this research is the low enthusiasm for learning of students during grade 4 mathematics learning at SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. This research method is qualitative with a case study approach. This research data was collected through observation and interviews. Data were analyzed using reduction, presentation and drawing conclusions. The results of the research show that "Hidden Picture" is able to attract students' attention, activeness and enthusiasm for carrying out assignments. "Hidden Picture" makes mathematics learning effective and fun through games for 4th grade elementary school students. The use of "Hidden Picture" received a positive response from students and was able to increase learning motivation and make mathematics learning interesting and not boring. (*hidden picture, enthusiastic, mathematics*).

### Sejarah Artikel

Diterima:

Diperbaiki:

Diterbitkan:

### Kata Kunci:

satu atau lebih kata atau frasa yang penting, spesifik, atau mewakili artikel.

**Abstrack:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi "*Hidden Picture*" pada pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. Hal yang melatarbelakangi penelitian ini adalah antusias belajar peserta didik yang rendah selama mengikuti pembelajaran matematika kelas 4 di SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Data dianalisis menggunakan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwasannya "*Hidden Picture*" mampu untuk menariki perhatian, keaktifan, dan antusias peserta didik mengerjakan tugas. "*Hidden Picture*" menjadikan pembelajaran matematika menjadi efektif dan menyenangkan melalui permainan bagi peserta didik kelas 4 SD. Penggunaan "*Hidden Picture*" mendapat respon positif dari peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi belajar serta menjadikan pembelajaran matematika menarik dan tidak membosankan. (*hidden picture, antusias, matematika*).

## Pendahuluan

Salah satu sektor penting yang menjadi penentu kemajuan bangsa adalah pendidikan, karena melalui pendidikan harapan dan cita-cita besar bangsa berpeluang besar untuk terwujud. Pendidikan tidak hanya tentang kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan, namun juga memahami tentang perilaku dan ketertarikan untuk belajar. Dalam prakteknya, terdapat hambatan diantaranya perbedaan latar belakang, budaya, karakteristik, lemahnya variasi metode pembelajaran, kurang memadainya sarana dan prasarana, dan rendahnya semangat belajar siswa (Kurniawati, 2022). Kekurangan dalam menyelenggarakan pendidikan, tidak berarti menyurutkan pemberian ruang untuk belajar. Belajar merupakan upaya penting dalam mengenali, menggali, dan menumbuhkahn potensi dalam diri individu untuk dikembangkan menjadi sebuah kompetensi diri. Belajar menjadi wadah untuk mengoptimalkan kapasitas dan kualitas diri (Amaliyah & Rahmat, 2021). Siswa di sekolah mempelajari bermacam mata pelajaran, satu diantaranya adalah pembelajaran matematika.

Matematika merupakan sekumpulan ilmu matematis yang saling berakaitan dan tidak terpisahkan (Astuti & Sari, 2017). Matematika mengajarkan penalaran logis, kristis, rasional, dan menyeluruh, tentu pemahaman mendalam harus dioptimalkan. Pembelajaran matematika



memuat ilmu yang sistematis dan terstruktur, menandakan bahwa antara konsep matematika dan prinsipnya adalah padu (Siagian, 2016). Meskipun matematika memiliki peranan krusial, terdapat faktor yang menghambat mengoptimalkan pembelajaran matematika di kelas. Menurut (Haryati, 2017) menjelaskan terdapat faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi terhambatnya pembelajaran matematika. Faktor internal berupa fisik, mental, dan kelelahan, sedangkan faktor eksternal yaitu keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Faktor eksternal yang terjadi di sekolah didalamnya terdapat proses pembelajaran di kelas (Ayu et al., 2021). Berdasar pada observasi yang telah dilakukan menemukan dalam kegiatan pembelajaran matematika, peserta didik cenderung pasif dan kurang berantusias dalam belajar terutama dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Alasan yang menjadi penyebab antusias belajar peserta didik dalam proses pembelajaran kurang karena pembelajaran yang seharusnya menjadikan peserta didik sebagai pusat belajar tidak terlaksana dengan baik yang berimbas pada karakter peserta didik yang pasif. Pemberian tugas berupa soal yang cenderung matematis dan kurang variatif memberi kesan kaku dan membosankan (Latipah & Afriansyah, 2018). Lembar kerja sebisa mungkin selain memberikan butir pertanyaan juga di kombinasikan dengan komponen yang menarik.

Lembar kerja adalah bentuk sistem yang berlandaskan pemberian tugas yang harus diselesaikan yang juga memiliki fungsi menjadi alat pengalihan kognitif dan psikomotor (Dermawati et al., 2019). Lembar kerja matematika yang berisikan soal-soal matematis condong ke aspek kognitif saja tanpa adanya pengalihan yang menyegarkan. tugas yang masih menyajikan soal matematis yang sifatnya monoton membuat motivasi siswa untuk belajar berkurang (Aini & Fathoni, 2022). Lembar kerja yang seharusnya menjadikan pengalaman belajar yang praktis dan efektif dalam pembelajaran matematika, berbanding terbalik dengan fakta yang ada di lapangan di SDN Gayamsari 02 Semarang masih menyajikan butir-butir soal matematis dan belum adanya inovasi terutama pada materi Pola Bilangan.

Peneliti melakukan integrasi permainan pada lembar kerja untuk menarik perhatian dan keterlibatan siswa agar aktif dengan mengintegrasikan permainan "*Hidden Picture*". Permainan "*Hidden Picture*" atau permainan menebak gambar tersembunyi adalah suatu permainan yang dimainkan oleh setiap anggota kelompok dituntut untuk menebak gambar tersembunyi dengan membubuhkan warna-warna berbeda pada tabel-tabel yang tersedia pada lembar permainan, sehingga pewarnaan akan membentuk sebuah gambar tersembunyi. Permainan mencari gambar atau sebuah objek tersembunyi membantu mendeskripsikan motivasi dan menambah pemahaman peserta didik (Niode et al., 2023). Salah satu cara menarik perhatian peserta didik untuk aktif adalah menyajikan gambar sekaligus untuk mengembangkan pemahaman pada pembelajaran karena memerlukan pemikiran logis.

Menurut (Susiani et al., 2023), penggunaan "*Hidden Picture*" untuk membimbing peserta didik dalam belajar merupakan sebuah program yang utama untuk digerakkan guna mendapatkan dampak peningkatan motivasi dan antusia peserta didik dalam belajar yang dirasa sulit, kompleks, dan membosankan yang menjadi stigma buruk bagi peserta didik. Pembelajaran dengan memadukan permainan gambar tersembunyi menyenangkan karena menjadi fasilitas yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dan senantiasa semangat dalam belajar.

Kegiatan belajar yang sebaiknya berpusat pada peserta didik malah berpusat pada guru. Situasi sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Abdillah, 2017) menjadikan perhatian peserta didik menjadi terhenti untuk aktif. Eksperimen menggunakan permainan "*Hidden Picture*" menghasilkan perbedaan mencolok dari sebelum dan sesudah diimplementasikan

permainan. Antusias dan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran meningkat, bahkan penyerapan materi menjadi lebih optimal dengan rata-rata hasil belajar yang juga ikut meningkat. Membuktikan penerapan permainan dapat diterima sepenuhnya oleh peserta didik. Melalui permainan membantu mengembangkan kreativitas, menurut (Rachmat & Sumiati, 2016) bahwa mempelajari matematika akan menjadi ringan dan menyenangkan jika pembelajaran dilakukan dengan kelenturan. Melalui permainan mencari objek gambar akan mengembangkan pemahaman dalam konsep Analisa, probabilitas, dan pengelompokan. Peserta didik mampu untuk mengeksplorasi materi selama pembelajaran dan tidak pasif.

Berdasar pada observasi dan wawancara dengan guru kelas 4 SD Negeri Gayamsari 02 Semarang Ibu Khodijah Habibatul Izzah, menunjukkan bahwa peserta didik memiliki antusias yang rendah pada tahapan pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik dikarenakan pemberian tugas yang berpanduan pada modul dan lembar kerja yang belum mengintegrasikan permainan dan penyajian gambar yang menarik. Berawal dari permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi dengan menyajikan tugas dengan mengintegrasikan permainan “Hidden Picture” agar peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran, namun tetap dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan, peneliti mencoba untuk mengimplementasikan “Hidden Picture” dalam mata pelajaran matematika pada topik Pola Bilangan siswa kelas 4 SD Negeri Gayamsari 02 Semarang, karena berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan menemui situasi dan hal yang sama. Siswa kelas 4 tidak memiliki antusias dan semangat belajar yang cukup. Pembelajaran matematika dan pemberian butir soal-soal yang matematis dan kompleks tanpa adanya integrasi inovasi lembar kerja yang mengakibatkan rasa membosankan, terutama pada materi pola bilangan.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, karena data dalam penelitian ini berupa deskripsi naratif tentang implementasi lembar kerja peserta didik yang diintegrasikan dengan permainan “Hidden Picture” pada materi pola bilangan mata pelajaran matematika. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. Pengumpulan data selama penelitian dilakukan melalui observasi partisipan terkait perilaku peserta didik selama proses pembelajaran dengan *Hidden Picture*, wawancara tidak terstruktur dengan guru dan peserta didik guna memperoleh respon mereka terkait *Hidden Picture*, dan dokumentasi. Data yang sudah diperoleh selama penelitian dianalisis melalui reduksi data untuk mengambil data-data yang sesuai dengan fokus penelitian, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Data-data yang diperoleh diperiksa dengan mengecek kesamaan dan kesesuaian data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan fakta di lapangan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Penggunaan “Hidden Picture” pada pembelajaran Matematika**

“*Hidden Picture*” atau menemukan gambar tersembunyi sejatinya adalah sebuah metode melatih fokus yang cara penggunaannya dengan membubuhkan warna pada table-tabel kecil yang berisikan angka-angka berbeda dan dilaksanakan dengan cara bermain. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan sering kali bersifat kompetisi (Nugraheni, 2017). Bermain menjadikan peserta didik untuk aktif dan menjadikan pembelajaran tidak jenuh. Permainan “*Hidden Picture*” sendiri memiliki keunggulan dalam menarik perhatian dan antusias peserta didik untuk belajar.

kegiatan memberikan warna memberikan rasa nyaman dan tenang, sedang gambar tersembunyi memberikan rasa penasaran yang menjadikan penggunaannya menjadi aktif dan kompetitif dalam prosesnya.

Kegiatan menemukan gambar tersembunyi dalam pembelajaran matematika memiliki efek positif kepada peserta didik. Adanya media gambar menjadikan pembelajaran matematika menghilangkan stigma yang sulit dan membosankan (Amir, 2016). Hal ini dikarenakan media gambar memberikan pengaruh efektif yang memperlancar penyajian informasi selama proses belajar. gambar juga mampu mengarahkan perhatian peserta didik untuk fokus, ini menyebabkan timbulnya motivasi belajar (Samudra, 2015). Gambar memberikan kebebasan terhadap keterbatasan proses yang rumit untuk diproyeksikan secara konkret.

“*Hidden Picture*” dalam pembelajaran matematika materi pola bilangan ini dengan cara menyajikan beberapa butir soal Pola Bilangan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan jawaban tepat dan mengikuti pola. Hasil bilangan yang tepat memberikan kode warna yang harus dibubuhkan pada tabel-tabel yang berisikan bilangan yang sama, cara yang sama dilakukan pada soal-soal berikutnya. Pemberian warna pada setiap bilangan yang ada pada tabel hingga selesai akan membentuk sebuah gambar tersembunyi.

Menurut hasil dari penelitian di SDN Gayamsari 02 Semarang, matematika sesuai dari observasi dan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik dari penggunaan “*Hidden Picture*” dapat digunakan guru sebagai media untuk memberikan tugas selama proses pembelajaran. Hal ini karena dapat digunakan dan dirancang dengan mudah. Guru hanya perlu membuat beberapa soal berkode warna, kemudian membuat tabel-tabel dengan format kecil, lalu diisi bilangan dari jawaban soal yang dibuat. Angka-angka pada tabel disesuaikan dengan gambar yang akan dimunculkan. Pembuatan lembar permainan “*Hidden Picture*” dapat menggunakan teknik tulis atau memanfaatkan aplikasi berupa *Canva* atau lainnya yang sejenis.

### **Pengaruh Implementasi “*Hidden Picture*” pada Pembelajaran Matematika**

Hasil penelitian didapatkan dengan mengimplementasikan pemberian tugas dengan memadukan permainan “*Hidden Picture*” pada pembelajaran matematika yang berfokus pada materi Pola Bilangan. Implementasi dibarengi dengan model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas 4 SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. Model PBL terdapat 5 tahapan sintaks pada pelaksanaan pembelajarannya (Yohanes & Darmawan, 2022), yaitu (1) Orientasi Terhadap Masalah. (2) Organisasi Belajar. (3) Penyelidikan Kelompok. (4) Penyajian Hasil masalah. (5) Evaluasi dan Refleksi. Pada tahapan sintaks ketiga pemberian tugas dengan berkelompok, sesuai pemberian materi utama berupa materi Pola Bilangan kepada peserta didik hingga peserta didik memahami konsep yang diajarkan. Memberi instruksi untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri dari kelompok teman sebangku, dan memberikan lembar tugas untuk mengerjakan soal dengan tepat, dan menginstruksikan tahapan yang harus peserta didik lalui agar dapat memecahkan permasalahan dan memulai berdiskusi, disini dilakukan observasi keseriusan dan antusias peserta didik dalam mengerjakan soal yang sudah terintegrasi dengan permainan “*Hidden Picture*” dan dipresentasikan.

Pemanfaatan “*Hidden Picture*” memiliki pengaruh yang efektif dalam pembelajaran matematika. Penggunaan dari permainan “*Hidden Picture*” ini meningkatkan minat peserta didik untuk belajar dan berkegiatan selama proses pembelajaran. Terlihat dari keterlibatan peserta didik untuk aktif dan antusias selama mengerjakan instruksi tugas dan soal yang tersaji yang harus dilakukan selama permainan. Saat peserta didik menjawab soal-soal terlihat sangat teliti dan berulang kali membaca dan menghitung, ini dikarenakan hasil dari pengerjaan

soal akan menghasilkan sebuah bilangan dari pola yang ada. Bilangan yang berhasil dijawab dengan akurat, menjadi penentu pewarnaan yang memunculkan gambar. Hal ini memicu penalaran peserta didik untuk teliti dalam menghitung jawaban yang tepat pada soal berikutnya.

Pengaruh dari pemanfaatan “Hidden Picture” secara jelas menjadikan peserta didik terbantu dalam pembelajaran matematika. Antusias peserta didik meningkat untuk terlibat aktif dalam penyelesaian tugas. Adanya bantuan penyajian gambar dalam proses pembelajaran efektif untuk membantu peserta didik selama mengikuti proses memahami konsep pola bilangan pada pembelajaran matematika. Pernyataan serupa juga dipaparkan oleh (Cahyati & Rhosalia, 2020). bahwa penyajian gambar mampu menumbuhkan keinginan dan ransangan untuk belajar juga mempengaruhi psikologi peserta didik untuk antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Maka, dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan “Hidden Picture” pada pemberian soal-soal untuk pemahaman konten materi pembelajaran matematika peserta didik mampu meningkatkan antusias dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.

### **Respon Peserta Didik terhadap “Hidden Picture”**

Berdasar pada observasi selama penelitian berlangsung dan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik kelas 4 SD Negeri Gayamsari 02 Semarang, menghasilkan respon terhadap implementasi “Hidden Picture” yang positif. Mayoritas peserta didik (89%) menyatakan senang, antusias, dan bahagia selama pengerjaan tugas pada lembar kerja dengan “Hidden Picture”. Mereka merasakan selama pengerjaan lembar kerja menjadi menyenangkan, menarik, dan tidak merasa jenuh bahkan waktu pengerjaan dirasa pendek. Guru yang mengamati proses pembelajaran memberikan respon positif dengan menggunakan “Hidden Picture” peserta didik termotivasi untuk semangat dalam mengerjakan lembar kerja.

Peserta didik menjadi antusias dan semangat mengerjakan lembar kerja dengan “Hidden Picture”. Ketertarikan mereka dikarenakan adanya permainan menemukan gambar tersembunyi dari mengerjakan butir soal. Selama pewarnaan untuk memunculkan gambar tersembunyi memberikan semangat kompetitif peserta didik, (Purwati & Wuri, 2017) mengartikan kompetitif sebagai bentuk mengekspresikan ide matematis untuk memecahkan persoalan. Adanya permainan “Hidden Picture” dalam lembar kerja yang menyajikan gambar dan pewarnaan tidak hanya memberi rasa kompetitif, namun juga meningkatkan antusias belajar dan mengatasi kebosanan. Beberapa respon peserta didik terhadap implementasi lembar kerja dengan permainan “Hidden Picture”:

*NHA: “Menjawab pertanyaan lalu mewarnai dan muncul gambar sangat seru dan menyenangkan”*

*MP : “Saya suka belajar hari ini, dari bilangan yang sudah dijawab lalu diwarnai menjadi gambar.”*

*JEL : “Gambar nya lucu-lucu, Saya ingin menjawab banyak pertanyaan lagi agar dapat mewarnai dan terlibat banyak gambar lucu lagi.”*

*AAP : “Waktunya kurang! Baru selesai menjawab soal dan baru setengah mewarnai waktunya pengerjaannya selesai.”*

Respon yang diberikan peserta didik terhadap proses mengerjakan lembar kerja dengan “Hidden Picture” yang tinggi, menunjukkan bahwa “Hidden Picture” dapat menjadi metode yang menjadi pilihan untuk diintegrasikan dalam lembar kerja yang efektif. “Hidden Picture” memiliki keunggulan yang menjadikannya disukai oleh peserta didik, “Hidden Picture” menawarkan sebuah sarana permainan yang memberi dampak yang menyenangkan setelah

peserta didik fokus berpikir mengerjakan soal-soal matematis yang ada di lembar kerja. Peserta didik yang fokus selama proses pembelajaran menjadikan mereka untuk dapat berpikir kritis dan kreatif (Yuli & Siswono, 2016). Hal inilah yang menjadikan peserta didik untuk aktif dan tidak jenuh karena tidak hanya mengerjakan soal, namun juga bermain membubuhkan warna untuk menemukan gambar tersembunyi. Meskipun, terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan selama implementasinya, yaitu disaat alokasi waktu pengerjaan, memastikan peserta didik mengerjakan butir soal, dan ketersediaan alat mewarnai.

### **Kesimpulan**

Berdasar pada hasil dan pembahasan penelitian ini, menyimpulkan bahwasannya sikap pasif dan kurangnya antusias belajar peserta didik pembelajaran matematika disebabkan oleh pemberian tugas dengan penyajian soal-soal yang kaku dan matematis tanpa adanya integrasi metode menarik dan tidak mengombinasikan gambar dan pewarnaan. Penggunaan “*Hidden Picture*” sebagai media pembelajaran yang dilakukan dengan bermain terbukti mampu memberikan dorongan semangat pada minat peserta didik untuk belajar di kelas 4 SD Negeri Gayamsari 02 Semarang.

### **Rekomendasi**

Berdasar dari pemaparan diatas, maka direkomendasikan untuk menyajikan soal-soal matematika dengan variasi media yang mengombinasikan gambar dan warna sekaligus permainan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat belajar peserta didik.

### **Ucapan Terima Kasih**

Peneliti mengucapkan Terima kasih kepada Kepala SD Negeri Gayamsari 02 Semarang yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas 4 SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. Ucapan terima kasih juga tertuju kepada guru dan seluruh peserta didik kelas 4 SD Negeri Gayamsari 02 Semarang yang telah bersedia untuk dilakukan penelitian dan membantu kelancaran selama proses penelitian, sehingga penelitian ini menghasilkan kesimpulan dan berjalan baik.

### **Referensi**

- Abdillah, E. (2017). *THE USE OF HIDDEN PICTURE AND NOUGHTS CROSSES GAMES FOR IMPROVING EFL STUDENTS`SPEAKING ABILITY IN DESCRIBING PEOPLE*.
- Aini, H. N., & Fathoni, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6167–6174.
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 28–45.
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Astuti, & Sari, N. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 13–24.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611.

- Cahyati, S. Y., & Rhosalia, D. R. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 9–16.
- Dermawati, N., Suprpta, & Muzakir. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 74–78.
- Haryati, N. (2017). Hubungan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Se-Gugus Wonokerto Turi Sleman Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1–11.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 13(1).
- Latipah, E. D. P., & Afriansyah, A. E. (2018). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Menggunakan Pendekatan Pembelajaran CTL dan RME. *Jurnal Matematika*, 17(1), 1–12.
- Niode, S. F. S., Grahita, B., & Sulistyaningtyas, T. (2023). Hidden Object Game As a Supporting Media For The Introduction Of New Vocanulary. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 21(3), 138–169.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 142–149.
- Purwati, H., & Wuri, D. E. (2017). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Dengan Gaya Belajar Kompetitif. *Jurnal Derivat*, 4(2), 17–23.
- Rachmat, N. A., & Sumiati, T. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta Karun. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 11(1), 71–81.
- Samudra, A. O. (2015). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya Asri Ode Samura Abstrak. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–79.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2(1), 58–67.
- Susiani, R., Meutia, P. D., Suryani, Elyza, F., Dauyah, E., Ugahara, Zaki, A., & Safriani. (2023). Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Hidden Picture Game untuk Anak Usia Dini di Desa Ruyung Aceh Besar. *BAKTIMAS Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 369–373.
- Yohanes, B., & Darmawan, P. (2022). Resiliensi Matematis Calon Guru Matematika Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 6(2), 96–107.
- Yuli, T., & Siswono, E. (2016). Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif sebagai Fokus Pembelajaran Matematika. *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 1, 11–26.