

DAMPAK PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA

Afridha Sesrita¹, Edwita², Gusti Yarmi²

¹Universitas Djuanda, ^{1,2}Universitas Negeri Jakarta

¹afridha.sesrita@unida.ac.id, ²edwita@unj.ac.id

²gyarmi@unj.ac.id

ABSTRACT

Play is a fun activity that students often do and can explore and hone their abilities. Traditional games are one of the learning approaches that contain educational values and can help students improve the development of all aspects, including literacy skills. This study aimed to find information related to the impact of traditional congklak games on students' numeracy literacy skills. The research approach uses qualitative with a case study method. Data was collected through direct observation and questionnaires filled directly by students according to research data needs. The study subjects were 60 students of grade III of Amaliah Elementary School in the odd semester of the 2023/2024 academic year. Research results on the impact of traditional congklak games on students' numeracy literacy ability obtained maximum scores with two indicators: the ability to think systematically and rationally in solving mathematical problems, and the ability of students' numeracy literacy in solving mathematical problems. The traditional game of congklak used by teachers in mathematics learning has a positive impact on improving students' numeracy literacy skills.

Keywords: traditional games, congklak, numeracy literacy.

ABSTRAK

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang sering dilakukan siswa dan dapat menggali serta mengasah kemampuannya. Permainan tradisional merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengandung nilai-nilai pendidikan dan dapat membantu siswa meningkatkan perkembangan segala aspek, termasuk keterampilan literasi. Penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi terkait dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan angket yang diisi langsung oleh siswa sesuai kebutuhan data penelitian. Subjek penelitian adalah 60 siswa kelas III SD Amaliah pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian tentang dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa diperoleh nilai maksimal dengan dua indikator: kemampuan berpikir sistematis dan rasional dalam memecahkan masalah matematika, dan kemampuan literasi numerasi siswa dalam memecahkan masalah matematika. Permainan tradisional congklak yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika berdampak positif pada peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa.

Kata Kunci: permainan tradisional, congklak, literasi numerasi.

A. Pendahuluan

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan berdasarkan keinginan, bukan paksaan dari orang lain. Dalam bermain, anak dapat mengeksplorasi dan mengasah kemampuannya (Harsela & Qalbi, 2020). Sebagai sumber belajar, guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana yang menyenangkan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sesrita, 2020). Keterampilan literasi juga sangat berkaitan dengan pola pembelajaran di sekolah dan ketersediaan bahan bacaan di perpustakaan. Dalam memahami konsep dalam keterampilan literasi, siswa harus menghindari menghafal konsep, fakta, atau hanya mengetahui teori tetapi lebih mengarahkan proses pengalaman belajar (Sesrita, 2017). Pengalaman belajar siswa adalah dasar dari pengembangan literasi yang penting dilakukan (Pujiati et al., 2022). Kurikulum yang diterapkan di sekolah berisi kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi guru dan siswa (Irwanto & Sesrita, 2021).

Selain ingin siswa berpartisipasi dalam suatu pengalaman belajar, dalam kurikulum, guru juga dituntut untuk memberikan pembelajaran kontekstual dimana siswa mengalami dan menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari (Sesrita, 2016). Penggunaan permainan tradisional merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kontekstual. Permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan permainan sederhana yang tumbuh dari tradisi masyarakat tertentu yang mengandung nilai-nilai pendidikan dengan biaya rendah, dan hasilnya sangat memuaskan dalam merangsang keterampilan fisik, berpikir kritis dan analisis, kejujuran, toleransi, kepekaan, dan daya tanggap (Vardani & Astutik, 2020). Permainan tradisional dapat membantu siswa meningkatkan perkembangan semua aspek yang mereka miliki secara terpadu dan komprehensif untuk menjadi lebih mampu dan terampil (Hayati & Hibana, 2021). Permainan seperti ini menyenangkan bagi siswa (Muhdiyati & Utami, 2020). Perkembangan siswa juga dapat ditentukan melalui peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan (Lathifah et al., 2022).

Inovasi pembelajaran seperti ini sudah lama digaungkan oleh bapak pendidikan, Bapak Ki Hajar Dewantara. Beliau menyebutkan bahwa sekolah harus menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan untuk menjadi taman bermain dan belajar (Harsela & Qalbi, 2020). Situasi ini menjadi tantangan bagi guru untuk berinovasi dengan konsep bermain sambil belajar agar siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Sekolah dapat memberikan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui variasi proses dan pengalaman belajar (Dute, 2021).

Sekolah Dasar (SD) Amaliah memiliki salah satu solusi inovasi pembelajaran untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa, yaitu dengan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan bermain dengan menggunakan bahan dan alat sederhana yang dapat membuat siswa senang dan ceria. Permainan yang tidak membutuhkan lebih banyak bahan atau peralatan, biaya rendah, nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional, dan hasil belajar sangat memuaskan (Vardani & Astutik, 2020). Permainan

tradisional sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun serta mengandung nilai-nilai pembelajaran (Hayati & Hibana, 2021). Permainan edukasi tradisional dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Tim Penyusun Modul Literasi Sains, 2021).

Ada berbagai permainan tradisional seperti permainan tradisional congklak, kerambol, gundu, kasti, petak umpuk, engrang, gobak sodor, bola bekel, layangan, engklek, sepak bola dan masih banyak lainnya. Permainan tradisional ini jarang dimainkan oleh siswa saat ini. Bahkan alat / bahan permainan ini telah jarang ditemukan di pasar tradisional maupun modern. SD Amaliah mulai melestarikan permainan tradisional ini dengan menyampaikan berbagai materi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Permainan tradisional congklak digunakan oleh SD Amaliah untuk meningkatkan literasi numerasi dalam menyampaikan materi terkait mata pelajaran matematika. Literasi numerasi menggunakan angka dan simbol untuk memahami dan

mengekspresikan hubungan kuantitatif (Tim Penyusun Desain Induk GLS, 2018). Literasi numerasi di sekolah bersifat praktis (digunakan dalam kehidupan sehari-hari), rekreasi (misalnya, memahami skor dalam permainan), dan budaya manusia (Tim Penyusun Peta Jalan GLS, 2017).

Permainan tradisional congklak adalah permainan yang memanfaatkan papan kayu berlubang dan biji kerang. Langkah permainan congklak adalah biji kerang akan dipindahkan secara berurutan dari satu lubang ke lubang lainnya dengan pola melingkar. Pemain dengan biji kerang paling banyak adalah pemenang. Permainan tradisional congklak merupakan permainan tradisional nusantara, yang sudah mulai terlupakan. Permainan tradisional congklak merupakan permainan tradisional yang banyak disukai anak-anak, yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (Hadi et al., 2023). Permainan tradisional congklak adalah salah satu permainan yang berfokus pada keterampilan berhitung anak-anak. Dengan permainan tradisional congklak, guru dapat mengamati perkembangan kognitif anak karena

permainan tradisional ini dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir, seperti menyusun strategi dalam mengumpulkan biji terbanyak untuk mengalahkan lawan.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti tertarik untuk mengetahui sejauh mana dampak penggunaan permainan tradisional congklak terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa SD Amaliah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa SD Amaliah.

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif dengan metode studi kasus. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mencari informasi dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa; oleh karena itu, desain kualitatif dipilih. Subjek penelitian adalah 60 orang siswa kelas III Sekolah Dasar Amaliah pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan angket yang diisi langsung oleh siswa sesuai

kebutuhan data penelitian. Informasi terkait dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa akan dianalisis secara deskriptif sesuai fokus penelitian. Penilaian instrumen penelitian yang dirancang meliputi indikator: kemampuan berpikir sistematis dan rasional dalam memecahkan masalah matematika, dan kemampuan literasi numerasi dalam memecahkan masalah matematika. Teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik digunakan untuk memvalidasi data penelitian. Tahap pengumpulan data yaitu menganalisis data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari data angket yang dibagikan langsung kepada siswa dengan menyusun fokus pada dua indikator terkait dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa, yaitu (1). kemampuan berpikir sistematis dan rasional dalam memecahkan masalah matematika, dan (2). kemampuan literasi numerasi dalam memecahkan masalah matematika. Pengumpulan data dilakukan dengan mengisi angket

dan wawancara dengan 60 orang siswa SD Amaliah yang diambil sebagai sampel dalam penelitian ini. Angket menjangkau data kuantitatif awal yang diandalkan peneliti sebagai bahan untuk memasuki literasi budaya melalui permainan tradisional.

Indikator dan pernyataan yang terdapat dalam angket telah divalidasi terlebih dahulu dan hasilnya diurutkan berdasarkan tanggapan siswa mulai dari tertinggi hingga terendah. Berikut data hasil angket yang diberikan kepada siswa terkait dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi ditunjukkan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Angket terkait dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa

Indikator	Pertanyaan	Ya	Tidak
Kemampuan berpikir sistematis dan rasional dalam memecahkan masalah matematika	Setelah bermain congklak dengan teman-teman, saya bisa mengurutkan simbol matematika dalam garis bilangan.	56	4
	Setelah bermain congklak, saya bisa menyelesaikan masalah dengan kalimat matematika.	54	6

	Sebelum bermain congklak, saya bisa menentukan strategi permainan dengan memperkirakan jumlah biji kerang untuk memenangkan permainan.	52	8
	Setelah bermain congklak, saya jadi mengerti bahwa matematika itu dekat dengan kehidupan sehari-hari.	50	10
Kemampuan literasi numerasi siswa dalam memecahkan masalah matematika	Setelah bermain congklak, saya bisa mengerjakan soal-soal penjumlahan dengan cepat.	58	2
	Setelah bermain congklak, saya bisa mengerjakan soal pengurangan dengan cepat.	57	3
	Setelah bermain congklak, saya bisa mengerjakan soal perkalian dengan benar.	52	8
	Setelah bermain congklak, saya bisa mengerjakan soal pembagian dengan benar.	50	10

Hasil angket terkait dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa pada Table 1 di atas dapat diinterpretasikan dan diuraikan. Untuk indikator pertama, yaitu "kemampuan berpikir sistematis dan rasional dalam menyelesaikan masalah matematika," dengan empat pertanyaan, dapat disimpulkan bahwa jumlah total yang menjawab "ya " adalah 212 tanggapan dari total 240 tanggapan. Artinya 88,3% siswa setuju bahwa kemampuan berpikir sistematis dan rasional saat menyelesaikan soal matematika merupakan kategori tertinggi setelah belajar matematika menggunakan permainan tradisional congklak. Mempelajari konsep matematika awal merupakan upaya merangsang kemampuan berpikir anak agar siap belajar lebih lanjut dan membantu anak memecahkan masalah nyata (Azhima et al., 2021). Guru sekolah dasar merupakan garda terdepan dalam kegiatan pembelajaran, menganalisis materi, dan menentukan pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa (Pohan & Suparman, 2020).

Respon jawaban siswa tertinggi menjawab "ya" pada indikator

pertama pada pertanyaan, "setelah bermain congklak dengan teman, saya bisa mengurutkan simbol matematika di garis bilangan," dengan nilai 93% di kategori maksimal. Respon jawaban siswa tertinggi kedua pada indikator pertama adalah "ya" yaitu 90% per pertanyaan, yang berbunyi, "setelah bermain congklak, saya bisa menyelesaikan soal dengan kalimat matematika." Dengan bantuan permainan tradisional congklak belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat membuat konsep konsep, teorema, simbol matematika, dan kalimat dengan baik. Konsep dalam matematika perlu dipahami, termasuk simbol (Nurahmawati et al., 2020). Ketika siswa senang dengan matematika, anak-anak akan berpikir bahwa matematika itu menyenangkan (Wijayanti & Suswandari, 2022).

Respon jawaban siswa terhadap pertanyaan "sebelum bermain congklak, saya dapat menentukan strategi permainan dengan memperkirakan jumlah kerang untuk memenangkan permainan," sebanyak 87% menjawab 'ya'. Dengan pola memutar dan menyebarkan benih kerang ke dalam lubang congklak, dimana di akhir permainan, ditentukan

siapa yang memiliki bibit kerang paling banyak, dialah pemenangnya. Siswa dapat menyusun strategi untuk mengalahkan lawan dari permainan congklak ini dengan pola berulang mengelilingi semua lubang congklak. Permainan ini memiliki berbagai aspek terkait perkembangan anak, seperti meningkatkan kemampuan motorik halus, mengoptimalkan ketepatan dan kesabaran, mengoptimalkan kemampuan anak dalam penyusunan strategi maupun menganalisis; berhubungan sosial; dan melatih jiwa sportivitas (Zulfiqor et al., 2023).

Respon terendah siswa menjawab "ya" sebanyak 83% pada pertanyaan "setelah bermain congklak, saya jadi mengerti bahwa matematika dekat dengan kehidupan sehari-hari." Ternyata matematika sangat dekat dengan kehidupan. Apa pun yang dilakukan, semuanya dapat dihitung dan dihubungkan dengan konsep matematika. Termasuk dalam permainan tradisional congklak. Konsep garis bilangan, kalimat matematika, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan bahkan pengembangan dapat dijelaskan dalam permainan tradisional ini.

Indikator kedua adalah untuk mengetahui "kemampuan literasi numerasi siswa dalam menyelesaikan soal matematika" dengan empat soal, dapat disimpulkan sebanyak 217 respon dari total 240 respon siswa, artinya 91% siswa dalam kategori maksimal dan menggambarkan bahwa dengan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Pada soal pertama pada indikator kedua ini, "setelah bermain congklak, saya bisa mengerjakan soal-soal kemenangan dengan cepat," dengan skor rata-rata 97% pada kategori maksimal. Pertanyaan kedua, "setelah bermain congklak, saya bisa mengerjakan soal pengurangan dengan cepat," dengan kategori maksimal 95%. Urutan nilai rata-rata terendah berikutnya pada pertanyaan "setelah bermain congklak, saya dapat mengerjakan soal perkalian dengan benar" adalah 87% dalam kategori maksimum. Apalagi urutan terakhir dengan soal "setelah bermain congklak, saya bisa mengerjakan soal pembagian dengan benar" bernilai 83% dengan kategori maksimal. Operasi penghitungan bilangan untuk penjumlahan,

pengurangan, perkalian, dan pembagian dapat memotivasi siswa untuk belajar bersenang-senang dengan permainan congklak (Randjawali et al., 2023). Siswa mendapatkan dampak positif, senang belajar menggunakan permainan congklak karena menyenangkan dan lebih mudah untuk memecahkan masalah matematika, pengetahuan tentang strategi perkalian, lebih mudah dikelola dalam operasi penjumlahan dan pengurangan, serta mampu memahami materi dan konsep matematika yang disampaikan guru (Zulfiqor et al., 2023). Disini terlihat bahwa, dampak permainan tradisional congklak mampu meningkatkan literasi numerasi siswa.

Kajian penelitian ini juga sejalan dengan peta jalan gerakan literasi nasional. Ini signifikan dengan Tujuan literasi numerasi di lingkungan sekolah mencakup: (1). meningkatnya kesadaran guru terhadap penggunaan numerasi dalam pembelajaran; (2). meningkatnya pandangan dan sikap positif peserta didik terhadap numerasi; (3). meningkatnya budaya berpikir sistematis, rasional dan dapat menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan numerasi di sekolah; (4). meningkatnya

kemampuan peserta didik dalam literasi numerasi; dan (5). meningkatnya kecakapan multiliterasi melalui literasi numerasi (Tim Penyusun Peta Jalan GLS, 2017).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian tentang dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi siswa . diperoleh nilai maksimal dengan dua indikator: kemampuan berpikir sistematis dan rasional dalam memecahkan masalah matematika, dan kemampuan literasi numerasi siswa dalam memecahkan masalah matematika. Permainan tradisional congklak yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika berdampak positif pada peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa. Implikasi secara praktis penelitian ini dapat digunakan oleh guru dan sekolah dalam meningkatkan kemampuan berliterasi numerasi siswa pada matapelajaran matematika melalui permainan tradisional congklak. Untuk pengembangan penelitian lanjutan, bisa dilakukan pada jenis permainan tradisional lainnya melalui berbagai fokus literasi seperti , literasi budaya, literasi baca-tulis, dan literasi sains.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Dute, H. (2021). Islam dan Pluralisme Pendidikan Agama. *Al-Riwayah : Jurnal Kependidikan*, 13(2), 301–316.
<https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.423>
- Farhana, A., Yuanita, P., Kartini, K., & Roza, Y. (2023). Deskripsi Kendala Guru Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika. *Mathema Journal*, 5(2), 126–137.
- Hadi, S. A., Azmi, K., & Agustina, S. (2023). Implementasi Metode Bermain Congklak dalam Mengoptimalkan Kognitif Anak Usia Dini. 11, 1–6.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 11(1), 27–39.
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309.
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/1344>

- Irwanto, I., & Sesrita, A. (2021). Pengaruh Penerapan Model IOC Berasosiasi Pendekatan Kontekstual terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV dalam Aspek Kognitif. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 2(1).
<https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/view/410>
- Lathifah, Z. K., Fauziah, R. S. P., Kholik, A., Aminulloh, M., Utami, I. I. S., Efendi, I., & Gunadi, G. (2022). Pendampingan Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Berorientasi Pelajar Pancasila. *Warta LPM*, 25(2), 164–174.
<https://doi.org/10.23917/warta.v25i2.642>
- Muhdiyati, I., & Utami, I. I. S. (2020). Distribusi Pembelajaran melalui Lagu pada Buku Tematik Kelas Rendah Sekolah Dasar. *JURNAL PERSEDA*, III(2), 110–114.
- Nurahmawati, D., Sesrita, A., & Maryani, N. (2020). Membandingkan Antara Model Number Head Together (Nht) Dan Teams Games Tournament (Tgt) Pada Hasil Belajar Matematika. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 17–30.
<https://doi.org/10.30762/sittah.v1i1.1968>
- Pohan, S. S., & Suparman, S. (2020). Perspektif Literasi Digital Bagi Guru Sekolah Dasar. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 7(1), 164–178.
<https://ejournalunsam.id/index.php/jsnbl/article/view/2932>
- Pujati, D., Aniq, M. K. B., & Wijayanti, A. (2022). Analisis Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 5(1), 57–68.
<http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/PiJIES/article/view/2615>
- Randjawali, E., Malo, A. Y., Adindarena, V. D., Saingo, R. E., Luhi, B. P., Wadu, D. I., & Nuhamara, Y. T. I. (2023). Pemanfaatan Congklak Musi KPK dan FPB untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa SMP melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 4. *Prima Abdika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–15.
<https://doi.org/10.37478/abdika.v3i1.2295>
- Sesrita, A. (2016). Improved Understanding of Concepts Through CTL Association Think-Pair-Share Technique. *Jurnal Didaktika Tauhidi*, 3(2), 60–68.
<https://ojs.unida.ac.id/jtdik/article/view/318>
- Sesrita, A. (2017). Penggunaan Teknik Think-Pair-Share untuk Peningkatan Kompetensi Fisika. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 140–158.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30997/dt.v4i2.922>
- Sesrita, A. (2020). Analisis Buku Ajar IPA untuk Mengetahui Pemahaman Literasi Sains Guru. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 139–148.
<https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/view/410>

- i.ac.id/index.php/sittah/article/view/395
- Tim Penyusun Desain Induk GLS. (2018). Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah. In Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://training.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/217>
- Tim Penyusun Modul Literasi Sains. (2021). Modul Literasi Sains di Sekolah Dasar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/06/3Modul Literasi Sains.pdf](http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/06/3Modul%20Literasi%20Sains.pdf)
- Tim Penyusun Peta Jalan GLS. (2017). Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://docplayer.info/67376829-Peta-jalan-gerakan-literasi-nasional.html>
- Vardani, E. N. A., & Astutik, I. (2020). Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02 Jember. *Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, 1–16. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/EMPOWERING/article/view/Vas>
- Wijayanti, S. P., & Suswandari, M. (2022). Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Mathema Journal*, 4(1), 58–66.
- Zulfiqor, I., Rofian, R., & Kartinah, K. (2023). Analisis Dampak Dari Penggunaan Media Congklak Ditinjau Dari Kemampuan Numerasi Pada Siswa Kelas II SDN 04 Kabunan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(20), 81–93.