

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CONGKLAK TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH
JONGAYA**

Nur Annisa¹, Baharullah², Sri Satriani³

^{1,2,3} Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : [1nurannisa162003@gmail.com](mailto:nurannisa162003@gmail.com), [2baharullah@unismuh.ac.id](mailto:baharullah@unismuh.ac.id),
[3srisatriani@unismuh.ac.id](mailto:srisatriani@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using congklak media on students' learning outcomes. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest–posttest design. The sample of this study was also the population, consisting of 18 students, including 9 females and 9 males. Data were collected through observation and learning achievement tests. The obtained data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The results showed that the mean pretest score of the students was 61.11 with a mastery percentage of 16.67%, which increased to 81.38 with a mastery percentage of 72.22% in the posttest. In addition, the hypothesis testing indicated a significant difference between learning outcomes before and after the use of congklak media. Based on these findings, it can be concluded that the use of congklak media has a significant positive effect on students' mathematics learning outcomes, particularly on the topics of Least Common Multiple and Greatest Common Divisor.

Keywords: Congklak Media, Learning Outcomes, Mathematics Subject.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media congklak terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental menggunakan *one group pretest–posttest design*. Sampel dalam penelitian ini juga merupakan populasi yang berjumlah 18 orang terdiri dari 9 perempuan dan 9 laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 61,11 dengan persentase ketuntasan 16,67%, meningkat menjadi 81,38 dengan persentase ketuntasan 72,22% pada *posttest*. Selain itu pada uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media congklak. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media congklak berpengaruh signifikan positif terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi KPK dan FPB.

Kata Kunci: Media Congklak, Hasil Belajar, Mata Pelajaran Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat strategis dalam membentuk kemampuan berpikir, keterampilan akademik, serta karakter peserta didik. Melalui proses pendidikan yang terencana, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dilatih untuk menganalisis, memahami konsep, dan memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Setiawan & Sudana (2021) menegaskan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor penting, salah satunya adalah pemilihan media yang tepat dan berbasis kebutuhan siswa. Di tingkat sekolah dasar, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas konsep yang abstrak agar lebih mudah dipahami, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik Muis, S., Muzaini, M., & Satriani, S. (2023) ;(Arsyad 2020). Dengan demikian, penggunaan media bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi bagian integral yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar

yang berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis pada siswa. Namun demikian, matematika juga sering menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit dan menantang bagi banyak siswa (Silpa & Zulmi2018). Salah satu materi yang kerap memunculkan hambatan siswa dalam memahami konsep adalah Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) (Yuliana 2025). Materi ini menuntut pemahaman konsep bilangan, pola, serta prosedur perhitungan yang tepat. salah satu penyebab terjadinya kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika adalah metode yang digunakan guru yang masih bersifat konvensional berpusat pada guru dan minim penggunaan media yang relevan dengan dunia nyata siswa (Ahmad & Nurul 2025). Kondisi tersebut membuat materi matematika dirasakan abstrak dan jauh dari kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Muhammadiyah Jongaya pada tanggal 6 November 2025 juga memperkuat fenomena tersebut. Di mana Proses pembelajaran matematika masih didominasi

ceramah, pemberian contoh, dan latihan soal berulang tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif. Akibatnya, suasana kelas menjadi kurang interaktif dan siswa cenderung pasif sebagai penerima informasi. Banyak siswa merasa bosan, kesulitan memahami konsep, serta kurang memiliki keberanian untuk bertanya atau berdiskusi. Kondisi ini semakin terlihat pada materi KPK dan FPB yang memerlukan pemahaman pola bilangan serta strategi penyelesaian yang sistematis. Tanpa bantuan media, konsep tersebut tetap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep matematika secara konkret, menarik, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka membangun pemahaman yang lebih bermakna.

Rendah hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: (1) guru masih berpusat pada buku dan seperti gambar, (2) pembelajaran masih bersifat teacher-centered sehingga siswa cenderung pasif, (3) kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan

masalah secara mandiri, serta (4) minimnya penerapan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual (Mujahida 2019). Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran terasa monoton dan membosankan bagi siswa. Olehnya itu diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, berpikir kritis, serta hasil belajar siswa. Salah satu media yang sesuai untuk tujuan tersebut adalah media congklak (Suryadi & Nurasia.,2019).

Media Congklak merupakan permainan tradisional Indonesia yang menggunakan papan berlubang dan biji-bijian. Selain memiliki nilai budaya, permainan ini juga melibatkan aktivitas berhitung, memperkirakan jumlah, menyusun strategi, serta memahami pola langkah (Hekamaya, 2026). Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman konsep siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Yanti, Dewi, & Wahyuni 2025); Baharullah, & Satriani (2023). Permainan congklak dianggap relevan untuk mendukung pembelajaran matematika karena

memiliki hubungan erat dengan konsep bilangan, operasi hitung, dan pola pergerakan biji yang dapat membantu siswa memahami KPK dan FPB secara konkret (Kurnia, Dia & Sari 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media congklak memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Nadiya (2025) menemukan bahwa media congklak dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian Khotimi et al.,(2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media congklak dapat membantu siswa memahami pola bilangan serta meningkatkan pemahaman matematika dasar. Sementara itu, (Ahmad dan Nurul 2025) mengemukakan bahwa media konkret efektif membantu siswa dalam memahami KPK dan FPB karena mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dicerna. Temuan-temuan tersebut menguatkan bahwa penerapan media congklak efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam membangun kemampuan

berpikir dan memahami konsep serta pemecahan masalah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media congklak pada materi KPK dan FPB yang selama ini dianggap abstrak dan sulit oleh siswa, berbeda dengan penelitian sebelumnya Hanifiah (2019) yang umumnya hanya menekankan congklak sebagai alat bantu berhitung dasar atau peningkat motivasi belajar. Penelitian ini juga menghadirkan konteks baru karena didasarkan pada permasalahan nyata yang ditemukan di SD Muhammadiyah Jongaya, yaitu dominannya metode ceramah yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan minimnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan permainan tradisional congklak sebagai media visual dan manipulatif yang mampu memetakan pola bilangan serta langkah perhitungan secara konkret, sehingga memberikan pengalaman belajar langsung yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif berbasis budaya lokal untuk membantu siswa memahami konsep KPK dan FPB

secara lebih efektif dan bermakna melalui media congklak.

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penting untuk menguji sejauh mana pengaruh penggunaan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Jongaya. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Congklak terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Jongaya” ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pengembangan media pembelajaran yang lebih relevan, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen dan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Jongaya, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar. Sampel penelitian menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel karena hanya terdapat satu kelas yang diteliti.

Jumlah sampel sebanyak 18 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 9 perempuan.

Desain penelitian ini melibatkan satu kelompok yang diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest bertujuan untuk mengetahui hasil belajar setelah penggunaan media congklak dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media congklak, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan, dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Selanjutnya, uji normalitas

dilakukan untuk mengetahui distribusi data, dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka penggunaan media congklak dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Jongaya, Kota Makassar, pada siswa kelas V yang berjumlah 18 orang. Penelitian dilakukan dalam empat kali pertemuan, yaitu pelaksanaan pretest, dua kali pembelajaran menggunakan media congklak, dan pelaksanaan posttest. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 61,11 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 40. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media congklak, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 81,38 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 70. Standar deviasi pada pretest sebesar 13,03 dan menurun menjadi 8,09 pada posttest,

yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata setelah pembelajaran.

No.	Statistik	Pretest	Posttest
1	Skor ideal	100	100
2	Skor tertinggi	80	100
3	Skor terendah	40	70
4	Rentang skor (range)	40	30
5	Skor rata - rata (mean)	61,11	81,38
6	Median	60,5	80
7	Modus	60	80
8	Standar deviasi	13,03	8,09

Sumber hasil olahan data SPSS 22.

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

No	Interval	Kategori	Pretest	Posttest
			Frekuensi	Frekuensi
1	$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	3	13
2	$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	15	5
Total			18	18

Sumber hasil olahan data excel

Dari segi ketuntasan belajar, pada pretest hanya 3 siswa (16,67%)

yang mencapai kategori tuntas, sedangkan 15 siswa (83,33%) belum tuntas. Pada posttest, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 13 siswa (72,22%) dan yang tidak tuntas menurun menjadi 5 siswa (27,78%). Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari 82% (kategori cukup aktif) pada pertemuan pertama menjadi 96% (kategori sangat aktif) pada pertemuan kedua.

Hasil Observasi Pembelajaran

Skor	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Skor perolehan	41	48
Skor maksimal	50	50
Presentase	82 %	96 %
Kategori	Cukup Aktif	Sangat Aktif

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa data berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro–Wilk dengan nilai signifikansi pretest 0,290 dan posttest 0,258 ($> 0,05$). Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dengan nilai *t* sebesar $-9,136$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan

posttest, sehingga penggunaan media congklak memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.133	18	.200 [*]	.940	18	.290
posttest	.179	18	.131	.937	18	.258

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Hipotesis Data

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 pretest - posttest	-.2027778	9.41717	2.21965	-24.86092	-15.59473	-9.136	17	.000	

Pembahasan

Pada penelitian pre-ekperimental ini, penelitian melakukan penelitian pada kelas V di D Muhammadiyah Makassar sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 18 orang yang terdiri dari 9 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design yang hanya melibatkan satu kelompok yakni kelompok eksperimen, dimana diberikan tes awal berupa pretest sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) kemudian diberikan tes akhir berupa (posttest), ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Muhammadiyah Makassar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media congklak berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Jongaya, khususnya pada materi KPK dan FPB. Temuan ini sejalan dengan kajian teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Sanjaya 2019). Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. (Arsyad,2020).

Peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,11 pada pretest menjadi 81,38 pada posttest menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media congklak mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivistik yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif Suparno (2018). Media congklak memungkinkan siswa memanipulasi objek secara langsung sehingga

konsep faktor dan kelipatan dapat dipahami dengan lebih mudah (Media, Di, dan Katolik 2020).

Penurunan standar deviasi dari 13,03 menjadi 8,09 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata setelah pembelajaran. Temuan ini mendukung pendapat Bruner yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa belajar melalui tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik (Yuliana,2025). Penggunaan congklak membantu siswa belajar pada tahap enaktif, yaitu belajar melalui tindakan langsung, sehingga siswa dengan kemampuan rendah pun dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik (Dema 2023).

Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan rendah, sedangkan setelah perlakuan seluruh siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudjana 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar dan berdampak langsung pada

peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dari segi ketuntasan belajar, peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari 3 siswa menjadi 13 siswa menunjukkan bahwa media congklak efektif membantu siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Artika et al. 2024).

Hasil observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan dari kategori cukup aktif menjadi sangat aktif. Temuan ini mendukung pendapat (Yanti et al. 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan media dan aktivitas bermain dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta mendorong interaksi dan kerja sama dalam pembelajaran. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media

congklak. Secara teoretis, hal ini memperkuat pendapat para ahli bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa (Nataliya, Psikologi, dan Malang 2015)

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Jongaya pada materi KPK dan FPB, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media congklak memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media congklak. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 61,11 pada pretest menjadi 81,38 pada posttest. Selain itu, terjadi peningkatan kategori hasil belajar siswa, di mana sebelum perlakuan sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan rendah, sedangkan setelah perlakuan seluruh

siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat secara signifikan dari 3 siswa pada pretest menjadi 13 siswa pada posttest. Hasil observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan dari kategori cukup aktif pada pertemuan pertama menjadi sangat aktif pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa media congklak mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial melalui uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media congklak. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media congklak pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar

matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Jongaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, dan Nurul. 2025. "Pengembangan media pembelajaran congklak pada materi FPB dan KPK siswa kelas V SDN 3 Terong Tawah."
- Arsyad, A. 2020. *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Artika, Yuni, Vika Martahayu, M. Iqbal Arrosyad, Alamat Kh, A. Dahlan No, Kec Rangkui, Kota Pangkal Pinang, dan Bangka Belitung. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Merawang
- Baharullah, dan Sri Satriani. 2023. "Development of A'Bulo Sibatang culture based mathematics learning model." Hal. 70004 in *AIP Conference Proceedings*. Vol. 2510. AIP Publishing LLC.
- Dema, Magdalena. 2023. "Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa." 3(2):433–46.
- Kurnia, Elma, Arissona Dia, dan Indah Sari. 2023. "Pembelajaran Matematika Pada Materi Konsep Dasar KPK Berbasis Permainan Tradisional Congklak." *Jurnal Al-Hikmah Way Kanan* 4:71–82.
- D. Katolik. 2020. "Meningkatkan hasil belajar siswa kelas ii dengan menggunakan media congklak di sd katolik wetakara." *JURNAL EKONOMI, SOSIAL & HUMANIORA MENINGKATKAN* 01(12):67–77.
- Mujahida, Mujahida. 2019. "Analisis perbandingan teacher centered

- dan learner centered.” *Scolae: Journal of Pedagogy* 2(2):323–31.
- Nadiya, Khoirun. 2025. “PENGEMBANGAN MEDIA CONGKLAK PADA MATERI FPB DAN KPK UNTUK MENUMBUHKAN NUMERASI SISWA KELAS V SDN DERMO 2 SKRIPSI.”
- Nataliya, Prima, Fakultas Psikologi, dan Universitas Muhammadiyah Malang. 2015. “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN.” 03(02):343–58.
- Setiawan, Panji, dan I. Dewa Nyoman Sudana. 2021. “Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 1(2):164–73.
doi:10.23887/jippg.v1i2.16397.
- Fuan Felix. 2026. “IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI GANG BERSAMA , MEDAN SELAYANG Implementation of the Traditional Congklak Game in Developing.” 7(2):927–38.
- Yanti, Nurma Fitri, Anniza Purnama Dewi, dan Betti Dian Wahyuni. 2025. “Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif MATEMATIKA DALAM PERMAINAN CONGKLAK: STUDI ETNOMATEMATIKA PADA BUDAYA LOKAL BENGKULU.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif* 6:213–24.
- Zulfa Khotimi, Ahmad, Saffanah Pertiwi, Indra Nurhidayat, Wenda Alifulloh, dan Sufyani Prabawanto. 2024. “Penerapan Digital Mathematics Storytelling dalam Pembelajaran Matematika.” *Jurnal ABDI* 10(1):58–62.
- Muis, S., Muzaini, M., & Satriani, S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Manik-Manik Pada Siswa Kelas I Sd Inpres Talaborong Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2), 271-282.