

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SDN 1 PICUNGREMUK

Yusriah Fathinah¹, Yopa Taufik Saleh², Meiliana Nurfitriani³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

yusriahfathinah@gmail.com

ABSTRACT; *This research is motivated by the learning outcomes of grade III students of SDN 1 PicungRemuk. This is evidenced by the students' learning outcomes in mathematics which are still low below the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). One of the learning media applied to overcome this problem is the traditional congklak game media. This study aims to determine the effect of the influence of traditional congklak game media on student learning outcomes in mathematics subjects of grade III SDN 1 Picungremuk. This study uses a quantitative approach with an experimental method. This type of research is Quasi Experimental with a nonequivalent control group design. The sampling technique in this study uses a purposive sampling technique, namely a technique based on certain considerations, meaning that in selecting research samples, the study does not just choose carelessly, but considers several factors or criteria that are relevant to the research objectives. The population of this study was all grade III students of SDN 1 Picungremuk with a sample of 29 students. The data collection techniques used in this study were observation, interview, test and documentation techniques. The results of the hypothesis test data analysis using Paired Sample T-test obtained a significance value of $0.001 < 0.05$, so H_a is accepted and H_o is rejected. This shows that the traditional congklak game has an effect on the learning outcomes of grade III students of SDN 1 Picungremuk.*

Keywords: *Traditional Congklak Game, Student Learning Outcomes In Mathematics Subjects.*

ABSTRAK; Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa kelas III SDN 1 PicungRemuk. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang masih rendah di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu media pembelajaran yang diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah media permainan tradisional congklak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 1 Picungremuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian ini adalah

Quasi Eksperimental dengan desain nonequivalent control group design. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik berdasarkan pertimbangan tertentu berarti bahwa dalam memilih sampel penelitian, penelitian tidak hanya sembarangan memilih, tetapi mempertimbangkan beberapa faktor atau kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 1 Picungremuk dengan sampel berjumlah 29 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil analisis data uji hipotesis menggunakan Paired Sampel T-test didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Picungremuk.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Congklak, Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Matematika materi perkalian dengan permainan tradisional congklak ini, pada aturannya dimodifikasi dan disesuaikan kebutuhan untuk tujuan mencapai kompetensi siswa tentang melakukan operasi perkalian. Menurut Pitadeng yang dalam Irma (2019) bahwa, jika permainan congklak dimodifikasi menjadi alat untuk belajar matematika, maka anak akan dapat belajar dengan menyenangkan karena belajar sambil bermain, sehingga pembelajarannya dapat berhasil dengan optimal, maka peneliti akan mengangkat sebuah Penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN I Picungremuk”

Tanggapan Peneliti:

Menurut Dewi (2020), tanpa bantuan konsep dan proses matematika yang mendasar, manusia akan banyak mendapat kesulitan. Matematika sebagai alat yang dapat menyelesaikan manusia dalam kebingungan. Namun dalam hal ini banyak telah terdoktrin dalam pikiran ketika mendengar kata matematika yang terlintas dalam benak pikiran adalah kerumitan dalam menemukan hasil atau memecahkan masalah dalam matematika.

Penelitian Sebelumnya & Kesenjangan:

Peneliti terdahulu. Silvi (2022) juga mengungkapkan, ketika proses pembelajaran berlangsung terlihat banyak siswa yang tidak merespon pertanyaan dari guru, siswa tidak aktif ketika belajar serta guru tidak menggunakan metode yang menarik dan tidak menggunakan media. Pembelajaran matematika di kelas akan lebih menarik dan menyenangkan jika memanfaatkan media dalam prosesnya. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar dan mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah.

Kebaruan & Dasar Teori:

Secara tidak langsung permainan tradisional congklak ini dapat menumbuhkan karakter unsur pada diri siswa Hasanah, (2018). Permainan ini tidak memerlukan juri ataupun tim penilai, sehingga mudah dimainkan dan siswa dapat membiasakan dan menerapkan dimensi sikap yaitu sifat jujur karena jurinya adalah lawan main itu sendiri. Jika salah satu pemain terbukti curang maka pemain tersebut akan dihukum atau didiskualifikasi. Selain mengembangkan kejujuran, permainan congklak ini juga mengembangkan ketekunan, penghargaan, dan kerja keras dalam menghitung (Agusti et al., 2018).

Adanya permainan congklak ini, siswa akan mendapatkan lebih manfaatnya. Permainan tradisional congklak tidak hanya di jadikan sebagai media pembelajaran matematika saja, namun permainan tradisional congklak juga melatih motorik halus anak. Ketika permainan atau siswa memindahkan biji congklak dari satu dalam lobang ke lobang lain, maka mereka melatih motorik halus mereka.

Fokus & Tujuan:

Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 1 Picungremuk.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian:

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Iskandar (2013:20) pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan umum tentang suatu gejala yang dilandasi pada teori. Dalam penelitian ini metode yang digunakan quasi eksperimental. Menurut Iskandar (2016) menyatakan bahwa : “*Quasi Eksperimental* ini disebut quasi karena bukan merupakan eksperimen murni tapi seperti murni seolah-olah murni. Eksperimen ini disebut juga eksperimen semu. Karena berbagai hal, terutama berkenaan dengan pengontrolan variabel, kemungkinan sukar sekali dapat digunakan eksperimen murni. Eksperimen quasi bisa digunakan minimal kalau dapat mengontrol satu variabel saja meskipun dalam bentuk *matchin*, atau memasangkan atau menjodohkan karakteristik kalau bisa *random* lebih baik”.

Desain Penelitian:

Desain yang digunakan dalam penelitian ini quasi-experiment design dengan bentuk nonequivalent control group design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa penggunaan permainan.

Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest untuk melihat perbedaan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Kedua kelompok tersebut diberikan pretest sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelompok eksperimen menjalani pembelajaran berbasis permainan congklak, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode biasa. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar. Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan skor pretest dan posttest kedua kelompok untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, yang bisa diatribusikan pada penggunaan permainan congklak sebagai media pembelajaran.

Partisipan & Teknik Sampling:

Sampel 29 orang siswa dari populasi siswa kelas III SDN 1 Picungremuk.

Instrumen & Pengumpulan Data:

Data dikumpulkan observasi, wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, dan tes.

Analisis Data:

Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran matematika pada materi operasi hitung perkalian setelah diberi perlakuan menggunakan media permainan tradisional congklak, peneliti melakukan analisis terhadap skor yang diperoleh oleh siswa pada saat melakukan *PreTest* dan *Post Test*. Dalam penelitian ini teknik analisis data dimulai dengan uji persyaratan yaitu : uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Utama:

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Picungremuk Kecamatan Kawalu, tepatnya di Kelas III. Penelitian dilakukan pada siswa berjumlah 29 orang, yang kemudian dibagi menjadi dua kelas, 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas dimana saat proses pembelajaran para siswa diberi perlakuan menggunakan Permainan Tradisional Congklak. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan metode konvensional. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 – 19 Juni 2025. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Picungremuk. Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti mengolah data diperoleh berupa data kuantitatif, data tersebut merupakan hasil tes yang dilakukan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 27.

Visualisasi Data:

Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Iii (Tiga) Mata Pelajaran Matematika

No,	NAMA SISWA	NILAI
1.	Abdul Muiz Nur Rohim	60
2.	Ajeng Anjani Tiari Putri	65
3.	Akmal Citra Maulana	60
4.	Alesya Putri Agustin	70

5.	Arsyad Mufty Zayyad	65
6.	Chayra Fayolla Nadhifa	70
7.	Cintya Risqi Azzalia	60
8.	Febby Raisya Zahrani	80
9.	Ghaisan Muzdan Azizah	70
10.	Haura Fazatunnisa	80
11.	Haykal Al Hafiz Ahmad	60
12.	Indri Rahmawati	80
13.	Inka Karisma	85
14.	Izzayani Majidah	85
15.	Mahesa Dwi Natapraja	70
16.	Muhamad Faizul Qotbhie	60
17.	Mushfan Muhammad Nuur B	70
18.	Nafisa Sanria	65
19.	Naira Nurul Sidiq	85
20.	Nazilia Tri Agustin	70
21.	Nilam Cahaya Awal R	85
22.	Prila Humaira	80
23.	Ratih Ayu Muthia	70
24.	Shafiya Zulsikhs Azzahra	60
25.	Shakilla Noor Mysha	85
26.	Yovela Kenisa Margareta	85
27.	Zahira Asyiami	85
28.	Fahmi Raditia	70
29.	Alvin Xhaka Trianamda	70

Data Negatif/Anomali:

Definisi:

Yang dimaksud dengan *data negatif atau anomali* dalam konteks penelitian ini adalah:

- Siswa yang nilainya tidak meningkat signifikan setelah posttest.
- Nilai siswa yang tetap rendah, meskipun sudah diberikan perlakuan pembelajaran.
- Nilai siswa di bawah rata-rata kelompoknya.

1. Data Anomali Kelas Eksperimen

Nama Siswa	Pretest	Posttest	Keterangan
Inka Karisma	35	85	Nilai di bawah rata-rata kelas (91)
Shafiya Zulsikhs Azzahra	40	85	Nilai meningkat tapi tetap di bawah rata-rata

2. Data Anomali Kelas Kontrol

Nama Siswa	Pretest	Posttest	Keterangan
Febby Raisya Zahrani	40	80	Nilai posttest di bawah rata-rata (88)
Akmal Citra Maulana	20	80	Nilai posttest di bawah rata-rata
Alvin Xhaka Trianamda	30	85	Nilai posttest hampir pada batas bawah rata-rata
Fahmi Raditia	20	85	Nilai posttest hampir pada batas bawah rata-rata

3. Ringkasan Data Anomali

Kelas		Nama Siswa	Posttest	Rata-rata Kelas	Kategori Anomali
Eksperimen		Inka Karisma	85	91	Di bawah rata-rata
Eksperimen		Shafiya Zulsikhs Azzahra	85	91	Di bawah rata-rata
Kontrol		Febby Raisya Zahrani	80	88	Di bawah rata-rata
Kontrol		Akmal Citra Maulana	80	88	Di bawah rata-rata
Kontrol		Alvin Xhaka Trianamda	85	88	Hampir batas bawah rata-rata
Kontrol		Fahmi Raditia	85	88	Hampir batas bawah rata-rata

Pembahasan**1. Analisis Hasil:**

Penelitian ini telah membuktikan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 1 Picungremuk. Kemampuan awal siswa saat sebelum diberikan perlakuan masih terlihat rendah, hal ini juga dapat dilihat dari hasil perolehan rata-rata *pretest* kelas eksperimen 48,0 dan kelas kontrol 40,3. Setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas, didapatkan hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen 91,0 dan kelas kontrol 88,0, dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada saat sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

2. Perbandingan Literatur:

Selanjutnya, untuk menjawab hipotesis yang telah ada, maka dilakukan lagi uji normalitas, uji homogenitas. Hasil analisis data pada uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan untuk hasil analisis data pada uji homogenitas menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* bersifat homogen. Untuk hasil hipotesis yang dilakukan memperoleh nilai 0,00. Maka, $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 1 Picungremuk

Implikasi:

a. Implikasi Terhadap Pelayanan

Berdasarkan hasil penelitian, dibuktikan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Picungremuk. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menjadi motivasi bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar. Guru merupakan fasilitator dan motivator bagi siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus selalu memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan. Dengan demikian, pelayanan pendidikan yang diberikan oleh guru kepada siswa dapat efektif. Dengan adanya penelitian, guru bisa mendapatkan pengalaman baru dalam pelayanan proses pembelajaran, sehingga siswa mendapat pelayanan yang baik dalam memahami materi pembelajaran.

b. Implikasi Terhadap Pendidikan

Dari implikasi terhadap penelitian yaitu menghasilkan suasana belajar yang mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar matematika siswa. Memberikan pengetahuan kepada guru sekolah dasar untuk mengembangkan kemampuan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.

c. Implikasi Terhadap Penelitian

Penelitian ini bisa dijadikan acuan dan juga pembahasan untuk penelitian selanjutnya dalam menyempurnakan atau membandingkan media pembelajaran lainnya agar mendapatkan solusi pada setiap permasalahan pembelajaran.

Keterbatasan:

Penelitian ini pada dasarnya telah dilaksanakan semaksimal mungkin dari terhadap perencanaan sampai tahap penyelesaian laporan. Namun berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang dapat diperhatikan oleh para peneliti selanjutnya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut diantaranya:

- 1) Jumlah sampel atau objek penelitian yang sedikit, yaitu berjumlah 29 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terjadi karena kurangnya jumlah siswa yang ada di sekolah tersebut, sehingga tentunya sampel yang sedikit tersebut belum cukup untuk menggambarkan keadaan yang sesuai
- 2) Saat proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang kurang fokus pada pembelajaran, sehingga membuat peneliti belum mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sesuai keinginan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Rangkuman Hasil Penelitian:

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 1 Picungremuk. Hal ini dibuktikan dengan analisis uji t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 13,538 lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu permainan tradisional congklak dapat dikembangkan oleh guru untuk diterapkan pada materi lain.

Permainan tradisional congklak memberikan pengaruh positif pada siswa sehingga guru dapat menerapkannya sebagai salah satu alternatif baru yang digunakan untuk materi

penjumlahan dan pengurangan di kelas II. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang tepat agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan efektif sehingga mendapat hasil belajar yang memuaskan.

Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan:

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru

Diharapkan guru mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam prestasi belajarnya dengan berbagai inovasi pendekatan model pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Sekolah

Diharapkan pihak sekolah mampu mendorong dan memberikan arahan kepada guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih berinovasi dan tersampaikan dengan baik.

3. Siswa

Diharapkan siswa lebih termotivasi dalam proses belajar sehingga prestasi belajarnya meningkat.

Saran

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya:

Diharapkan peneliti selanjutnya mampu mengembangkan permainan tradisional congklak agar lebih efektif dan efisien dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kegiatan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Chasanah, M. Z. (2019). *Pengaruh Penerapan Metode Jritmatika Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Ponorogo*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.

- Dewi, P. C. (2019). *Penggunaan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong*. Curup: IAIN CURUP.
- Dewi. P. dkk. (2020). Penerapan Matematika Dalam Kehidupan Sehari-hari di Sman 6 Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat(JPMM) Vol 2 No 2* , 135.
- Para Mitta. dkk. (2022). Pemahaman Konsep Matematika Dalam Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 13.
- Gerlach, V. S. (2025). *Teaching and Media a Systematic Apporch. Second Edition. New Jersey . U.S., . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Hamidah, S. N. (2022). *Pengembangan Media Corong Berhitung Pada Materi Operasii Hitung Perkalian dan Pembagian Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. Kediri: IAIN kEDIRI.
- Indra, Y. F. (2020). *pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi sains*. Yogyakarta: Yogyakarta Deepublish.
- Irma Pravitasari, S. a. (2019). *"Penggunaa Media Dakon Terpadu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang "*. Surakarta Jawa Tengah: Universitas Sebelas Maret.
- Isnada, A. G. (2022). Pengaruh Media Kartu Terhadap Kemampuan Berhitung Kelas 1 SDN Cilaku Kecamatan Curug Banten . *Jurnal Pelita Calistung Vol2 n0 3*, 70.
- Jasuli, A. R. ((2021)). Peningkatan Kemampuan Siswa Memahami Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Menggunakan Media Dakota Mata Pelajaran Matematika Pada Kelas IV Di MIMA Darus Salam Wuluhan,". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar 6, no. 2*.
- Maria, K. (2020). Koleksi Maria, " Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas II dengan Menggunakan Media Congklak Di SD katolik Werakarta. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humantara Voll no 12*, 70.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian & Keislaman Vol 1 no 13*, 124.

- Musyarofah, H. (2019). *Pengaruh Metode Pembelajaran Drill Dengan Media Mystery Cndy Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nurafni, S. F. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kekas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 832.
- Puji Lestari, E. W. (2023). Peningkatan Kemmampuan Berhitung Perklian Dengan Menerapkan Model Problem Based Learning (PBL) Dan Media Jaritmatika Pada Siswa Kelas III SDN 6 Ngawi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol 1 no 8*, 768.
- Purnama, I. A. (2019). *Penggunaan Media Sate Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Siswa SD Negeri 02 Cempaka Nuban*. Lampung: IAIN METRO.
- Purwaningrum, M. A. (2021). Teori Piaget Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology Vol Ino 6*, 32.
- Putra A., & H. (2018). Traditional Game to Develop Character Values in Nonformal Educational Institution. *International E-Journal of Advances In Education*, 86-92.
- Rosy, H. F. (2021). Analissi MoDEL Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi no 2 vol 8*, 327.
- Runawati. (2020). *Monograf Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blanded Learning Terhadap Hasil Belajar Mayematika*. Nusa Tenggara Barat: CV.Kanhaya Karya.
- Sholehun, L. M. (n.d.). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan Bahasa Sastra Dan Pengajarannya Vol no 1*, 87.
- Silvia. (2022). Penggunaan Alat Peraga Congklak Untuk Meningkatkan Kemamouan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas IV MIN 14 aceh Timur. *Banda Aceh ,UIN Ar-Raniry*, 2.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperatif Larning : Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wasiah, U. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa SMP Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol 3 No 9*, 309.

- Wulan. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SD Inpres 117 Buludoang.* ". Buludoang.
- Wulan, E. R. (2021). Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Dalam Bentuk Penjumlahan Berulang Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Eksekutif vol 8 n0 2*, 171.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Jl. Gegerkalong Hilir,Bandung No.84: ALFABET,CV .
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Pauziah, N., Mutaqin, A., & Muslihah, A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 88–96.
- Piaget, J. (dalam Santrock, J. W.). (2007). *Life-span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan* (Edisi Kedua). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suriana, S. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 1–9.