
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KETERAMPILAN BERHITUNG PADA SISWA KELAS II DI SD SWASTA BAKTI LUHUR KELURAHAN DWI KORAKECAMATAN MEDAN HELVETIA

Suci Lutffiyah Pratiwi

Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara
Email: sucipratiwi1225@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan: 19-Jan-2025
Direvisi: 16-Maret- 2025
Disetujui: 17-Maret-2025

Keywords:

permainan tradisional congklak,
hasil belajar

Abstract

This research is experimental research which aims to determine the influence of the traditional congklak game on children's cognitive development. The type of research used in this research is Quasy Experimental. The research design used in this study was a noniquivalent control group. Based on the research results, it can be concluded that the learning process took place over two meetings and was observed using a learning process implementation sheet using the traditional congklak game, the results obtained showed progress in improvement at each meeting and were categorized as effective. The mathematics learning outcomes of students in the experimental class and control class are good and sufficient, this can be seen from the average (mean) Post Test scores in the control class and experimental class. The average value of the control class is 67.83 and the experimental class is 88.70. After testing the hypothesis and analyzing it, the results obtained were that there was a significant influence of the application of the traditional congklak game on the mathematics learning outcomes of class II students at Bakti Luhur Private Elementary School, Medan Helvetia District.

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tradisional congklak terhadap perkembangan kognitif anak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Ekperimental*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *noniquivalent control group*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama dua kali pertemuan dan di observasi menggunakan lembar keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak, hasil yang diperoleh menunjukkan progres peningkatan disetiap pertemuan dan dikategorikan efektif. Hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada baik dan cukup, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata (*mean*) *Post Test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 67,83 dan kelas eksperimen yaitu 88,70. Setelah dilakukan uji hipotesis dan dianalisis maka diperoleh hasil yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Swasta Bakti Luhur Kecamatan Medan Helvetia.

PENDAHULUAN

Menurut Ki hajar Dewantara (2012:2), pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik, agar mereka sebagai manusia atau sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Menurut Mulyati dkk (2014), Dengan berbagai program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki, peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk mengembangkan berbagai potensi bidang pengembangan melalui nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Kognitif merupakan proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Kognitif sangat penting dikembangkan supaya anak dapat melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan oleh anak akan melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

KOGNITIF PENGERTIAN

Menurut Pinangkaan (2023), Kegiatan berhitung dapat diajarkan kepada anak dengan cara bermain, selain itu prinsip pembelajaran untuk anak yaitu bermain sambil belajar, melalui bermain anak diberi stimulasi yang dapat merangsang kemampuan anak. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. 2

Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain anak mempunyai banyak pilihan dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material yang mereka inginkan. Dalam melakukan permainan, pendidik harus tetap harus mengarahkan dan membina untuk memilih material dan anak dapat menentukan konsep-konsep tertentu.

Menurut Nurrita (2018:3), media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Guru ataupun orangtua dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan cara menstimulasi melalui bermacam-

macam alat permainan, sekarang ini banyak sekali jenis alat permainan yang bisa dengan mudah diajarkan pada anak tetapi yang diperhatikan adalah fungsi dari alat permainan itu sendiri apakah dari permainan itu selain sebagai bermain juga berperan dalam hal pendidikan atau yang disebut dengan alat permainan edukatif.

Menurut Nataliya (2015:343) Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya di mulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan kemampuannya anak dapat meningkatkan ketahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Riska (2019), Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan diantaranya bagi guru atau orangtua bias memilihkan alat permainan congklak. 3

Menurut Mutaharoh (2019:54), Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna untuk menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. 11

Menurut Morena Cindo (2010:5), Permainan congklak yang merupakan permainan tradisional melalui permainan ini anak akan dapat belajar berhitung sambil bermain, karena dari bermain anak akan dapat belajar dari permainan itu.

Permainan congklak atau dakon merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak. Pada zaman dulu papan congklak terbuat dari kayu berbentuk oval memanjang dengan 7 anak lubang disisi kanan dan disisi kirinya serta 2 lubang yang ukurannya lebih besar atau disebut dengan lubang induk. Lubang induk terletak di setiap ujung barisan anak lubang. Permainan congklak sangat berkaitan dengan perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak. Untuk membantu kemampuan kognitif dan sosial-emosional, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan permainan.

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu dengan bermain congklak. Karena dengan bermain congklak dapat melatih kesabaran anak, kemampuan mengenal angka, berhitung, mengingat, mengontrol emosi, persaan, dapat bersosialisasi.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di SD Swasta Bakti Luhur tahun ajaran 2023/2024 ditemukan beberapa permasalahan yang kurang

memuaskan pada hasil belajar anak mengenai kemampuan berhitungnya masih sangat rendah, hal ini dikarenakan penguasaan guru dalam menyampaikan materi konsep bilangan kepada anak masih kurang maksimal dan kurang menarik dalam memberikan pembelajaran dikarenakan pengenalan yang dilakukan guru hanya dengan menulis dan hanya menggunakan buku konvensional sebagai acuan pembelajaran sehingga anak merasa bosan dan kurang berminat.

Hal ini membuat suasana belajar berhitung terkesan serius dan menakutkan, pada dasarnya anak-anak memang malas dengan sesuatu yang serius dan menegangkan dalam hal pembelajaran. Anak-anak lebih menyukai pembelajaran yang disampaikan dengan cara yang ringan dan menarik melalui proses bermain, biasanya anak-anak akan lebih cepat menyerap pembelajaran dibandingkan dengan materi yang disampaikan dengan serius.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Permainan Congklak Tradisional terhadap Kemampuan Berhitung pada Siswa Kelas II SD Swasta Bakti Luhur Kelurahan Dwi Kora Kecamatan Medan Helvetia Tahun Pelajaran 2023/2024".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian

Tabel 1 Desain Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pre Test	Treatment	Postest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

A = Kelompok eksperimen

B = Kelompok kontrol

O1 = Pre Testkelompok eksperimen

O2 = Postest kelompok eksperimen

O3 = Pre Testkelompok kontrol

O4 = Postest kelompok kontrol

X = Treatmant pembelajaran matematika dengan media realita

Dalam peneletian ini adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, testertulis dan observasi. Menurut sugiyono (2018), Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau metode yang di gunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data memerlukan langkah yang strategis dan juga sistematis untuk mendapatkan data yang valid dan juga sesuai kenyataan.

Observasi atau pengamatan merupakan pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti

yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variable yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Chen, dkk., 2022). Dalam penelitian ini digunakan desain pra-eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-posttest Design* (Satu Kelompok Pretes dan Postest). *Pre-Test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar Matematika murid sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil pengetahuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sedangkan *Post-Test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberiperlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Bakti Luhur Kecamatan Medan Helvetia, Kecamatan Sunggal, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena masih banyak siswa yang mengalami kesalahan dalam menyelesaikan soal pada materi pecahan. Adapun sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SD Swasta Bakti Luhur yang berjumlah 23 terdiri dari 16 perempuan dan 7 laki-laki.

Emzir (2015:105)

baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data awal penelitian tentang Pengaruh Permainan tradisional congklak terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II di SD Swasta Bakti Luhur Kecamatan Medan Helvetia Kecamatan Sunggal, Kota Medan.

Teknik tes adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan *pre-test* dan setelah diberikan perlakuan *post-test*. Tes berupa soal pilihan ganda, soal yang diberikan pada *pre-test* dan *post-test* merupakan soal pilihan ganda yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan permainan tradisional congklak lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan media belajar

pada materi matematika. Adapun rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol *pre test* dan *post test* adalah 48,48 dan 67,83, sedangkan pada kelas eksperimen didapat hasil belajar *pre test* dan *post test* yaitu 51,30 dan 88,70. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas data hasil belajar siswa dinyatakan terdistribusi normal dan homogen pada tarafsignifikan 95% (α 0,05) karena nilai sig > 0,05, setelah itu dilakukan uji *one sample t- test* dan diperoleh nilai sig sebesar 0,000 dimana nilai sig < 0,05 dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya hasil belajar siswa yang diajarkan dengan permainan tradisional congklak lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media belajar pada materima tematika.

Penjelasan diatas artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan permainan tradisional congklak pada pokok bahasa matematika penjumlahan dan perkalian. Perbedaan ini dipengaruhi oleh adanya media belajar yang digunakan, dimana media belajar berupa permainan tradisional congklak memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, siswa lebih mudah memahami antara penjumlahan, pengurangan dan perkalian (Kumar, dkk., 2021).

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Novelza & Handican, 2023). Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Integrasi media pembelajaran dalam pendidikan matematika sangat penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan keterlibatan, memfasilitasi pemahaman konseptual, mendukung gaya belajar yang beragam, meningkatkan hasil pembelajaran, dan mengembangkan kemampuan afektif (Ati, et al, 2021); (Teapon & Kusumah, 2023); & (Warmi, Adirakasiwi, & Nawawi, 2024). Materi pada mata pelajaran matematika sering kali dianggap abstrak dan sulit dipahami. Sehingga memerlukan media pembelajaran bisa menjadi alat yang efektif untuk menjembatani konsep-konsep matematika yang kompleks dengan cara yang lebih konkret dan visual.

Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan alat peraga khususnya mata pelajaran matematika didasari kenyataan bahwa pada mata pelajaran matematika terdapat banyak pokok bahasan yang memerlukan alat bantu untuk menjabarkan, diantaranya pada materi penjumlahan, pengurangan dan perkalian dengan pokok bahasan "matematika" (Alzubaidi, dkk., 2023). Oleh sebab itu, pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dalam pokok bahasa

tersebut dianggap sangat tepat untuk membantu mempermudah siswa memahami materi.

Berdasarkan hasil analisis statistik, permainan tradisional congklak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, hal ini di duga bahwa adanya media/alat peraga dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sangat membantu siswa dalam mempermudah memahami materi/konsep matematika yang dipelajari. Salah satu faktor yang mempengaruhi pemahan siswa terhadap konsep disebabkan karena kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang kurangmenarik atau kurang mampu merangsang siswa untuk bereaksi dan member tanggapan. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat menentukan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Alternatif yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media, denganadanya media belajar, siswa lebih aktif dan lebih mudah dalam memahami konsep yang di ajarkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan adanya pengaruh yang signifikan penerapan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelasII SD Swasta Bakti Luhur Kecamatan Medan Helvetia. Adanya pengaruh tersebut dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai sig < 0,05 dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penggunaan media permainan congklak dalam pembelajaran berdampak pada peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alzubaidi, L., Bai, J., Al-Sabaawi, A., Santamaría, J., Albahri, A. S., Al-Dabbagh, B. S. N., ... & Gu, Y. (2023). A survey on deep learning tools dealing with data scarcity: definitions, challenges, solutions, tips, and applications. *Journal of Big Data*, 10(1), 46.
- Sukmawati, R. A., Purba, H. S., Irliyanti, I., Sina, I., Mahardika, A. I., & Mawaddah, S. 2021. *Student Learning Outcomes in Learning Straight Line Equations Using Web-Based Interactive Media*. In *2021 Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET)* (pp. 340-346). IEEE. <https://doi.org/10.1109/URICET53378.2021.9865919>
- Teapon, N., & Kusumah, Y. S. 2023. *The Development of Smartphone-Based Mathematics Learning Media: Systematic*

- Literature Review (SLR)*. In *Proceedings of the 2023 7th International Conference on Education and E-Learning* (pp. 160-167).
<https://doi.org/10.1145/3637989.3637992>
- Warmi, A., Adirakasiwi, A. G., & Nawawi, A. (2024, February). *Development of animation-based mathematics learning media on social arithmetic materials*. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 3046, No. 1, p. 020032). AIP Publishing LLC.
<https://doi.org/10.1063/5.0194585>
- Novelza, I. D., & Handican, R. (2023). *Systematic Literature Review: Apakah Media Pembelajaran Mampu Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika?*. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 11-22.
<https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.269>
- Chen, T., Liu, Y. X., & Huang, L. (2022). ImageGP: An easy-to-use data visualization web server for scientific researchers. *Imeta*, 1(1), e5.
<https://doi.org/10.1002/imt2.5>
- Hasbulah, 2012. *Dasar-dasar ilmu pendidikan*, Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Morena Cind, 2010. *Permainan Tradisional*. Jakarta:Ghina Walafa
- Aghin, R.I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 16(1)98-107.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Antika, W., Dwi, P. D. S., Pipi, A. P dan Syahril. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Minat Berhitung Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Esensi Pendidikan Inspiratif*. 6(2): 659-667.
<https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.5546>
- Choiriyah, N. 2020. Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VIII di SMP NEGERI 1 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Emzir.2015.*Metodolog ipenelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*.(Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2015).
- Huliatunisa, Y., Wibisana, E dan Hariyani, L. 2020. Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah. Indonesian. *Journal Of Elementary Education* (IJOEE). 1(1).
<http://dx.doi.org/10.31000/ijoe.v1i1.2567>
- Junaidi, J. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Panajemen pendidikan dan pelatihan*. 3(1): 45-56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kumar, A., Krishnamurthi, R., Bhatia, S., Kaushik, K., Ahuja, N. J., Nayyar, A., & Masud, M. (2021). *Blended learning tools and practices: A comprehensive analysis*. *Ieee Access*, 9, 85151-85197.
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3085844>
- Mulyati, M dan Zabda, S. S. 2014. Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Sains pada Anak Kelompok B Semester I TK Guworejo IV Karang malang SragenTahun 2014/2015 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Mustaqim, I. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 13(2).
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Muthoharoh, R dan Santoso, A. 2019. Pengaruh Permainan Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 04 Sempolan Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*. 2(2): 54-63.
- Nataliya, P. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 3(2): 343-358.
<https://doi.org/10.22219/ijpt.v3i2.3536>

- Nurhasanah, Afridha, S dan Iyon, M. 2024. Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas II SDN Cisarua 01. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 2(5): 362-369. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i5.1500>
- Nurisma, D. S., Afridha, S dan Abdul K. 2024. Dampak Permainan Tradisional Kelereng terhadap Pemahaman Konsep Matematika: *Kajian Literatur*. *Jurnal Sosial Humaniora*. 2(3): 266-272. <https://doi.org/10.30997/alkaff.v2i3.13813>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 03(1).
- Pinangkaan, E. A., Silaban, R. A dan Ramli, M. 2023. *Teoribermain*. Penerbit Tahta Media.
- Putri, A. K dan Wahyu, K. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Congklak Siswa Kelas IV MI Al-Hadi II. *Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*. 16(1): 17-26. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i1.10966>
- Putri, I. W. Dian, N. A. E. H. 2024. Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Alat Tradisional Congklak terhadap Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. 5(6): 453-460. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i1.10966>
- Putri Maulida, H., Badruli, M dan Aristiana P. R A. P. 2021. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1): 116-129. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6992>
- Rahmasari, F., Farida, A. S dan Wulan, S. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Congklak terhadap Hasil Belajar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 11(1): 21-30. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i1.69192>
- Riska, N. 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Mutiara Bunda Bangkinang Kota. *Jurnal: Universitas Negeri Padang*.
- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta :Kencana.
- Saribu, P. B. D dan Simanjuntak, J. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*. E- ISSN: 2502-7239.
- Sugiyono. 2018. Teknik Pengumpulan Data.
- Surianto, S., Syamsuri, A. S dan Akhir, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Teknik Permainan Kelompok Siswa Kelas V di SDN 110 Lagoari di Kabupaten Wajo. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. 4(1): 88-97.
- Ulfa, M. 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Yusnita, A., Rangan, A. Y dan Setiawan, F. 2016. Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Jurnal Sebatik*. 15(1): 1-6. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v15i1.68>
- Wulandari, A.P., Salsabila, A.A., Cahyani, K., Nurazizah, T.S dan Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 05(02). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zaini, H dan Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1(1): 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>