

## Optimalisasi Pembelajaran Matematika Pembagian dengan Menggunakan Media Tradisional Congklak

**Muhammad Sholachuddin**

IAIBAF A Jombang  
[Pak.sholah37@gmail.com](mailto:Pak.sholah37@gmail.com)

**M. Asrori Ma'sum**

IAIBAF A Jombang  
[Muhammadasrorima225@gmail.com](mailto:Muhammadasrorima225@gmail.com)

**Siti Nanda Safa'atul Lia**

IAIBAF A Jombang  
[Sitiananda40@gmail.com](mailto:Sitiananda40@gmail.com)

Received: 01 – 2025. Published: 07 – 2025.

### ABSTRAK

Bermain sambil belajar merupakan suatu metode pengajaran materi kepada siswa dengan cara menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan hasil yang bagus dalam belajar matematika di kelas II MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang, untuk mengetahui apa saja kelebihan dan kendala dalam belajar ketika menggunakan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan hasil yang bagus dalam mata pelajaran matematika di kelas II MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan prosedur pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II di MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang. Aktivitas ini membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, terbukti dari peningkatan hasil tes. Selain meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kemampuan sosial siswa, metode ini juga mengurangi kecemasan belajar. Namun, penerapannya menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu, fasilitas, dan perbedaan kemampuan siswa.

**Kata Kunci:** Optimalisasi Pembelajaran, Media Congklak.

### ABSTRACT

*Playing while learning is a method of teaching material to students in an engaging way. The purpose of this study was to determine the use of the traditional game of congklak in improving mathematics learning outcomes in second-grade students at MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang. This study also examined the advantages and challenges of using the traditional game to improve mathematics learning outcomes in second-grade students at MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang. The researchers used a qualitative descriptive method, with data collection procedures through observation, interviews, and documentation. The study showed that the traditional game of congklak effectively improved mathematics learning outcomes in second-grade students at MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang. This activity helped students better understand mathematical concepts through a fun and interactive approach, as evidenced by improved test scores. In addition to increasing student engagement, understanding, and social skills, this method also reduced learning anxiety. However, its implementation faced obstacles such as limited time, facilities, and differences in student abilities.*

**Keywords:** Learning Optimization, Congklak Media.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan seseorang untuk menentukan masa depannya. Berbagai tindakan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh Pendidikan, dengan adanya Pendidikan seseorang akan mendapat ilmu pengetahuan yang pada akhirnya akan menjadikan umat manusia semakin maju. Mutu pendidikan juga mencakup peningkatan aspek-aspek kritis seperti peningkatan keahlian guru, penyempurnaan kurikulum, penyediaan sumber belajar yang memadai, fasilitas pembelajaran yang kondusif, serta dukungan kebijakan pemerintah. Dalam konteks Islam, perbedaan antara individu berilmu dan yang tidak berilmu juga diakui, sesuai dengan firman Allah swt dalam surah Ar Ra'du ayat 11:

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ.....

“...sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri...”

Seiring dengan progres tersebut, perkembangan pendidikan di sekolah juga menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Pertumbuhan tersebut didorong oleh reformasi dalam sistem pendidikan yang melibatkan seluruh komponen yang ada. Pendidikan merupakan proses produksi yang menghasilkan system nilai dan budaya ke arah yang lebih baik, yang mana bisa membentuk kepribadian, keterampilan, dan perkembangan intelektual siswa. Peran guru dalam Pendidikan belum bisa digantikan, akan tetapi dalam Pendidikan harus lebih dari itu, siswa harus cerdas dalam emosional dan spiritual serta memiliki keterampilan.<sup>1</sup>

Berdasarkan pemerintah No. 32 tahun 2013 pasal 19 yang memaparkan bahwa Pendidikan hendaknya bersifat interaktif, inspiratif, memotivasi, dan memberikan semangat kepada siswa untuk melakukan pembelajaran aktif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreatifnya sesuai dengan minat dan bakatnya serta perkembangan fisik dan psikologis. Untuk mencapai semua itu dibutuhkan metode pengajaran yang tepat, yang mana dalam pembelajaran bisa efektif dan efisien.<sup>2</sup> Proses pengajaran dapat diilustrasikan sebagai komunikasi penyampaian informasi dari sumber ke penerima dengan menggunakan media yang sesuai.<sup>3</sup> Informasi dapat diperoleh dari guru, buku, dan sumber informasi lainnya. Dalam konteks pendidikan, proses komunikasi menjadi elemen krusial; apabila komunikasi dalam pembelajaran berjalan lancar, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran akan baik.

Prestasi pengajaran dapat dinilai melalui evaluasi hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut menjadi indikator bagi guru untuk mengukur pemahaman dan keterampilan siswa. Evaluasi menjadi alat penilaian tidak hanya terhadap kemampuan siswa, tetapi juga mencerminkan kinerja guru selama proses pengajaran. Hal ini terlihat pada ketepatan memilih metode dan sumber daya yang digunakan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Syuryoboto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2009 ), h.56.

<sup>2</sup> Depdikbud, undang-undang No. 23 tahun 2003 tentang pelayanan Pendidikan.

<sup>3</sup> Sudiman dkk, 2010

<sup>4</sup> Sumiati dan asra, 2007

Berdasarkan hasil evaluasi siswa kelas II MI Al-Anwar, ditemukan suatu permasalahan mengenai keterbatasan kemampuan siswa dalam melakukan operasi hitung, Dan siswa yang kurang bisa dalam menghitung sehingga menghasilkan hasil yang kurang ideal. Dalam proses belajar guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan penggunaan media belum optimal sehingga menjadikan siswa bermain sendiri, dan tidak memperhatikan guru, keadaan tersebut akan menjadikan siswa terlambat dalam memahami sebuah materi.<sup>5</sup> Kegiatan belajar dalam pembelajaran oprasi hitung belum ada proses pembelajaran yang baik. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang dan banyak siswa yang tidak memperhatikan sehingga guru harus mengulang penjelasan materi tersebut

Metode pengajaran pada kurikulum 2013<sup>6</sup> yang berpusat pada siswa, yang mana siswa dituntut aktif dalam pembelajarannya, aktif mencari informasi baru agar tidak bergantung pada gurunya. Guru disini sebagai fasilitator yang dapat membuat suatu pembelajaran menjadi menarik, interaktif, menstimulasi, menginspirasi, dan mampu memotivasi siswa agar aktif dan mengembangkan keterampilannya. Untuk meningkatkan pembelajaran, hendaknya menggunakan media yang tepat, dan guru hendaknya mengevaluasi bahan ajar dan mampu menjelaskan secara baik serta mampu menilai kemampuan siswa.

Media Pendidikan adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyajikan materi agar daya ingat dan kemampuan berfikir kritis siswa dapat meningkat selama proses pembelajaran.<sup>7</sup> Bermain sambil belajar merupakan suatu metode pengajaran materi kepada siswa dengan cara menarik, tanpa berasumsi bahwa anak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui proses belajar yang sederhana.<sup>8</sup> Permainan merupakan kegiatan yang sangat menghibur yang memenuhi kebutuhan perkembangan anak dalam keterampilan motorik, kreativitas, bahasa, sosial, dan sikap

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran diperlukan media yang tepat salah satunya adalah menggunakan media congklak. Dalam proses pembelajaran media jelas sangat membantu, siswa tidak hanya dapat belajar dari gurunya tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas peneliti menggunakan salah satu permainan tradisional congklak sebagai alat belajar menghitung. Yang dimana permainan congklak dapat menunjang keaktifan dan tahap perkembangan siswa. Maka penulis terdorong untuk membahas dalam skripsinya dengan judul Optimalisasi Pembelajaran Matematika Pembagian Dengan Menggunakan Media Tradisional Congklak Di Kelas II Mi Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang.

## **METODE**

### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk memahami fenomena pembelajaran secara mendalam, khususnya dalam mengungkap proses pembelajaran matematika pembagian dengan

---

<sup>5</sup> Hasil observasi yang dilakukan di MI al-Anwar pada tanggal 20 Agustus 2023.

<sup>6</sup> Permendikbut201

<sup>7</sup> Ida Fitriyati, dan Munzil. 2016. "Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Ilmiah

<sup>8</sup> Andang Ismail, 2006: 296

media tradisional congklak di kelas II MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang. Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari subjek penelitian, serta perilaku yang dapat diamati, yang kemudian dianalisis untuk memperoleh makna yang mendalam.<sup>9</sup>

Penelitian deskriptif digunakan untuk memaparkan fakta dan temuan di lapangan secara rinci, tanpa memanipulasi variabel penelitian, sehingga hasilnya menggambarkan situasi yang terjadi secara alami.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak, Jombang. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa madrasah ini menerapkan inovasi pembelajaran matematika melalui permainan tradisional congklak yang jarang digunakan di sekolah dasar lainnya. Lingkungan belajar yang kondusif, dukungan dari pihak sekolah, serta relevansi dengan fokus penelitian menjadi faktor utama pemilihan lokasi.<sup>10</sup>

### **Subjek dan Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kategori utama.

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data ini berasal dari kepala madrasah, wakil kepala kurikulum, guru pengampu mata pelajaran matematika, dan siswa kelas II MI Al-Anwar.
2. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari dokumen resmi sekolah, arsip pembelajaran, foto kegiatan, serta literatur yang relevan dengan media pembelajaran dan metode pengajaran matematika.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument) yang berperan merancang, melaksanakan, mengumpulkan data, menganalisis, hingga menyajikan hasil penelitian.<sup>11</sup> Untuk mendukung pengumpulan data, digunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, alat perekam, dan format dokumentasi. Peneliti menyesuaikan diri dengan situasi lapangan guna membangun hubungan baik dengan subjek, sehingga data yang diperoleh akurat dan mendalam.

### **Prosedur Pengumpulan Data**

Prosedur pengumpulan data dirancang untuk memastikan setiap informasi yang diperoleh memiliki validitas dan relevansi dengan fokus penelitian. Terdapat tiga teknik utama yang digunakan:

1. Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran pembagian menggunakan congklak untuk mencatat aktivitas guru, respons siswa, dan dinamika kelas.
2. Wawancara, yaitu tanya jawab langsung dengan guru, siswa, dan pihak madrasah menggunakan panduan wawancara semi-terstruktur sehingga memungkinkan eksplorasi jawaban yang lebih luas.

---

<sup>9</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 6.

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 85.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 222.

3. Dokumentasi, yaitu pengumpulan foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan catatan hasil belajar siswa yang relevan dengan penelitian.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model interaktif Miles dan Huberman. Model ini dipilih karena bersifat siklus dan memungkinkan proses analisis dilakukan secara berkesinambungan sejak pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan. Tahapannya meliputi:

1. Reduksi data - menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah dari lapangan sehingga relevan dengan tujuan penelitian.
2. Penyajian data – mengorganisasi informasi dalam bentuk narasi agar mudah dipahami dan memudahkan penarikan kesimpulan.
3. Penarikan kesimpulan/verifikasi – menginterpretasikan data untuk menemukan pola, makna, dan hubungan antar temuan.<sup>12</sup>

### **Keabsahan Data**

Keabsahan data menjadi hal yang krusial dalam penelitian kualitatif untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipercaya (trustworthiness). Dalam penelitian ini, keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi, perpanjangan pengamatan, dan peningkatan ketekunan.<sup>13</sup>

#### **1. Triangulasi sumber**

Membandingkan dan mengecek konsistensi informasi yang diperoleh dari berbagai narasumber. Misalnya, informasi dari guru diverifikasi dengan data dari siswa dan pihak sekolah.

#### **2. Triangulasi teknik**

Menguji kebenaran data dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk topik yang sama. Contohnya, pernyataan guru tentang efektivitas congklak dikonfirmasi melalui observasi kelas dan dokumentasi nilai siswa.

#### **3. Triangulasi waktu**

Mengumpulkan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi. Misalnya, observasi dilakukan pada awal, pertengahan, dan akhir pembelajaran guna melihat kejegan perilaku dan hasil belajar siswa.

Selain itu, perpanjangan pengamatan dilakukan untuk membangun kepercayaan dengan subjek penelitian sehingga informasi yang diperoleh lebih terbuka, dan peningkatan ketekunan dilakukan dengan membaca ulang catatan lapangan, membandingkan data dengan literatur, dan mengecek ulang kebenaran data sebelum menarik kesimpulan.

---

<sup>12</sup> Miles, M.B., & Huberman, A.M., *Qualitative Data*

<sup>13</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hlm. 324.

## PEMBAHASAN

### **Pendidikan Interaktif Mengoptimisasi Pembelajaran Matematika Pembagian Dengan Media Congklak.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika, khususnya pembagian, dengan menggunakan media permainan tradisional Congklak. Penelitian ini mencoba mengkaji efektivitas Congklak sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Congklak dalam pembelajaran matematika pembagian meningkatkan pemahaman konsep siswa dan hasil belajar mereka. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah penggunaan Congklak. Interaksi dan permainan yang menyenangkan membantu siswa memahami konsep pembagian dengan lebih baik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Suryani (2018) yang menunjukkan bahwa Congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD. Kedua penelitian menunjukkan bahwa media permainan tradisional seperti Congklak membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak dengan lebih mudah dan menyenangkan.<sup>14</sup>

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Rahayu (2020), yang menemukan bahwa permainan tradisional efektif dalam pembelajaran matematika. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan permainan tradisional memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.<sup>15</sup>

Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi para pendidik di sekolah dasar. Guru dapat mengadopsi permainan tradisional seperti Congklak sebagai alat bantu pembelajaran matematika, yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional Congklak dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika pembagian di kelas II MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang. Temuan ini mendukung teori pembelajaran konstruktivis dan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan Congklak tidak hanya membantu siswa memahami konsep pembagian dengan lebih baik tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

### **Pendidikan inspiratif dalam mengoptimisasi Pembelajaran Matematika Pembagian Dengan Media Congklak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis bagaimana media permainan tradisional Congklak dapat menginspirasi dan mengoptimalkan pembelajaran matematika, khususnya dalam materi pembagian, di kelas II MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang. Dalam konteks pendidikan, penting untuk mengidentifikasi metode yang tidak hanya efektif dalam mengajarkan konsep matematika tetapi juga menarik bagi siswa. Congklak, sebagai permainan tradisional, diharapkan dapat menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika.

Penelitian anda sama-sama menunjukkan bahwa Congklak dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika, khususnya dalam operasi pembagian. Keduanya

---

<sup>14</sup> Suryani, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Congklak terhadap Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 76-89.

<sup>15</sup> Rahayu, S. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 102-115.

menekankan pada efektivitas Congklak dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih konkret dan menyenangkan. Penelitian Supriyadi menilai pengaruh Congklak terhadap kemampuan berhitung, sementara penelitian Anda mengkaji dampak spesifik pada pemahaman pembagian, tetapi keduanya menyimpulkan bahwa Congklak memiliki efek positif.

Sejalan dengan Penelitian Supriyadi (2019) Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh media permainan tradisional Congklak terhadap pemahaman matematika siswa SD. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menilai seberapa efektif Congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung, khususnya dalam operasi pembagian.<sup>16</sup>

Di lanjut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran tradisional memiliki kontribusi signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam matematika. Keduanya sejalan dengan penelitian Anda dalam hal penggunaan media tradisional untuk meningkatkan pemahaman matematika. Penelitian ini mendukung ide bahwa Congklak, sebagai salah satu media tradisional, efektif dalam meningkatkan keterampilan matematika siswa dan memberikan pendekatan yang lebih interaktif dalam pembelajaran. Lalu dengan Penelitian Harini (2021) Penelitian ini mengevaluasi efektivitas berbagai media pembelajaran tradisional, termasuk Congklak, dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa SD. Penelitian ini berusaha menilai kontribusi media tradisional terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan matematis siswa.<sup>17</sup>

Penelitian ini menunjukkan bahwa Congklak adalah alat yang efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran matematika, khususnya dalam materi pembagian. Implikasi praktis dari temuan ini termasuk:

1. **Integrasi dalam Kurikulum:** Guru dapat mengintegrasikan Congklak ke dalam kurikulum matematika sebagai alat bantu untuk mengajarkan konsep pembagian. Ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa.
2. **Metode Pengajaran:** Penggunaan permainan tradisional dapat dipertimbangkan sebagai metode alternatif untuk mengajarkan matematika, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
3. **Pelatihan Guru:** Pendidikan dan pelatihan untuk guru mengenai penggunaan media tradisional seperti Congklak dapat membantu mereka mengimplementasikan metode ini secara efektif di kelas.

Dapat dikatakan Penelitian ini membuktikan bahwa Congklak sebagai media permainan tradisional efektif dalam menginspirasi dan mengoptimalkan pembelajaran matematika, khususnya pembagian. Temuan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep dan hasil belajar siswa setelah menggunakan Congklak. Penggunaan media permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami pembagian dengan lebih baik tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

### **Pendidikan yang memotivasi dalam mengoptimalkan Pembelajaran Matematika Pembagian Dengan Media Congklak**

Penelitian ini bertujuan untuk menilai bagaimana media permainan tradisional Congklak dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya materi pembagian. Fokus penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana Congklak dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika dengan meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka.

Kaitan dengan Penelitian Prabowo (2020) Temuan dari penelitian Prabowo (2020) menunjukkan bahwa media permainan tradisional meningkatkan motivasi dan hasil belajar, yang

---

<sup>16</sup> Supriyadi, A. (2019). Penggunaan Permainan Tradisional Congklak dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 35-48.

<sup>17</sup> Harini, T. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 75-90.

sejalan dengan temuan penelitian Anda bahwa Congklak dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran. Kedua penelitian ini menekankan pentingnya media permainan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi.<sup>18</sup>

Sejalan dengan Penelitian Wati (2021) juga mendukung temuan Anda dengan menunjukkan bahwa permainan tradisional meningkatkan motivasi dan pemahaman matematika. Keduanya menunjukkan bahwa media seperti Congklak memiliki dampak positif pada keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran, serta membuat pembelajaran matematika lebih menarik.<sup>19</sup> Temuan ini memiliki beberapa implikasi praktis:

1. Penggunaan Media dalam Kurikulum: Penggunaan Congklak sebagai media pembelajaran dapat diintegrasikan dalam kurikulum matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru dapat menggunakan Congklak sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep-konsep matematika dengan cara yang menyenangkan.
2. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Penggunaan Congklak dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar matematika, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif.
3. Pelatihan Guru: Guru perlu dilatih dalam penggunaan media permainan tradisional untuk memaksimalkan manfaatnya dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan tradisional Congklak efektif dalam memotivasi siswa dan mengoptimalkan pembelajaran matematika, khususnya dalam materi pembagian. Congklak tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Temuan ini mendukung penggunaan media permainan tradisional untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

### **Tahapan Pembelajaran dalam Mengoptimalisasi Pembelajaran Matematika Pembagian Dengan Menggunakan Media Tradisional Congklak**

Menyajikan latar belakang pentingnya penggunaan media tradisional dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam konsep pembagian. Media tradisional seperti Congklak dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana Congklak dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran matematika pembagian di MI.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Congklak dalam pembelajaran matematika pembagian membawa dampak positif terhadap pemahaman siswa. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, siswa lebih aktif dan antusias dalam memahami konsep pembagian. Penggunaan Congklak terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Kaitan dengan Penelitian Terdahulu

Kurniawati, S., & Dewi, I. (2020). "Penggunaan Media Tradisional dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus Media Congklak." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 102-113. "Penggunaan Media Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Sekolah Dasar".<sup>20</sup>

Temuan Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media permainan tradisional seperti Congklak dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar.

---

<sup>18</sup> Prabowo, H. (2020). Pengaruh Media Permainan Tradisional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 55-67.

<sup>19</sup> Wati, N. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(2), 88-100.

<sup>20</sup> Kurniawati, S., & Dewi, I. (2020). "Penggunaan Media Tradisional dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus Media Congklak." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 102-113.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep matematika dasar.

Kaitan Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian penulis, mengingat keduanya mengindikasikan bahwa Congklak dapat memperbaiki pemahaman konsep matematika dengan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Harsono, B., & Sari, N. (2023). "Analisis Penggunaan Congklak dalam Pembelajaran Matematika: Studi Eksperimen di Sekolah Dasar." Temuan Penelitian ini mengevaluasi penggunaan Congklak untuk berbagai konsep matematika dan menemukan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menyoroti bagaimana Congklak dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai aspek matematika dengan cara yang menyenangkan.<sup>21</sup>

Kaitan Temuan ini relevan dengan penelitian penulis karena keduanya mendukung bahwa Congklak efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Keduanya menunjukkan bahwa Congklak dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran matematika untuk menghasilkan hasil yang lebih baik.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media tradisional seperti Congklak dapat diterapkan sebagai metode alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam pembagian. Implementasi Congklak dalam kurikulum pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sekolah dan pendidik disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media tradisional sebagai bagian dari strategi pembelajaran mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan Congklak secara signifikan dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika pembagian di MI. Media tradisional ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Penelitian ini mendukung temuan dari penelitian terdahulu yang menunjukkan manfaat serupa dari penggunaan Congklak dalam pendidikan matematika, menegaskan bahwa media ini adalah alat yang berharga dalam proses pembelajaran.

### **Strategi pemecahan masalah dalam mengoptimalkan Pembelajaran Matematika Pembagian Dengan Media Congklak**

Menjelaskan pentingnya menemukan strategi pemecahan masalah yang efektif dalam pembelajaran matematika pembagian dengan menggunakan media tradisional seperti Congklak. Media ini menawarkan pendekatan yang berbeda dari metode konvensional, dan strategi yang efektif dapat membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pemecahan masalah yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan penggunaan Congklak dalam pengajaran pembagian.

Berikut adalah beberapa poin strategi pemecahan masalah untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika, khususnya pembagian, dengan menggunakan media congklak:

1. Pengenalan Media Congklak:
  - a. Perkenalkan congklak kepada siswa dengan menjelaskan aturan dasar permainan.
  - b. Demonstrasikan cara bermain congklak, termasuk cara menggerakkan biji congklak dan cara menghitung biji di setiap lubang.
2. Integrasi Konsep Pembagian:
  - a. Hubungkan aturan permainan congklak dengan konsep pembagian. Contohnya, bagikan biji congklak ke dalam lubang sebagai representasi dari operasi pembagian.

---

<sup>21</sup> Harsono, B., & Sari, N. (2023). "Analisis Penggunaan Congklak dalam Pembelajaran Matematika: Studi Eksperimen di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 55-68.

- b. Berikan contoh soal pembagian sederhana dan tunjukkan cara penyelesaiannya dengan menggunakan congklak.
3. Aktivitas Kolaboratif:
  - a. Bagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk bermain congklak bersama. Setiap kelompok bisa diberikan tugas untuk menyelesaikan soal pembagian dengan bantuan congklak.
  - b. Dorong diskusi antar siswa dalam kelompok untuk menemukan solusi pembagian yang tepat.
4. Latihan dan Umpan Balik:
  - a. Sediakan latihan soal pembagian yang dapat diselesaikan dengan congklak. Berikan umpan balik segera setelah latihan untuk memastikan pemahaman siswa.
  - b. Berikan tantangan soal yang meningkat secara bertahap kesulitannya untuk melatih keterampilan siswa dalam pembagian.
5. Penilaian dan Refleksi:
  - a. Gunakan evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep pembagian dengan congklak, seperti kuis atau tes kecil.
  - b. Ajak siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka menggunakan congklak dalam pembelajaran matematika. Tanyakan apa yang mereka pelajari dan bagaimana congklak membantu mereka memahami pembagian.
6. Penggunaan Media Pendukung:
  - a. Gunakan media pendukung seperti lembar kerja atau kartu soal yang relevan dengan penggunaan congklak dalam pembagian.
  - b. Sediakan video atau sumber belajar lainnya yang menjelaskan lebih lanjut tentang cara congklak dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.
7. Penguatan Konsep:
  - a. Setelah siswa memahami konsep dasar pembagian dengan congklak, lanjutkan dengan memperkenalkan variasi lain dari permainan atau soal yang lebih kompleks.
  - b. Integrasikan penggunaan congklak dalam pelajaran sehari-hari untuk memperkuat pemahaman siswa secara berkelanjutan.

Strategi ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep pembagian dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka dalam matematika. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Congklak dapat menghadapi beberapa tantangan, seperti pemahaman konsep yang kurang mendalam atau keterbatasan waktu dalam pembelajaran. Strategi pemecahan masalah yang diterapkan mencakup pembagian sesi pembelajaran menjadi bagian-bagian kecil, penggunaan variasi permainan, dan penilaian yang lebih sering untuk mengidentifikasi dan mengatasi kesulitan siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang terstruktur dan adaptif dapat meningkatkan efektivitas Congklak dalam pembelajaran matematika.

Maulana, F., & Agustina, L. (2020). "Penggunaan Media Congklak dalam Pembelajaran Matematika: Strategi dan Tantangan." Temuan: Penelitian ini menemukan bahwa strategi pemecahan masalah seperti pembagian waktu dan penggunaan variasi permainan dapat membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika dengan media permainan tradisional, termasuk Congklak.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Maulana, F., & Agustina, L. (2020). "Penggunaan Media Congklak dalam Pembelajaran Matematika: Strategi dan Tantangan." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 65-77.

Kaitan Hasil penelitian Anda konsisten dengan penelitian ini, yang juga menunjukkan bahwa strategi adaptif dan terstruktur dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika dengan media tradisional. Keduanya mengidentifikasi strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Wulandari, S., & Ahmad, Z. (2023). "Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Tradisional: Studi Kasus Congklak." Temuan Penelitian ini menilai strategi pengajaran yang melibatkan penggunaan Congklak dan menemukan bahwa strategi pemecahan masalah yang melibatkan penyesuaian metode pengajaran dan penilaian dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.<sup>23</sup>

Kaitan Temuan ini relevan dengan penelitian penulis karena keduanya menunjukkan bahwa strategi pemecahan masalah yang efektif dapat meningkatkan hasil pembelajaran ketika menggunakan Congklak. Penelitian Anda melanjutkan dan memperluas pemahaman tentang strategi yang dapat diterapkan untuk optimasi pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa untuk mengoptimalkan penggunaan Congklak dalam pembelajaran matematika pembagian, strategi pemecahan masalah yang baik harus diterapkan. Ini termasuk pembagian sesi pembelajaran, variasi metode, dan penilaian berkelanjutan untuk mengatasi masalah yang muncul. Sekolah dan pendidik disarankan untuk menerapkan strategi ini agar penggunaan Congklak menjadi lebih efektif dan berdampak positif pada pemahaman siswa.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa strategi pemecahan masalah yang terstruktur dan adaptif dapat mengoptimalkan penggunaan Congklak dalam pembelajaran matematika pembagian. Temuan ini mendukung hasil dari penelitian terdahulu dan menegaskan bahwa pendekatan yang efektif dalam pembelajaran matematika dengan media tradisional dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penggunaan Congklak, jika dipadukan dengan strategi yang tepat, dapat memberikan manfaat signifikan dalam pendidikan matematika.

### **Kolaborasi kerja sama dan diskusi dalam mengoptimalisasi Pembelajaran Matematika Pembagian Dengan Menggunakan Media Congklak**

Pendahuluan menjelaskan pentingnya kolaborasi dan diskusi dalam pembelajaran matematika, terutama saat menggunakan media tradisional seperti Congklak. Kolaborasi antar siswa dan diskusi aktif dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan memungkinkan siswa untuk belajar dari satu sama lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kerja sama dan diskusi dalam penggunaan Congklak dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika pembagian.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara siswa selama permainan Congklak dan diskusi kelompok meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembagian. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk berbagi strategi, memecahkan masalah bersama, dan memperkuat pemahaman mereka melalui penjelasan rekan mereka. Diskusi yang terjadi selama permainan membantu siswa memahami berbagai pendekatan dalam pembagian dan memperbaiki kesalahan secara kolektif.

Kaitan dengan penelitian terdahulu Dewi, A., & Nita, S. (2020). "Kolaborasi dan Diskusi dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Permainan Tradisional: Kasus Congklak." Temuan Penelitian ini menemukan bahwa kolaborasi dan diskusi di antara siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika, khususnya saat menggunakan media

---

<sup>23</sup> Wulandari, S., & Ahmad, Z. (2023). "Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Tradisional: Studi Kasus Congklak." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3), 102-115.

permainan. Kolaborasi memungkinkan siswa untuk saling membantu dalam memahami konsep dan strategi.<sup>24</sup>

Kaitan Temuan ini sejalan dengan penelitian penulis yang menunjukkan bahwa kerja sama dan diskusi dalam konteks Congklak juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembagian. Keduanya menunjukkan manfaat dari pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran matematika.

Yang kedua Haris, R., & Purnama, E. (2023). "Penerapan Kolaborasi dan Diskusi dalam Pengajaran Matematika dengan Media Congklak: Efektivitas dan Tantangan." Temuan Penelitian ini mengevaluasi strategi kolaboratif saat menggunakan Congklak dan menemukan bahwa kerja sama antar siswa dalam permainan ini memperbaiki hasil belajar matematika mereka. Diskusi dan kolaborasi membantu siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika.<sup>25</sup>

Kaitan Temuan ini mendukung hasil penelitian penulis dengan menunjukkan bahwa kolaborasi dan diskusi dapat meningkatkan efektivitas penggunaan Congklak dalam pembelajaran matematika. Kedua penelitian menunjukkan bahwa strategi kolaboratif penting untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika dengan media tradisional.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa kolaborasi dan diskusi merupakan elemen penting dalam mengoptimalkan penggunaan Congklak dalam pembelajaran matematika pembagian. Penggunaan Congklak sebagai media pembelajaran dapat lebih efektif jika didukung oleh aktivitas kolaboratif dan diskusi di antara siswa. Pendidik disarankan untuk merancang kegiatan yang mendorong kerja sama dan diskusi selama penggunaan Congklak untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa kolaborasi dan diskusi antara siswa saat menggunakan Congklak dalam pembelajaran matematika pembagian dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar. Penelitian ini mendukung temuan dari penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran matematika dengan media tradisional seperti Congklak sangat efektif. Integrasi strategi kolaboratif dalam penggunaan Congklak dapat memberikan manfaat signifikan bagi pembelajaran matematika di kelas.

## **PENUTUP**

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II di MI Al-Anwar Cangkringrandu Perak Jombang. Aktivitas bermain congklak membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Peningkatan ini terlihat dari hasil tes sebelum dan sesudah penerapan metode ini, yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan matematika siswa.

Kelebihan menggunakan permainan congklak dalam pembelajaran matematika antara lain: Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar ketika materi disampaikan melalui permainan, Memperkuat Konsep Matematika: Permainan congklak membantu siswa menghubungkan konsep abstrak matematika dengan kegiatan konkret, memudahkan pemahaman, Mengembangkan Kemampuan Sosial: Bermain congklak memerlukan interaksi dan kerjasama antar siswa, yang dapat meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi mereka, Mengurangi Kecemasan Belajar: Pendekatan yang menyenangkan ini membantu mengurangi tekanan dan kecemasan yang sering terkait dengan pelajaran matematika.

---

<sup>24</sup> ewi, A., & Nita, S. (2020). "Kolaborasi dan Diskusi dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Permainan Tradisional: Kasus Congklak." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 19(2), 75-86.

<sup>25</sup> Haris, R., & Purnama, E. (2023). "Penerapan Kolaborasi dan Diskusi dalam Pengajaran Matematika dengan Media Congklak: Efektivitas dan Tantangan." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 33-47.

Meskipun banyak kelebihan, terdapat beberapa kendala dalam penerapan permainan congklak, yaitu: Keterbatasan Waktu: Pembelajaran berbasis permainan membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan metode konvensional, sehingga perlu penyesuaian jadwal, Perbedaan Tingkat Kemampuan Siswa: Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam bermain congklak, yang bisa menyebabkan kesenjangan dalam pemahaman, Keterbatasan Fasilitas: Tidak semua kelas memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan, seperti jumlah papan congklak yang cukup.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi. *Permainan Tradisional Congklak*, Cirebon. 2010/2011.
- Arikunto, Suharsimi. 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, PT Rineka Cipta, Jakarta,
- Brown, James W. (1977). *Educational Media and Technology: A Handbook of Facilitated Learning*. McGraw-Hill.
- Depdikbud, undang-undang No. 23 tahun 2013 tentang pelayanan Pendidikan.
- Depdikbud, undang-undang No. 23 tahun 2003 tentang pelayanan Pendidikan.
- Dewi Sidah, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015).
- Dienes, Zoltan. "Building Up Mathematics," Hutchinson Educational, 1960.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 1999),
- Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Perseda,
- Ewi, A., & Nita, S. (2020). "Kolaborasi dan Diskusi dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Permainan Tradisional: Kasus Congklak." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 19(2).
- Fitriyati, Ida dan Munzil. 2016. "Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Ilmiah
- Harini, T. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 75-90.
- Haris, R., & Purnama, E. (2023). "Penerapan Kolaborasi dan Diskusi dalam Pengajaran Matematika dengan Media Congklak: Efektivitas dan Tantangan." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1).
- Harsono, B., & Sari, N. (2023). "Analisis Penggunaan Congklak dalam Pembelajaran Matematika: Studi Eksperimen di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2).
- Jatmika. 2010. *Mengoptimalkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Operasi Bilangan Real Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di Kelas X Akutansi 2 SMKN 1 Kandangan*. PTK diterbitkan dalam jurnal Pendidikan MIPA Unlam. Banjarmasin: FKIP UNLAM
- Jihad, Asep. *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta, multi PRESSINDO, 2008).
- Kurniawati, S., & Dewi, I. (2020). "Penggunaan Media Tradisional dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus Media Congklak." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1),
- Majid, Abdul. *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Makasar: Aksara Timur, 2017).
- Maulana, F., & Agustina, L. (2020). "Penggunaan Media Congklak dalam Pembelajaran Matematika: Strategi dan Tantangan." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1).
- Meleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2007),
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Prabowo, H. (2020). Pengaruh Media Permainan Tradisional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1),
- Rahayu, S. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2).

- Sadiyah, Dewi. *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2015).
- Salim, Syahrur, 2007 *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: cita Pustaka Media.
- Setiyowati, Rina. *Meningkatkan Oprasi Hitung Menggunakan Media Permainan Congklak* , (Skripsi, FKIP Universitas Jambi).
- Sudjono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Gapindo Persada, 2015).
- Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D* (Bandung: Elfabeta, 2007)
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputro, Uhar *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan* (Bandung: Rafika Aditama, 2012).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cet, IV: Jakarta: PT Rineke Cipta, 1998).
- Supriyadi, A. (2019). Penggunaan Permainan Tradisional Congklak dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Surahmadi, Winarno 1986, *Dasar dan Teknik Research dengan Metode Ilmiah*, (Bandung: Tarsito).
- Suryani, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Congklak terhadap Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1),
- Syuryoboto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2009).
- Wati, N. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Wulandari, S., & Ahmad, Z. (2023). "Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Tradisional: Studi Kasus Congklak." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3).
- Yamin, Martimis *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007.
- Yulianty, Rani. *permainan yang meningkatkan kecerdasan anak modern dan tradisional*.
- Zaini, Hisyam. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD, 2010.