

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Congklak Siswa Kelas IV MI Al-Hadi II

Alfianti Kusuma Putri^{1*}, Wahyu Kurniawati²

^{1,2}Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Email: alfikusuma0@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK melalui media konkret berupa congklak pada siswa kelas IV MI Al-Hadi II. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Al-Hadi II berjumlah 20 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melalui empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penumpukan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media congklak dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa, Presentase siswa yang hasil belajarnya belum tuntas pada tahap pra siklus ialah 60% dengan rerata nilai 72,25. ada siklus I mengalami peningkatan yaitu yang mencapai nilai KKM terdapat 60% dengan rerata 76 atau 12 dari 20 siswa telah mencapai KKM. Pada siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan dengan presentase 90% dan nilai rerata sebesar 79. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media congklak menjadikan siswa mengalami peningkatan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Matematika, Permainan Tradisionla, Congklak, FPB dan KPK*

ABSTRACT

This study aims to improve the mathematics learning outcomes of FPB and KPK materials through concrete media in the form of congklak in grade IV students of MI Al-Hadi II. The type of research used is Classroom Action Research. The subjects of this study were 20 students of grade IV MI Al-Hadi II. This research consists of two cycles. Each cycle goes through four stages: planning, action, observation, and reflection. Data collection in this study used test, observation, and documentation techniques. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The results showed that the use of congklak media can increase the average score of students, the percentage of students whose learning outcomes have not been completed at the pre-cycle stage is 60% with an average score of 72.25. There is a cycle I has increased, namely those who achieve KKM scores there are 60% with an average of 76 or 12 out of 20 students have reached KKM.

In cycle 2 there was a significant increase with a percentage of 90% and an average value of 79. These results show that the application of congklak media makes students experience an increase in mathematics learning outcomes of FPB and KPK materials.

Keywords: *Learning Outcomes, Mathematics, Traditional Games, Congklak, FPB and KPK*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang penting di dunia Pendidikan. Mata pelajaran matematika diberikan mulai Tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana, sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Muhsetyo et al., 2021). Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri (Prabowo & Darmawan, 2022). Penguasaan materi matematika oleh peserta didik, menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini (Nasution et al., 2023). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang abstrak sehingga untuk membicarakan gagasan matematika, perlu mempunyai pemikiran yang jelas serta bahasa matematika yang mantap (Permatasari, 2021). Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Minat siswa terhadap mata pelajaran yang menggunakan kecerdasan matematis sangat rendah (Rachmataha, 2020).

Di Sekolah Dasar siswa mempelajari ilmu dasar menghitung sebagai bekal di jenjang berikutnya. Proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru menjadi faktor utama dalam membangun kualitas pendidikan tersebut (Khasanah et al., 2023). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika salah satunya ialah kurangnya penggunaan media yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar (Wulandari et al., 2023). Untuk itu, sebagai guru diharapkan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran memiliki tugas penting dalam proses pembelajaran (Sari et al.,

2022). Media pembelajaran didefinisikan sebagai integrasi terstruktur teknologi ke dalam pendidikan, dimulai dari perancangan, dilanjutkan dengan implementasi dan evaluasi keseluruhan dari pembelajaran tersebut (Rahayu et al., 2023).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Rahman & Haryanto, 2014). Media pembelajaran yang digunakan guru dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran siswa sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Tafonao, 2018). Namun terkadang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran memerlukan waktu yang tidak sedikit, alasan tersebut membuat guru jarang menggunakan media dalam menyampaikan materi. Selain penggunaan media pembelajaran, salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana menjadi lebih aktif adalah dengan menggunakan konsep permainan. Melalui sebuah permainan siswa dapat bermain dan belajar dengan lebih semangat. Saat ini sudah banyak berkembang jenis permainan, baik permainan modern maupun permainan tradisional. Pemanfaatan permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai-nilai sosial pada siswa sejak dini, seperti kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi, serta menghargai teman (Kurniati, 2016). Selaian itu, siswa dapat mengendalikan diri dan emosinya.

Salah satu permainan tradisional yang dikenal di beberapa daerah di Indonesia adalah permainan Congklak. Di daerah Yogyakarta permainan ini disebut Dakon. Congklak terdiri dari papan congklak dan biji congklak yang dimainkan oleh dua orang untuk menentukan pemenangnya. Pada papan congklak terdapat 14 lubang kecil yang setiap dua lubang letaknya berhadapan dan terdapat masing-masing satu lubang besar pada setiap sisinya (Putra & Hasanah, 2018). Cara bermain congklak yakni dengan menentukan posisi kedua pemain. Setiap pemain menguasai tempat yang terdiri dari tujuh lubang kecil dan satu lubang besar untuk lubang penyimpanan. Setiap pemain meletakkan satu demi satu biji ke dalam lubang kecil secara berturutan. Pemain juga bisa menembak pemain lain dengan mengambil semua biji pada lubang yang dimiliki lawan dan memindahkan pada lubang penyimpanan miliknya. Pemenang pada permainan ini adalah pemain dengan jumlah biji (pada lubang penyimpanan) yang lebih banyak (Putra & Hasanah, 2018).

Permainan tradisional congklak ini dapat menumbuhkan karakter jujur pada diri siswa (Putra & Hasanah, 2018). Permainan congklak dilakukan oleh dua orang yang

menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan buah yang dinamakan buah congklak atau biji congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan buahnya terbuat dari cangkang kerang, buahbuahan, batu-batuan, kelereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil (lubang rumah) yang saling berhadapan dan 2 lubang besar (lubang induk) di kedua sisinya. Tujuh lubang rumah yang terdapat di sisi pemain dan 1 lubang induk di sisi kanan pemain dianggap sebagai milik sang pemain (Hasanah, 2016). Permainan ini tidak memerlukan juri, sehingga mudah dimainkan dan siswa dapat membiasakan sifat jujur karena jurinya adalah lawan main itu sendiri. Apabila pemain terbukti curang maka pemain tersebut dihukum atau didiskualifikasi. Selain kejujuran, permainan congklak juga mampu mengembangkan ketekunan, penghargaan, dan kerja keras (Agusti et al., 2018).

Permainan congklak terbukti efektif dalam pembelajaran berhitung. Permainan ini dapat dijadikan media pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa SD (Nataliya, 2015). Permainan ini mampu mengembangkan kesabaran, ketelitian, serta bagaimana siswa terlatih untuk mengatur strategi (Muslihatun et al., 2019). Pemanfaatan permainan congklak juga memberi efek positif dalam menanamkan konsep bilangan pada anak usia taman kanak-kanak (Li'anah & Setyowati, 2014). Permainan ini ternyata juga dapat digunakan dalam pembelajaran materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Kedua materi ini merupakan salah satu materi yang sulit dipahami siswa karena konsepnya yang cukup rumit dibanding materi bilangan yang sebelumnya telah diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV di MI Al-Hadi II, guru menggunakan metode konvensional dalam materi FPB dan KPK. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran. Meskipun terkadang metode konvensional kurang efisien, metode ini memiliki kelebihan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini dapat dikombinasikan dengan metode lain, namun tetap harus memperhatikan kondisi dan kebutuhan di lapangan. Dengan mengkombinasikan metode konvensional dengan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran yang nantinya hasil belajar siswa juga meningkat. Materi bilangan yang diperoleh siswa pada jenjang pendidikan dasar merupakan materi penting yang berguna

untuk mempelajari materi-materi selanjutnya (Muslihatun et al., 2019). Oleh karena itu, pemahaman siswa pada konsep ini mutlak diperlukan.

Melihat masalah tersebut, dimana penggunaan media pembelajaran yang belum optimal di kelas, dan kurangnya inovasi untuk menciptakan pembelajaran dan pemahaman matematika yang mudah diterima peserta didik, maka dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik yang dapat digunakan untuk belajar mandiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

METODE

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Hadi II pada tanggal 2-6 Februari 2024 dengan jumlah subjek penelitian 20 siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Dalam setiap siklus terdapat empat tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu: 1) perencanaan (*planning*); 2) pelaksanaan (*actuating*); 3) pengamatan (*observation*); 4) refleksi (*reflection*).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengamatan (observasi) dan tes. Sedangkan, untuk analisis data dalam penelitian ini dengan analisis deskriptif kuantitatif data observasi dengan metode deskriptif dan tes dengan presentase ketercapaian KKM atau metode kuantitatif. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif siswa yaitu memahami materi yang diajarkan dengan ditunjukkan dengan nilai siswa yang mencapai KKM yaitu 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti mengamati proses pembelajaran secara tatap muka. Media congklak dapat meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika materi FPB dan KPK. Berikut analisis data berdasarkan observasi tentang prestasi belajar siswa mata pelajaran matematika dengan media congklak yaitu: prestasi belajar siswa yang masih rendah mempengaruhi prestasi belajar siswa karena belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Dengan menggunakan media congklak dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas. Hasil tes belajar siswa pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 mengalami peningkatan. Kenaikan rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal pada siswa

yang memperoleh nilai dalam batas KKM. Berdasarkan hasil ulangan nilai siswa kelas IV MI Al-Hadi II pada mata Pelajaran matematika materi KPK dan FPB masih banyak nilai siswa yang di bawah KKM. Tabel 1 merupakan data nilai siswa yang diperoleh dari wali kelas.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Rata-rata kelas	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Presentase Ketuntasan	Presentase tidak tuntas
72,25	7	13	60%	40%

Pada siklus 1 sebagian siswa tampak masih belum paham dengan materi KPK dan FPB. Peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok dan memberi tugas yang dikerjakan Bersama dengan menggunakan media congklak dan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Setelah selesai dengan tugas kelompok, peneliti memberi soal mandiri yang dikerjakan sendiri-sendiri. Pada tabel 2 dapat diamati mengenai hasil yang diperoleh pada siklus 1 berupa rekap nilai siswa.

Tabel 2. Hasil belajar siswa siklus 1

Rata-rata kelas	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Presentase Ketuntasan	Presentase tidak tuntas
76	12	8	60%	40%

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil belajar pada siklus 1 terdapat 60% ketuntasan dari sebelumnya. Ketuntasan nilai siswa terdapat 12 siswa yang sudah mencapai nilai KKM dan 8 siswa belum mencapai nilai KKM yaitu 75. Meskipun terjadi peningkatan namun masih memerlukan perbaikan hasil belajar sehingga peneliti melanjutkan pada siklus 2.

Pada siklus 2 peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok dan memberi tugas yang dikerjakan Bersama dengan menggunakan media congklak dan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Setelah selesai dengan tugas kelompok, peneliti memberi soal mandiri yang dikerjakan sendiri-sendiri. Dari hasil yang diperoleh pada siklus 1 berupa nilai siswa, dapat diamati pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Rata-rata kelas	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Presentase Ketuntasan	Presentase tidak tuntas
79	18	2	90%	10%

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil belajar pada siklus 2 terdapat 90% ketuntasan dari sebelumnya. Ketuntasan mengalami peningkatan terdapat 18 siswa yang sudah mencapai nilai KKM dan 2 siswa belum mencapai nilai KKM yaitu 75. Hasil tes evaluasi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa 90% dari total jumlah siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil. Tabel 4 merupakan sajian data mengenai hasil perbandingan dari setiap siklus.

Tabel 4. Data Prestasi Belajar dengan Media Congklak

No	Uraian	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Rata-rata Kelas	72,25	76	79
2	Jumlah Siswa Tuntas	7	12	18
3	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	13	8	2
4	Presentase Ketuntasan	60%	60%	90%
5	Presentasi Tidak Tuntas	40%	40%	10%

Berdasarkan data pada tabel 4 diketahui bahwa, terjadi peningkatan rata-rata penguasaan materi pembelajaran FPB dan KP dari pra siklus sampai siklus 2. Dari data di atas menunjukkan dapat dianalisis bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media congklak pada mata pelajaran matematika materi FPB dan KPK.

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan telah diupayakan untuk dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif. Upaya ini salah satunya dengan menerapkan media congklak saat pembelajaran. Congklak merupakan sebuah permainan sederhana dengan menggunakan papan congklak dan biji congklak sebagai media dalam bermain. Permainan congklak adalah salah satu permainan yang telah diwariskan dari zaman dahulu (Jais et al., 2022). Dengan permainan ini, kemampuan siswa terkait simbolik bisa mengalami perkembangan sebab saat memainkannya biji congklak ada di sisi pemain sebagai kepemilikan masing-masing pemain (Zulfiqor et al., 2023). Penerapan media congklak juga dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung

(Nuraena et al., 2023). Proses pelaksanaan pembelajaran dengan media congklak dapat diamati pada gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran KPK dan FPB menggunakan media congklak di kelas IV MI A-Hadi II dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari data prestasi siswa, yaitu untuk rata-rata ketuntasan kelas setiap siklus naik menjadi 90%. Kenaikan ketuntasan ini menjadi salah satu indikator utama bahwa penerapan media congklak dalam pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk materi KPK dan FPB.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian menunjukkan hasil bahwa penggunaan media konkret berupa congklak mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hadi II. Dapat dilihat dari hasil penelitian dari masing-masing siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 yang terjadi adanya peningkatan di masing-masing siklus dan indikator keberhasilan telah dicapai. Siklus 1 diperoleh rerata 76 dengan presentase 60% ketuntasan atau 12 dari 202 siswa telah mencapai KKM. Sedangkan pada siklus 2 menunjukkan jika nilai rerata mengalami kenaikan yaitu dengan presentase 90% atau 18 dari 20 siswa telah mencapai KKM. Keberhasilan pembelajaran ini didapatkan dari hasil penggunaan media pembelajaran konkret berupa sedotan pada setiap siklusnya yang terlaksana dengan baik oleh seluruh siswa.

Saran

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian masih dimungkinkan untuk dilakukan dengan melakukan inovasi pada media pembelajaran lainnya dan penerapan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, F. A., Zafirah, A., Engkizar, E., Anwar, F., Arifin, Z., & Syafril, S. (2018). The Implantation Of Character Values Toward Students Through Congklak Game For Mathematics Instructional Media. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), 132–142. <https://doi.org/10.15294/JPP.V35I2.13947>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Jais, M., Zalfa, G., & Natuna, D. A. (2022). Permainan Congklak sebagai Media Peningkatan Karakter Jujur pada Anak Laki-Laki Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10951–10958. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4167>
- Khasanah, S. N., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 213–230. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i2.10508>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Witnasari (ed.); 1st ed.). Prenadamedia Group.
- Li'anah, L., & Setyowati, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok B Tk Sabilas Salamah Surabaya. *PAUD Teratai*, 13(1), 1–6.
- Muhsetyo, G., Krisnadi, E., Karso, H., Endang Wahyuningrum, T., & Widagdo, D. (2021). *Pembelajaran Matematika di SD* (2nd ed., Issue September). Universitas Terbuka.
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimuddin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., Nisa', E. U., & Sari, C. K. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Nasution, M. D., Irvan, I., & Ramadhan, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMPIT Miftahul Jannah. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 260–268. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.3522>
- 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/JIPT.V3I2.3536>
- Nuraena, E., Nurashiah, I., & Nurmeta, I. K. (2023). Penerapan Media Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Pendidikan*, 32(2), 303–312. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jp.v32i2.4182>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogi*, 17(1), 68–84.
- Prabowo, P. A. A., & Darmawan, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Grafik Pada Materi Persamaan Linier Dua Variabel Untuk Siswa SMP. *Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 119–126.
- Putra, A., & Hasanah, V. R. (2018). Traditional Game To Develop Character Values In Nonformal Educational Institution. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, 4(10), 86–92. <https://doi.org/10.18768/IJAEDU.415411>
- Rachmataha, V. (2020). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Melalui Kemampuan Koneksi Matematika. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(1), 55–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i1.3703>
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 295–306. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i2.10525>
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Prima Edukasia*, 2(2), 127–137. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wulandari, T., Utomo, B., & Fatkhurahmah, H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Sedotan di Siswa Kelas I SDN Sarikarya. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(1), 27–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i1.9180>
- Zulfiqor, I., Rofian, R., & Kartinah, K. (2023). Analisis Dampak Dari Penggunaan Media Congklak Ditinjau Dari Kemampuan Numerasi Pada Siswa Kelas II SDN 04 Kabunan Ilham. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(20), 81–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12544>