Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika
Volume. 3 Nomor. 4 Agustus 2025
e-ISSN: 3021-8136; p-ISSN: 3021-8144, Hal. 155-164
DOI: https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i4.2214
Available online at: https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna

Implementasi Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar

M. Zaenurrozikin[1], Arini Emha Balqis[2], Umi Farihah[3], Indah Wahyuni[4]
[1,2,3,4,]Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

Alamat: Jl. Mataram No.1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68136,
Korespondensi penulis: mzaenurrozikin@gmail.com

Abstract *: This study aims to understand how the use of the game congklak can contribute to improving the numeracy skills of grade II elementary school students. Using a qualitative approach through a case study, this research involved students, teachers, and parents as resource persons to gain in-depth insights into the role of games in the math learning process. The research subjects were grade II students at SDS Islam Ulul Albab. The findings show that congklak can be an effective tool in helping students hone their numeracy skills. In addition to offering a fun way to learn, this game also helps train social skills, critical thinking, and strategy application. Based on observations and interviews, students were more active and enthusiastic when learning math through congklak, and were able to relate the subject matter to everyday life situations. Overall, congklak proved to be not only an interesting learning medium, but also has an important role in supporting students' cognitive and social development, so it has the potential to be an effective learning innovation at the primary school level.*

Keywords: *Innovation, Memorization, Comprehension, Independent Learning*

Abstrak :. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan permainan congklak dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar. Menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi kasus, penelitian ini melibatkan siswa, guru, dan orang tua sebagai narasumber guna memperoleh wawasan yang mendalam mengenai peran permainan dalam proses pembelajaran matematika. Subjek penelitian merupakan siswa kelas II di SDS Islam Ulul Albab. Temuan penelitian menunjukkan bahwa congklak mampu menjadi sarana yang efektif dalam membantu siswa mengasah kemampuan berhitung. Selain menawarkan cara belajar yang menyenangkan, permainan ini juga turut melatih kemampuan sosial, berpikir kritis, serta penerapan strategi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa terlihat lebih aktif dan antusias ketika belajar matematika melalui permainan congklak, serta mampu mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, congklak terbukti bukan hanya sebagai media belajar yang menarik, tetapi juga memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa, sehingga berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang efektif di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Etnomatematika, Permainan Congklak, Pembelajaran Matematika, Kemampuan Berhitung,

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan sistematis pada siswa. Di fase ini, siswa mulai dikenalkan dengan konsep-konsep matematika dasar seperti bilangan, operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, serta bentuk-bentuk geometri (Mailani, 2015). Pemahaman terhadap konsep-konsep dasar tersebut menjadi pijakan awal yang penting untuk mendukung penguasaan materi matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar juga diarahkan untuk membangun kemampuan pemecahan masalah (problem solving), yang mendorong siswa menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, seperti menghitung uang atau memperkirakan jarak (Andriani & Wahyudi, 2023). Keterampilan ini tidak hanya relevan dalam konteks akademis, tetapi juga memberikan manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari

Received: Mei 30, 2025; Revised: Juni 10, 2025; Accepted: Juni 20, 2025;
Online Available: Juni 24, 2025;

(Ansya, Ardhita, et al., 2024; Isrok'atun & Rosmala, 2021). Dalam hal ini, guru memiliki peran strategis dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa serta sikap positif terhadap pelajaran matematika, sehingga mereka lebih berani untuk mencoba dan tidak takut untuk melakukan kesalahan.

Salah satu pendekatan inovatif dalam pembelajaran matematika adalah etnomatematika, yaitu pendekatan yang mengaitkan pembelajaran matematika dengan nilai-nilai budaya lokal. Etnomatematika berusaha menggali potensi budaya, praktik sosial, dan kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran matematika yang relevan dan mudah dipahami oleh siswa (Muyassaroh & Sunaryati, 2021). Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk menyadari bahwa konsep-konsep matematika tidak hanya ditemukan dalam buku pelajaran, tetapi juga ada dalam kehidupan nyata dan budaya sekitar, seperti pola simetri dalam anyaman atau batik, teknik pengukuran dalam pembangunan rumah tradisional, atau sistem perhitungan waktu dalam kalender adat (Ansya et al., 2021). Pendekatan ini menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik dan kontekstual, karena siswa dapat mengaitkannya dengan pengalaman budaya mereka sendiri. Selain itu, hal ini juga membantu menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas dan warisan budaya lokal (Ilhaq & Kurniawan, 2023). Guru dapat memanfaatkan etnomatematika dengan mengaitkan konsep matematika seperti geometri dan perbandingan melalui contoh-contoh dari arsitektur atau kerajinan tradisional, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak.

Lebih jauh, penerapan etnomatematika juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan mengintegrasikan unsur budaya dan matematika, siswa diajak untuk menemukan pola-pola dan solusi matematika dalam berbagai konteks budaya yang beragam (Y. Sari et al., 2023). Hal ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa dalam memahami matematika, tetapi juga memperluas wawasan mereka terhadap keberagaman budaya dan kearifan lokal. Melalui pendekatan ini, tercipta lingkungan belajar yang inklusif, di mana siswa dari berbagai latar belakang merasa dilibatkan dan dihargai dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara konkret dalam menerapkan pendekatan etnomatematika adalah melalui permainan tradisional, yang selain menghibur juga mengandung nilai-nilai edukatif yang tinggi. Permainan-permainan ini melatih keterampilan dasar seperti berhitung, logika, serta strategi. Salah satu contoh permainan tradisional yang memiliki nilai pendidikan adalah congklak. Congklak merupakan permainan yang populer di berbagai wilayah Indonesia dan negara-negara Asia Tenggara lainnya. Permainan ini menggunakan papan berlubang dan biji-bijian, di mana pemain berlomba untuk mengumpulkan biji sebanyak mungkin di "rumah"

masing-masing. Papan congklak terdiri dari 14 lubang kecil yang terbagi dalam dua baris, serta dua lubang besar di kedua ujungnya. Permainan ini menekankan pentingnya strategi dan perhitungan, karena pemain harus mempertimbangkan langkah terbaik yang bisa menguntungkan dirinya dan menghambat lawan (Purbasari, 2024).

Permainan congklak secara langsung berkaitan dengan pengembangan kemampuan berhitung, khususnya pada siswa sekolah dasar. Dalam permainan ini, setiap langkah memerlukan penghitungan biji yang cermat, baik saat mengambil maupun mendistribusikannya (Cristina & Asfar, 2024). Kegiatan menghitung secara manual ini membantu siswa mengasah kemampuan dasar aritmetika seperti penjumlahan dan pengurangan, serta mengenalkan konsep jumlah dan distribusi. Selain itu, congklak juga melatih kemampuan berpikir strategis dan logis karena pemain harus mempertimbangkan konsekuensi dari setiap pilihan langkah (Kurniasih, 2020). Permainan ini mendorong siswa untuk menerapkan perhitungan dan logika secara langsung dalam konteks permainan yang menyenangkan.

Lebih dari sekadar penguatan berhitung secara mekanis, congklak juga melatih siswa dalam hal kecepatan dan ketepatan dalam berhitung. Saat bermain, siswa dihadapkan pada situasi yang menuntut mereka mengambil keputusan secara cepat dan akurat, misalnya memilih lubang mana yang strategis untuk dimainkan agar mendapatkan keuntungan lebih. Hal ini sangat membantu dalam pengembangan fungsi kognitif, karena siswa dapat belajar matematika secara alami dalam suasana interaktif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Matulessy et al. (2022), Putri (2022), Sari et al. (2022), dan Siregar et al. (2018) menunjukkan bahwa permainan congklak berbasis etnomatematika dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menelaah peran permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar. Penggunaan congklak sebagai media pembelajaran matematika merupakan pendekatan inovatif yang masih jarang digunakan dalam setting pendidikan formal. Penelitian ini tidak hanya memfokuskan pada peningkatan keterampilan berhitung dasar, tetapi juga mengeksplorasi pengaruh congklak terhadap konsentrasi, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui pengalaman dan perspektif individu dalam konteks tertentu (Murdiyanto, 2020). Pendekatan ini dinilai tepat karena memungkinkan peneliti menggali secara komprehensif kontribusi permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa (Nartin et al., 2024). Penelitian dilaksanakan di kelas II SDS Islam Ulul Albab pada Tahun Ajaran 2023/2024, tepatnya pada bulan Juni 2024. Subjek penelitian adalah siswa kelas II, dengan guru dan orang tua sebagai informan pendukung.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada siswa, guru, dan orang tua untuk menggali pandangan mereka mengenai pengaruh permainan congklak terhadap proses belajar siswa (Handoko et al., 2024). Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran dan saat siswa bermain congklak, guna mencatat perilaku serta penerapan konsep berhitung yang terjadi secara langsung (Ibrahim et al., 2024). Sementara itu, studi dokumentasi digunakan untuk menganalisis materi pembelajaran dan hasil kerja siswa yang berkaitan dengan kegiatan permainan congklak (Pugu et al., 2024). Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui proses pengkodean dan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola atau tema utama yang muncul. Hasilnya diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas permainan congklak dalam menunjang pembelajaran matematika dasar.

Sampel Sumber Data

Sumber bahan penelitian adalah bahan analisa yang didapatkan (Suharsimi Arikunto,2010: 172). Asal informasi yang diutamakan pada kajian kualititatif yakni studi literatur juga aktivitas, yang lainnya merupakan informasi pelengkap seperti bekas dan jurnal publikasi lainnya (Lexy Moleong, 2005:157).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan temuan penting mengenai peran permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SDS Islam Ulul Albab. Melalui pendekatan kualitatif yang mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi, diperoleh pemahaman mendalam mengenai bagaimana interaksi siswa dengan permainan congklak dapat mendukung proses belajar matematika secara bermakna.

Data dari wawancara dengan siswa, guru, dan orang tua menunjukkan bahwa permainan congklak tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mampu berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Siswa mengungkapkan bahwa congklak membantu mereka memahami operasi hitung dengan cara yang lebih alami dan kontekstual. Mereka tidak hanya tertarik pada aspek kompetitif permainan, tetapi juga fokus pada strategi berhitung untuk mencapai kemenangan, yang melibatkan pemahaman kuantitas dan distribusi biji secara langsung.

Selain itu, siswa merasa bahwa matematika menjadi lebih mudah dipahami melalui permainan ini. Mereka harus menghitung biji, mempertimbangkan langkah terbaik, dan menganalisis dampak dari setiap pilihan strategi. Aktivitas ini membantu siswa mengaitkan angka dan konsep matematis dengan situasi nyata yang mereka alami selama bermain.

Pandangan guru mendukung hal tersebut. Guru menyatakan bahwa congklak sangat bermanfaat dalam memperkenalkan konsep dasar matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan, dalam bentuk praktik nyata. Mereka juga mengamati peningkatan keterampilan berhitung siswa yang terlihat melalui partisipasi aktif dalam permainan. Selain aspek kognitif, guru juga menekankan nilai kolaboratif permainan, karena siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, dan mengembangkan kemampuan sosial selama bermain.

Wawancara dengan orang tua mengungkapkan perubahan positif dalam sikap anak terhadap matematika setelah berinteraksi dengan permainan congklak. Banyak orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih termotivasi untuk belajar matematika dan bahkan membawa permainan tersebut ke lingkungan rumah sebagai sarana belajar tambahan. Orang tua juga melihat bahwa congklak membantu anak-anak mengembangkan kesabaran dan kemampuan menerima hasil permainan secara sportif.

Observasi yang dilakukan di kelas dan saat permainan berlangsung memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam aktivitas berhitung langsung. Mereka harus menghitung dan menganalisis setiap langkah, yang menstimulasi proses berpikir logis dan kritis. Selain itu, interaksi sosial siswa juga meningkat melalui diskusi, negosiasi, dan kerja sama selama permainan berlangsung, menunjukkan bahwa congklak turut membentuk keterampilan sosial yang esensial dalam proses belajar (Handoko et al., 2024; Ibrahim et al., 2024).

Dari sisi pengembangan kognitif, permainan ini mendorong siswa untuk menyusun strategi yang matang, mengevaluasi pilihan, dan memprediksi hasil langkah permainan, yang memperkuat kemampuan berpikir analitis mereka. Proses ini menunjukkan adanya

peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang relevan dalam pembelajaran matematika dan kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini juga mencatat bahwa permainan congklak berpengaruh positif terhadap konsentrasi siswa. Selama bermain, siswa menunjukkan tingkat fokus yang tinggi dan ketelitian dalam menghitung, serta kemampuan untuk mempertahankan konsentrasi dalam durasi yang lebih lama. Temuan ini mengindikasikan bahwa congklak sebagai permainan berbasis strategi dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dalam konteks pembelajaran formal.

Analisis dokumentasi terhadap materi pembelajaran dan hasil kerja siswa menunjukkan bahwa siswa yang aktif bermain congklak mengalami perkembangan signifikan dalam kemampuan berhitung dasar. Mereka cenderung mampu menghitung lebih cepat dan akurat dibandingkan dengan siswa yang tidak terlibat dalam permainan tersebut. Hal ini mendukung kesimpulan bahwa permainan congklak berkontribusi positif terhadap pencapaian akademik dalam bidang matematika (Pugu et al., 2024; Nartin et al., 2024).

PEMBAHASAN

Penggunaan permainan congklak sebagai media pembelajaran matematika di SDS Islam Ulul Albab menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif dapat memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa. Permainan tradisional ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai edukatif yang mendalam. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam permainan congklak bukan hanya sekadar ingin menang, tetapi juga melibatkan proses berpikir, analisis posisi biji, serta strategi dalam mengambil keputusan. Hal ini sejalan dengan pendapat Matulessy et al. (2022), yang menyatakan bahwa melalui permainan ini, siswa terlatih dalam berpikir kritis dan strategis, selaras dengan tujuan pembelajaran matematika yang menekankan pada logika dan analisis.

Permainan congklak menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, bertukar strategi, dan bekerja sama selama permainan berlangsung. Kondisi ini membentuk sebuah lingkungan belajar yang partisipatif, di mana siswa memperoleh pemahaman tidak hanya dari guru, tetapi juga dari interaksi antar teman sebaya. Dukungan dari guru dan orang tua terhadap penggunaan congklak sebagai media belajar semakin memperkuat efektivitas pendekatan ini. Guru melihat bahwa congklak membantu meningkatkan kemampuan berhitung serta menumbuhkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja tim, dan empati. Orang tua pun melihat adanya peningkatan minat anak

terhadap pelajaran matematika setelah rutin bermain congklak, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini menjembatani pembelajaran di sekolah dan di rumah (Rahmasari et al., 2023).

Lebih jauh lagi, permainan ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan operasi hitung dengan pengalaman nyata. Aktivitas menghitung dan mengambil keputusan dalam permainan membuat konsep matematika yang sebelumnya terasa abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Pendekatan ini mencerminkan prinsip pembelajaran konstruktivis, yang menekankan bahwa pemahaman siswa terbentuk melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar mereka (Ansya & Salsabilla, 2024; Nurhidayati, 2017).

Observasi menunjukkan bahwa integrasi permainan congklak dalam pembelajaran mendorong peningkatan motivasi siswa. Mereka lebih antusias saat pelajaran berlangsung dan bahkan ingin mengulang permainan di rumah. Tingkat keterlibatan yang tinggi ini menunjukkan bahwa permainan congklak tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga memperkuat pengalaman belajar yang bermakna. Temuan ini menunjukkan perlunya sinergi antara orang tua dan guru dalam mendukung proses pembelajaran siswa, dengan menjadikan aktivitas bermain sebagai bagian dari pendekatan edukatif (Hasanah & Zalnur, 2024).

Aspek interaksi sosial yang ditumbuhkan melalui permainan congklak juga terlihat sangat kuat. Siswa saling berdiskusi mengenai strategi permainan, bertukar pendapat, dan mendengarkan satu sama lain. Aktivitas ini membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik serta kemampuan bekerja dalam kelompok. Seperti yang diungkapkan oleh Wibowo (2023), kemampuan untuk mendengarkan dan menghargai pandangan orang lain merupakan dasar penting dalam interaksi sosial yang positif dan efektif, serta membangun kepercayaan diri siswa.

Permainan congklak juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan logis. Dalam menyusun strategi bermain, siswa dihadapkan pada berbagai pilihan yang membutuhkan analisis dan evaluasi mendalam. Berdasarkan hasil analisis, siswa yang sering terlibat dalam permainan ini memperlihatkan peningkatan dalam keterampilan berhitung dasar dibandingkan siswa yang tidak memainkan congklak. Fakta ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, serta memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian akademik siswa (Ansya, 2023; Harun & Sudaryanti, 2020).

Selain peningkatan kemampuan kognitif, permainan congklak juga memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Interaksi yang terjadi selama bermain membantu siswa belajar menghargai pandangan orang lain, bekerja sama dalam tim, dan mengelola emosi, baik saat menang maupun kalah. Menurut Ansya, Alfianita,

dan Syahkira (2024), aspek-aspek ini perlu diintegrasikan dalam pembelajaran matematika agar siswa dapat berkembang secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, temuan di SDS Islam Ulul Albab menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti congklak mampu menjembatani antara pembelajaran formal dan pengembangan keterampilan hidup. Dengan menggabungkan aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam satu aktivitas, congklak memberikan pengalaman belajar yang holistik dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Ini membuktikan bahwa pendidikan dasar dapat diperkuat melalui metode pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan kontekstual.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDS Islam Ulul Albab, dapat disimpulkan bahwa permainan congklak memiliki kontribusi positif yang signifikan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Permainan ini bukan hanya memberikan hiburan, tetapi juga berperan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif. Melalui aktivitas bermain congklak, siswa tidak hanya melatih kemampuan berhitung dan berpikir kritis, tetapi juga meningkatkan kemampuan berkomunikasi serta berinteraksi sosial dengan teman sebayanya.

Keterlibatan guru dan orang tua dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan turut memperkuat manfaat congklak dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika. Selain itu, congklak berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konsep-konsep matematika dengan situasi kehidupan nyata, membuat proses pembelajaran menjadi lebih relevan, kontekstual, dan mudah dipahami.

Lingkungan belajar yang terbentuk selama permainan menciptakan dinamika yang mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini mempersiapkan mereka tidak hanya untuk menguasai materi akademik, tetapi juga untuk mengembangkan kecakapan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, permainan congklak terbukti mendukung proses pembelajaran yang holistik, yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial, serta membentuk karakter siswa yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan (Matulessy et al., 2022; Rahmasari et al., 2023; Ansya & Salsabilla, 2024).

DAFTAR REFERENSI

Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media permainan ular tangga berbasis misi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(4), 1869–1875. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743

Ansya, Y. A. (2023). Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPA menggunakan strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan (JIMPIAN)*, *3*(1), 43–52. https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225

Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). Optimizing mathematics learning in fifth grades: The critical role of evaluation in improving student achievement and character. *Progres Pendidikan*, *5*(3), 302–311. https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120

Ansya, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, *6*(2), 173–184. https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030

Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi baca tulis siswa sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, *8*(3), 598–606. https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183

Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Sari, K., Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2021). Lunturnya nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi dalam kehidupan masyarakat Indonesia di era globalisasi yang mengakibatkan munculnya kelompok terorisme. *Jurnal Handayani*, *12*(2), 144–153. https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.45265

Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Cahya Ghani Recovery.

Cristina, A. S., & Asfar, A. M. I. T. (2024). *Permainan mabombo-bombo berbasis ethnogames 3D*. Penerbit KBM Indonesia.

Handoko, Y., Wijaya, H. A., & Lestari, A. (2024). *Metode penelitian kualitatif: Panduan praktis untuk penelitian administrasi pendidikan*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Harun, A. J., & Sudaryanti, A. M. (2020). *Pengembangan model pendidikan karakter berbasis multi kultural dan kearifan lokal bagi siswa PAUD*. UNY Press.

Hasanah, U., & Zalnur, M. (2024). Proses inovasi pembelajaran Kurikulum Merdeka di MTs Raudhatul Iman Tebo Jambi. *Jurnal PAI Raden Fatah*, *6*(3), 724–737. https://doi.org/10.19109/w3152331

Ibrahim, A., Safitri, I., Agustina, M., Elyana, L., Saksono, H., Widodo, T. W., Khoiri, A., & Abroto, A. (2024). *Metodologi penelitian pendidikan*. Cendikia Mulia Mandiri.

Ilhaq, M., & Kurniawan, I. (2023). Integrasi pengetahuan lokal dalam pendidikan seni rupa di era digital. *Jurnal Sitakara*, *8*(2), 251–259. https://doi.org/10.31851/sitakara.v8i2.12853

Isrok'atun, I., & Rosmala, A. (2021). *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara.

Kurniasih, R. (2020). Implementasi permainan tradisional congklak dalam pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak Tiara Persada Kecamatan Metro Utara [Skripsi, IAIN Metro]. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4250/

Mailani, E. (2015). Penerapan pembelajaran matematika yang menyenangkan. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, *1*(1), 8–11. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1286

Matulessy, A., Ismawati, I., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: Literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *13*(1), 165–178. https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834

Murdiyanto, E. (2020). *Metode penelitian kualitatif (Sistematika penelitian kualitatif)*. Rosda Karya.

Muyassaroh, I., & Sunaryati, T. (2021). Etnomatematika: Strategi melahirkan generasi literat matematika melalui budaya lokal Yogyakarta. *DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *2*(1), 1–12. https://doi.org/10.37366/jpgsd.v2i01.810

Nartin, N., Faturrahman, F., Deni, A., Santoso, Y. H., Paharuddin, P., Suacana, I. W. G., Indrayani, E., Utama, F. Y., Tarigan, W. J., & Eliyah, E. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. Cendikia Mulia Mandiri.

Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi konstruktivisme dalam praksis pendidikan Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, *1*(1), 1–14. https://doi.org/10.30653/001.201711.2

Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi penelitian: Konsep, strategi, dan aplikasi*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Purbasari, N. (2024). Meningkatkan regulasi emosi dengan permainan tradisional congklak lidi di TK PGRI 2 Cugenang Cianjur [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].

Putri, R. F. (2022). Keefektifan permainan congklak untuk meningkatkan motorik halus anak usia 3–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, *2*(2), 197–207. https://doi.org/10.69775/jpia.v2i2.73

Rahmasari, F., Sutriyani, W., & Muhaimin, M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika SD. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, *9*(3), 508–518. https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2466

Sari, D., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). Efektivitas penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 87 Palembang. *JOTE: Journal on Teacher Education*, *4*(2), 48–54. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5546

Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). Studi literatur: Upaya dan strategi meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Guru Kita PGSD*, *8*(1), 9–26. https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931

Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2018). Pengenalan konsep operasi hitung bilangan melalui permainan congklak dalam pembelajaran matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, *2*(1), 119–128. https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i1.107

Wibowo, H. S. (2023). *Icer breaker dan pembelajaran*. Tiram Media.