



Efektivitas Penggunaan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Sekolah Dasar

Fanny Rahmasari¹, Farida Azka Salma², Wulan Sutriyani³

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

*Correspondin author: fannyrahmasari110@gmail.com ¹, faridaazkasalma26@gmail.com ²,
sutriyani.wulan@gmail.com³

Submitted Received 15 January 2024. First Received 23 January 2024. Accepted 10 March 2024

First Available Online 30 March 2024. Publication Date 30 April 2024

Abstract

The Effectiveness of Using Congklak Media on Learning Outcomes of Addition and Subtraction Materials for Grade 1 Elementary School Students. The low level of students' understanding of the mathematical material of addition and subtraction causes the resulting score to be low and does not reach the minimum completeness criterion (KKM) that has been set, namely 70. To overcome this problem a learning strategy is needed, one of which is by using grain basket media. In learning it is important to do it especially for students who are still at the stage of concrete thinking. This research uses a quantitative approach that emphasizes data in the form of numbers which are then processed using statistical methods. The method used in this study is the experimental method, namely the method used in research to determine the effect of treatment on something that is controlled. the use of learning media for traditional congklak games, can improve the results of learning mathematics in addition and subtraction material with an average value of 63.53 to an increase with an average of 74.41. the value of mathematics learning outcomes for grade 1 students at SDN Potroyudan experienced differences after being given treatment, namely after learning using congklak media. This is evidenced by the average posttest or after being given treatment (using congklak media) which is higher than the average value during the pretest or before the treatment.

Keywords: Effectiveness, Congklak Media, Learning Outcomes

Abstrak

Efektivitas Penggunaan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas 1 SD. Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi matematika penjumlahan dan pengurangan yang menyebabkan nilai yang dihasilkan rendah dan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu strategi pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media keranjang biji-bijian dalam pembelajaran penting dilakukan terutama untuk peserta didik yang masih pada tahap berfikir kongkrit. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan pada data-data berupa angka yang kemudian diolah dengan metode statistika. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu metode yang dalam penelitian digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh perlakuan (treatment) terhadap sesuatu yang dikendalikan. penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak, dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan nilai rata-rata dari 63,53 menjadi meningkat dengan rata-rata 74,41. nilai hasil belajar matematika siswa kelas 1 SDN Potroyudan mengalami perbedaan setelah diberikan perlakuan, yakni setelah pembelajaran menggunakan media congklak. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata pada saat posttest atau setelah diberikan perlakuan (menggunakan media congklak) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada saat pretest atau sebelum adanya perlakuan.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Congklak, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Matematika menjadikan kekhilafan tunggal pelajaran yang amat standar bagian

dalam lokal pendidikan. Matematika berharap pengenalan gambaran yang dedikasi karena kepada memaklumi gambaran yang baru

dibutuhkan kriteria pengenalan gambaran sebelumnya. Belajar mata pelajaran matematika seringkali menjadi paling menakutkan bagi semua peserta didik, mereka berpendapat bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat sulit, anggapan tersebut menyebabkan anak didik semakin kesulitan dalam memahami materi. Sehingga peserta didik tidak mempunyai motivasi untuk bisa dan membuat peserta didik mudah putus asa. (Yayuk, 2019).

Menurut (Sharifudin, 2019), Matematika diajarkan di semua tingkat pendidikan, dari sekolah dasar hingga universitas. Anak-anak di sekolah dasar masih dalam tahap berpikir konkret dan tidak dapat berpikir secara formal. Mereka biasanya membuat keputusan mereka berdasarkan perasaan atau pengalaman mereka. Akibatnya, siswa sekolah dasar harus terlibat secara langsung dalam proses instruksi pada tingkat ini. Jembatan di kelas diperlukan untuk membuat pemahaman matematika yang abstrak menjadi lebih konkret. Salah satu pendekatan yang dia gunakan adalah dengan memberikan informasi melalui media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu untuk mempermudah penyampaian informasi kepada peserta didik yang berkaitan dengan materi pembelajaran pada saat proses belajar terjadi. Menurut Briggs dalam (Mudlofir &

Rusydiyah, 2019), media pembelajaran adalah sarana atau alat yang dipergunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti: buku, video, film, dan sebagainya. Sedangkan menurut (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018), media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana penyampaian informasi yang dibuat dan dipergunakan sesuai dengan materi pembelajaran, serta dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar yang bertujuan dan terkendali. Berdasarkan penjelasan beberapa pengertian media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dibuat agar dapat digunakan sebagai perantara dalam penyampaian informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa belajar dan membuat pelajaran lebih jelas. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar siswa juga akan meningkat, mendorong mereka untuk berusaha lebih keras ketika menghadapi

tantangan selama proses pembelajaran. (Setyorini & Wulandari, 2021). Sejalan dengan pendapat (Visia Eka Putri & Sutriyani, 2022), bahwa dalam proses mengajar matematika, materi pembelajaran yang cukup banyak digunakan. Beliau menjelaskan bagaimana media pendidikan dapat membantu membuat kelas menjadi lebih menarik dan terlibat. Guru dapat membuat konsep matematika menjadi nyata dan konkret dengan menggunakan media seperti gambar, grafik, rekaman, atau benda nyata. Penulis menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran secara umum dan matematika. Ketika materi disajikan secara visual atau audio dengan berbagai media, siswa lebih cenderung terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Menggunakan media untuk membuat representasi visual atau simulasi dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang kompleks, menurut penulis. Penggunaan sumber belajar dapat membantu siswa memahami ide-ide matematika yang abstrak. Pada penelitian ini peneliti mencoba menggunakan media congklak sebagai media pembelajaran.

Menurut (Ahmad, 2022), media congklak merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan memakai papan congklak dan biji-

bijian sebagai alat permainannya. Namun, tidak ditemukan informasi terkait teori lengkap yang dijelaskan oleh Ahmad dalam penelitiannya terkait media congklak. (Yuntawati & Azis, 2018) Namun, tidak ditemukan informasi terkait teori lengkap yang dijelaskan oleh Sari dan Kurniawan dalam penelitian mereka terkait media congklak.

Dalam penggunaan media congklak peneliti memperhatikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1. Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang akan didapatkan setelah kegiatan belajar (Nugroho et al., 2020). Adapun hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, psikomotorik, afektif (Amir et al., 2021).

Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara lebih khusus, hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan atau keterampilan tertentu yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar, yang terdiri dari tiga domain: ranah psikomotorik, ranah keterampilan, dan ranah kognitif. (Wulandari, 2021). Sedangkan menurut (Muhassanah et al., 2022) Semua hasil siswa pada ujian tertentu yang didasarkan pada kurikulum institusi pendidikan sebelumnya disebut sebagai hasil

belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dihasilkan dari proses pembelajaran kognitif, keterampilan, dan psikomotorik, yang dinilai sesuai dengan kurikulum institusi pendidikan berdasarkan pengertian hasil belajar dari berbagai pendapat yang telah disebutkan di atas.

Faktor utama kegiatan proses pembelajaran matematika biasanya adalah keterbatasan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan ketidakgunaan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini mendorong peneliti untuk mengangkat perbaikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran congklak.

Kunci utama untuk mendapatkan ukuran dan data hasil belajar peserta didik adalah dengan mengetahui garis besar indikator yang terkait dengan jenis prestasi yang ingin diukur. Hasil belajar mempunyai indikator menurut (Ariansyah, 2017) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Peneliti dalam penelitian ini mengamati siswa di SDN Potroyudan di kelas I dari bulan April hingga Juni 2023. Mereka menemukan bahwa siswa terus menggunakan pendekatan pembelajaran seperti ceramah, tugas, dan tanya jawab. Media pendidikan masih kurang digunakan. Siswa tidak memahami konsep penjumlahan dan

pengurangan matematika, yang mengakibatkan nilai ujian mereka rendah dan jauh dari target KKM, yaitu 70. Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan pembelajaran yang tepat diperlukan, salah satunya adalah penggunaan media congklak. Ini sangat penting bagi siswa yang masih dalam tahap berpikir konkret.

Beberapa hasil riset terdahulu menunjukkan tentang efektivitas penggunaan media congklak terhadap hasil belajar. Sebagaimana hasil riset dari Andi Sri Wulan (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Inpres 117 Buludoang. Berdasarkan hasil penelitiannya Penggunaan media Congklak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Kelas IV di SD Inpres 117 Buludoang. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,58$ dan $t_{tabel} = 1,89$, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,58 > 1,89$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti penggunaan media Congklak dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Inpres 117 Buludoang. (Wulan, 2022). Pada penelitian Bintu (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Congklak Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa SDI Miftahul Huda

Plosokandang “Ada pengaruh penggunaan media Congklak berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa di SDI Miftahul Huda”. hal ini menunjukkan pada analisis memiliki signifikan yang lebih kecil dari 0,05. Artinya nilai F untuk Pillai’s Trace, Wilks Lambda, Hotelling’s Trace dan Roys semuanya signifikan jadi terdapat perbedaan perbedaan motivasi (y1) dan hasil belajar (y2) antara peserta didik dengan menggunakan media Dakota. Sejalan dengan penelitian tersebut Uci Nurdiana (2018) Penelitian yang berjudul Kefektifan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar berdasarkan hasil penelitiannya, “Media permainan congklak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dengan peningkatan rata-rata skor gain sebesar 0,7 dan termasuk dalam kriteria peningkatan sangat tinggi”. (Nurdiana & Widodo, 2018)

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian relevan diatas. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan diatas yaitu sama-sama menggunakan media congklak pada pembelajaran matematika. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan kajian literatur dengan meneliti keektifitasnya peserta didik kelas I SD menggunakan media congklak sebagai media pembelajaran

Sehingga uraian sebelumnya mendukung masalah penelitian ini, yaitu "Bagaimana efektivitas penggunaan media congklak terhadap hasil belajar materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 sekolah dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media congklak terhadap hasil belajar materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 sekolah dasar. Peneliti melakukan penelitian yang disebut "Efektivitas Penggunaan Media Congklak pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan"

METODE PENELITIAN

Kategori penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan di mana peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan tindakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan pada data-data berupa angka yang kemudian diolah dengan metode statistika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu metode yang dalam penelitian digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh perlakuan (treatment) terhadap sesuatu yang dikendalikan.

Desain penelitian ini menggunakan pre-eksperimental di mana hanya ada satu kelas (tidak ada kelas kontrol) serta dalam pengambilan sampelnya tidak dipilih secara acak. Tipe desain pre-eksperimental yang

digunakan adalah one grup pretest post test yang dalam proses penelitian dilakukan dengan pemberian pretest lalu perlakuan (treatment) dan diakhiri dengan post test.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Potroyudan. Dalam investigasi ini, peneliti mencatat semua murid kelas I SD Negeri Potroyudan yang berjumlah Total murid kelas I secara keseluruhan ada 23 murid terdiri dari 13 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Proses pengumpulan informasi untuk pertanyaan pra-tes dan pasca-tes dievaluasi menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji T untuk menguji hipotesis. Semua ini dilakukan menggunakan Program Statistik untuk Ilmu Sosial, atau SPSS. Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis informasi. Metode analisis dilakukan dengan membandingkan perbedaan skor nilai sebelum dan setelah penerapan media permainan congklak pada pelajaran matematika. Kemudian, skor sebelum penerapan media permainan congklak dibagi dengan skor setelah penggunaan media permainan congklak (dalam bentuk %) untuk bisa menentukan persentase peningkatan hasil belajar matematika peserta didik di tingkat Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data statistik tentang perbandingan rata-rata pretest dan posttest dalam pembelajaran matematika dengan metode congklak tradisional diperoleh berdasarkan informasi dari hasil evaluasi di SDN Potroyudan. Nilai pretest untuk pasangan 1 rata-rata adalah 63,53, dengan standar deviasi 13,551 dan simpangan baku 3,287. Nilai posttest rata-rata adalah 74,41, dengan kesalahan rata-rata 3,506 dan standar deviasi 14,457.

Table 1 : Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std.Dev	Sndr error
Pair 1 Pre test	63.53	17	13.551	3.287
Pos ttes t	74.41	17	14.457	3.506

Berdasarkan Tabel 1. Dikatakan bahwa pengenalan video game edukasi telah meningkatkan kemampuan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dalam permainan congklak tradisional. Hasilnya meningkat menjadi 74,41 dari 63,53.

Table 2: paired sample correlations

	N	Correlations	Sig
Pair 1 Pretest & posttest	17	.649	.005

Berdasarkan Tabel 2. menunjukkan bahwa terdapat hubungan efektivitas pembelajaran sebesar 0,649 antara penggunaan permainan congklak dengan hasil belajar aritmatika.

Table 3. paired Sample Tes

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	10.882	11.757	2.852	16.927	4.837	3.816	16	.002

Tabel 3 menunjukkan perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media

congklak dalam pembelajaran. Nilai sig (2-tailed) (0.002) (0.05), nilai thitung - 3.816, dan nilai ttabel = 2.119. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa belajar. Mereka berkontribusi pada pencapaian hasil yang diharapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak adalah alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan matematika anak-anak di tingkat sekolah dasar. Karena permainannya mudah diakses dan dapat dimainkan dengan teman sebaya di sekolah dasar, permainan congklak tradisional adalah satu-satunya alternatif yang cocok untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa. Permainan ini membantu siswa membaca teks dan memberikan rekomendasi yang lebih khusus.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa kelas satu di SDN Potroyudan memiliki hasil matematika yang berbeda-beda tergantung pada apakah mereka menggunakan media congklak atau menyelesaikan tugas. Nilai posttest atau nilai kelas menggunakan congklak memiliki nilai rata-rata yang lebih besar daripada nilai pretest atau nilai kelas. Salah satu cara untuk mengetahui seberapa baik siswa dalam suatu mata pelajaran adalah dengan melihat hasil belajar mereka, yang terdiri dari dua

komponen: faktor internal siswa dan faktor eksternal.

Belajar dapat digunakan sebagai pembalasan terhadap orang lain. Ini karena siswa memiliki keuntungan besar dalam mengevaluasi hasil belajar mereka. Akibatnya, sangat penting untuk memotivasi dan menginspirasi anak-anak untuk belajar lebih banyak. Ini dapat diselesaikan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran inovatif dan media yang menarik. Elemen kedua berkaitan dengan personalisasi dan pendidikan. Salah satu aspek penting dari metode ini adalah pembelajaran yang dicatat oleh guru pada awal proses pembelajaran.

Guru harus dapat merencanakan waktu yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran, mata pelajaran yang diajarkan, penggunaan alat peraga, dan nilai siswa untuk menghindari pembelajaran yang membosankan, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, dan mencegah siswa bosan. Selain itu, guru harus mendorong siswa untuk berkolaborasi secara kreatif dan menggunakan media pembelajaran secara efektif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media di dalam kelas berdampak lebih baik pada prestasi siswa dibandingkan dengan tanpa penggunaan media. Hasil uji-t sampel berpasangan menunjukkan peningkatan rata-

rata hasil belajar pretest dari 63,53 menjadi 74,41 serta peningkatan yang signifikan sekitar 0,21.

Hal sependapat dikemukakan oleh (Prasetyo & Hardjono, 2019) Hasil analisis menunjukkan peningkatan waktu belajar melalui penggunaan media untuk mengajar permainan congklak tradisional dari 17,11% menjadi 135,74%, dengan rasio rata-rata 44,37%. (Wulan, 2022) Nilai pretest rata-rata adalah 41,25, sedangkan nilai posttest rata-rata adalah 87,5. Dengan parameter $t_{hitung} = 2,58$ dan $t_{tabel} = 1,89$, analisis statistik inferensial dengan rumus uji-t menghasilkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , atau 2,56 lebih besar dari 1,89. Dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, hasil menunjukkan bahwa penggunaan congklak berdampak negatif pada kemampuan matematika siswa di kelas IV SD Inpres Buludoang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas bahwa penggunaan media congklak untuk mengajar siswa memiliki manfaat dibandingkan dengan penggunaan media congklak tanpanya. Siswa SDN Potroyudan di kelas I melihat manfaat penggunaan media congklak.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut dan hasil analisa dilapangan terhadap penggunaan media congklak sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, maka dapat diberikan kesimpulan bahwa ada keefektifan yang signifikan. Selama penelitian berlangsung di SDN Potroyudan, perubahan-perubahan yang terjadi yaitu peserta didik mengalami perubahan dari semula tidak bisa berhitung penjumlahan dan pengurangan menjadi bisa. Hal ini dibuktikan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak, dapat meningkatkan hasil pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan nilai rata-rata dari 63,53 menjadi meningkat dengan rata-rata 74,41. nilai hasil belajar matematika siswa kelas 1 SDN Potroyudan mengalami perbedaan setelah diberikan perlakuan, yakni setelah pembelajaran menggunakan media congklak. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata pada saat posttest atau setelah diberikan perlakuan (menggunakan media congklak) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada saat pretest atau sebelum adanya perlakuan

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, T. Y. (2022). Pengaruh Media Congklak Dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian

Pada Siswa Kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ...*, November, 313–329.

http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/P_SNPDP/article/view/1078

Amir, A., Azmin, N., Rubianti, I., & Olahairullah. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran IPA Terpadu Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 02(01), 1–6. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JP-IPA>

Ariansyah, K. (2017). Upaya Guru Al-Qur'an Hadits Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Negeri Liwa Lampung Barat. *Skripsi*, 1, 10. <https://www.zonareferensi.com/penger-tian-hasil-belajar/>

Bintu. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa SDI Miftahul Huda Plosokandang. Tulungagung : Institut Agama Islam Negeri Tulungagung

Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Muhassanah, N., Hayati, A., & Winarni, A. (2022). The Effectiveness of Mathematics Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 8(2), 131. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v8i2.13540>

Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa

- Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014>
- Nurdiana, U., & Widodo, W. (2018). Keefektifan Media Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *E-Journal-Pensa*, 06(02), 161–164. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/23361>
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (Mtk) Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Setyorini, I. D., & Wulandari, S. S. (2021). Media Pembelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19–29. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13598>
- Sharifudin, N. (2019). *Students' Difficulties In Translating An Explanation Text From English To Indonesian (The Case Of English Department Students Of Unnes)*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengebangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wulan, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Inpres 117 Buludoang*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Visia Eka Putri, A., & Sutriyani, W. (2022). Peran Media Interaktif Pada Materi Matematika Sd Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Hal. 36 Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 36–45.
- Yayuk, Erna. 2019. Pembelajaran Matematika. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yuntawati, & Azis, L. A. (2018). Pengembangan Media Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Kelas III SDN 7 Pemenang Barat. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 4(1), 12–17. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jiim/article/viewFile/169/158>