

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP
PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

TIA SAFITRI

1800864

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2022

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP
PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

TIA SAFITRI

1800864

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2022

Tia Safitri, 2022

*PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA KONSEP PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP
PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO**

Oleh:
Tia Safitri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Tia Safitri 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

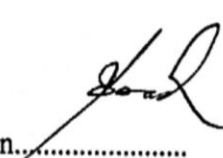


Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Tia Safitri
NIM : 1800864
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi :

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP DASAR PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Supriadi, M.Pd tanda tangan.....
Penguji II : Drs. H. Widjodjoko, M.Pd tanda tangan.....
Penguji III : Deni Wardana, M.Pd tanda tangan.....

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : April 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

TIA SAFITRI

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP DASAR PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dra. Tiurlina, M.Pd.
NIP 195909091986032003

Pembimbing II,



Fitri Alfarisa S.Pd., M.Pd.
NIP 198911062019032014

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP 197907172006041002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Penerapan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Perkalian di Kelas II SDN Kareo”. Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah dibimbing dengan sangat baik oleh para dosen pembimbing dan banyak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sebagai bentuk rasa syukur, penulis ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Drs. H. Herli Salim, M.Ed.,Ph.D. selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
2. Dr. Supriadi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
3. Dra. Tiurlina, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang dengan tekun memberikan bimbingan ilmiah melalui pengarahan, *sharing*, dan usul/saran yang cemerlang.
4. Fitri Alfarisa S.Pd.,M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang juga dengan tekun memberikan bimbingan ilmiah melalui pengarahan, *sharing*, dan usul/saran yang diberikan
5. Dosen dan Staf Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, atas ilmu yang diberikan.
6. Siswa/i kelas II SDN Kareo yang telah berpartisipasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran konsep perkalian dengan menggunakan media permainan congklak.
7. Orang tua penulis yaitu Ibu Nurjanah dan Bapak Safrudin yang senantiasa mendoakan penulis, mencintai dan menyayangi penulis dengan sepenuh hati, memfasilitasi penulis dalam segala hal baik dari segi materi dan non materi, serta selalu memberikan dukungan dan motivasi. Mereka adalah penyemangat hidup penulis, orang yang sangat berharga dalam hidup penulis dan mereka adalah adalah orang yang sangat luar biasa manusia terindah dan terbaik yang Allah SWT hadirkan kebumi.

8. Bibi penulis yaitu Nur Siti S.Pd yang selalu mendukung penulis semenjak awal masuk kuliah sampai saat ini.
9. Adik penulis yaitu Anita Zahra yang selalu mendoakan penulis, menyayangi, mensupport dan memotivasi penulis.
10. Ibu Rusmiyati S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Kareo penulis yang telah mendoakan, menyayangi, dan memotivasi penulis.
11. Keluarga besar Kurdi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang selalu mendoakan, menyayangi, dan memotivasi penulis.
12. Tete Bernawati S.Pd selaku kaka tingkat yang telah mendoakan, mendukung dan memotivasi penulis.
13. A Ahmad Sulton selaku partner sekaligus kaka yang selalu mendoakan, memberikan waktu dan tenaganya untuk membantu penulis berjuang dan selalu mensupport serta memotivasi penulis.
14. Mahasiswa/i jurusan PGSD angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis selama menuntut ilmu
15. Sigmaidah Rohman selaku teman dekat penulis yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan motivasi penulis
16. Semua pihak yang telah mendoakan, menyayangi dan memotivasi penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Teriring doa dan harapan semoga amal baik semua pihak dinilai sebagai ibadah dan amal sholeh yang dilandasi dengan keikhlasan sehingga kebaikannya dibalas oleh Allah SWT melebihi kebaikan yang telah diberikan kepada penulis aamiin Allahuma aamiin. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaan penelitian ini. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca khususnya penulis sendiri.

Serang, April 2022

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tia Safitri

NIM : 1800864

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul : Penerapan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Perkalian di Kelas II SDN Kareo beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalih media/ Formatkan, mengelola, dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang
Pada Tanggal : April 2022
Yang Menyatakan

(materai 10000)
Tia Safitri

**SURAT PERNYATAAN
TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ **Penerapan Media Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Konsep Perkalian Di Kelas II SDN Kareo**“ ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/ sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, April 2022
Yang Menyatakan

(materai 10000)
Tia Safitri

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO

Tia Safitri
Tiurlina¹
Fitri Alfarisa²

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia*

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah hasil penelitian yang berjudul “Penerapan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Perkalian di Kelas II SDN Kareo“. Matematika memiliki konsep yang lebih mudah dipahami apabila sifatnya konkret, kemudian dapat diarahkan ke tahap semi konkret dan akhirnya matematika dapat dipahami secara abstrak oleh siswa. Peneliti menemukan terjadinya permasalahan yaitu saat mengajar peneliti menemukan masalah yakni adanya kekurangan pada hasil belajar matematika siswa di kelas II yang menunjukkan ada banyak siswa nilainya tidak mencapai KKM (65). Peneliti menemukan siswa ada yang belum bisa mengoperasikan perkalian bahkan ada anak yang menghitung perkalian sampai membuka sepatunya untuk menggunakan jari kaki. Ini terjadi karena pada saat itu peneliti sebagai guru dalam mengajar tanpa media dan alat peraga yang dipakai dalam pembelajaran dan metode ceramah masih di gunakan pada tahap pemahaman konsep perkalian. Siswa kesulitan dalam pelajaran matematika pada konsep perkalian, maka solusi yang dipandang efektif untuk mengatasinya yakni dengan menggunakan media permainan tradisional seperti congklak. Ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa di kelas II SD Negeri Kareo dengan jumlah 29 orang siswa. Telah dilakukan 2 siklus pada penelitian ini yaitu siklus I dan adapun siklus II. Adanya empat tahapan di setiap pertemuan yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Metode yang peneliti pakai pada penelitian ini yakni metode penelitian tindakankelas (PTK). Instrumen yang di pakai peneliti pada penelitian yakni pedoman lembar untuk tes siswa, lembar untuk observasi siswa, lembar untuk observasi guru. Pada hasil penelitian terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada siswa. Peningkatan ini di tunjukkan pada pra siklus siswa yang tuntas sebanyak 31% dan siklus I sebanyak 52% serta siklus II sebanyak 83% .

Kata kunci : Konsep perkalian, media congklak.

¹ Penulis Penanggung Jawab

² Penulis Penanggung Jawab

THE APPLICATION OF CONGLAK GAME MEDIA IN IMPROVING STUDENT'S LEARNING OUTCOME ON THE CONCEPT OF MULTIPURPOSE IN CLASS II SDN KAREO

Tia Safitri
Tiurlina ¹
Fitri Alfarisa ²

Elementary School Teacher Education Program, Serang Regional Campus, Indonesian Education University

Abstract

The background of this research is the result of a research entitled "Application of Congklak Game Media in Improving Student Learning Outcomes on Multiplication Concepts in Class II SDN Kareo". Mathematics has a concept that is easier to understand if it is concrete, then it can be directed to the semi-concrete stage and finally mathematics can be understood abstractly by students. The researcher found that there was a problem when teaching, the researcher found a problem, namely the lack of students' mathematics learning outcomes in class II which showed that there were many students whose scores did not reach the KKM (65). Researchers found that there were students who could not operate multiplication and even some children who counted multiplication until they opened their shoes to use their toes. This happened because at that time the researcher as a teacher in teaching without the media and teaching aids used in learning and the lecture method was still used at the stage of understanding the multiplication concept. Students have difficulty in learning mathematics on the concept of multiplication, so the solution that is considered effective to overcome it is by using traditional game media such as congklak. This is a classroom action research (CAR) on students in grade II SD Negeri Kareo with a total of 29 students. Two cycles have been carried out in this research, namely the first cycle and the second cycle. There are four stages in each meeting, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. The method that the researcher uses in this research is the classroom action research method (CAR). The instrument used by the researcher in the study was a guide sheet for student tests, sheets for student observations, sheets for teacher observations. The results showed that there was an increase in student learning outcomes. This increase is shown in the pre-cycle students who complete as much as 31% and the first cycle as much as 52% and the second cycle as much as 83%.

Keywords: Multiplication concept, Congklak media.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
KATA PENGANTAR	5
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	7
SURAT PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR TABEL.....	13
DAFTAR GAMBAR	14
DAFTAR GRAFIK.....	15
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
D. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Pembelajaran Matematika.....	Error! Bookmark not defined.
B. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Kriteria Pemilihan Media	Error! Bookmark not defined.
3. Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika.....	Error! Bookmark not defined.
C. Permainan Congklak.....	Error! Bookmark not defined.
D. Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
E. Perkalian	Error! Bookmark not defined.
F. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.

A. Desain Penelitian Tindakan	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Subyek Penelitian.....	20
D. Skenario Tindakan	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..	Error! Bookmark not defined.
F. Kriteria Keberhasilan	Error! Bookmark not defined.
G. Keabsahan Data	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Tempat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
2. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas	Error! Bookmark not defined.
3. Rekapitulasi Hasil Pemberian Tindakan	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI....	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	16
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Pedoman Observasi Aktivitas KBM Guru dengan Menggunakan Media Congklak di Kelas II **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.2 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Congklak di Kelas II **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.3 Kisi- kisi Soal Pembelajaran Matematika pada Materi Perkalian . **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Congklak**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Congklak**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Papan Congklak **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.2 Media Congklak Langkah Pertama.... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2.3 Media Congklak Hasil Akhir **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3.1 Model siklus dari Kemmis Mc. Taggart **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa pada PraSiklus..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa pada Siklus I..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa pada Siklus II **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GRAFIK

- Grafik 4.1 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Menggunakan Media Congklak di Kelas II pada Siklus I **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 4.2 Data Hasil Pedoman Observasi Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Media Congklak Siklus I **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 4.3 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Menggunakan Media Congklak di Kelas II pada Siklus II **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 4.4 Data Hasil Pedoman Observasi Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Media Congklak Siklus II **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Congklak..... **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Congklak..... **Error! Bookmark not defined.**
- Grafik 4.7 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D. E. (2015). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: CALPULIS.
- Albi & Johan. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Amin, M. (2011). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas Untuk Peningkatan Angka Kredit Guru*. Yogyakarta: Imprint Penerbit Oase Qalbu
- Aries & Heryanto, H. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas Teori & Aplikasinya*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Chandra, P. (2019). Penggunaan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong. *Skripsi Sarjana Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup*
- Djam'an, Aan. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah, dkk. (2014). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Heruman. (2016). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional*. Malang: UMMPress.
- Khotimah, A. (2015). *Pengaruh Permainan Sumo Matematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Pada Konsep Perkalian Siswa Pada Konsep Perkalian Bilangan Asli*. Skripsi Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S (2021). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insani Mulya.
- Mulyasa. (2012). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Narendra, R., Fijatullah, R. N., Nisa, E. U., Sari, C. K (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Media Pembelajaran

- Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15 (1). 14-22.
- Natalia, 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
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: CV.Jejak.
- Nurhasanah. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (1).128-135
- Nurhayati. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Binaaa. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4 (10).1-11.
- Pinton, dkk. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga. *Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang*.
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Sukoharjo: CV. Kekata Group.
- Rostina. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia.
- Silfi, G. (2017). Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Pada Materi Penjumlahan Bilangan Bulat SD Negeri Drangong 2. *Skripsi Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang: tidak diterbitkan*
- Suryana. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menghitung Perkalian Bilangan Bulat Dengan Menggunakan Metode Jarimatika Di Kelas III SD Negeri 247 Limau Manis Kecamatan Muara Sipongi*. Skripsi. Fak. Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Padangsidimpuan.

- Widiawati, D. S. (2013). Penggunaan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian dan Pembagian dengan Tema Kerja Sama. *Skripsi Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia*.
- wote, A. Y., Sasingan, M., & Yunita, K. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak pada Siswa Kelas II Inpres Wosia*. *Elementary Education*, 4 (1). 107-111