

---

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA CONGKLAK BERBANTUAN KARTU SOAL

Lintang Kironoratri<sup>1</sup>, Yuli Fani Mayang Sari<sup>2</sup>

Universitas Muria Kudus

Email: [lintang.kironoratri@umk.ac.id](mailto:lintang.kironoratri@umk.ac.id), [yulifani.37@gmail.com](mailto:yulifani.37@gmail.com)

---

## Info Artikel

### Sejarah Artikel:

Diserahkan : 17 Agustus 2022

Direvisi : 07 Oktober 2022

Disetujui : 13 Desember 2022

### Keywords:

Learning Outcomes; Learning Media; IPS and Indonesian

---

## Abstract

*The study aims to describe the improvement of fourth grade students learning outcomes on the theme 7 The Beauty of Diversity in My Country in terms of knowledge and skills aspects of learning Indonesian language and social studies at SDN 04 Hadipolo.*

*This research uses Classroom Action Research method. The subjects used in this study were the fourth grade students of SDN 04 Hadipolo, totaling twenty five students. This research consists of two cycles. Each cycle consists of four stage, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques in the form of interviews, observations, tests, and documentation. Data analysis in the form of qualitative and quantitative data analysis. The learning outcomes of students knowledge aspects of Indonesian language learning content increased quite significantly from cycle I (56%) to cycle II (84%). The improvement of student skill aspect learning outcomes in the first cycle (40%) to the second cycle to (76%).*

*Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that through the application of congklak media assisted by question cards, it can improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN 04 Hadipolo.*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku aspek pengetahuan dan aspek keterampilan muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS di SDN 04 Hadipolo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data berupa analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil belajar aspek pengetahuan siswa muatan bahasa Indonesia meningkat cukup signifikan dari siklus I (56%) ke siklus II (84%). Muatan IPS dari siklus I (52%) ke siklus II menjadi (80%). Peningkatan hasil belajar aspek keterampilan siswa pada siklus I (40%) ke siklus II menjadi (76%). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan media congklak berbantuan kartu soal mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar yaitu menggunakan kurikulum 2013 tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai muatan pembelajaran ke dalam sebuah tema tertentu. Pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 tematik integratif dianggap sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif yang dapat membantu siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Menurut Wijayanti, dkk (2020) mengemukakan bahwa untuk mencapai tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 tematik integrative siswa tidak hanya dituntut untuk mendengar dan mencatat saja, tetapi juga aktivitas siswa dalam proses berpikir.

Namun pada pelaksanaan kurikulum 2013 tematik integratif masih banyak guru yang mengalami kesulitan. Adanya perubahan kurikulum 2013 ini diharapkan para guru mampu meningkatkan keterampilan dalam mengajar menjadi lebih kreatif dan inovatif agar dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan para guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS. Hal itu dikarenakan pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS di Sekolah Dasar kurang diminati oleh peserta didik karena materinya terlalu banyak dan membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus pada tanggal 05 November 2021 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berlangsung di kelas IV masih terjadi banyak kendala. Permasalahan yang terjadi adalah siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja yaitu pembelajaran yang terpusat pada guru. Sehingga, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru daripada mencoba sendiri.

Guru sudah menjelaskan materi pembelajaran dengan baik tetapi kurang didukung dengan media pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik belum bisa memahami materi pembelajaran secara maksimal. Peserta didik kurang antusias dan sangat pasif tidak terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satunya pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS yang materinya terlalu banyak dan hafalan sehingga kurang diminati oleh peserta didik karena penyampaian materi

pembelajaran yang monoton dan membosankan dan kurang didukung dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selama proses pembelajaran berlangsung hanya ada beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan di kelas, itupun yang sering mendapat peringkat di kelas sedangkan yang lain hanya sebagai pendengar saja.

Hasil belajar Penilaian Tengah Semester (PTS) pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS masih kurang maksimal atau di bawah KKM. Pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia dari KKM yang telah ditentukan yaitu 75 hanya ada 9 siswa yang nilainya di atas KKM atau memperoleh nilai rata-rata sebesar 68. Sedangkan untuk muatan pembelajaran IPS dari KKM yang telah ditentukan yaitu 72 hanya ada 8 siswa yang nilainya di atas KKM atau memperoleh nilai rata-rata sebesar 65.

Melihat dari masalah yang ditemukan di Sekolah Dasar tersebut, maka diperlukan suatu upaya untuk membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih menarik. Sehingga, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran di kelas, seperti penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna untuk mengaktifkan siswa di kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa baik dalam aspek pengetahuan maupun aspek keterampilan.

Salah satu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam kegiatan proses belajar mengajar pada siswa sekolah dasar adalah dengan menerapkan media pembelajaran berupa permainan tradisional. Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu media permainan tradisional congklak berbantuan kartu soal. Congklak merupakan jenis permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Penerapan media congklak berbantuan kartu soal diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa aspek pengetahuan dan aspek keterampilan khususnya pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS.

Tafonao (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan seorang peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Handayani (2017) menyatakan bahwa permainan congklak merupakan jenis permainan

tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mempunyai aturan tertentu dalam permainannya serta biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Alat untuk bermain congklak terdiri dari papan congklak dan biji congklak. Pada papan congklak berjumlah 16 lubang. Dari 16 lubang tersebut terdiri 14 lubang kecil yang setiap dua lubang tersebut letaknya berhadapan dan terdapat masing-masing satu lubang besar pada setiap sisi kanan kirinya.

Tarigan, dkk (2020) mengemukakan bahwa manfaat yang diperoleh dari permainan tradisional adalah mampu meningkatkan interaksi atau komunikasi pada anak, membangkitkan rasa saling membutuhkan dan saling menghargai, memupuk rasa sosial anak, terhindar dari sifat egois, dan permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi dan taat pada aturan.

Tanjung (2020) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat terjadi proses kegiatan belajar di mana perubahan tersebut dapat menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Zulfahmi, dkk (2020) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dari dalam diri seorang pelajar dan faktor dari luar diri seorang pelajar atau faktor lingkungan.

Indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga aspek yaitu, aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan. Khoiroh, dkk (2017) mengemukakan bahwa indikator hasil belajar aspek pengetahuan meliputi: (1) mengingat (*remember*), (2) memahami (*understanding*), (3) menerapkan (*apply*), (4) menganalisis (*analyze*), (5) mengevaluasi (*evaluate*), (6) menciptakan (*create*). Indikator hasil belajar aspek sikap meliputi: (1) menerima (*receiving*), (2) penanggapan (*responding*), (3) penilaian (*valuing*), (4) pengorganisasian (*organization*), (5) pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Sedangkan, Indikator hasil belajar aspek keterampilan meliputi: (1) memahami, (2) menanya, (3) mengumpulkan informasi atau mencoba, (4) menalar, (5) mengkomunikasikan.

Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Mendeskripsikan penerapan media congklak mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada tema Indahya Keragaman di Negeriku aspek pengetahuan dan aspek keterampilan

muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS di SDN 04 Hadipolo.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu melalui penerapan media congklak berbantuan kartu soal diduga hasil belajar siswa kelas IV pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku aspek pengetahuan dan aspek keterampilan muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS di SDN 04 Hadipolo akan meningkat.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis Mc. Taggart. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dari 2 siklus tersebut terdapat 4 pertemuan, di mana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus terdapat 4 tahapan yang harus dilakukan yaitu di antaranya tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan tindakan, tahapan pengamatan dan tahapan refleksi. Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 04 Hadipolo tahun pembelajaran 2022/2023 yang beralamat di desa Hadipolo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan mulai dari pelaksanaan siklus I sampai dengan siklus II yang akan dilaksanakan pada bulan Mei karena tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku diajarkan pada bulan Mei. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus. Siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Berikut adalah daftar nama siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo:

Tabel 1. Daftar Nama Siswa SDN 04 Hadipolo

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	AFAM	L
2.	AEF	P
3.	AFA	L
4.	ADP	P
5.	DSA	L
6.	FRF	P
7.	GEDR	L
8.	KDA	P
9.	MAEP	L
10.	MAY	L
11.	MFAE	L
12.	MRN	L
13.	MRTM	L

14.	MRM	L
15.	MZRNR	L
16.	NA	P
17.	NAS	L
18.	NL	P
19.	PAN	P
20.	RM	L
21.	SDA	P
22.	TAS	P
23.	ZNM	P
24.	ZKU	P
25.	ZNS	P
<b>Keterangan</b>		
<b>L : Laki-laki</b>		<b>13</b>
<b>P : Perempuan</b>		<b>12</b>
<b>Total</b>		<b>25</b>

Penelitian tindakan kelas ini terpusat pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo pada tema Indahny Keragaman di Negeriku aspek pengetahuan dan aspek keterampilan muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: (1) wawancara, (2) observasi (3) dokumentasi, dan (4) tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi sebelum dilakukan penelitian. Observasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar aspek keterampilan siswa. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa gambar atau foto yang diperlukan selama proses penelitian. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar aspek pengetahuan siswa.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa aspek pengetahuan. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar aspek keterampilan siswa.

Indikator keberhasilan hasil belajar dengan diterapkannya media congklak pada siswa kelas IV tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku aspek pengetahuan dan aspek keterampilan muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS khususnya pada subtema 1 dan 2 pembelajaran ke 3 dan ke 4 di SDN 04 Hadipolo dapat dikatakan meningkat apabila memperoleh nilai rata-rata ketuntasan klasikal  $\geq 75\%$  dan mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75 pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia serta memperoleh nilai rata-rata ketuntasan klasikal  $\geq 72\%$  dan

mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 72 pada muatan pembelajaran IPS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo yang berjumlah 25 siswa. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan media permainan congklak berbantuan kartu soal pada tema Indahny Keragaman di Negeriku muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS.

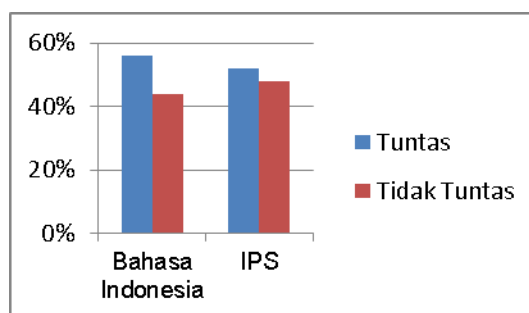
### 1. Penerapan Media Permainan Congklak Berbantuan Kartu Soal

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Siswa diminta untuk melakukan kegiatan literasi terlebih dahulu selama 15 menit. Perwakilan siswa dari masing-masing kelompok diminta untuk hompimpah terlebih dahulu, kelompok yang menang mendapat giliran bermain pertama. Setiap pemain menguasai tempat yang terdiri dari tujuh lubang kecil dan satu lubang besar untuk lubang penyimpan.

Perwakilan siswa dari kelompok yang mendapat giliran bermain meletakkan satu demi satu biji ke dalam lubang kecil secara berturutan. Apabila perwakilan siswa dari kelompok tersebut ke BOM maka, ia harus mengambil kartu soal secara acak kemudian dijawab bersama dengan teman-teman sekelompoknya. Apabila sudah menjawab soal yang diberikan, permainan berganti dengan kelompok berikutnya.

### 2. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

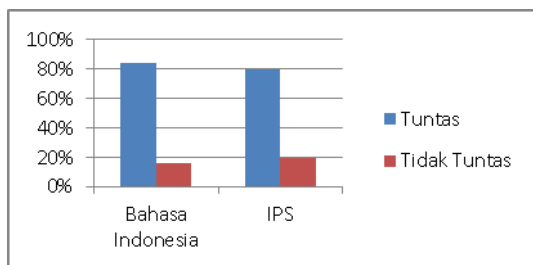
Penelitian pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 dan 25 Mei 2022. Hasil belajar aspek pengetahuan pada siklus I muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 2.** Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus I muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS

Berdasarkan diagram tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil tes evaluasi siklus I pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia belum memenuhi target ketuntasan hasil belajar klasikal dikarenakan pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia siklus I memperoleh presentase sebesar 52% di mana terdapat 13 siswa yang tuntas dan 12 siswa yang belum tuntas dengan presentase sebesar 48%. Pada muatan pembelajaran IPS juga belum memenuhi target ketuntasan hasil belajar klasikal dikarenakan pada muatan pembelajaran IPS siklus I memperoleh presentase sebesar 56% di mana terdapat 14 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang belum tuntas dengan presentase sebesar 44%.

Berdasarkan diagram hasil belajar siklus I pada aspek pengetahuan di dapatkan hasil belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%, maka dari itu penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 Mei 2022 dengan hasil sebagai berikut:

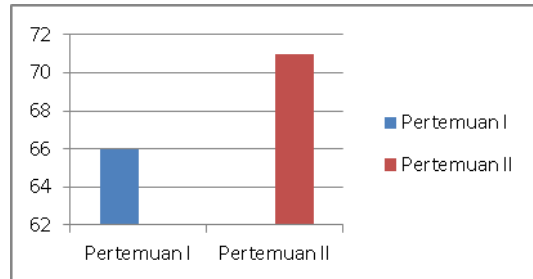


**Gambar 3.** Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus II muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS

Berdasarkan diagram tersebut, menunjukkan bahwa hasil tes evaluasi siklus II pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS sudah mencapai target ketuntasan hasil belajar klasikal aspek pengetahuan. Target ketuntasan hasil belajar klasikal aspek pengetahuan muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS sebesar 75% di mana muatan pembelajaran bahasa Indonesia pada siklus II ini sudah mencapai presentase sebesar 84% dan muatan pembelajaran IPS sudah mencapai presentase sebesar 80%. Sehingga, hasil tes evaluasi pada siklus II muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan IPS mengalami peningkatan dan memenuhi indikator keberhasilan setelah menerapkan media congklak berbantuan kartu soal pada siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo.

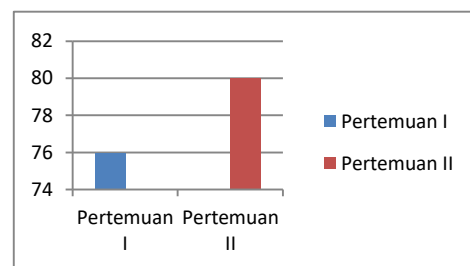
### 3. Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siswa

Observasi terhadap hasil belajar aspek keterampilan siswa dilakukan oleh observer yaitu teman sejawat peneliti. Berikut adalah hasil observasi aspek keterampilan siswa pada siklus I.



**Gambar 4.** Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus I

Berdasarkan diagram tersebut menunjukkan bahwa penerapan media congklak berbantuan kartu soal mampu meningkatkan hasil belajar aspek keterampilan siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo. Pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai rata-rata sebesar 66 kriteria perlu bimbingan (D) dan terjadi peningkatan pada pertemuan II menjadi 71 kriteria cukup (C). Sedangkan, nilai rata-rata klasikal pada siklus I memperoleh nilai sebesar 69 kriteria perlu bimbingan (D). Sehingga hasil belajar aspek keterampilan siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70% dan perlu dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II. Berikut adalah hasil belajar aspek keterampilan siswa pada siklus II.



**Gambar 5.** Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus I

Berdasarkan diagram tersebut menunjukkan bahwa hasil observasi keterampilan siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo dengan menerapkan media congklak berbantuan kartu soal pada siklus II pertemuan I memperoleh nilai rata-rata sebesar 78 kategori cukup (C). Sedangkan, pada pertemuan II meningkat menjadi 80 kategori baik (B)

Berdasarkan diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media congklak berbantuan kartu soal dapat meningkatkan hasil

belajar siswa aspek keterampilan pada siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media congklak berbantuan kartu soal pada siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo didapatkan hasil sebagai berikut: Hasil belajar aspek pengetahuan siklus I pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu 71 meningkat pada siklus II sebesar 81. Sedangkan pada muatan pembelajaran IPS pada siklus I memperoleh hasil sebesar 69 meningkat pada siklus II menjadi 79. Sedangkan hasil belajar aspek keterampilan siswa memperoleh hasil sebesar 69 dan meningkat pada siklus II menjadi 79.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43-50.
- Alma, B., & dkk. (2009). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Aqib, Z. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, SLB, TK*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Aqib, Z. (2011). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dede, D., Amir, M., & Arifin, M. T. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN Satu Atap Paga Kecamatan Tanawawo. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 3(4), 232-241.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 2019*, 181-188.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 39-46.
- Herawati, Saputra, I., & Harisah, S. (2018). Kemampuan Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Palu Menentukan Ide Pokok dalam Paragraf. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(2), 1-15.
- Hidayatullah, S. P. (2018). Pengaruh Penerapan Prinsip-prinsip Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*, 3(2), 232-241.
- Indrawati, F., & Hartati, L. (2021). Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(1), 67-73.
- Indrayanti, T., & Retnosari, I. E. (2017). Penalaran dalam Esai Mahasiswa UNIPA Surabaya. *Jurnal BASTRA*, 4(1), 1-10.
- Khoiroh, N., Munoto, & Anifah, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 97-110.
- Kosasih. (2003). *Ketatabahasa dan Kesastraan Bahasa Indonesia*. Bandung: Yarma Widya.
- Lestari, E. E., Roysa, M., & Purbasari, I. (2020). Implementasi Media Permainan Codaka dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa di Kelas IV SDN Sambung. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 7(1), 966-974.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377-386.
- Maria, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II dengan Menggunakan Media Congklak di SD Katolik Wetakara. *Jurnal Ekonomi, Sosial &*

Prosiding Seminar Nasional "Implementasi Merdeka Belajar dalam Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi di Era Society 5.0". Hlm. 190-197

- Humaniora*, 1(12), 67-77.
- Megawati, C. R., Wijayanti, A., & Bramantijo. (2017). Perancangan Karya Fotografi Tentang Permainan Tradisional Indonesia. 1-9.
- N., N. R., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 241-250.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
- Rusida. (2019). Penggunaan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Pembagian Bilangan Dua Angka Pada Siswa Tunarungu Kelas V SDLB Negeri Banda Aceh. *Jurnal Peradaban Islam*, 1(1), 1-28.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'diyah, M. K., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusat*, 5(3), 7704-7709.
- Saraswati, D. D., Sumadyo, B., & Hapsari, S. N. (2021). Klasifikasi Emosi Tokoh Utama dalam Novel 3 (Tiga) Karya Alicia Lidwina dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. 7-15.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*, 121-128.
- Setiyowati, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung. 1-14.
- Shafariana. (2018). Keefektifan Metode Scramble dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf Pada Pembelajaran Membaca Intensif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar. 1-19.
- Sholikhah, R., Asfiyak, K., & Anggraheni, I. (2019). Penerapan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B1 RA Tarbiyatus Shibyan Kucur Dau Kabupaten Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 103-108.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatin, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(1), 84-94.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tanjung, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. *Jurnal Forum Pedagogik*, 8(1), 132-148.
- Tarigan, V., Napitupulu, J., & Jamaluddin. (2020). Aplikasi Pengenalan Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika Universitas Prima Indonesia*, 3(2), 481-484.
- Usman, M. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra'*, 5(2), 1-11.