

# LPP Mandala

M. Baehaki,

 TFG -- No Repository 003

---

## Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::2945:316081475

Fecha de entrega

2 oct 2025, 21:20 GMT+8

Fecha de descarga

2 oct 2025, 21:23 GMT+8

Nombre del archivo

9312-51691-1-RV.docx

Tamaño del archivo

60.9 KB

9 páginas

2678 palabras

16.869 caracteres

# 25% Similitud general




El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

---

## Fuentes principales

- 18%  Fuentes de Internet
  - 6%  Publicaciones
  - 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)
-

## Fuentes principales

- 18% Fuentes de Internet
- 6% Publicaciones
- 13% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos del estudiante	Universitas Islam Riau on 2025-09-19	3%
2	Trabajos del estudiante	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2023-05-23	3%
3	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	2%
4	Internet	ejournal.iainu-kebumen.ac.id	2%
5	Internet	jurnal.ardenjaya.com	2%
6	Internet	webcache.googleusercontent.com	1%
7	Internet	ejournal.nusantaraglobal.or.id	1%
8	Internet	repository.fe.unj.ac.id	<1%
9	Internet	uwspace.uwaterloo.ca	<1%
10	Trabajos del estudiante	Murdoch University on 2025-01-08	<1%
11	Internet	journal.umpalangkaraya.ac.id	<1%

12	Internet	docobook.com	<1%
13	Internet	rsisinternational.org	<1%
14	Internet	journal.unj.ac.id	<1%
15	Internet	www.ascilite.org.au	<1%
16	Internet	repository.upi.edu	<1%
17	Internet	journal.makwafoundation.org	<1%
18	Internet	jurnal.uns.ac.id	<1%
19	Publicación	Juwairiah Juwairiah, Darmawanta Sembiring, Kadirun Kadirun, Trisna Rukhmana....	<1%
20	Trabajos del estudiante	Universitas Negeri Makassar on 2013-06-03	<1%
21	Internet	ejournal.iainkendari.ac.id	<1%
22	Internet	jurnal.peneliti.net	<1%

# PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN NUMERASI SISWA KELAS 3 SDN 3 MENGGALA TAHUN AJARAN 2024/2025

M. Baehaki<sup>1</sup>, Sukarto<sup>2</sup>, Musafir<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Hamzar

<sup>3</sup> Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) STKIP Hamzar

## Article Info

### Article history:

Accepted: Date, Mount , Year

Publish: Date, Mount , Year

### Keywords:

*Numeracy Ability,  
Traditional Games*

## Abstract (10 PT) (Indonesia )

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 3 SDN 3 Menggala melalui permainan tradisional congklak. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi dan alat pengumpulan data yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, pedoman tes, dan pedoman dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan numerasi siswa, dari kondisi awal 23% menjadi 46,1% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84,6% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa permainan congklak efektif meningkatkan numerasi. Rata-rata kemampuan numerasi siswa meningkat sesuai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

**Kata kunci:** Kemampuan Numerasi, Permainan Tradisional

## Article Info

### Article history:

Received : Date, Month, Year

Published: Date, Month, Year

## Abstract (10 Pt) ( English )

*This classroom action research aims to enhance the numeracy skills of 3rd-grade students at SDN 3 Menggala through the traditional Congklak game. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation, with observation guides, interview guides, test guides, and documentation guides as data collection tools.*

*The results showed a significant increase in students' numeracy skills, from an initial 23% to 46.1% in the first cycle, and further to 84.6% in the second cycle. This demonstrates that the Congklak game is effective in improving numeracy. The average numeracy ability of students increased according to predetermined success criteria, proving the effectiveness of this approach.*

**Keywords:** Numeracy Ability, Traditional Games

*This is an open access article under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*

## Corresponding Author:

For example :

M. Baehaki

Institution: STKIP Hamzar

Email: [baehaki03052003@gmail.com](mailto:baehaki03052003@gmail.com)

### 1. Introduction

Pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, pendekatan ini juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Suyanto, S. 2018 Hal.37).

Pembelajaran berbasis permainan tradisional merupakan pendekatan pendidikan yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini semakin populer karena dianggap efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik (Suyadi, 2013.Hal.27). Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang tidak hanya memiliki nilai hiburan, tetapi juga mengandung unsur pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Numerasi, sebagai kemampuan dasar dalam memahami dan menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari, merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini (Zulkardi, 2002).

Sukiniarti (2018.Hal.41), menegaskan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Sejalan dengan itu Nugroho (2017.Hal 23), menegaskan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Kemudian ditegaskan lagi oleh Zulkardi & Putri, I. I. (2019), bahwa beberapa permainan tradisional seperti congklak, gasing, petak umpet, secara tidak langsung permainan tersebut melibatkan konsep matematika seperti perhitungan, pengukuran, dan strategi, seperti halnya penelitian ini menggunakan permainan congklak melibatkan penghitungan biji yang dimasukkan ke dalam lubang, yang dapat melatih kemampuan berhitung dan pemahaman numerik siswa. Selain itu, permainan tradisional juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan, pada penelitian ini permainan tradisional yang akan di gunakan dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 3 SDN 3 Menggala adalah permainan conngklak.

Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran numerasi juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan situasi nyata. Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik karena mereka melihat relevansinya dalam kehidupan sehari-hari (Sujadi, I. 2003). Numerasi merupakan kemampuan dasar yang penting bagi siswa Sekolah Dasar (SD) karena menjadi fondasi untuk

memahami konsep matematika dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi tidak hanya mencakup kemampuan berhitung, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap angka, pola, pengukuran, serta analisis data. Kemampuan ini membantu siswa untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis, yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai konteks (Steen, L. A. 2001).

Terdapat 20 dari 26 siswa yang masih mengalami kendala dalam penguasaan dan penyelesaian operasi bilangan, terutama pada perkalian dan penjumlahan biasanya siswa kesulitan ketika menjumlahkan angka lebih dari 30 keatas, kemudian perkalian diatas angka 3". Hal tersebut dikarenakan pembelajarannya yang kurang menarik pada siswa, juga kurang menariknya media yang digunakan dan masih menggunakan metode lama sehingga anak terlihat cepat bosan dan tidak tertarik.

## 2. Materials and Methods

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di kelas (Yandi Prayuda Dan Miftahurrizqi. 2015:42). Penelitian tindakan kelas dilakukan karena ada masalah yang memerlukan jawaban atau ingin membuktikan sesuatu yang telah lama terjadi dengan atau ingin membuktikan sesuatu yang telah lama terjadi dengan menyisipkan metode baru yang belum dilakukan di tempat tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan tahapan-tahapan seperti tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, analisis dan refleksi, Pada tahapan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mana ditujukan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa, dan tahapan ini pertama kali dikembangkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 (Tampubolon, 2014:20).

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Sedangkan untuk desain penelitiannya menggunakan prosedur penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart. Dalam penelitian ini menggunakan tahapan-tahapan seperti tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, analisis dan refleksi, Pada tahapan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mana ditujukan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa, dan tahapan ini pertama kali dikembangkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 (Tampubolon, 2014:20).

Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam kegiatan berbentuk siklus yang berkelanjutan, yang terdiri dari dua siklus setiap siklusnya terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu *planning* (tahap perencanaan), *acting* (melakukan tindakan), *observing* (pengumpulan data) dan *reflecting* (refleksi). Adapun Teknik analisis data menggunakan rumus yang digunakan untuk mengetahui ketuntasan individu yaitu sebagai berikut:

$$NA = \frac{SP}{SMI} \times 100$$

Keterangan:

NA : Nilai akhir

SP : Skor Perolehan

SMI : Skor Maksimal Ideal

Adapun rumus yang di gunakan untuk mengetahui ketuntasan klasikal, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Yang Akan Di Cari/Ketuntasan Klasikal

f : Jumlah Siswa Yang Tuntas

N : Jumlah Keseluruhan Siswa

### 3. Results (12 Pt)

Berdasarkan Hasil wawancara dengan guru kelas 3 pada hari rabu tanggal 3 Mei 2025 mengatakan bahwa tingkat numerasi siswa kelas 3 masih rendah, anak-anak terlihat lebih tertarik membicarakan game online dengan temannya. Media yang digunakan di sekolah tersebut dalam pembelajaran matematika menggunakan media papan tulis, namun hal tersebut ternyata masih kurang efektif, karena anak masih terlihat enggan memperhatikan dan menyimak pembelajaran yang dilakukan guru hingga akhir. Media permainan tradisional congklak ini ternyata belum pernah di terapkan, (Edi, 3 Mei 2025). Maka, guru dengan peneliti bekerjasama dalam penelitian menggunakan media Permainan tradisional congklak yang sudah peneliti susun sehingga ada peningkatan terhdap Numerasi siswa setelah menggunakan media permainan tradisional congklak pada saat proses pembelajaran di sekolah.

Hasil yang diperoleh dari pra siklus, siklus I yang apabila dibandingkan terlihat sudah ada peningkatan, tetapi belum mencapai target yang menjadi acuan dalam peneliti, sehingga perlu adanya tindakan lanjutan pada siklus II, hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I

5

terdapat beberapa hambatan yang dihadapi sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus II agar indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti dapat tercapai. Hambatan-hambatan yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I yaitu, anak merasa cukup bosan dengan kegiatan yang dilakukan, dan juga ketika awal tindakan pada siklus I anak masih banyak yang bermain-main bersama teman-temannya dan tidak terlalu fokus mendengarkan guru ketika waktu belajar dan waktu yang digunakan juga cukup terbatas sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus II. Hal ini dapat di lihat pada table berikut:

**Tabel 01. Rekapitulasi Data Meningkatkan Numerasi Siswa Kelas 3 Di SDN 3 Menggala Dari Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II.**

No	Nama	Skor	KI PRA SIKLUS	Skor	KI SIKLUS I	Skor	KI SIKLUS II
1	SA	25	31,2	35	43,7	59	73,7
2	HA	35	43,7	41	52,5	60	75
3	JTU	26	32,5	55	68,7	61	76
4	AA	59	73,7	60	75	60	75
5	SBT	60	75	61	76	61	76
6	AM	39	48,7	41	51,2	42	52,5
7	AAH	41	52,2	42	52,5	43	53,7
8	AYM	46	57,5	47	58,7	60	75
9	FA	42	52,5	43	53,7	47	58,7
10	RZK	46	57,5	47	58,7	60	75
11	YA	49	61,2	50	62,5	61	76
12	RA	47	58,7	50	62,5	59	73,7
13	ZZ	55	68,7	59	73,7	61	76
14	QTA	50	62,5	58	72,5	60	75
15	MAF	51	63,7	60	75	61	76
16	KM	54	67,5	59	73,7	61	76
17	NA	53	66,2	60	75	61	76

18	NA	52	65	54	67,5	59	73,7
19	AW	58	72,5	60	75	61	76
20	KH	55	68,7	61	76	62	77,5
21	DJH	57	71,2	59	73,7	59	73,7
22	KM	27	33,7	35	43,7	59	73,7
23	IS	58	72,5	61	76	62	77,5
24	FS	29	36,2	37	46,2	60	75
25	ZZ	30	37,5	57	71,2	59	73,7
26	IS	59	73,7	59	73,7	60	75
Ketuntasan Klasikal		23 %		46,1%		84,6%	

5 Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan mulai dari Pra-siklus, siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan adanya perubahan atau peningkatan terhadap numerasi siswa menggunakan media permainan tradisional congklak. Hal ini sebagai bentuk hasil dan bukti bahwa adanya dampak positif yang dihasilkan dari pembelajaran dengan menggunakan Media congklak karena pada pertemuan pra siklus kemampuan Numerasi siswa hanya terdapat 23% anak dengan kriteria Tuntas, dan 77% anak dalam kriteria Belum Tuntas. Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan pada kemampuan konsep matematika awal anak meningkat sebanyak 23%, sehingga kemampuan Numerasi siswa pada siklus I Tuntas sebesar 46,1%, dan dinyatakan Belum Tuntas sebesar 54%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan lagi sebanyak 38% sehingga peningkatan Numerasi siswa pada siklus II sebanyak 84,6% , karena pada siklus II kemampuan Numerasi siswa sudah mencapai kriteria klasikal maka peningkatan numerasi siswa di cukupkan sampai di siklus II.

Hal tersebut sejalan dengan Pengertian Permainan Tradisional Congklak adalah permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan papan kayu berlubang dan biji-bijian (biasanya biji sawo, kerang, atau batu kecil). Congklak biasanya dimainkan oleh dua orang dan bertujuan untuk mengumpulkan biji terbanyak ke dalam lubang besar (lumbung) di sisi pemain. Permainan Tradisional Indonesia, (2018).

Numerasi adalah kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan matematika dalam kehidupan sehari-hari, seperti memahami informasi

kuantitatif, melakukan perhitungan, menganalisis data, serta memecahkan masalah yang melibatkan angka dan pola. OECD (2019).

#### 4. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Numerasi siswa kelas 3 di SDN 3 Mengga dapat meningkat melalui penggunaan Media Permainan tradisional congklak Pada pra-siklus ketuntasan klasikal ( KK) yang dicapai hanya 23% atau sekitar 6 anak yang tuntas dari 26 anak, itu tandanya minat Numerasi siswa masih rendah. Selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus I meningkat sebanyak 12 anak menjadi 46,1%. Namun ketercapaian itu masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti. Maka pada akhirnya, dilakukanlah Siklus II dan ternyata mengalami peningkatan dalam meningkatkan Numerasi siswa yaitu sekitar 13 anak menjadi 84,6%. Maka penelitian dilakukan hanya sampai Siklus II karena sudah mencapai Indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dapat meningkatkan Numerasi Siswa kelas 3 di SDN 3 Menggala.

#### 5. Acknowledgements

Ucapan terimakasih kepada seluruh keluarga besar SDN 3 Menggala yang sudah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini dan kepada seluruh civitas akademika STKIP Hamzar yang selalu mensupport dalam penelitian ini.

#### 6. Declarations

#### 7. Bibliography

- APA, AERA,(2014). Standar untuk Pengujian Pendidikan dan Psikologis (*Standards for Educational and Psychological Testing*). American Educational Research Association.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ashcraft, (2002). *Kecemasan matematika dapat dikurangi melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menekan*. Jakarta: Harper.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Boaler, (2009). *Pendekatan berbasis permainan tidak mengabaikan aspek kognitif yang lebih tinggi*.
- Creswell, J. W, (2014). *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Csikszentmihalyi, M, (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.

- Depdiknas, (2006). *Panduan Pengembangan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Dunn dan Dunn, (1992). *Menjelaskan bahwa gaya belajar siswa bervariasi, dan tidak semua metode cocok untuk setiap individu*.
- 15 Gee, J. P, (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Geiger, V. Goos, M. & Dole, S, (2015). *A Theoretical Framework* (Jurnal Mathematics Education Research Journal) VOL 2 HAL 15
- Geiger, V. Goos, M. & Dole, S, (2015). *A Theoretical Framework* (Jurnal Mathematics Education Research Journal) VOL 2 HAL 15
- Hatti, (2009). *Visible Learning menyoroti pentingnya efisiensi waktu dalam pembelajaran*.
- Hidayat, R, (2018). *Peran Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jurnal Psikologi Pendidikan, Vo 6 . No 1.
- Kamii dan DeVries, (1980). *Permainan dapat membantu anak memahami konsep matematika melalui pengalaman langsung*. Bandung:
- 12 Keller, J.M, (1987). *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design*. Journal of Instructional Development, Vo 10. No. 3
- 6 Kiili, K, (2005). *Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model*. *The Internet and Higher Education*, Vo 8. No.1
- Kompasiana, (2023). *Karakteristik permainan tradisional*. Yogyakarta: PT. Remaja pendidikan.
- 10 Lickona, T, (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books
- 18 Mayer, R.E, (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Moleong, L. J, (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 20 Mundilarto, (2004). *Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketengahan Perguruan Tinggi Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Natio (NCTM), (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. NCTM Oecd.
- Nugroho, A. (2015). *Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter Anak*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 21(3), 331-342.
- Oecd (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. OECD Publishing
- Oers van, (1996). *Mencatat bahwa pembelajaran berbasis permainan perlu diintegrasikan dengan konteks yang lebih luas agar transfer pengetahuan dapat terjadi*.
- Paiget Jean, (1952). *Asal-Usul Kecerdasan pada Anak*. New York: International Universities Press.
- Permainan Tradisional Indonesia. (2018). *Congklak: Permainan Tradisional yang Sarat Makna*. Diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- 22 Piaget, J, (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- PISA, (2012). *Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy*.
- Pratiwi, D, (2019). *Nilai-Nilai Pendidikan dalam Permainan Tradisional Anak*. Jurnal Pendidikan Dasar, Vo 10. No. 1
- 21 Prensky, M, (2001). *Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (Digital Game-Based Learning)*. McGraw-Hill.
- Prensky, M, (2001). *Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (Digital Game-Based Learning)*. McGraw-Hill.
- Rohendi, T, (2010). *Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter*. Jurnal Pendidikan Karakter, Vo 1. No.1
- Saputra, N. E, (2012). *Permainan Tradisional sebagai Sarana Pembelajaran Nilai-Nilai Budaya*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vo 18. No.4

- Saputra, N. E. 2012. *Permainan Tradisional sebagai Sarana Pembelajaran Nilai-Nilai Budaya*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vo.18. No. 4
- Steen, L. A, (2001). *Numeracy and Mathematics: Understanding the Connection*. Jurnal Educational Leadership, Vol 03. No 15.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, (2009). *Permainan tradisional dapat menjadi media untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi*. Yogyakarta: HUP
- Sujiono, Y. N, (2019). *Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional*. Jurnal Pendidikan Matematika, vo.12 No.2.
- Suryani, L, (2010). *Permainan Tradisional Indonesia: Congklak*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Suyanto, S, (2015). *Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional*. Jurnal Pendidikan Anak, Vo 4. No. 2
- UNESCO, (2017). *Numerasi dan Matematika dalam pemantauan pendidikan Gelobal*. Paris: UNISCO.
- Van Eck, R, (2006). *Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless*. EDUCAUSE Review, Vo 02. No.04.
- Vygotsky & Jean Paigat, (1978). *Perkembangan Proses-proses Psikologis Tinggi*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S, (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wibowo, A, (2017). *Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya Lokal*. Jurnal Kajian Budaya, Vo 12. No.12.
- Williams Bay, J. M. (2019). *Elementary and Middle School Mathematics: Teaching Developmentally*. Pearson.
- Yandi Prayuda Dan, (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Animasi Di-Sdn-1 Bungkut Tunggal*, Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol 3, No 1, Hal 42-43.
- Zulkardi & Putri, R. I. I, (2019). *Mathematical Activities from Cultural*. Journal on Mathematics Education vol. 02. Hal 20.