

## Kombinasi Numerasi dan Permainan Tradisional yang Menyenangkan dalam Satu Latar (Lapangan Bangun Datar) di SD Negeri 33 Cakranegara

Izzati Khairunnisa<sup>1</sup>, Intan Permata Hati<sup>1</sup>, Fitriatul Jannah<sup>1</sup>, M. Zulia Hendriawan<sup>2</sup>, Ulfa Lu'luilmaknun<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mataram

ulfa\_l@unram.ac.id

### Abstract

Numeracy skills are very important for students to possess. Numeracy skills can help understand and interpret quantitative information encountered in everyday life. However, there are still students at SD Negeri 33 Cakranegara who have low numeracy skills. This is due to the lack of initial understanding of numeracy and students' interest in learning. The purpose of this activity is to foster students' interest in learning and understanding of numeracy. LATAR (Lapangan Bangun Datar) is one of the work programs of Kampus Mengajar Batch 8 at SD Negeri 33 Cakranegara which is expected to be a solution to this problem. It is called LATAR because it uses a field as the main container for making shapes in the form of circles, parallelograms, trapezoids, rhombuses and a picture of a traditional dengklaq game. The implementation method of the LATAR program includes preparation, implementation, and reporting. This activity involved 20 grade V students. The data were collected through a validated response questionnaire. The results of this activity received a positive response from students. It is concluded that the use of LATAR media can foster students' interest in learning and understanding of the concept of shapes.

**Keywords:** numeracy; interest; LATAR; dengklaq game

### Abstrak

Kemampuan numerasi sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan numerasi dapat membantu memahami dan menafsirkan informasi kuantitatif yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih ada peserta didik di SD Negeri 33 Cakranegara yang memiliki kemampuan numerasi yang rendah. Hal ini disebabkan karena pemahaman awal numerasi dan minat belajar peserta didik yang kurang. Tujuan dari kegiatan ini yakni menumbuhkan minat belajar dan pemahaman numerasi peserta didik. LATAR (Lapangan Bangun Datar) adalah salah satu program kerja Kampus Mengajar Angkatan 8 di SD Negeri 33 Cakranegara yang diharapkan mampu menjadi solusi dari masalah tersebut. Dinamakan LATAR karena menggunakan lapangan sebagai wadah utama untuk membuat gambar bangun datar yang berupa gambar lingkaran, jajargenjang, trapesium, belah ketupat dan sebuah gambar permainan tradisional dengklaq. Metode pelaksanaan program LATAR meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Kegiatan ini melibatkan 20 peserta didik kelas V. Data dikumpulkan melalui angket respon yang telah divalidasi. Hasil dari kegiatan ini mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Disimpulkan bahwa penggunaan media LATAR dapat menumbuhkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap konsep bangun datar.

**Kata Kunci:** numerasi; minat; LATAR; permainan dengklaq

## 1. PENDAHULUAN

Numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam menerapkan konsep dan aturan matematika di kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan berbelanja, meminjam uang, membuat rumah dan kegiatan lainnya (Cahyani et al., 2022). Kemampuan numerasi membantu seseorang dalam berpikir logis dan sistematis saat dihadapkan dalam berbagai situasi. Numerasi bukan hanya kemampuan menyelesaikan soal matematis, tetapi juga menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Anggarini, 2022). Di Indonesia, Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) saat ini sebagai pengganti Ujian Nasional dengan fokus utama pada pengukuran kemampuan bernalar peserta didik dalam bidang literasi, numerasi, dan penguatan pendidikan karakter (Kemendikbud, 2021). Oleh karena itu, kemampuan numerasi penting dimiliki oleh peserta didik. Berdasarkan PISA Result (2022) menunjukkan bahwa skor rata-rata peserta didik di Indonesia dalam literasi, matematika, dan sains masih dibawah rata-rata OECD (Kemendikbudristek, 2023).

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 33 Cakranegara, ditemukan bahwa masih banyak peserta didik kesulitan dalam mengimplementasikan numerasi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pretest AKM yang telah dilakukan pada peserta didik kelas V menunjukkan bahwa presentasi peserta didik yang menjawab benar pada kompetensi numerasi sebesar 44%, yang berarti bahwa kemampuan numerasi peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena rendahnya pemahaman konsep dasar peserta didik terhadap matematika. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dasar matematika merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan numerasi peserta didik (Hazimah dan Sutisna, 2023). Dari hasil wawancara dengan beberapa guru, diperoleh bahwa rendahnya pemahaman konsep dasar matematika dikarenakan rendahnya minat peserta didik dalam belajar matematika.

Salah satu solusi untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik ialah menggunakan media pembelajaran konkret (Wijaya et al., 2021). Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak telah dapat memahami 'operasi' atau penalaran logika intuitif dalam situasi konkret, namun belum mampu memecahkan masalah abstrak. Dijelaskan juga dalam Ahzani (2024), anak pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) memiliki cara berpikir yang semakin logis dan masuk akal. Mereka mampu mengklasifikasikan, mengurutkan, menyusun dan menyelesaikan masalah. Trisnani dan Utami (2020) juga menyatakan bahwa melalui media visual, penyampaian materi pembelajaran matematika akan lebih berhasil karena menggunakan media yang konkret dan bisa diamati langsung oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik usia sekolah dasar sangat menyukai bermain dan bergerak, sehingga penting menyediakan fasilitas bermain yang menyenangkan dan mendukung ekspresi mereka. Peserta didik harus aktif mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Nababan dan Sipayung (2023) mengungkapkan

bahwa peserta didik akan belajar lebih baik apabila lingkungan belajarnya diciptakan secara alami dan belajar akan lebih bermakna ketika peserta didik mengalami apa yang dipelajarinya. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan pembelajaran kontekstual yang akan membantu untuk mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan situasi nyata peserta didik yang dapat mendorongnya untuk dapat menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan benda-benda di sekitar sebagai media dalam pembelajaran, contohnya dalam bentuk permainan tradisional. Dalam pelaksanaan permainan tradisional yang memuat bentuk permainan dan olahraga, unsur-unsur konsep matematika permainan rakyat, dan budaya juga termuat didalamnya. Sehingga anak-anak bisa bermain sambil belajar. (Sarah et al., 2022). Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya, salah satunya adalah permainan tradisional dengklaq.

LATAR (Lapangan Bangun Datar) merupakan salah satu program kerja tim Kampus Mengajar (KM) Angkatan 8 di SD Negeri 33 Cakranegara yang disusun sebagai media konkret untuk membantu pemahaman numerasi peserta didik. Dinamakan LATAR karena menggunakan lapangan sebagai wadah utama untuk membuat gambar bangun datar yang berupa gambar lingkaran, jajargenjang, trapesium, belah ketupat dan sebuah gambar permainan tradisional dengklaq (terdiri dari bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga). Dengan adanya program LATAR, diharapkan bisa menumbuhkan minat belajar matematika serta pemahaman numerasi peserta didik.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

LATAR adalah salah satu program kerja tim Kampus Mengajar (KM) Angkatan 8 di SD Negeri 33 Cakranegara yang dirancang menggunakan metode pelaksanaan yang sistematis untuk menumbuhkan minat belajar matematika serta pemahaman numerasi peserta didik. Adapun tahap perancangan program kerja LATAR yakni terdiri dari tiga tahapan utama yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan.

### **a. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan dilakukan pada Selasa, 3 Desember 2024 dan Rabu, 4 Desember 2024. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan lokasi kegiatan di lapangan depan ruang Kelas IV, Kelas VI, dan ruang guru. Area ini kemudian diberi batas dan dibersihkan untuk memastikan lokasi tersebut siap digunakan. selain itu, tim penulis juga menyiapkan alat berupa tali plastik rafia, kuas cat, meteran, ember, serta wadah, dan bahan berupa kapur, cat 4 warna (Merah, kuning, biru, dan hitam), dan air. selanjutnya, juga disiapkan pola atau bentuk bangun datar yang akan digunakan untuk program LATAR.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini, pembuatan pola permainan dengklaq menggunakan kapur yang terdiri dari tiga bangun datar, diantaranya persegi, persegi panjang, dan segitiga yang disusun secara horizontal pada area yang telah ditentukan. Selain itu juga dibuatkan empat pola bangun datar tambahan, yaitu lingkaran dengan tiga sudut, belah ketupat, trapesium, dan jajar genjang yang disusun secara vertikal hingga membentuk huruf L pada keseluruhan pola di lapangan. Selanjutnya, pola-pola yang telah dibuat diwarnai menggunakan warna yang cerah dan bervariasi, diantaranya warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Setelah itu, permainan dengklaq dan bangun datar diberi garis hitam pada pinggirannya menggunakan cat untuk lebih mempertegas hasil dari LATAR. Untuk permainan dengklaq sendiri diberi angka 1-9 pada setiap bangun.

Setelah dibuatnya LATAR, dilakukan penilaian efektivitas program untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap minat dan hubungannya dengan pemahaman mereka terhadap materi bangun datar melalui angket. Angket peserta didik dibuat menggunakan google form yang berisi 10 pernyataan terkait respon peserta didik terhadap LATAR dengan menggunakan 5 opsi jawaban pada setiap pernyataan. Angket disebar menggunakan tautan google form yang diisi oleh peserta didik secara online melalui perangkat handphone masing-masing.

### **c. Tahap Pelaporan**

Tahap pelaporan program LATAR berfokus pada keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan permainan tradisional dengklaq. Sosialisasi hasil pelaksanaan program ini dilaksanakan pada saat kegiatan Forum Komunikasi dan Koordinasi Sekolah III (FKKS) yang dijadwalkan pada Jumat, 20 Desember 2024. Dalam kesempatan tersebut, disampaikan hasil dari pelaksanaan kegiatan LATAR yang mencakup proses pelaksanaan program, dokumentasi kegiatan, serta dampaknya terhadap minat dan pemahaman peserta didik dalam numerasi. Selain itu juga, tim penulis mensosialisasikan rencana tindak lanjut dari penerapan program LATAR dalam pembelajaran.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan program ini dilaksanakan di SD Negeri 33 Cakranegara, tepatnya pada Kamis, 5 Desember 2024. Dalam upaya meningkatkan minat numerasi, program Lapangan Bangun Datar (LATAR) dirancang dengan mengombinasikan pembelajaran matematika dengan kegiatan nyata berupa permainan tradisional. Kehadiran LATAR di sekolah disambut dengan antusias oleh peserta didik, yang terlihat sangat tertarik untuk mencoba dan memainkan permainan tradisional ini. Selama bermain, peserta didik diajak untuk tetap fokus dan memahami setiap angka pada bagian permainan dengklaq. Peserta didik diajak untuk melompat pada salah satu bangun datar, kemudian diminta untuk mengingat dan menyebutkan nama

bangun datar tersebut, dan memperhatikan angka-angka tertentu untuk menentukan kapan mereka harus melompat dengan satu kaki atau dua kaki. Selain itu, pola-pola bangun datar yang terdapat di area permainan digunakan sebagai media pembelajaran informal dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran formal oleh guru kelas V SD Negeri 33 Cakranegara atau kelas lainnya dengan materi tersebut.

Adapun pola-pola bangun datar dalam area permainan terdiri dari Jajargenjang yang berwarna biru yang dapat dilihat pada Gambar 1, Trapesium yang berwarna hijau yang dapat dilihat pada Gambar 2, Belah Ketupat berwarna merah yang dapat dilihat pada Gambar 3, dan Lingkaran yang berwarna merah, kuning, dan jingga yang dapat dilihat pada Gambar 4. Terdapat juga permainan dengklag yang terdiri dari 4 bangun Persegi berwarna merah, hijau, dan biru, 4 bangun Persegi Panjang yang berwarna biru, kuning, ungu, jingga, serta Segitiga berwarna merah. Adapun gambar permainan dengklag dan keseluruhan LATAR dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 1. Bangun Datar Jajargenjang



Gambar 2. Bangun Datar Trapesium



Gambar 3. Bangun Datar Belah Ketupat

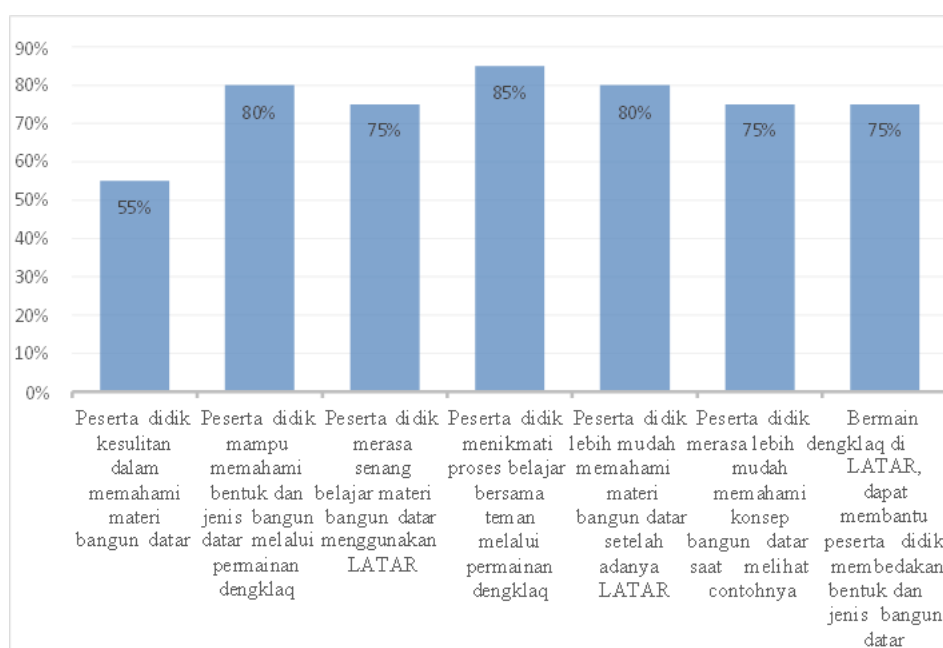


Gambar 4. Bangun Datar Lingkaran



Gambar 5. LATAR

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang telah dibagikan kepada peserta didik kelas V di SDN 33 Cakranegara terhadap kehadiran LATAR, diperoleh respon yang positif. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media LATAR sangat membantu mereka dalam memahami materi bangun datar. Dari 20 responden, presentase respon peserta didik dapat dilihat pada Gambar 6. Secara keseluruhan, hasil angket ini menunjukkan bahwa kehadiran LATAR memberikan dampak positif terhadap persepsi minat belajar dan pemahaman peserta didik dalam materi bangun datar. Hal ini bisa disebabkan oleh gaya belajar peserta didik yang lebih suka belajar sambil bermain.



**Gambar 6.** Respon 20 Peserta Didik Terhadap Kehadiran LATAR

Untuk meningkatkan pemahaman numerasi peserta didik, guru dapat menerapkan teori pembelajaran konstruktivisme. Dijelaskan dalam Wahab dan Rosnawati (2021) bahwa belajar adalah proses mengonstruksi pengetahuan dengan cara mengabstraksi pengalaman sebagai hasil interaksi antara peserta didik dengan realitas. Peserta didik akan terlibat secara langsung dengan aktif, dan mengingat lebih lama semua konsep. Konstruktivisme berfokus pada membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman sebelumnya, sementara pembelajaran kontekstual menyediakan lingkungan belajar yang relevan dan bermakna situasi nyata yang dihadapi peserta didik. Dalam pembelajaran kontekstual, proses ini dirancang agar pengetahuan yang diperoleh peserta didik menjadi lebih bermakna. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Sesrita dan Yarmi (2023) bahwa pemanfaatan permainan tradisional menjadi salah satu pendekatan pembelajaran kontekstual yang efektif, karena metode ini menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga menciptakan proses belajar yang lebih bermakna. Dalam upaya meningkatkan kemampuan numerasi,

program LATAR dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran matematika dengan kegiatan nyata yang relevan dan menyenangkan. Program ini memberikan inovasi baru dalam numerasi dengan mengintegrasikan permainan tradisional sehingga menjadikan kegiatan bermain dapat dilakukan sambil belajar. Program ini juga mengenalkan berbagai bentuk bangun datar seperti persegi, segitiga, dan lingkaran.

Melalui permainan tradisional seperti dengklag ini, peserta didik dapat merasakan langsung bagaimana matematika diterapkan dalam konteks yang relevan, sekaligus belajar untuk menghargai budaya lokal. Dijelaskan dalam Parhusip dan Hardini (2020) bahwa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, agar mereka dapat memahami makna pembelajaran melalui pengalaman langsung dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika peserta didik terlibat langsung dengan "melakukan" dan "mengalami" sendiri materi yang dipelajari, bukan hanya sekadar "mengetahui" secara teori. Keikutsertaan peserta didik dalam membantu pembuatan pola dapat dilihat pada Gambar 7, dan keikutsertaan peserta didik dalam proses pengecatan LATAR dapat dilihat pada Gambar 8.

Peserta didik memberikan respon positif terhadap hadirnya program LATAR di lingkungan sekolah, yang terlihat dari antusiasme mereka serta ketertarikan dalam bermain sambil mengikuti pembelajaran kontekstual. Seperti halnya pengabdian yang telah dilakukan oleh Merliza et al. (2022) pada anak-anak di lingkungan RT 31 Kelurahan Ganjar Agung Kota Metro menunjukkan respon positif berupa antusiasme dalam mengenal dan memainkan permainan engklek serta rasa keingintahuan yang tinggi untuk dapat mengenal konsep luas dan keliling yang ada pada bangun persegi, persegi panjang dan setengah lingkaran yang ada pada pola permainan engklek.



**Gambar 7.** Aktivitas peserta didik dalam membantu pembuatan pola LATAR



**Gambar 8.** Aktivitas peserta didik dalam membantu pembuatan pola LATAR

Antusiasme peserta didik terlihat dari semangat mereka mencoba permainan dengklag. Peserta didik dilibatkan dalam proses memahami konsep bilangan untuk menentukan langkah dalam aktivitas permainan, sekaligus mengenali dan mengingat nama-nama bangun datar yang terdapat di area lapangan. Permainan yang menyenangkan ini berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif, dimana peserta didik dapat menghubungkan konsep matematika dengan aktivitas nyata dan meningkatkan keterlibatan kognitif mereka, karena numerasi tidak hanya melibatkan kemampuan menyelesaikan masalah matematis, tetapi juga pemahaman dan penerapan konsep matematika dalam konteks kehidupan nyata. Pendekatan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis media kontekstual, seperti permainan tradisional, dapat menjadi metode inovatif untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep numerasi secara relevan dan efektif. Antusiasme peserta didik pada hadirnya permainan LATAR di sekolah dapat dilihat pada Gambar 9.



**Gambar 9.** Antusiasme peserta didik pada permainan LATAR

Pemanfaatan pola bangun datar di lapangan sejalan dengan teori pembelajaran berbasis aktivitas nyata yang menekankan pengalaman langsung sebagai cara belajar yang efektif. Pendekatan ini mempermudah peserta didik memahami konsep abstrak, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan minat belajar melalui unsur permainan. Didukung oleh penelitian Habibah (2024) di SDN 006 bahwa permainan tradisional engklak efektif sebagai media pembelajaran matematika dimana peserta didik menjadi lebih tertarik dan cepat memahami konsep yang diajarkan dengan cara yang kreatif.

Secara keseluruhan, program LATAR berhasil menarik minat dan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari matematika, namun efektivitasnya perlu ditingkatkan melalui pengintegrasian yang lebih mendalam dan kehadiran guru atau fasilitator sebagai pengarah. Guru juga dapat memanfaatkan sesi refleksi setelah permainan untuk membahas pemahaman peserta didik serta memberi umpan balik yang konstruktif. Melalui permainan tradisional seperti dengklak, peserta didik dapat merasakan langsung penerapan matematika dalam konteks yang relevan, sekaligus belajar menghargai budaya lokal.

#### 4. SIMPULAN

Hasil pelaksanaan program LATAR di SD Negeri 33 Cakranegara menunjukkan respons positif dari peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang berbasis aktivitas nyata. Peserta didik terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan, terutama saat bermain permainan tradisional dengklak yang diintegrasikan dengan konsep bangun datar. Respon ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual yang melibatkan permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara emosional maupun kognitif. Peserta didik juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi numerasi melalui pengalaman langsung. Antusiasme mereka terlihat saat mencoba permainan, memahami angka-angka, dan mengenali bentuk-bentuk bangun datar di lapangan. Aktivitas ini membantu peserta didik menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan nyata, sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan.

#### 5. REFERENSI

- Ahzani, Y., Erika, K. A., Arbianingsih, R., Rokhayah, Y., Gantini, D., & Sari, P. P. (2024). *Buku ajar tumbuh kembang anak* (Edisi ke-1). PT Nuansa Fajar Cemerlang Jakarta.
- Anggraini, K. E., & Setianingsih, R. (2022). Analisis kemampuan numerasi peserta didik SMA dalam menyelesaikan soal asesmen kompetensi minimum (AKM). *MATHE Dunesa*, 11(3), 837–849.
- Cahyani, N. N., Witono, A. H., & Setiawan, H. (2022). Profil kemampuan numerasi siswa kelas III SDN 2 Kuta tahun pelajaran 2021/2022. [*Nama Jurnal tidak tercantum*].
- Habibah, A., Kartika, R. J. N., Pebriana, A. L., Dani, R., Utami, R. A., Anggraini, S., & Barasa, V. I. (2024). Peran permainan tradisional engklek dalam pembelajaran bangun datar di SDN 006 Baturijal Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2746–2751.

- Hazimah, G. F., & Sutisna, M. R. (2023). Analisis faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat pemahaman numerasi peserta didik kelas 5 SDN 192 Ciburuy. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 10–19.
- Kamsurya, R., & Masnia, M. (2021). Desain pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik menggunakan konteks permainan tradisional dengklaq untuk meningkatkan keterampilan numerasi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 67–73.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Asesmen nasional: Lembar tanya jawab*. Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Panduan penguatan literasi dan numerasi di sekolah: Gerakan Literasi Sekolah*. Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Literasi membaca: Peringkat Indonesia di PISA 2022*. Kemendikbud.
- Merliza, P., Loviana, S., Priatmojo, N. N., Kurniawan, H., & Yusi, D. F. (2022). Pengenalan konsep luas dan keliling bangun datar melalui permainan tradisional engklek. *Jurnal Pematik*, 1(1), 26–34.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman model pembelajaran kontekstual dalam model pembelajaran (CTL). *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 829–831.
- OECD. (2022). *PISA 2022 results (Volume I and II) – Country notes: Indonesia*. [https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes-ed6fbcc5-en/indonesia\\_c2e1ae0e-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes-ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html)
- Parhusip, Y. P., & Hardini, A. T. A. (2020). Meta-analisis efektivitas pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan pemahaman matematika bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 319–326.
- Sarah, S., Suhendri, H., & Ningsih, R. (2022). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional kelereng di Kelurahan Bahagia, Babelan, Bekasi. *Jurnal Derivat*, 9(1), 21–29.
- Sesrita, A., & Yarmi, G. (2023). Dampak permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi numerasi peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1–23.
- Siregar, T. (2023). Ethnomathematics in dengklaq games as a media for learning mathematics in Sinunukan 1 State Junior High School. *Satkriya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 30–42.
- Trisnani, N., & Utami, W. T. P. (2020). Peningkatan pemahaman konsep matematika melalui media visual pada siswa kelas IV SD Negeri Widoro. *Jurnal Taman Cendekia*, 4(1), 122–130.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran* (Edisi ke-1). Penerbit Adab.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar matematika. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 579–587). Jakarta, Indonesia.