



Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Budaya Gici-Gici pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama

Yosevita Matruty¹, Mesak Ratuanik², Elisabeth Lerebulan³, Karten Halirat^{4*}

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Lelemuku Saumlaki, Indonesia

⁴ Prodi PGSD, PSDKU Universitas Pattimura di Kepulauan Aru, Indonesia

*Corresponding Author: kartenhalirat@gmail.com

Submitted: 04 December 2025 | Revised: 01 January 2026 | Accepted: 02 January 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis budaya gici-gici pada pembelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 5 Tanimbar Selatan. Desain dan pendekatan dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan data berupa kata-kata dan menggambarkan fenomena atau fakta yang diperoleh dalam penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Tanimbar Selatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi penelitian, tes tertulis dan wawancara serta obeservasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, pemaparan data dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran budaya gici-gici dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui hasil tes peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil tes peserta didik diklasifikasi menjadi tiga aspek yaitu rendah dikarenakan proses pembelajaran peserta didik tersebut jarang aktif dan jarang masuk sekolah sehingga berdampak pada penyelesaian soal tes esay yang tidak tepat, sedang dikarenakan penyelesaian soal esay yang keliru dan tidak mengikuti tahapan penyelesaian soal dengan benar dan tinggi dikarenakan peserta didik mampu untuk mengerjakan soal tes esay dengan memperhatikan tahapan pentelesaian soal dengan tepat serta aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Budaya Gici-Gici, Efektivitas Pembelajaran, Pembelajaran Matematika

Abstract

This study aims to determine that by using learning media based on gici-gici culture in mathematics learning for class VIII of SMP Negeri 5 Tanimbar Selatan. The design and approach in this study used a qualitative approach. This type of research is a study that describes data in the form of words and describes phenomena or facts obtained in the study. The subjects in this study were students of class VIII of SMP Negeri 5 Tanimbar Selatan. Data collection techniques used were research documentation, written tests and interviews and observation. Data analysis techniques used were data collection, data reduction, data presentation and data verification or drawing conclusions. The results of the study show that by implementing the gici-gici culture learning media in the learning process, it can increase the effectiveness of learning through the test results of students who follow the learning process as evidenced by the results of student tests classified into three aspects, namely low because the learning process of these students is rarely active and rarely attends school so that it has an impact on the completion of essay test questions that are not correct, medium because the completion of essay questions is wrong and does not follow the stages of solving the questions correctly and high because students are able to work on essay test questions by paying attention to the stages of solving the questions correctly and being active in the learning process.

Keywords: Gici-Gici Culture, Learning Effectivness, Mathematics Learning



PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan pada era globalisasi menuntut peningkatan kapasitas intelektual dan kualitas kehidupan. Hal ini disebabkan oleh dinamika global yang bergerak sangat cepat, baik dalam pola berpikir, tuntutan kompetensi baru, maupun kemajuan teknologi yang semakin kompleks. Perubahan tersebutlah dapat menjadi peluang atau mungkin bisa menjadi sebuah tantangan dalam menghadapi persaingan-persaingan yang ketat. Sehingga pendidikan menjadi alat yang lebih kompleks (Halirat et al., 2025).

Pendidikan adalah usaha sadar dan teratur serta sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggung jawab untuk mempengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. (Dirsa et al., 2023) pendidikan merupakan upaya yang dilakukan sebagai bantuan kepada peserta didik untuk mengembangkan serta meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidupnya. Tercapainya tujuan pendidikan nasional dapat dilihat dari sebagian prestasi belajar yang diperoleh siswa Keberhasilan itu pada umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya nilai yang dicapai oleh peserta didik, daya serap peserta didik, serta prestasi peserta didik yang berupa nilai hasil raport. Dalam praktiknya, pendidikan tentu tidak bisa terlepas dari kegiatan utamanya yaitu belajar.

Belajar merupakan suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan pengetahuan. Dengan kata lain belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan seseorang dari yang sebelumnya tidak tahu atau tidak bisa menjadi tahu atau bisa mengenai hal yang telah dipelajari tersebut dan bersifat permanen (Palin et al., 2023). Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah peserta didik yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah dan menyimpulkan suatu masalah. (Kusumawati et al., 2023) pembelajaran adalah membela jarkan peserta didik menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan atau sasaran yang dicapai telah ditetapkan sebelumnya, Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Kadir, 2020) mengungkapkan bahwa penentuan suatu proses pembelajaran efektif berpatokan pada beberapa indikator, diantaranya: 1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran; 2) aktivitas siswa dalam pembelajaran; 3) hasil belajar siswa; 4) respon siswa positif terhadap pembelajaran. Indikator efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan respon siswa.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena matematika memiliki objek yang abstrak pada kesepakatan-kesepakatan sehingga sepenuhnya menggunakan pola pikir deduktif (Purba et al., 2025). Matematika selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi. Oleh sebab itu matematika termasuk dalam suatu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang dan jenis pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikan karena matematika memainkan peran penting dalam membangun disiplin dan kapasitas pikiran manusia untuk

bernalar secara logis, analitis, metodis, kritis dan artistik (Halirat, 2025).

Pada observasi awal yang dilakukan, peneliti memilih tiga peserta didik yang berinisial KS, RF, dan FL untuk diwawancara terkait dengan proses pembelajaran matematika yang dilakukan oleh pendidik di kelas VIII SMP Negeri 5 Tanimbar Selatan. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa dalam penyajian materi, pendidik selalu mengaitkan materi yang diajarkan dengan realitas kehidupan peserta didik. Selain itu, guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Selain itu, wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, ditemukan informasi bahwa sarana prasarana penunjang pembelajaran pada sekolah tersebut belum lengkap sehingga pendidik tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga memberikan beberapa soal tes yang berkaitan dengan materi segi empat untuk dikerjakan oleh peserta didik. dari 19 peserta didik di kelas VIII, peneliti mendeskripsikan hasil pekerjaan 3 peserta didik dengan kategori nilai rendah, sedang dan tinggi. Dapat ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kemampuan awal peserta didik

Kategori	Inisial	Deskripsi Hasil
Rendah	KS	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menentukan rumus luas dan keliling persegi panjang • Peserta didik keliru mengidentifikasi variabel-variabel yang diketahui dan ditanya pada soal. • Peserta didik masih keliru dalam memasukan nilai. • Tidak mampu menentukan sisi panjang dan lebar • Tidak mampu menyelesaikan luas dan keliling persegi panjang
Sedang	RF	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menentukan rumus lias dan keliling persegi panjang • Mampu menentukan variabel-variabel yang diketahui pada soal. • Peserta didik tidak dapat menyelesaikan soal berdasarkan tahapan penyelesaian soal tentang keliling persegi panjang
Tinggi	FL	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menentukan rumus lias dan keliling persegi panjang • Mampu mensubtisusi soal dengan rumus • Peserta didik mampu menyelesaikan soal dengan benar namun tidak mengikuti tahapan penyelesaian soal

Berdasarkan hasil pekerjaan 3 peserta didik yang mewakili 19 peserta didik di kelas VIII yang telah dideskripsikan di atas maka ditemukan bahwa peserta didik belum menguasai materi persegi sehingga mereka tidak mampu untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh peneliti.

Salah satu alternatif solusi yang dapat dipakai untuk mengatasi masalah kurangnya pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan sehingga berdampak pada hasil belajar mereka adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memperjelas materi yang diajarkan. Media pembelajaran adalah suatu jembatan agar proses pembelajaran di dalam kelas berjalan dengan baik dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas (Ulfahyana & Herwandi, 2024). Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai sebuah media informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan berupa materi atau metode dan sumber bahan

belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Fadilah et al., 2023) menguraikan fungsi media pembelajaran adalah: 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar; 2) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar; 3) Mendorong motivasi belajar; 4) Menambah variasi dalam penyajian materi; 5) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan; 6) Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya; 7) Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yang berkaitan erat dengan kehidupan keseharian peserta didik adalah media pembelajaran berbasis budaya permainan gici-gici . Kata gici-gici berasal dari bahasa Maluku yang berarti melompat dengan satu kaki maka, permainan gici-gici berarti permainan yang hanya menggunakan satu kaki untuk melompat mengikuti pola tertentu (Ngilawajan, 2019). Gici-gici adalah salah satu permainan tradisional dari maluku yang banyak dimainkan oleh anak-anak Maluku sejak masa lampau, meski saat ini sudah sangat jarang dimainkan dan hanya ditemukan pada sebagian tempat terpencil di maluku. Permainan gici-gici sangat dimainkan oleh peserta didik di luar jam sekolah namun mereka tidak mengetahui bahwa permainan tersebut ada kaitannya dengan materi matematika yang akan diajarkan oleh pendidik tersebut. (Lololian et al., 2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan keseharian peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep matematika yang diajarkan karena peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan awal yang dimiliki dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan fokus masalah adalah efektivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya permainan gici-gici di SMP Negeri 5 Tanimbar Selatan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya permainan gici-gici di SMP Negeri 5 Tanimbar Selatan.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan desain eksperimen, Desain eksperimen merupakan suatu rancangan percobaan di mana setiap langkah tindakannya benar- benar terdefinisikan sedemikian rupa sehingga informasi yang diperlukan untuk masalah yang sedang diteliti dapat diperoleh. Dengan memperhatikan pendekatan penelitian yaitu pendekatan kualitatif. pendekatan kualitatif adalah salah satu yang lebih menekankan faktor pemahaman mendalam dan pemecahan kesulitan- kesulitan ini dari pada hanya melihat situasi Menurut (Annur & Hermansyah, 2020), penelitian dengan fokus kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan terjadinya fenomena dalam penelitian secara mendalam. Fenomena-fenomena dalam penelitian yang berkaitan dengan permainan gici-gici dalam proses pembelajaran.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanimbar Selatan yang berlokasi pada, Jln. Bomaki, Desa Bomaki, Kabupaten Kepulauan Tanimbar, Kecamatan Tanimbar Selatan, Provinsi Maluku. Jenis data yang akan di kumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil wawancara serta tes yang di lakukan di SMP Negeri 5 Tanimbar Selatan, dengan penulis menganalisis mengenai pemahaman dan pengalaman terkait dengan efektivitas

media pembelajaran berbasis budaya gici-gici pada pembelajaran matematika.

Analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh hasil observasi, hasil pengkajian dan wawancara diuraikan dan dimaknai secara kualitatif. Adapun teknik analisa data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis kualitatif model Miles and Huberman (Angelina & Effendi, 2021) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengecekan keabsahan data Dalam penelitian kualitatif, data dapat diakui valid jika tidak ada perbedaan antara apa yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian. Penentuan akurasi data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi yang terdiri dari triangulasi sumber data dan triangulasi metode.

HASIL PENELITIAN

Tes awal yang dilaksanakan dengan materi yang diuji yaitu materi lingkaran dan teorema Pythagoras, maka peneliti dapat melihat hasil yang dimiliki dari masing-masing peserta didik dengan 2 materi yang berbeda, Jumlah peserta didik yang mengikuti Tes awal yaitu 21 orang. Berdasarkan hasil tes dari masing-masing peserta didik pada tes awal, dapat dilihat dalam Tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Tes Awal

Nilai	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
90 - 100	-	Sangat Baik
75 - 89	-	Baik
60 - 74	47,62	Cukup Baik
< 60	52,38	Kurang Baik
Jumlah	100	

Berdasarkan data tes awal, dapat dilihat bahwa tidak ada peserta didik yang memiliki nilai di atas 60 dengan tidak memiliki tingkat kemampuan yang sangat baik, baik dan cukup atau seluruh peserta didik yang mengikuti tes awal memiliki tingkat kemampuan kurang.

Data pada tabel 2 menjadi data awal dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran gici-gici pada materi lingkaran dan teorema pythagoras. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, selanjutnya pada pertemuan keempat dilakukan tes tertulis. Tes tertulis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada materi lingkaran dan teorema pythagoras. Peserta didik yang mengikuti tes akhir sebanyak 20 orang. Berikut data tes akhir pada materi lingkaran disajikan pada tabel 3

Tabel 3. Hasil Tes Akhir

Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
90 - 100	5	25	Sangat Baik
75 - 89	7	35	Baik
60 - 74	6	30	Cukup
< 60	2	10	Kurang
Jumlah	20	100	

Berdasarkan data nilai tes akhir dengan materi lingkaran di atas, maka dapat dilihat bahwa terdapat 5 peserta didik (25%) yang memperoleh nilai sangat baik, 7 peserta didik (35%) memperoleh nilai baik, 6 peserta didik (30%) yang memperoleh nilai cukup, dan 2 orang

peserta didik (10%) yang memperoleh nilai kurang. Selanjutnya pada tabel 4 disajikan data rinci hasil tes akhir peserta didik.

Tabel 4. Hasil Tes Akhir Peserta Didik untuk Materi Lingkaran

No.	Kode Peserta Didik	Nilai Akhir	Kategori
1	SDB	96	Tinggi
2	RF	94	Tinggi
3	EL	89	Tinggi
4	FL	87	Tinggi
5	MRR	82	Tinggi
6	YB	81	Tinggi
7	MB	80	Tinggi
8	KF	79	Tinggi
9	YI	78	Tinggi
10	BL	75	Tinggi
11	KF	75	Tinggi
12	MB	70	Sedang
13	KS	69	Sedang
14	NI	68	Sedang
15	EF	67	Sedang
16	AS	67	Sedang
17	BM	67	Sedang
18	FF	66	Sedang
19	KF	60	Rendah
20	MF	40	Rendah

Selain data nilai tes akhir pada materi lingkaran, pada tabel 5 di bawah ini, disajikan hasil tes akhir peserta didik dengan materi Teorema Pythagoras yang diikuti oleh 20 peserta didik.

Tabel 5. Hasil Tes Akhir Materi Teorema Phytagoras

Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
90 – 100	4	20	Sangat Baik
75 – 89	8	40	Baik
60 – 74	6	30	Cukup
< 60	2	10	Kurang
Jumlah	20	100	

Berdasarkan tabel akhir dengan materi lingkaran di atas, maka dapat dilihat bahwa ada 4 peserta didik (20%) yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, 8 peserta didik (40%) yang memperoleh nilai baik, 6 peserta didik (30%) memperoleh nilai cukup, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai kurang sebanyak 2 orang (2%).

Selanjutnya pada tabel 6 di bawah ini, disajikan nilai tes akhir setiap subjek penelitian.

Tabel 6. Hasil Tes Akhir Peserta didik untuk Materi Teorema Pythagoras

No	Kode Peserta Didik	Nilai Akhir	Kategori
1	MB	94	Tinggi
2	MRR	93	Tinggi
3	EL	90	Tinggi
4	FL	87	Tinggi
5	RF	81	Tinggi
6	YB	82	Tinggi
7	MB	80	Tinggi

8	KS	79	Tinggi
9	YI	78	Tinggi
10	FF	76	Tinggi
11	KF	75	Tinggi
12	BM	72	Sedang
13	KF	72	Sedang
14	WF	69	Sedang
15	EF	69	Sedang
16	AS	67	Sedang
17	SDB	67	Sedang
18	YYB	66	Sedang
19	KF	60	Rendah
20	MF	58	Rendah

PEMBAHASAN

Dalam proses penelitian yang dilaksanakan, kondisi dari hasil belajar peserta didik matematika pra pembelajaran menunjukkan bahwa dari 19 peserta didik tidak ada seorang pun yang mencapai nilai KKTP (kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran) yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran yaitu 66. Nilai akhir yang diperoleh semua peserta didik < 66, jadi semua peserta didik dikategorikan tidak tuntas atau kurang baik pada tes awal.

Berdasarkan hasil tes akhir, diketahui bahwa 90% peserta didik kelas VIII memperoleh nilai di atas KKTP, yang menunjukkan meningkatnya capaian akademik setelah penerapan media pembelajaran yang digunakan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan partisipatif, di mana peserta didik menunjukkan keaktifan dan keberanian lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya pasif, malu, atau enggan mengerjakan soal di depan kelas tampak menjadi lebih antusias dan responsif. (Prasetya et al., 2023) menyatakan bahwa anak yang bermain dengan orang lain, dapat belajar bernalar secara rasional dengan membantu mereka mengatasi tantangan yang mereka hadapi saat bermain. Oleh karena itu, dengan menerapkan media pembelajaran gici-gici dalam pembelajaran matematika, membiasakan anak berpikir rasional untuk memecahkan masalah matematika yang diberikan. Dampak lain dari penggunaan media ini dalam pembelajaran yang dilakukan adalah rata-rata nilai tes akhir pada dua materi yang diujikan memperlihatkan distribusi hasil belajar yang lebih baik, dengan jumlah peserta didik berkategori nilai tinggi lebih banyak dibandingkan kategori nilai rendah.

(Lololuan et al., 2024) pembelajaran yang dikaitkan keseharian peserta didik membantu mereka untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata mereka sehingga memacu semangat mereka untuk mempelajari matematika dengan menggunakan konsep nyata. Selain itu, (Halirat, 2025) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik untuk cepat memahami instruksi yang diberikan oleh guru sehingga menunjang efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan serta sangat mendukung perkembangan aspek kognitif dan psikomotorik karena mengasah keterampilan pemecahan masalah matematika.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya gici-gici berkontribusi signifikan terhadap peningkatan efektivitas proses pembelajaran matematika yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan tingkat aktivitas yang tinggi, baik dalam berinteraksi dengan materi yang disajikan maupun dalam tugas-tugas yang diberikan. Selain itu, respons peserta didik terhadap penggunaan media gici-gici pada materi lingkaran dan teorema Pythagoras tergolong positif, yang ditunjukkan melalui meningkatnya keterlibatan, pemahaman konsep, dan motivasi belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, M., & Effendi, K. N. S. (2021). *Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas IX*. 4(2). 10.22460/jpmi.v4i2.383-394
- Annur, M. F., & Hermansyah. (2020). *Analisis Kesulitan Mahasiswa Pendidikan Matematika dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19*. 11(2), 195–201. 10.31764/paedagoria.v11i2.2544
- Dirsa, A., Sitopu, J. W., Sari, M. E., Al Haddar, G., Octafiona, E., Rohmiyati, Y., ... & Diana, R. (2023). *Guru Dalam Pendidikan*. Global Eksekutif Teknologi.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Halirat, K. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Classpoint Pada Pembelajaran Matematika di Universitas Lelemuku Saumlaki. *Sora Journal of Mathematics Education*, 6(1), 43-53.. 10.30598/sora.6.1.43-53
- Halirat, K., Suryaningrum, S., Victory, B. L. V., & Khusnaini, M. (2025). Implementasi POAC Dalam Penjaminan Mutu Dharma Pendidikan Oleh Tim Koordinator Semester. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2), 52-59. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>
- Kadir, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo di MAN Lhokseumawe. *Jurnal Numeracy*, 7(2). <https://doi.org/doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1198>
- Kusumawati, I., Halirat, K., Fikriyah, S. N., Hasni, K., Siregar, E. S., Robbanyah, Q., & Rachmandhani, M. S. (2023). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Get Press Indonesia.
- Lololian, H. D., Ratuanik, M., & Halirat, K. (2024). Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 26-33.<https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss2.1055>
- Ngilawajan, D. A. (2019). Kajian Nilai Peluang dalam Permainan Gici-Gici Sorong. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 13(2), 113–124. <https://doi.org/10.30598/barekengvol13iss2pp113-124ar815>
- Palin, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., Hilir, A., & Sholihan. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital.

- Prasetya, D. S. B., Sinaga, D. A., & Sopacua, S. W. (2023). *Menstimulasi Kecerdasan Anak Melalui Permainan Gici-Gici*. 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.53547/realkiddos.v2i1.444>
- Purba, C., Sitepu, R. A. S., & Halirat, K. (2025). An Exploration of Instructional Materials through the Math Adventure Approach to Enhance Students' Numeracy Literacy in Island Region. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(3), 236-247. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v4i3.1097>
- Ulfahyana, H., & Herwandi. (2024). *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika: Literature Review* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.62388/prisma.v3i1.432>