

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SD*****THE EFFECTIVENESS OF TRADITIONAL CONGKLAK GAMES TO IMPROVE ELEMENTARY SCHOOL MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES***Fanny Rahmasari*¹, Wulan Sutriyani², Muh Muhaimin³^{1,2,3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jl. Taman Siswa, Pekeng, Kauman, Tahunan, Kec. Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah 59451, Indonesia¹201330000602@unisnu.ac.id, ²sutriyani.wulan@unisnu.ac.id, ³muhmuhaimin@unisnu.ac.id

*Corresponding Author

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana permainan tradisional congklak dapat mempengaruhi hasil pembelajaran konsep matematika, terutama dalam konteks materi bilangan cacah 1 hingga 1.000. Penelitian ini akan difokuskan pada cara permainan ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa kelas 2 di SDN 3 Menganti. Untuk meraih tujuan ini, peneliti ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Menganti dengan melibatkan 33 peserta didik kelas II sebagai sampel. Untuk mengumpulkan data, dilakukan uji normalitas serta homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional congklak berdampak efektif terhadap hasil pembelajaran matematika dalam konteks bilangan cacah dari 1 hingga 1.000. Skor rata-rata meningkat dari 77,93 menjadi 91,21. Analisis statistik menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 (2-tailed) (0,000), dengan nilai t_{hitung} sebesar - 5,567, sementara t_{tabel} adalah 2,051. Pemanfaatan alat pembelajaran tradisional congklak telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak, terutama di SDN 3 Menganti, dimana peserta didik kelas II menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah mendapatkan perlakuan ini. Manfaat alat pembelajaran tradisional congklak terbukti efektif terhadap proses hasil belajar peserta didik. Khususnya di SDN 3 Menganti, anak kelas II menunjukkan perbedaan setelah diberikan perlakuan.

Kata Kunci: efektivitas, media permainan tradisional congklak, hasil belajar

Abstract: This study aims to assess the extent to which traditional games of congklak can affect the learning outcomes of mathematical concepts, especially in the context of number material from 1 to 1.000. This research will focus on how this game can affect the learning process of grade 2 students at SDN 3 Menganti. To achieve this goal, this study will use quantitative research design with an experimental approach. This research was conducted at SDN 3 Menganti involving 33 grade II students as samples. To collect data, normality and homogeneity tests are carried out. The result showed that the use of traditional game media congklak had an effective impact on mathematics in the context of number material from 1 to 1.000. The average score increased from 77,93 to 91,21. Statistical analysis shows a of 0.0000(2 tailed) (0,000), with t_{count} value -5.567 and t_{table} - 2.051. utilization of traditional congklak learning media has been proven effective in improving child learning outcomes, especially at SDN 3 Menganti, where grade II students showed significant difference after receiving this treatment.

Keywords: effectiveness, congklak traditional game media, learning outcome

Cara Sitasi: Rahmasari, F., Sutriyani, W., & Muhaimin M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika SD. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 508-518. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2466>

Pelajaran matematika di jenjang SD, penyampaian pembelajaran matematika dimaksud bisa membangkitkan berpikir logis serta analitis peserta didik, yang memungkinkan peserta didik menggunakan konsep dasar matematika untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang kemungkinan peserta didik temukan. Pembelajaran matematika biasanya hal menakutkan bagi semua pelajar, sebab anak didik mengira pembelajaran matematika menjadi pelajaran yang mempunyai kesulitan yang signifikan, anggapan tersebut mengakibatkan anak didik semakin kesulitan untuk memahami materi (Wiryana & Alim, 2023). Salah satunya mengenai materi bilangan yang terdiri dari satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan, materi tersebut sangat penting untuk dipahami karena materi tersebut digunakan sebagai konsep dasar siswa untuk mempelajari matematika di dalam kehidupan yang akan datang. Sehingga siswa tidak mempunyai motivasi untuk bisa dan membuat peserta didik mudah putus asa (Yayuk, 2019). Oleh sebab itu, diperoleh hasil belajar matematika materi bilangan ribuan kurang dikarenakan guru tidak menggunakan model, media, serta metode yang bisa merangsang anak dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya menciptakan proses pembelajaran yang monoton. Hasil pembelajaran ini penting untuk dimiliki oleh peserta didik karena hasil belajar matematika sangat menentukan masa depan peserta didik.

Berarti persoalan ini sebaiknya ditangani secara mendalam, salah satu dengan menggunakan alat pembelajaran yang tepat, permasalahan ini mengenai berbagai macam hal yaitu; alat peraga, model, metode, topik pembelajaran, pendekatan dari permasalahan tersebut ada berbagai varian yang bisa mengubah tingkat taraf kesulitan pelajaran matematika. Salah satu media bisa dipakai untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan permainan, dimana media pembelajaran yang digunakan adalah permainan tradisional secara interaktif serta menarik (Sormin & Pasaribu, 2021). Pemakaian alat pembelajaran bisa menambah minat anak didik terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan, khususnya dalam mata pelajaran matematika terutama topik bilangan satuan, puluhan, ratusan dan puluhan. Saat materi disajikan dengan menggunakan alat tradisional permainan congklak, peserta didik akan lebih terlihat serta termotivasi untuk berpartisipasi. Pemakaian media permainan ini membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep-konsep yang kompleks dalam matematika. Penggunaan sumber belajar seperti ini juga dapat menambah pemahaman peserta didik mengenai konsep-konsep mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak (Supriadi, 2015). Dalam studi ini, peneliti menggunakan media pembelajaran permainan yang didasarkan pada permainan tradisional congklak sebagai sarana pendukung terhadap proses pembelajaran.

Studi yang dilaksanakan oleh Ahmad (2021) menyebutkan bahwa alat pembelajaran tradisional congklak merupakan permainan tradisional yang dijalankan sebanyak 2 anak atau lebih, memakai papan congklak dan batu sebagai peralatan permainannya. Tapi, tidak diketahui informasi lengkap mengenai teori yang diberikan Ahmad (2021) dalam konteks penelitiannya tentang pemanfaatan metode congklak. Menurut Muslihatun, Cahyaningtyas, Khaimuddin, et al. (2019), pengaplikasian permainan tradisional congklak menjadi alat bantu proses pembelajaran mempunyai manfaat, sebab selain menarik sekaligus bisa mempromosikan budaya permainan tradisional serta kearifan lokal yang terdapat di Indonesia. Seperti yang mana di sampaikan Muhaimin et al. (2019) matematika budaya memiliki potensi sebagai penghubung mengenai pendidikan dan kebudayaan. Etnomatematika, sebagaimana dijelaskan Risdiyanti & Prahmana (2020) adalah salah satu bentuk matematika yang sangat terkait melibatkan budaya. Bersama mengintegrasikan etnomatematika ke

dalam sistem pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran matematika, harapannya adalah bahwa peserta didik dapat meningkatkan pemahaman yang lebih dalam tentang warisan budaya mereka sendiri akan mempersiapkan guru dengan lebih baik untuk mengkomunikasikan nilai-nilai budaya kepada siswa mereka (Kencanawaty et al., 2020). Hal ini akan memungkinkan nilai-nilai tersebut untuk diterapkan dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari karakter bangsa sejak dini (Susilawati & Sarifuddin, 2021).

Kualitas desain pembelajaran sangat berperan dalam mencapai keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Pendekatan bermain sambil belajar adalah pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dengan pelajaran yang menghibur, bertujuan untuk merangsang kemampuan kognitif anak agar mereka dapat dengan lebih cepat memahami materi pembelajaran. (Rahmawati et al., 2021). Metode ini bertujuan untuk memacu minat belajar dan pencapaian akademis dalam mata pelajaran matematika, sambil juga berusaha mengatasi anggapan bahwa matematika adalah subjek yang menakutkan dan sulit dipahami (Suleang et al., 2020).

Peneliti menggunakan congklak sebagai alat untuk mengawasi perkembangan mereka. Khususnya, pencapaian pengetahuan dan ketrampilan dalam proses pembelajaran biasa disebut sebagai prestasi belajar (Sutriyani, 2020). Sebagaimana dijelaskan oleh Nugroho et al. (2020), prestasi belajar mencakup perubahan dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang terjadi selama pembelajaran. Pada dasarnya prestasi belajar peserta didik adalah hasil akhir dari partisipasi mereka dalam aktivitas pendidikan. Menurut Amir et al. (2021), hasil belajar merupakan pencapaian khusus yang diperoleh peserta didik sesudah menerima pembelajaran dalam periode waktu tertentu. Evaluasi hasil ini didasarkan pada kurikulum lembaga pendidikan dengan mempertimbangkan pembelajaran kognitif, psikomotorik, dan keterampilan (Yandi et al., 2023). Secara umum pandangan yang berbeda di atas menggambarkan bahwa hasil belajar mencerminkan pemahaman peserta didik terhadap topik yang diajarkan di dalam kelas.

Biasanya, faktor kunci dalam proses pengajaran matematika melibatkan kesulitan dalam pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik dan mungkin juga keterbatasan guru dalam memanfaatkan bahan bantu ajar (Apriatama et al., 2022). Penggunaan congklak sebagai media permainan tradisional telah mendorong para peneliti untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika. Pendekatan ini mendorong peneliti untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan matematika. Pendekatan ini mendorong peneliti untuk mencari cara inovatif untuk mengintegrasikan media tradisional ke dalam praktik pendidikan yang lebih modern demi mencapai hasil yang optimal. Komponen kunci dalam mengukur dan mengumpulkan data mengenai pencapaian anak adalah pemahaman terhadap indikator pokok yang mengenai jenis pencapaian peserta didik adalah pemahaman terhadap indikator-indikator esensial mengenai jenis keberhasilan yang ingin diukur. Menurut Ariansyah (2017), hasil belajar mempunyai indikator bisa terbagi ke dalam 3 aspek, yaitu aspek afektif, psikomotorik, serta kognitif.

Mengacu pada informasi yang telah saya dapatkan setelah praktik pengalaman lapangan (PPL), bisa ditarik kesimpulan bahwa pelajaran di kelas II SDN 3 Menganti masih bergantung terhadap metode ceramah, tanya jawab, dan evaluasi sebagai pendekatan utama, dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika, khususnya tentang bilangan ribuan, berdampak pada rendahnya nilai yang diperoleh dan sering kali tidak memenuhi nilai minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Sebanyak 75% peserta didik belum memenuhi

KKM. Untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mencakup pemakaian media permainan tradisional seperti congklak sebagai salah satu alternatif. Pendekatan ini mempunyai manfaat penting untuk anak yang masih dalam tahap berpikir konkret. Hal ini dapat dibuktikan melalui berbagai penelitian yang telah dilakukan. Peneliti-peneliti tersebut diantaranya yaitu Nilamsari (2014) yang menunjukkan ada perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional congklak ($t = -5,776$; $p = 0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD. Sejalan dengan pendapat Muslihatun et al. (2019) bahwa hasil survei pada akhir kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa 84,6% siswa menyatakan desain COGAN menarik dan 88% siswa menyatakan bahwa pembelajaran matematika dengan COGAN berlangsung menyenangkan. Hasil pengabdian ini dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengenalkan konsep FPB dan KPK dalam pembelajaran matematika. Dari penelitian tersebut Pada penelitian ini akan diuraikan mengenai bagaimanakah keefektifan dari media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada materi Bilangan cacah.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti tertarik untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan permainan tradisional congklak dalam mengetahui kemajuan hasil belajar matematika terhadap topik bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan dalam tingkat pencapaian proses hasil belajar matematika terkait materi tersebut. Harapannya adalah bahwa hasil penelitian ini akan menghasilkan manfaat yang penting, baik bagi individu maupun institusi pendidikan, dengan cara meningkatkan pemahaman dan sumber daya terkait penggunaan permainan tradisional congklak sebagai sarana pembelajaran yang terinteraksi.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental yang melibatkan satu kelas tanpa kelompok control, serta pemilihan sampel yang bukan hasil dari pengambilan sampel. Desain penelitian yang dipakai adalah *one group pretest posttest* yang berarti bahwa penelitian dimulai dengan pemberian *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) dan akhirnya dengan *posttest*. Penelitian kali ini dilaksanakan pada tanggal 21-23 Oktober 2023 di kelas 2 SD Negeri 3 Menganti yang berjumlah 33 anak secara keseluruhan, terbagi dari 16 anak laki-laki dan 17 anak perempuan.

Untuk mengevaluasi efektivitas instrumen penelitian, *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan kumpulan pernyataan pilihan ganda yang mencakup total 40 pertanyaan. Sebelum disajikan kepada peserta didik, penting untuk mengkaji pertanyaan-pertanyaan ini guna memastikan reliabilitas dan validitasnya. Setelah memeriksa bahwa data memenuhi syarat yang telah disebutkan, data akan diuji menggunakan uji t dalam desain *one group pretest posttest*. Pengolahan data akan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS IBM. Analisis ini akan difokuskan pada perbandingan antara skor sebelum dan setelah penggunaan sarana permainan congklak terhadap proses pembelajaran matematika, terutama pada topik yang berkaitan dengan bilangan 1-1.0000. Hasilnya, skor sebelum penggunaan media tersebut, dan perbandingan ini akan memberikan

gambaran mengenai sejauh mana perbedaan dalam prestasi belajar matematika anak tingkat SD setelah memanfaatkan alat bantu permainan congklak.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil dari percobaan serta evaluasi di SDN 3 Menganti kelas II pada mata pelajaran matematika mengenai bilangan cacah, dapat disimpulkan sehingga pemanfaatan alat bantu pembelajaran permainan tradisional telah terbukti efektif dalam menambah pencapaian hasil proses belajar anak. Kesimpulan ini didasarkan terhadap hasil uji prasyarat normalitas telah dilakukan. Dalam pemeriksaan normalitas prasyarat, data diuji dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan memakai perangkat lunak SPSS IBM. Jika nilai probabilitas diperoleh dari metode ini lebih dari ($>$) 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal. Dalam eksperimen ini, uji normalitas menghasilkan nilai 0,200 yang lebih tinggi dari 0,05. Selain itu, uji homogenitas memerlukan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 agar data dianggap homogen. Dalam eksperimen ini, uji homogenitas menghasilkan nilai sebesar 0,787 yang juga lebih tinggi dari 0,05. Dengan demikian, bisa dihasilkan bahwa data yang dikumpulkan terhadap penelitian ini memiliki distribusi yang normal dan homogen.

Data yang dipakai dalam penelitian ini merupakan perbandingan nilai *mean pretest* dan *posttest* dalam konteks pendidikan matematika dengan menggunakan media pembelajaran congklak tradisional. Hasil pembelajaran yang diamati di SDN 3 Menganti menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 77,93 dengan standar deviasi sebesar 9,341 sedangkan nilai *mean posttest* adalah 91,21 dengan standar deviasi sebesar 1,911. Hasil analisis yang dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS IBM akan disajikan dalam [Tabel 1](#) dan [Tabel 2](#).

Tabel 1. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	77,93	28	9,341	1,765
	Posttest	91,21	28	10,112	1,911

Berdasarkan [Tabel 1](#) dapat ditafsirkan bahwa pengenalan permainan tradisional congklak memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi perbedaan dalam prestasi belajar pada materi bilangan cacah 1-1.000 rata-rata hasil belajar telah mengalami peningkatan dari 77,93 menjadi 91,21. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata hasil pembelajaran terkait dua pendekatan yang berbeda.

Tabel 2. Paired Sample Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Postes	-13,286	12,628	2,387	-18,182	-8,389	-5,567	27	0,000

Dari [Tabel 2](#) *paired sample test* menunjukkan hasil sebesar 0,000 yang menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki efektif terhadap pencapaian akademis siswa. Secara sederhana, mempunyai perbedaan yang mencolok terhadap hasil sebelum dan setelah

penerapan media congklak tradisional. Dengan demikian, bisa ditafsirkan bahwa pemakaian media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran peserta didik. Dalam analisa ini, nilai signifikansi (*2-tailed*) mencapai (0,000) nilai jauh lebih kecil dari pada tingkat signifikansi yang sudah ditentukan adalah (0,05). Selain itu, nilai t_{hitung} mencapai $-5,567$, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,051. Angka-angka tersebut memberikan bukti kuat terhadap penerapan alat pembelajaran congklak tradisional sangat efektif dalam memperbaiki hasil belajar siswa. Sarana ini berperan dalam mencapai hasil yang diharapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak efektif dalam menilai kemampuan matematika siswa sekolah dasar. Karena permainannya ini mudah diakses dan dapat dimainkan bersama teman sebaya, congklak menjadi pilihan yang sangat cocok sebagai sarana pembelajaran yang dapat menambah kemampuan anak. Selain itu, permainan congklak juga membantu anak bisa lebih memahami permainan tradisional yang sudah hampir punah serta merawat warisan budaya.

Pembahasan

Hasil ini menunjukkan tingkat pencapaian dalam mata pelajaran matematika anak kelas 2 di SDN 3 Menganti bervariasi terkait pada apakah mereka memakai permainan tradisional congklak atau mengerjakan tugas sebagai alat pembelajaran. Setelah bermain congklak tradisional ditemukan bahwa skor *mean posttest* yang lebih besar dari pada *mean pretest*. Menurut Sutriyani (2020) mengenai penilaian kinerja siswa dalam suatu mata pelajaran, hasil belajar bisa dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor internal melibatkan pengaruh dari dalam diri peserta didik, terutama selama proses evaluasi. Faktor eksternal, di sisi lain, melibatkan berbagai aspek yang datang dari luar lingkungan yang bisa mempengaruhi kegiatan belajar. Faktor eksternal ini dapat terbagi menjadi 3 kategori, seperti faktor keluarga yang mencakup pendampingan orang tua, kondisi tempat tinggal, serta keadaan keuangan keluarga, faktor madrasah, termasuk metode pengajaran, hubungan antara pengajar dan siswa, sekolah disiplin, metode pembelajaran, serta penggunaan sumber pembelajaran; dan faktor lingkungan, yang melibatkan pengaruh dari teman sebaya (Hapnita et al., 2018). Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kemampuan yang baik dalam merencanakan durasi yang tepat untuk proses pembelajaran, mata pelajaran yang disampaikan, penggunaan alat bantu pengajaran, serta memperhatikan perkembangan anak untuk mencegah pembelajaran bersifat monoton. Tujuan utamanya adalah menumbuhkan lingkungan belajar yang nyaman serta memelihara motivasi anak agar mereka dapat berkolaborasi secara kreatif dan memanfaatkan sarana pembelajaran bersifat efektif selama belajar-mengajar.

Hasil analisis data menunjukkan pemanfaatan sarana pembelajaran dalam proses pengajaran di dalam kelas menghasilkan tingkat pencapaian belajar peserta didik yang unggul dibandingkan dengan pengajaran tanpa menggunakan media. Hasil *Paired Sample T-test* menunjukkan adanya selisih *mean* hasil belajar *pretest* yang cukup besar dari 77,93 menjadi 91,21. Peningkatan tersebut dapat disebabkan oleh partisipasi aktif peserta didik dalam seluruh tahapan proses pembelajaran, baik secara pribadi dan kelompok. Hal ini berbeda terhadap hasil pengamatan sebelumnya, dimana peserta didik merasa tidak tertarik dan tidak terlibat selama pelajaran matematika. Setelah penerapan media permainan congklak tradisional, siswa merasakan pembelajaran matematika menjadi merangsang dan

menyenangkan. Penggunaan media permainan congklak untuk mengevaluasi kemajuan siswa dinilai merupakan metode evaluasi yang efektif, ditunjukkan dengan tingkat keberhasilan siswa sebesar 95%. Azzahroh et al. (2022) mengemukakan teori yang mendukung pendapat bahwa guru harus memberikan pengalaman belajar yang inovatif, kreatif, dan pragmatis kepada siswanya. Dengan memanfaatkan metode ini, peserta didik dapat menerapkan informasi yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-harinya. Penerapan permainan congklak konvensional sebagai alat bantu pengajaran telah terbukti meningkatkan prestasi akademik. Sebuah studi penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II SDN 3 Menganti mengungkapkan bahwa penerapan permainan tradisional congklak sebagai alat edukasi dalam meningkatkan kemampuan matematikanya. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan nyata pada *mean* kemampuan berhitung anak sesudah dilakukan perlakuan permainan congklak dibandingkan sebelum diberikan perlakuan yang sama. Dari pemaparan di atas maka dapat diketahui bahwa permainan congklak efektif digunakan sebagai media belajar matematika, sehingga permainan ini dapat dijadikan referensi metode ajar dalam matematika, baik dalam pelajaran penjumlahan, pengurangan, pembagian maupun perkalian. Guru yang kreatif bisa mengoptimalkan media belajar yang tersedia, sehingga peserta didik juga ikut aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Wote et al. (2020) yang menganjurkan pemanfaatan sarana permainan congklak sebagai sarana kemajuan prestasi akademik siswa.

Pandangan yang sama diungkapkan dari Prasetyo & Hardjono (2019) bahwa hasil analisis menggambarkan adanya peningkatan waktu pembelajaran saat media meningkat dari 17,11% menjadi 13,74%, dengan *mean* rasio 44,37%. Sejalan dengan Matulesy et al. (2022) bahwa hasil analisis dapat dikatakan bahwa permainan congklak efektif sebagai sarana pembelajaran matematika dalam semua aspek matematis karena permainan tradisional ini melibatkan kemampuan matematis pemainnya baik dalam penjumlahan, pengurangan maupun perkalian, selain itu juga belajar menyenangkan akan lebih membuat siswa *good mood* sehingga proses belajarnya lebih maksimal. Selanjutnya Wulan (2022) mencatat bahwa nilai *mean* skor *pretest* sebesar 41,25, sedangkan *mean* skor *posttest* mencapai 87,5. Dalam analisis statistik inferensial dengan memakai uji t, terlihat bahwa nilai t_{hitung} mencapai 2,56 melebihi nilai t_{tabel} sebesar 1,89, dengan parameter t hitung sebesar 2,58. Analisis ini mengindikasikan bahwa penggunaan congklak berdampak positif terhadap kemampuan matematika peserta didik kelas IV SD Inpres Buludoang. Sejalan dengan Lebih khusus lagi, hasil penelitian menggambarkan bahwa penggunaan congklak berpengaruh positif terhadap kemampuan matematika.

Dengan demikian, dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas bahwa penggunaan media congklak untuk mengajar siswa memiliki keefektifan dibandingkan dengan tanpa penggunaan media congklak. Siswa SDN 3 Menganti di kelas II melihat keefektifan penggunaan media congklak. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran bilangan bulat menggunakan pembelajaran realistik dengan permainan tradisional congklak lebih baik dari pada pembelajaran konvensional karena pembelajaran dengan pengalaman belajar secara nyata seperti bermain congklak akan lebih mudah dipahami siswa. Pengalaman belajar secara langsung menggunakan permainan tradisional congklak diberikan kepada siswa untuk dapat merangsang siswa berperan aktif dan berpikir kreatif dalam pembelajaran. Pemahaman konsep yang dimiliki siswa terbentuk dengan baik, hal ini karena sumber belajar yang mereka rasakan melalui

panca indranya. Pembelajaran secara konkret atau langsung seperti permainan tradisional congklak dalam pembelajaran realistik ini merupakan salah satu sumber belajar yang bisa dirasakan oleh panca indra siswa sehingga dapat mengubah cara berpikir siswa.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Hasil dari studi dan analisa yang dilaksanakan di lapangan terkait pemanfaatan permainan tradisional congklak sebagai instrumen penilaian efektivitas media pembelajaran terhadap pencapaian peserta didik, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini sangat berhasil. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Menganti dimana peserta didik mengalami kemajuan yang signifikan. Pada awalnya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan dan memahami nilai tempat dari satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan. Namun setelah mengadopsi permainan congklak sebagai alat pembelajaran, peserta didik dapat dengan jelas dan mudah memahami konsep-konsep ini. Selama penelitian di SDN 3 Menganti, perubahan yang teramati meliputi peserta didik yang awalnya tidak mampu melakukan perhitungan penjumlahan dan pengurangan menjadi mampu melakukannya, dan peserta didik yang sebelumnya tidak memahami nilai tempat dari satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan, menjadi paham mengenai konsep.

Penerapan media pembelajaran tradisional berbasis permainan congklak terbukti memiliki dampak positif terhadap hasil belajar. Secara khusus, penggunaan permainan tradisional congklak sebagai alat pembelajaran telah menghasilkan perbedaan yang mencolok dalam pemahaman materi matematika mengenai bilangan bulat dari 1 hingga 1.000. Nilai rata-rata dalam topik ini memiliki perbedaan dari 77,3 menjadi 91,21. Dampak positif ini terlihat pada siswa kelas II di SDN 3 Menganti setelah mereka menerima pembelajaran menggunakan permainan congklak tradisional. Hasil ini mencerminkan perbedaan nilai rata-rata pada ujian akhir dibandingkan dengan nilai awal, menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak tradisional sangat efektif sebagai alat pembelajaran.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, disarankan untuk mengintegrasikan alat bantu pembelajaran secara rutin dalam pembelajaran matematika, khususnya di tingkat dasar. Sebagai seorang guru matematika, saya sepenuhnya mendukung penggunaan alat pendukung pengajaran dalam konteks pendidikan matematika telah terkonfirmasi atau teruji secara positif karena telah terbukti dapat menambah pemahaman murid mengenai mata pelajaran tersebut. Selain itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna memperdalam pemahaman kami mengenai pendidikan matematika, mempertimbangkan adanya hambatan serta tantangan yang dihadapi oleh anak dan guru, yang dapat berpengaruh pada tingkat pemahaman yang kurang signifikan.

Daftar Pustaka

- Ahmad, T. Y. (2021). Pengaruh Media Congklak dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian pada Siswa Kelas III di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,”* 313–329.
- Amir, A., Azmin, N., Rubianti, I., & Olahairullah, O. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match pada Pelajaran IPA Terpadu. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.36312>
- Apriatama, D., May, C. S., Novia, A., Mery, S., Cantika, C., & Filery, M. T. (2022). Faktor-faktor Kesulitan Peserta Didik Memahami Materi Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tambuleng Pendidikan Seni Drama, Tari, Dan Musik*, 2(30), 69–74.
- Ariansyah, K. (2017). *Upaya Guru Al-Qur'an Hadits dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Negeri Liwa Lampung Barat* [Undergraduate Thesis]. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Azzahroh, F., Supian, A., & Maharani, A. (2022). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran CTL dengan Congklak Berhitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 7(1), 810–823.
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y., & Rizal, F. (2018). Faktor Internal dan Eksternal yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang Tahun 2016/2017. *Cived Jurusan Teknik Sipil*, 5(1), 2175–2182.
- Kencanawaty, G., Febriyanti, C., & Irawan, A. (2020). Kontribusi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 255–262. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1107>
- Matulesy, A., Ismawati, I., & Muhid, A. (2022). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa: Literature Review. *AKSIOMAA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165–178.
- Muhaimin, M., Kartono, K., & Astuti, B. (2019). An Analysis of Sociomathematical Norms of Elementary School Students Through Collaborative Problem-Solving Learning. *Journal of Primary Education*, 8(1), 67–74.
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimuddin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., Nisa, E. U., & Sari, C. K. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–181. <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>

- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014>
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (Mtk) Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rahmawati, A. P., Anggraeni, D. S., Fitriyanti, Silviana, R. F., Indiani, S. A., & Yuwanti. (2021). Metode Pembelajaran “Bermain Sambil Belajar.” *JPKM Cahaya Negeriku*, 1(1), 17–22.
- Risdianti, I., & Prahmana, R. C. I. (2020). *Ethnomathematics Teori dan Implementasinya: Suatu Pengantar* (R. C. I. Prahmana, Ed.). UAD Press.
- Sormin, R. M. Br., & Pasaribu, A. G. (2021). Metode Pembelajaran: Belajar Sambil Bermain dalam Mengembangkan Minat Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Christian Humaniora*, 5(2), 66–75. <http://e-journal.iakntarutung.ac.id/index.php/humaniora>
- Suleang, F., Katili, N., & Zakiyah, S. (2020). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Matematika. *EULER: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 8(1), 29–35. <https://doi.org/10.34312/euler.v8i1.10392>
- Supriadi, S. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127–139.
- Susilawati, E., & Sarifuddin, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal TEKNODIK*, 25(2), 155–167.
- Sutriyani, W. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa PGSD Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(1), 155–165.
- Wiryan, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Wote, A. Y. V., Sasangan, M., & Kasiang, Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 107–111. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Wulan, A. S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Inpres 117 Buludoang* [Undergraduate Thesis]. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>

Yayuk, E. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Matematika Untuk Mahasiswa PGSD Semester 6. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 172–182. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p172-182>