

## Penerapan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Perkalian di Kelas II SDN Kareo

Tia Safitri<sup>1✉</sup>, Tiurlina<sup>2</sup> & Fitri Alfarisa<sup>3</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, [tiasafitri@upi.edu](mailto:tiasafitri@upi.edu), Orcid ID: [0000-0001-8855-0733](https://orcid.org/0000-0001-8855-0733)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, [tiurlina59@gmail.com](mailto:tiurlina59@gmail.com), Orchid ID: [0000-0002-8730-671X](https://orcid.org/0000-0002-8730-671X)

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, [alfarisa@upi.edu](mailto:alfarisa@upi.edu), Orchid ID: [0000-0002-6041-7698](https://orcid.org/0000-0002-6041-7698)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Mar 2022

Accepted:

May 2022

Published:

Jun 2022

### Abstract

Education is a conscious effort to prepare students through guidance, teaching and/or training activities for their roles in the future. Mathematics is the science that studies quantity, structure, spatial shapes, and changes in numbers. Mathematics has concepts that are easier to understand if they are concrete, then they can be directed to the semi-concrete stage and finally mathematics can be understood abstractly by students. In this research, researchers used a qualitative approach as a research procedure that produces descriptive data, and quantitative research to collect, analyze and display data in numerical rather than narrative form. The method used was Classroom Action Research (CAR) on class II students at the State Elementary School of Kareo. In this research, it was found that a problem occurred, namely when teaching, the researcher found a problem, namely that there were deficiencies in students' mathematics learning outcomes in class II which showed that there were many students whose scores did not reach the standard (65). This happened because at that time the researcher as a teacher taught without the media and props used in learning and the lecture method was still used at the stage of understanding the concept of multiplication. Therefore, the way to overcome this is by using traditional game media such as Congklak. The instruments in the research are guide sheets for student tests, sheets for student observations, and sheets for teacher observations. The research results show an increase in student learning outcomes. This increase was shown in the pre-cycle students who completed 31%, cycle I as much as 52% and cycle II as much as 83%.

### Keywords:

Multiplication Concept, Congklak Media, Traditional Games Media

### How to cite:

Safitri, T., Tiurlina, T., & Alfarisa, F. (2022). Penerapan media permainan congklak dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep perkalian di kelas II SDN Kareo. *Didaktika*, 2(2), 356-365.

---

## Info Artikel

### Riwayat Artikel

Dikirim:

Mar 2022

Diterima:

Mei 2022

Diterbitkan:

Jun 2022

## Abstrak

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan yang pada suatu bilangan. Matematika memiliki konsep yang lebih mudah dipahami apabila sifatnya konkret, kemudian dapat diarahkan ke tahap semi konkret dan akhirnya matematika dapat dipahami secara abstrak oleh siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif, dan penelitian kuantitatif untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menampilkan data dalam bentuk numerik daripada naratif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas II SDN Kareo. Dalam penelitian ini menemukan bahwa terjadinya permasalahan yaitu saat mengajar peneliti menemukan masalah yakni adanya kekurangan pada hasil belajar matematika siswa di kelas II yang menunjukkan ada banyak siswa nilainya tidak mencapai KKM (65). Ini terjadi karena pada saat itu peneliti sebagai guru dalam mengajar tanpa media dan alat peraga yang dipakai dalam pembelajaran dan metode ceramah masih di gunakan pada tahap pemahaman konsep perkalian. Oleh karena itu, untuk mengatasinya yakni dengan menggunakan media permainan tradisional seperti Congklak. Instrumen dalam penelitian yakni pedoman lembar untuk tes siswa, lembar untuk observasi siswa, lembar untuk observasi guru. Pada hasil penelitian terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada siswa. Peningkatan ini di tunjukkan pada pra siklus siswa yang tuntas sebanyak 31%, siklus I sebanyak 52% dan siklus II sebanyak 83%.

---

## Kata Kunci:

Konsep Perkalian, Media Congklak, Media Permainan Tradisional

## Cara mengutip:

Safitri, T., Tiurlina, T., & Alfarisa, F. (2022). Penerapan media permainan congklak dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep perkalian di kelas II SDN Kareo. *Didaktika*, 2(2), 356-365.

## PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Pasal 1 Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Tujuan pendidikan nasional Indonesia sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah bermula dari hakikat diri seseorang (*realizability*), mempertimbangkan berbagai kemungkinan (*potensi*) yang dimiliki seseorang, dan mewujudkan pribadi yang seharusnya atau *dicita-citakan* (*idealitas*) sebagai tujuannya. Menurut Soedjadi (dalam Heruman, 2016) mengungkapkan hakikat dalam matematika yakni abstraknya pada objek dalam tujuan, berdasar pada kesepakatan serta daya pikir yang deduktif. Umur pada anak yang menjadi siswa pada tingkat Sekolah Dasar berada pada rentang 6 tahun ataupun 7 tahun hingga 12 ataupun 13 tahun.

Marti (dalam Rostina, 2013) mengungkapkan bahwa matematika memiliki konsep yang mudah dimengerti apabila memiliki sifat yang konkret. Selanjutnya di tujukan pada tahap yang semi konkret kemudian matematika dengan konsep abstrak dapat di mengerti oleh siswa. Menurut Rostina mengungkapkan bahwa matematika memiliki konsep abstrak, di sisi lain dari sesuatu sifatnya konkret ke hal abstrak biasanya yang dapat dipikirkan oleh siswa dengan itu salah satu cara agar dapat memiliki pola pikir secara abstrak mengenai matematika yakni melalui memakai media serta instrumen peraga. Sebanding terhadap tumbuh kembang intelektual dari seorang anak pada tahap operasional konkret, dengan itu siswa bisa mengerti konsep matematika yang abstrak dengan benda yang konkret. Hal ini dapat dibantu dari memanipulasi pada obyek yang akan dipakai untuk mempelajari matematika yakni disebut dengan alat peraga.

Media berlaku penting dalam peningkatan kualitas pada pendidikan, terutama dalam peningkatan kualitas pendidikan pada matematika. Dengan digunakannya media, symbol dan konsep matematika yang awalnya besifat abstrak, sekarang menjadi konkret. Pada akhirnya dapat diberikannya dalam pengenalan symbol dan konsep matematika sejak awal mula, dicocokkan pada taraf berfikir anak (dalam Rostina, 2013). Sudjana dan Rivai (dalam Rostina, 2013) mengatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat yaitu untuk menciptakan pembelajaran yang didalamnya akan menarik, jelasnya makna pada bahan pengajaran supaya dapat lebih dimengerti siswa serta memungkinkannya mengerti hingga tujuan pengajaran terpenuhi, metode mengajar akan lebih bermacam-macam, banyaknya kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa karena bukan hanya memperhatikan guru ketika menjelaskan, akan tetapi adanya melakukan pengamatan, melakukan, demonstrasi, melakukan pameran dan lain-lain.

Siswa pada usia sekolah dasar melalui bermain, kreativitas siswa dapat dikembangkan dan untuk siswa yang kreativitasnya sudah muncul, kreativitas mereka akan dikembangkan lagi. Dari hal di atas, bisa disimpulkan yakni melalui permainan bisa timbul adanya dampak positif dalam peningkatan kemampuan belajar terhadap siswa. Misalnya, media permainan Congklak bisa melatih kecerdasan kinestetik dan melatih kecerdasan logika matematika (Mairina et al., 2021). Menurut Nataliya (dalam Sari, et al. 2019) permainan Congklak terbukti efektif dalam pembelajaran berhitung. Permainan ini dapat dijadikan media pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa SD. Permainan ini mampu mengembangkan kesabaran, ketelitian, serta bagaimana siswa terlatih untuk mengatur strategi Heryanti (dalam Sari, et al. 2019).

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Kareo dengan subjek siswa kelas II dan wali kelasnya. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh guru

dan siswa kelas II, dan juga meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

Dalam penelitian ini, penulis menemukan masalah yang ada yaitu terdapat kekurangan pada hasil belajar matematika siswa kelas II yang menunjukkan masih banyak siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65. Dari 29 siswa, hanya 9 siswa yang nilainya lebih dari KKM (65). Penulis menemukan siswa ada yang belum bisa mengoperasikan perkalian bahkan ada anak yang menghitung perkalian sampai membuka sepatunya untuk menggunakan jari kaki. Hal ini terjadi karena pada saat itu peneliti sebagai guru dalam mengajar masih menggunakan metode lama yaitu ceramah dengan tidak adanya media pembelajaran dan alat peraga pada tahap pemahaman konsep perkalian sehingga membuat siswa kesulitan dalam pelajaran matematika pada konsep perkalian, maka salah satu solusi yang dipandang efektif untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan media permainan tradisional seperti Congklak.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis dalam pembelajaran matematika pada konsep perkalian penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media Congklak pada konsep perkalian dan ingin mengetahui hasil belajar pada siswa sesuai mengikuti pembelajaran konsep perkalian dalam menerapkan media Congklak pada kelas II SD. Dari uraian permasalahan dan hasil yang sudah peneliti temukan, sebagai pelaku akademisi yang peduli akan perkembangan pendidikan anak sekolah dasar, peneliti ingin membahas secara lebih rinci tentang bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media Congklak pada konsep perkalian dan ingin mengetahui hasil belajar pada siswa sesuai mengikuti pembelajaran konsep perkalian dalam menerapkan media Congklak pada kelas II sekolah dasar melalui penelitian dengan judul "Penerapan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Perkalian di Kelas II SDN Kareo".

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode PTK. Menurut Bodgan dan Taylor (dalam Moloeng, 2017) mendefinisikan bahwa metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan kualitatif dipilih secara khusus oleh peneliti sebagai pendekatan penelitian berdasarkan pertimbangan sumber data yang akan diolah serta metode penelitian yang akan digunakan. Sedangkan Menurut Donmoyer (dalam Rudini, 2016) adalah pendekatan terhadap kajian empiris untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menampilkan data dalam bentuk numerik daripada naratif.

Menurut Mulyasa (dalam Pandiangan, 2019) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah cara meningkatkan profesional guru dan memperbaikinya karena guru merupakan orang yang paling mengerti segala hal yang terjadi di dalam pembelajaran yaitu guru. Praktik pada penelitian tindakan kelas bisa dilakukan dengan efektif oleh guru fungsinya untuk peningkatan kualitas pembelajaran tanpa meninggalkan tugas utama guru yakni mengajar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah mengenai kurangnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika, dan juga memperbaiki kinerja guru kelas II SDN Kareo agar tidak monoton yang menyebabkan siswa kurangnya motivasi dan minat dalam belajar.

Fokus partisipan pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas II dan guru kelas II SDN Kareo dilakukan di SDN Kareo. Jumlah siswa ada 29 siswa, dengan 19 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Kareo, yang beralamat di Kp. Kareo Kecamatan Anyar Kab. Serang-Banten. Model penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah model

Kemmis serta Mc Taggart yang mana terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Siklus tersebut memiliki alur sama-sama berurutan. Siklus pertama dilaksanakan bersumber pada diamatinya permasalahan, apabila kurangnya hasil dari yang di targetkan maka diteruskan ke siklus selanjutnya yang merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya. Siklus bisa di hentikan ketika hasil penelitian telah mencapai tujuan yang diharapkan.

Untuk memperoleh data pada penelitian ini, peneliti memakai teknik pengumpulan data yakni observasi dan tes dengan digunakannya instrumen pengumpulan data pedoman observasi dengan soal tes. Observasi dilakukan saat proses pemberian tindakan berlangsung dengan menerapkan media permainan Congklak pada saat belajar matematika di kelas. Observasi pada penelitian ini merupakan mengamati pada guru dan siswa saat pembelajaran. Sedangkan tes yang dipakai untuk alat evaluasi fungsinya supaya dapat diketahui sampai mana siswa dapat mengerti terhadap materi. Peneliti menggunakan tes tulis berbentuk isian yang jumlahnya lima nomor mengenai materi perkalian.

Penelitian ini termasuk ke dalam data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif, peneliti memakai teknik analisis dari Milles & Huberman yaitu pereduksian data, menyajikan data dan menarik simpulan. Sedangkan untuk menganalisis data kuantitatif yaitu data mengenai berhasilnya atau persentasi keberhasilan siswa dalam pembelajaran setiap siklusnya dilaksanakan dengan memberi latihan soal tes di setiap siklusnya. Keabsahan data di cek peneliti memakai teknik triangulasi dan member cek in. Teknik triangulasi tersebut dipakai dalam perbandingan serta pengecekan kembali terhadap sebuah derajat kepercayaan dari informasi yang telah didapat melalui instrumen serta waktu yang berlainan agar dapat dilihat hubungan pada beragam data yang dihasilkan oleh kegiatan belajar dan mengajar supaya bisa dilakukan pencegahan apabila terdapat kesalahan ketika menganalisis data. Member check tersebut dilaksanakan sebagai bentuk pengecekan seberapa absah serta benarnya suatu data yang ditemukan oleh peneliti melalui konfirmasi terhadap sumber datanya.

Keberhasilan dari para siswa ditargetkan agar hendak tercapai dari peneliti pada penelitian ini, namun peneliti pun tidak memaksakan apabila memang dalam penelitian ini tidak mencapai sebuah target yang di harapkan. Akan tetapi, disini peneliti mengharapkan penelitian ini agar hasil belajar pada siswa di dalam konsep perkalian di kelas II mencapai 80% dilihat dari seluruh peserta didik yang sampai KKM yang ditentukan yaitu 65 pada materi perkalian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menurut Mulyani (dalam Saribu & Simanjuntak, 2018) Congklak adalah permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia. Permainan Congklak dilakukan oleh dua orang. Permainan tradisional Congklak pada anak memiliki tujuan antara lain membantu anak mengenal angka dan pengenalan matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti memakai penelitian tindakan kelas atau PTK dimana pada penelitian jenis ini terdapat sebanyak dua siklus yakni siklus I & II serta pada setiap siklusnya terdapat 4 tahapan yakni merencanakan, mengambil tindakan, observasi dan refleksi. Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan observasi di kelas. Saat observasi peneliti mengamati siswa dalam belajar matematika khususnya pada materi perkalian di kelas II SDN Kareo. Dalam belajar matematika terlihatnya sebagian siswa kurang antusias dan biasanya pasif dimana siswa sekedar mendengar hal-hal yang tersampaikan dari peneliti, terlihat juga banyak siswa yang bercanda, mengobrol dengan temannya dan asik dengan kesibukannya sendiri.

Hal ini disebabkan karena pada saat kegiatan belajar mengajar, peneliti sebagai guru hanya melakukan komunikasi satu arah sehingga anak kurang berpartisipasi. Selain itu peneliti tidak menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran, hanya menuliskan contoh soal perkalian di papan tulis.

Hal tersebut dapat menyebabkan proses belajar menjadi kurang menarik akibatnya saat peneliti sedang menyampaikan materi banyak siswa yang belum paham atas apa yang dijelaskan oleh peneliti. Siswa belum mampu mengoperasikan perkalian, tidak ada media yang digunakan untuk siswa berhitung perkalian sehingga siswa hanya berhitung dengan jari saja yang terkadang hasilnya salah dan keliru. Meskipun adanya kesempatan bertanya yang diberikan peneliti atas apa yang belum dimengerti tapi masih banyak siswa yang tidak berani untuk menanyakan yang belum paham. Nilai siswa masih banyak yang belum memperoleh nilai yang diharapkan yakni 65 sebagai standar dari tuntasnya batas nilai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, hal ini menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam mengoperasikan perkalian dilihat melalui mata pelajaran matematika mengenai konsep dasar dari perkalian di mana siswa yang belum tuntas sebanyak 69% dan siswa tuntas sebanyak 31%. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 65 ternyata belum dapat tertuntaskan oleh seluruh siswa kelas II SD Negeri Kareo.

Hasil pada penelitian yang dicoba dengan peneliti untuk mengamati aktivitas belajar pada guru dan siswa masih perlu ditingkatkan serta hasil belajar pada siswa dalam konsep perkalian masih rendah yaitu dibawah KKM (65). Upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa peneliti berinovasi untuk memakai media permainan Congklak dalam menghitung perkalian di kelas II SDN Kareo. Belajar perkalian dengan menggunakan permainan Congklak, maka kegiatan berhitung diharapkan menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi siswa. Alasan peneliti menggunakan media Congklak adalah ingin menggunakan kembali media tradisional seperti Congklak untuk dikenalkan kembali kepada siswa. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak adalah dengan menggunakan permainan tradisional Congklak. Yulianti (dalam Niyati et al., 2016) mengatakan bahwa permainan Congklak dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak-anak yang bermain Congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Melalui permainan Congklak anak sudah membentuk strategi dapat menghitung jumlah biji-bijian dengan benar dan tepat sehingga dapat memenangkan permainan dengan jumlah biji yang banyak.

Selain itu, menurut Kurniati (dalam Nataliya, 2015) permainan tradisional Congklak yakni adanya penitik beratan pada kemampuan dalam berhitung. Jika permainan diterapkan sebagai media dalam pembelajaran maka keaktifan akan timbul pada siswa sesuai pada periode perkembangan dan kognitif pada siswa SD untuk menunjang keterampilan berhitung dengan dimanfaatkannya biji Congklak. Pada saat menggunakan media Congklak pada konsep perkalian ini, siswa dibagi kelompok dan dibagikan Congklak masing-masing 1 papan Congklak pada setiap kelompoknya. Setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa (LKS), kemudian lembar kerja dikerjakan dengan menggunakan media Congklak. Hal yang dilakukan peneliti untuk dapat mengetahui keberhasilan dalam menggunakan media Congklak dalam proses pembelajaran ini peneliti merencanakan pembelajaran melalui tahapan beberapa siklus. Indikator keberhasilan yang peneliti tetapkan adalah 80% dari keseluruhan siswa di kelas II SD Negeri Kareo mencapai nilai lebih dari 65.

Berdasarkan analisis hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Kareo penerapan media Congklak pada konsep perkalian akan ditunjukkan pada tabel sederhana dibawah ini:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Congklak

No	Keaktifan	Pendahuluan	Inti	Penutup
1	Siklus I	3	3	2,75
2	Siklus II	3,7	3,8	3

Kriteria Penilaian:

Kurang = 0,0 – 2,0

Cukup = 2,1 – 3,0

Baik = 3,1 – 4,0

(dalam Asti, 2015)

Dari Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada aktivitas yang dilaksanakan guru pada pembelajaran konsep perkalian yaitu dalam siklus I hasil observasi guru pada aspek pendahuluan memiliki nilai 3 dengan kriteria cukup, pada aspek inti memiliki nilai 3 berkriteria cukup dan pada aspek penutup memiliki nilai 2,75 yang berkriteria cukup. Pada Siklus II, hasil observasi guru pada aspek pendahuluan memiliki nilai 3,7 dengan kriteria baik, pada aspek Inti memiliki 3,8 berkriteria baik, dan pada aspek penutup memiliki nilai 3 berkriteria cukup.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Congklak

No	Keaktifan	Pendahuluan	Inti	Penutup
1	Siklus I	2,7	2,6	2,7
2	Siklus II	2,8	3	3

Dari Tabel 2 diatas menunjukkan aktifitas belajar siswa terjadi peningkatan dilihat dari siklus I pada aspek pendahuluan memiliki nilai 2,7 yang berkriteria cukup, aspek inti memiliki nilai 2,6 yang berkriteria cukup dan aspek penutup memiliki nilai 2,7 yang berkriteria cukup. Pada siklus II aspek pendahuluan memiliki nilai 2,8 yang berkriteria cukup, aspek inti memiliki nilai 3 yang berkriteria cukup dan aspek penutup memiliki nilai 3 yang berkriteria cukup.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Uraian	Tuntas	Belum Tuntas
1	Pra siklus	31%	69%
2	Siklus I	52%	48%
3	Siklus II	83%	17%

Setelah menganalisis dan merefleksi data yang didapat dari siklus I dan siklus II, maka dari itu penulis melaksanakan rekapitulasi hasil diberikannya tindakan dalam setiap data yang didapat tabel rekapitulasi hasil belajar pada siswa kelas II SD Negeri Kareo siklus I dan siklus II pada pembelajaran matematika konsep dasar perkalian.

Siswa yang memiliki nilai dalam pra siklus tersebut hanya terdapat 31% orang siswa yang berhasil menyentuh capaian KKM sebagaimana yang ditentukan yakni 65, perihal tersebut menyatakan jika siswa kelas II yang terdapat 29 siswa dalam pra siklus ini dikategorikan 69% tidak tuntas. Dalam siklus II, siswa yang mencapai tuntas yaitu sebanyak 83% dari jumlah keseluruhan yang bisa dinyatakan jika nilai hasil pembelajaran dalam siklus ini adalah baik serta telah meningkat dibandingkan dengan siklus yang terdahulu.

Pada tahap siklus I ini aktivitas siswa dan aktivitas guru pada konsep dasar perkalian di hasilkan masih kurang dari yang diharapkan. Hasil observasi guru pada pendahuluan memiliki nilai 3 dengan kriteria cukup. Pada kegiatan Inti memiliki nilai 3 berkriteria cukup. Pada hasil observasi siswa, aspek pendahuluan memiliki nilai 2,7 yang berkriteria cukup, aspek inti memiliki nilai 2,6 berkriteria cukup dan aspek penutup memiliki nilai 2,7 berkriteria cukup. Pada saat proses pembelajaran yaitu di awal kegiatan pembelajaran siswa belum antusias terhadap apersepsi yang guru berikan, pada saat mengerjakan LKS terlihat ada siswa yang berjalan keluar dari tempatnya ke kelompok lain untuk mencontek karena soal yang diberikan sama pada setiap kelompoknya. Terdapat kekurangan media Congklak yang digunakan siswa sehingga pada saat siswa mengisi soal evaluasi, siswa tidak fokus dan harus bergantian dengan temannya sampai ada yang keluar tempat duduk dan mengobrol dengan temannya. Hal ini menyebabkan siswa tidak fokus dalam mengerjakan soal tes terlihat pada saat siswa memasukkan biji Congklak tidak sesuai dengan jumlah yang ada pada soal.

Sedangkan pada Siklus II, hasil observasi guru pada pendahuluan memiliki nilai 3,7 dengan kriteria baik, pada kegiatan Inti memiliki 3,8 berkriteria baik, dan pada aspek penutup memiliki nilai 3 berkriteria cukup. Pada hasil observasi guru, siswa mulai antusias untuk memulai pembelajaran, karena guru telah mengajak siswa bernyanyi mengenai perkalian sebelum memulai pembelajaran dan guru sudah membuat LKS dengan soal yang berbeda pada setiap kelompok, serta menambahkan media Congklak sehingga siswa fokus dalam mengerjakan tugas di tempatnya masing-masing. Pada hasil observasi siswa, aspek pendahuluan memiliki nilai 2,8 yang berkriteria cukup, aspek inti memiliki nilai 3 berkriteria baik dan aspek penutup memiliki nilai 3 berkriteria baik. Pada hasil observasi siswa, terlihat siswa sudah fokus mengerjakan LKS di kelompoknya masing-masing karena soal yang disajikan berbeda pada masing-masing kelompok dan pada saat mengerjakan soal evaluasi, siswa sudah mulai fokus mengerjakan di tempatnya masing-masing, tidak berebut media lagi karena media Congklak sudah ditambahkan oleh guru. Dilihat dari hasil observasi siswa dan guru dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan. Hal tersebut turut sesuai terhadap penelitian dari Putri yaitu meningkatnya aktivitas guru dari siklus I dengan skor 21 ke siklus II dengan skor 32. Adapun terdapat peningkatan pada aktivitas siswa dari siklus I dengan nilai rata-rata 23,5 ke siklus II dengan nilai rata-rata 32.

Hasil belajar dari para siswa ketika prasiklus tersebut dinyatakan sebanyak 69% belum tuntas dikarenakan ketika tahap belajar dan mengajar yang dilangsungkan, guru tidak masih memanfaatkan penggunaan dari media permainan Congklak sehingga siswa sulit memahami konsep perkalian dan kesulitan untuk menghitung perkalian dalam mengerjakan soal. Dengan itu, peneliti memakai media Congklak dalam pembelajaran matematika materi konsep perkalian. Menurut Rostina (2013) mengungkapkan yakni matematika memiliki konsep abstrak, sedangkan biasanya siswa dapat berpikir dari sesuatu yang sifatnya konkret tertuju ke hal abstrak, dengan itu salah satu cara agar dapat berpikir abstrak mengenai matematika yakni dari memakai media serta instrumen peraga. Sebanding terhadap tumbuh kembang secara intelektual yang dimiliki pada anak di tingkat sekolah dasar pada tahapan operasional konkret, dengan itu siswa bisa mengerti konsep matematika dengan abstrak lewat benda-benda yang bersifat konkret. Hal ini dapat

dibantu dari memanipulasi pada obyek yang akan dipakai untuk mempelajari matematika yakni disebut dengan alat peraga.

Siswa pada usia sekolah dasar, sumber energi bisa di hasilkan dari bermain untuk perkembangan anak. Pada saat guru dan siswa bermain bersama-sama, siswa akan menjadi bersemangat dan diwaktu yang sama pula siswa mengarahkan energinya untuk memilih melakukan aktivitas belajarnya. Melalui bermain, kreativitas siswa bisa di kembangkan dan bagi siswa yang sudah mulai muncul kreativitasnya, mereka akan terus mengembangkan kreativitasnya lagi. Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa melalui media permainan dapat dampak positif akan muncul untuk peningkatan kemampuan belajar siswa. Misalnya, media permainan Congklak bisa melatih kecerdasan kinestetik dan melatih kecerdasan logika matematika (dalam Wote et al., 2020).

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan Congklak terlihat pada siklus I lebih separuh dari semua siswa tuntas yaitu sebanyak 52% dan siklus II siswa yang tuntas sebanyak 83% dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada hasil pembelajaran dari siklus II tersebut dinyatakan baik dibandingkan dengan siklus yang terdahulu. Perihal tersebut juga terdapat pada penelitian yang dihasilkan tentang pembelajaran yang memakai permainan tradisional Congklak yakni mendapatkan hasil bahwa memberikan pengaruh positif pada pembelajaran materi perkalian dan menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek hasil belajar, aktivitas guru, serta aktivitas dari siswa dalam pra siklus, siklus I & II.

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian serta pembahasan yang sudah dilakukan sebelumnya maka bisa disimpulkan jika melalui penerapan media permainan Congklak pada konsep perkalian mengalami peningkatan terhadap hasil belajar siswa tentang konsep perkalian yang ditunjukkan dalam pra siklus siswa yang tuntas sebanyak 31% dan siklus I sebanyak 52% serta pada siklus II sebanyak 83%. Sekolah menentukan indikator keberhasilan KKM yaitu 65 dari siswa yang lulus KKM sebanyak 83%. Hasil observasi aktifitas guru pada siklus I, pada aspek pendahuluan dengan nilai 3, aspek inti dengan nilai 3 dan aspek penutup dengan nilai 2,75. Sedangkan pada hasil observasi siswa nilai aspek pendahuluan 2,7, aspek inti 2,6 dan aspek penutup 2,7. Terdapat peningkatan pada siklus II yaitu pada hasil observasi guru, nilai aspek pendahuluan yaitu 3,7, nilai aspek inti yaitu 3,8 dan nilai aspek penutup yaitu 3. Sedangkan pada aspek observasi siswa nilai aspek pendahuluan yaitu 2,8, aspek inti yaitu 3 dan aspek penutup yaitu 3.

## DAFTAR PUSTAKA

- Heruman, H. (2016). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Mairina, V., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Perkembangan intelektual, kreativitas dan bakat anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1836-1839. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1185>
- Moleong, (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358. <https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536>

- Niyati, M. D., Kurniah, N., & Syam, N. (2016). Meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui permainan tradisional congklak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 78-83. <https://doi.org/10.33369/jip.1.2.78-83>
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru dan Kompetensi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rostina, S. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Rudini, R. (2016). Peranan statistika dalam penelitian sosial kuantitatif. *Jurnal Saintekom: Sains, Teknologi, Komputer dan Manajemen*, 6(2), 53-66. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v6i2.13>
- Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28-38. <https://doi.org/10.24114/jud.v4i1.14639>
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa, E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14-22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Wote, A. Y. V., Sasingan, M., & Yunita. K. (2020) Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media congklak pada siswa kelas II SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 107-111. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24384>