

## Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa

Sahrnuyanti<sup>\*1</sup>, Magdalena Dema<sup>2</sup>, Wahyuningsih<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika S1, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP Muhammadiyah Maumere, Indonesia

<sup>2,3</sup>Program Magister Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP Muhammadiyah Maumere, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>sahrnuyanti13@gmail.com

### Abstrak

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas IV MIN Filial Darat Pantai. Cara kerja media congklak sangat sederhana dan untuk menyelesaikan soal perkalian, siswa hanya perlu memasukkan biji congklak ke dalam lubang dan menjumlahkan berapa biji yang ada diseluruh lubang. Penggunaan Media Congklak ini dalam proses pembelajaran matematika di kelas dapat menghilangkan kesan matematika yang rumit dan sulit dipahami. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan media ini siswa dapat langsung menggali ilmu dan keterampilan berhitung serta dapat memahami materi yang disampaikan guru. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi serta refleksi. Siklus berhenti ketika target keberhasilan telah tercapai. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Peningkatan ditunjukkan dengan nilai rata-rata pra siklus 58,6, siklus I 58,7 dan siklus II 80,5. Maka dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media Congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara mata pelajaran Matematika tentang konsep perkalian pada siswa kelas IV MIN Filila Darat Pantai.

**Kata kunci:** Kemampuan Berhitung, Media Permainan Congklak, Siswa

### Abstract

*The purpose of this study is to find out the use of the Congklak game media in improving the ability to count students in grade IV MIN coastal land filial. The way the Congklak media works is very simple, to solve multiplication questions, students only need to put the seeds of congklak into the hole and add up how many seeds are there in all holes. The use of this congklak media in the learning process of mathematics in class can eliminate the impression of mathematical that is complicated and difficult to understand. Because by utilizing this media students can directly explore knowledge and counting skills, and can understand the material delivered by the teacher. Research Method (CAR) consisting of two cycles and each cycle includes planning, implementing actions, observations and reflections. The cycle stops when the success target has been achieved. The data collection instrument used is a learning outcome test sheet, student observation sheet. The results showed that there was an increase in learning outcomes in each cycle. The increase was shown by the pre-cycle average value of 58.6, the first cycle with an average value of 58.7 and the second cycle there was an increase with an average value of 80.5. So from the results of this study it can be concluded that by applying Congklak media it can improve students' numeracy skills in Mathematics about the concept of multiplication in class IV MIN Filila Darat Beach.*

**Keywords:** Congklak Game Media, Numeracy Skills, Student

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan sumber daya alam dan juga berbagai budaya yang perlu dilestarikan. Tetapi akhir-akhir ini budaya hampir menghilang dan kurangnya komunitas untuk melestarikannya. Salah satu budaya yang semakin kurang dilestarikan adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak di zaman kuno, dan dimainkan hampir di semua wilayah Negara Republik Indonesia ini, (Kapitan & Suddin, 2020). Sedangkan menurut Handayani (2020) "Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan dimainkan secara turun temurun. Pembelajaran di sekolah memiliki fungsi sebagai pembentukan pribadi dalam transformasi budaya, dimana antara bidang pendidikan dan kebudayaan masih saling keterkaitan.

Pendidikan dan kebudayaan merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan merupakan satu kesatuan yang utuh dalam masyarakat, sedangkan pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap individu dalam masyarakat. Budaya sangat menentukan bagaimana penampilan siswa dalam mempersiapkan sesuatu, termasuk dalam memahami materi yang terkandung dalam matematika. Ketika materi tersebut jauh dari skema budaya yang dimiliki, tentunya akan sulit untuk dipahami, untuk itu diperlukan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika yang mampu menghubungkan matematika dengan budaya, sehingga pembelajaran matematika lebih mudah diterima oleh siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Putri, 2017).

Masih banyak siswa dalam menghitung soal matematika tentang operasi perkalian suatu bilangan mengandalkan alat bantu seperti kalkulator dan terkadang jika soal sangat sulit, siswa menjadi bosan dan cenderung membuat siswa bermain di dalam kelas untuk menghilangkan rasa bosan. Maka dari itu peneliti memilih permainan tradisional sebagai salah satu langkah untuk belajar matematika, karena permainan tradisional tidak hanya mengandung kesenangan tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya serta melatih keterampilan dan berhitung.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal. Peneliti menemukan bahwa ada beberapa siswa yang belum bisa mengalikan bilangan sederhana dan belum bisa mengalikan antara bilangan puluhan dengan bilangan satuan karena masih belum adanya media yang digunakan guru dalam menyelesaikan soal perkalian.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan menghitung operasi perkalian bagi siswa yakni dapat menggunakan media belajar yaitu media permainan congklak karena dengan menggunakan media tersebut, membantu siswa dapat berlatih dan beroperasi dan meningkatkan keterampilan menghitung siswa dalam operasi perkalian. Dengan demikian penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian "Pemanfaatan Media Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa".

## **2. KAJIAN TEORI**

### **2.1. Media Pembelajaran Matematika**

Menurut Laufer (2018), media pembelajaran adalah alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan bahan ajar, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa untuk menulis, berbicara, dan berimajinasi lebih terstimulasi. Dengan demikian melalui media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta menjalin hubungan yang baik antara guru dan siswa. Selain itu, media dapat berperan dalam mengatasi kebosanan dalam pembelajaran di kelas.

### **2.2. Pengertian Permainan Congklak**

Congklak merupakan permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama yang ada di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan digunakan sejenis siput sebagai biji congklak dan jika tidak ada terkadang juga digunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu (Bangsawan, 2020).

Permainan Congklak adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan Congklak. Pada zaman dahulu papan congklak terbuat dari kayu berbentuk lonjong dan panjang dengan tujuh buah lubang di sebelah kanan dan sebelah kiri yang berukuran sama besar dan dua buah

lubang yang ukurannya lebih besar atau disebut lubang utama yang terletak di kedua ujung congklak tersebut.

Permainan congklak juga memiliki aspek perkembangan pada anak yaitu psikomotor (melatih kemampuan motorik halus, emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisis dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), dan melatih Jiwa Sportifitas. Permainan congklak memiliki berbagai manfaat yaitu untuk melatih strategi pengaturan, sportivitas, jujur, dan melepas penat (Nataliya, 2015).

### 2.3. Implementasi Permainan Congklak Terhadap Operasi Perkalian

Cara kerja media congklak sangat sederhana, untuk menyelesaikan soal perkalian yaitu sebagai berikut:

- Guru memberikan contoh soal yaitu  $4 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 = 16$
- Bilangan 4 adalah jumlah biji congklak dan bilangan 4 adalah jumlah lubang congklak yang akan dimasuki biji congklak
- Siswa mengambil biji congklak sebanyak 4 biji kemudian dimasukan kedalam lubang pertama, kemudian mengambil 4 biji congklak lagi yang kemudian dimasukan ke lubang congklak kedua, dan terakhir siswa mengambil 4 biji congklak dan dimasukan ke lubang yang keempat.
- Siswa menghitung jumlah semua biji di keempat lubang tersebut
- Setelah menghitung jumlah seluruh biji congklak dari keempat lubang congklak maka itu adalah hasil perkaliannya

### 2.4. Kemampuan Berhitung

#### 2.4.1. Pengertian Kemampuan Berhitung

Berhitung adalah kegiatan melakukan, mengerjakan berhitung seperti menambah, mengurangi, dan memanipulasi bilangan dan simbol matematika (Nurfianti, 2019).

Pembelajaran matematika pada anak usia dini dilakukan lebih sederhana dan dapat dilakukan secara konsisten serta secara terus menerus dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, sehingga otak anak akan dilatih untuk terus berkembang sehingga anak-anak dapat menguasai, dan bahkan menikmati matematika (Suryana, 2021).

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan salah satu cabang matematika yang nyata. Keterampilan berhitung meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Pembelajaran matematika harus dilakukan dengan cara yang sederhana dan dapat dilakukan secara konsisten.

#### 2.4.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Kesulitan dalam membaca, menulis, dan berhitung dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Faktor internal dan eksternal dapat dilihat dari aspek psikologis yaitu kesehatan jasmani siswa, lemahnya fisik juga mempengaruhi belajar siswa, selain itu peran fungsi fisiologis dalam tubuh siswa yang sangat berpengaruh yaitu panca indera. Panca indera sangat penting dalam proses pembelajaran. Faktor eksternal dapat dilihat dari lingkungan sosial (Mardika, 2019).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak, yaitu faktor dari dalam diri anak sendiri dan faktor-faktor dari luar anak. Faktor-faktor dari luar anak seperti proses pengajaran dan pembelajaran yang dapat mempengaruhi rendah kemampuan anak-anak, misalnya belajar yang kurang menyenangkan, proses belajar yang monoton, dan media belajar yang kurang menarik sehingga membuat anak merasa bosan dan kurang antusias (Nataliya, 2015).

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak adalah 1) Faktor internal adalah faktor motivasi, kematangan, gaya belajar anak yang menjadi ciri khas masing-masing; dan 2) Faktor eksternal adalah faktor dari luar anak. Pembelajaran yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak seperti pembelajaran yang kurang menarik, (Nurfianti, 2019).

Dilihat dari pendapat para ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan untuk menghitung dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dan eksternal dapat dilihat dari aspek psikologis kesehatan fisik siswa.

#### 2.4.3. Tes Kemampuan Berhitung

Arikunto (2013) menyatakan bahwa tes adalah serangkaian atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sementara itu, menurut Janawati (2020) tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian yang mengukur kemampuan subjek penelitian dengan menguasai materi pelajaran tertentu.

Ningsi (2021) menyatakan tes untuk menentukan kemampuan berhitung dilakukan pada setiap pertemuan baik pada siklus I maupun siklus II yang berfungsi untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan menghitung perkalian. Tes kemampuan berhitung siswa diuji dalam bentuk tes uraian yang terdiri dari 5 soal yang disusun berdasarkan indikator tes.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tes kemampuan berhitung merupakan instrumen atau alat untuk mengukur kemampuan atau bakat yang dimiliki individu maupun kelompok. Peningkatan kemampuan berhitung dapat diketahui dengan memberikan tes pada setiap pertemuan. Tes dilakukan dengan cara berbagi soal dalam bentuk pilihan ganda.

#### 2.4.4. Indikator Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung, sehingga kemampuan berhitung memiliki beberapa indikator yakni :

- a. Mampu menyelesaikan soal  
Siswa mampu mengerjakan soal-soal tes yang diberikan oleh guru. Terkait dengan pengertian mampu, bisa, cakap dalam menjalankan tugas dan cekatan.
- b. Mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal menggunakan media  
Siswa mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan menggunakan media yang digunakan dengan benar dan tanpa ragu-ragu (Chasana, 2019).

#### 2.5. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah di atas, hipotesis yang digunakan adalah penggunaan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas IV MIN Filial Darat Pantai.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini subjek penelitian adalah siswa-siswi MIN Filial Darat Pantai. Peneliti mengambil subjek penelitian yakni kelas IV karena sesuai dengan tingkat kemampuan anak dalam berhitung dengan berjumlah 10 orang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan.

#### 3.2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media permainan congklak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) Kurt Lewin (Wina, 2009). Sebagai acuan utama atau dasar dari berbagai model penelitian tindakan lainnya, khususnya PTK. Dikatakan demikian, karena beliau yang pertama kali memperkenalkan *Action Research*. Konsep utama penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah diagram dari model Kurt Lewin.



Gambar 1. Model PTK Krut Lewwin

### 3.3. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam (PTK), penentuan teknik pengumpulan data ini mengacu pada data yang diperoleh. Adapun pengumpulan data yang diperoleh untuk mengumpulkan data tersebut, peneliti menggunakan teknik antara lain :

#### 1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan mengamati (pengumpulan data) untuk memotret seberapa jauh efek dari tindakan tersebut telah mencapai sasaran. Proses pengamatan atau penginderaan langsung terhadap kondisi, situasi, proses, dan tingkah laku selama proses pembelajaran. (Kunandar, 2013). Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan berhitung operasi hitung perkalian yang dilakukan oleh peneliti. Pengamatan pada penelitian ini dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media congklak pada materi operasi perkalian. Dalam observasi ini lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk merekam aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan teknik permainan congklak. lembar observasi terlampir.

- a. Pengelolaan Waktu
- b. Ketepatan waktu dalam mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat
- c. Suasana Kelas
  - a) Aktif Interaktif
  - b) Kondusif

#### 2. Tes

Tes adalah pengumpulan data berupa informasi tentang pengetahuan, sikap, bakat, dan lain-lain. Hal itu dapat dilakukan dengan menguji atau mengukur ketentuan awal atau hasil belajar dengan berbagai prosedur penelitian. (Kunandar, 2013).

Untuk mengukur kemampuan berhitung siswa pada operasi perkalian yaitu dengan menggunakan tes tertulis dengan item atau instrumen soal untuk mengukur kemampuan berhitung perkalian dan ketuntasan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh peneliti. Tes yang diberikan berupa tes belajar perkalian.

### 3.4. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju arah yang lebih baik. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila kemampuan berhitung siswa mengalami peningkatan sebesar 65%-100% pada kriteria berkembang sangat baik dan rata-rata siswa kelas IV MIN I SIKKA.(Arifin, 2009).

### 3.5. Teknik Analisis Data

Nilai rata-rata siswa (Nana, 2011)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \quad (1)$$

Keterangan :

$\sum x$  = jumlah nilai

$N$  = jumlah siswa

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Pembelajaran Matematika Kelas IV Min Filial Darat Pantai Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Congklak. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yang dibagi menjadi pra siklus, siklus I dan siklus II. Jadwal pembelajaran matematika dalam I minggu ada dua kali pertemuan yang terdiri dari 2x35 menit pelajaran. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peneliti menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media congklak. Hasil belajar Mata pelajaran Matematika Siswa Kelas IV MIN Filial Darat Pantai sebelum menggunakan media pembelajaran congklak.

Tabel 1. Daftar Nilai Tes Hasil Belajar Matematika Pra Siklus Pertama

| No                       | Nama Siswa | L/P | Nilai | Keterangan           |
|--------------------------|------------|-----|-------|----------------------|
| 1                        | L          | P   | 53    | Tidak Tuntas         |
| 2                        | H          | P   | 46    | Tidak Tuntas         |
| 3                        | S          | P   | 73    | Tuntas               |
| 4                        | U          | P   | 53    | Tidak Tuntas         |
| 5                        | A          | L   | 73    | Tuntas               |
| 6                        | R          | L   | 66    | Tuntas               |
| 7                        | M          | L   | 46    | Tidak Tuntas         |
| 8                        | S          | L   | 70    | Tuntas               |
| 9                        | A          | L   | 46    | Tidak Tuntas         |
| 10                       | N          | P   | 60    | Tidak Tuntas         |
| Jumlah                   |            |     | 586   | 4 Orang Siswa Tuntas |
| Rata-Rata                |            |     | 58,6  |                      |
| Ketuntasan Belajar Siswa |            |     | 40 %  |                      |

Jadi nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 58,6 dengan ketuntasan belajar 40% . Nilai rata-rata hasil evaluasi pada prasiklus kelas IV yaitu dengan nilai yang tertinggi 73 dan yang terendah 46 dengan KKM < 65. berdasarkan observasi awal proses pembelajaran dilakukan oleh peneliti pada pra siklus tanpa menggunakan media congklak.

Jadi dapat diketahui bahwa ada beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika di kelas IV MIN Filial Darat Pantai yaitu metode dan model yang digunakan peneliti kelas IV dominan dengan metode ceramah sehingga kurang menarik bagi siswa untuk belajar yang mengakibatkan rendahnya nilai siswa.

Berdasarkan data di atas, peneliti berasumsi bahwa untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika harus memanfaatkan media permainan congklak untuk membantu siswa dalam menyelesaikan soal menghitung perkalian.

### 4.2. Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan permainan congklak

- Mengucap salam
- Berdoa

- c. Mengecek kehadiran siswa
- d. Melakukan Apresiasi dengan bertanya kepada siswa tentang perkalian
- e. Menyampaikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam berhitung perkalian menggunakan permainan congklak
- f. Meminta dua orang siswa untuk maju kedepan kelas
- g. Memberikan beberapa biji congklak kesalah satu siswa untuk memasukan biji congklak kedalam 6 buah lobang dan masing-masing lobang terisi 3 buah biji congklak
- h. Meminta semua siswa menghitung berapa jumlah dari seluruh biji congklak yang ada pada setiap lubang congklak
- i. Bertanya kepada semua siswa berapa kali penjumlahan yang dilakukan
- j. Menjelaskan kepada siswa bahwa penjumlahan berulang disebut perkalian
- k. Meceritakan kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian
- l. Menjelaskan cara menggunakan media permainan congklak untuk membantu dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan perkalian
- m. Membagi siswa sebanyak 4 kelompok
- n. Membagikan media congklak dan soal disetiap kelompok
- o. Melakukan refleksi dengan bertanya pada siswa terkait materi apa yang telah dipelajari, apakah pembelajaran hari ini menyenangkan, dan apakah ada yang mau bertanya terkait materi hari ini
- p. Memberikan evaluasi
- q. Meminta salah satu siswa memimpin doa sesudah belajar
- r. Memotivasi siswa dan mengucapkan salam

#### **4.3. Gambaran hasil belajar matematika siswa kelas IV MIN Filial Darat Pantai Setelah menggunakan permainan congklak**

##### **Deskripsi persiklus**

Dari hasil penelitian yang diperoleh selama tindakan kelas terdiri dari 2 siklus, data yang diperoleh akan diuraikan berikut penjelasannya

##### **A. Siklus I**

1. Tahap Perencanaan
  - a. Menentukan standar kompetensi inti dan kompetensi dasar
  - b. Membuat RPP
  - c. Membuat LKS
  - d. Menyiapkan lembar observasi
  - e. Menyiapkan alat-alat instrumen penelitian
  - f. Membuat evaluasi
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Melakukan apresiasi dengan bertanya kepada siswa
  - b. Menjelaskan materi yang akan di pelajari
  - c. Menyimpulkan materi yang telah di jelaskan
  - d. Siswa mengerjakan soal yang bersangkutan dengan materi yang telah di jelaskan
  - e. Melakukan observasi

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan Kedua

| No                    | Yang Diamati                                                                                          | Penilaian |    |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----|
|                       |                                                                                                       | Siklus I  |    |
|                       |                                                                                                       | P1        | P2 |
| 1                     | Siswa merespon apresiasi guru                                                                         | 3         | 2  |
| 2                     | Siswa memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dibacakan oleh guru                 | 2         | 2  |
| 3                     | Siswa memperhatikan penjelasan mengenai metode pembelajaran yang akan digunakan oleh guru             | 1         | 2  |
| 4                     | Siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru                                                  | 2         | 1  |
| 5                     | Siswa bertanya kepada guru apasaja yang belum dipahami dari materi yang telah dijelaskan              | 2         | 3  |
| 6                     | Siswa memperhatikan beberapa gambaran mengenai materi yang akan dipakai oleh guru                     | 3         | 2  |
| 7                     | Siswa membentuk kelompok yang diperintahkan oleh guru                                                 | 3         | 3  |
| 8                     | Siswa mengikuti arahan dari guru                                                                      | 1         | 2  |
| 9                     | Siswa menanggapi kesulitan-kesulitan apasaja yang ia alami selama proses belajar mengajar berlangsung | 2         | 1  |
| 10                    | Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan guru                                                     | 3         | 3  |
| Jumlah Tiap Penilaian |                                                                                                       | 21        | 22 |
| Jumlah Skor           |                                                                                                       | 43        |    |
| Rata-Rata Skor        |                                                                                                       | 21,5      |    |
| Kriteria Penilaian    |                                                                                                       | Cukup     |    |

Nilai total aktivitas siswa pada siklus 1 adalah 21,5 yang berarti menunjukkan kriteria cukup untuk proses pembelajaran saat menerapkan congklak. Hal ini disebabkan karena siswa masih kurang memperhatikan pembelajaran dan lebih senang memilih bermain dengan teman-temannya

Tabel 3. Daftar Nilai Tes Hasil Belajar Matematika pada Siklus I Pertemuan Kedua

| No                       | Nama Siswa | L/P | Nilai | Keterangan    |
|--------------------------|------------|-----|-------|---------------|
| 1                        | L          | P   | 56    | Tidak Tuntas  |
| 2                        | H          | P   | 56    | Tidak Tuntas  |
| 3                        | S          | P   | 76    | Tuntas        |
| 4                        | U          | P   | 63    | Tidak Tuntas  |
| 5                        | A          | L   | 83    | Tuntas        |
| 6                        | R          | L   | 73    | Tuntas        |
| 7                        | M          | L   | 60    | Tidak Tuntas  |
| 8                        | S          | L   | 80    | Tuntas        |
| 9                        | A          | L   | 53    | Tidak Tuntas  |
| 10                       | N          | P   | 66    | Tuntas        |
| Jumlah                   |            |     | 666   | 5 orang siswa |
| Rata-Rata                |            |     | 66,6  | tuntas        |
| Ketuntasan Belajar Siswa |            |     | 50%   |               |

Jadi rata-rata nilai siswa pada siklus 1 adalah 66,6 dengan kriteria ketuntasan belajar siswa adalah 50%. Dari data di atas terlihat bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari nilai hasil pra siklus, dan jumlah siswa yang belum tuntas mengalami peningkatan karena menggunakan media permainan congklak.

### 3. Tahap Pengamatan

Hal-hal yang di amati

- Aktifitas selama siswa yang mengikuti proses pembelajaran
- Evaluasi

#### 4. Tahap Refleksi

- Masih kurangnya keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar
- Media pembelajaran yang kurang memadai
- Masih ada siswa yang takut untuk bertanya
- Ada beberapa siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan yang diberikan
- Hasil belajar siswa meningkat dari pra-siklus

#### B. Siklus II

##### 1. Tahap Perencanaan

- Membuat perencanaan tindakan berdasarkan dari hasil refleksi pada siklus 1
- Menyiapkan materi pembelajaran
- Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam berhitung perkalian
- Menyiapkan lembar observasi siswa
- Menyiapkan soal untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung siswa menggunakan congklak

##### 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dan dirancang sesuai perbaikan dari siklus sebelumnya dan juga masih menggunakan media congklak. Langkah-langkah implementasinya adalah sebagai berikut :

- Menghargai dengan bertanya kepada siswa
- Jelaskan materi
- Tunjukkan beberapa gambar tentang materi yang akan diajarkan
- Siswa mengerjakan soal-soal yang bersangkutan dengan materi yang telah dipelajari
- Peneliti melakukan observasi

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan Ketiga

| No                    | Yang Diamati                                                                                          | Penilaian |    |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----|
|                       |                                                                                                       | Siklus II |    |
|                       |                                                                                                       | P1        | P2 |
| 1                     | Siswa merespon apresiasi guru                                                                         | 3         | 3  |
| 2                     | Siswa memperhatikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dibacakan oleh guru                 | 3         | 3  |
| 3                     | Siswa memperhatikan penjelasan mengenai metode pembelajaran yang akan digunakan oleh guru             | 2         | 3  |
| 4                     | Siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru                                                  | 3         | 3  |
| 5                     | Siswa bertanya kepada guru apasaja yang belum dipahami dari materi yang telah dijelaskan              | 3         | 3  |
| 6                     | Siswa memperhatikan beberapa gambaran mengenai materi yang akan dipakai oleh guru                     | 3         | 3  |
| 7                     | Siswa membentuk kelompok yang diperintahkan oleh guru                                                 | 3         | 3  |
| 8                     | Siswa mengikuti arahan dari guru                                                                      | 3         | 3  |
| 9                     | Siswa menanggapi kesulitan-kesulitan apasaja yang ia alami selama proses belajar mengajar berlangsung | 3         | 2  |
| 10                    | Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan guru                                                     | 3         | 3  |
| Jumlah Tiap Penilaian |                                                                                                       | 28        | 29 |
| Jumlah Skor           |                                                                                                       | 58        |    |
| Rata-Rata Skor        |                                                                                                       | 29        |    |
| Kriteria Penilaian    |                                                                                                       | Baik      |    |

Skor total kegiatan siswa dalam Siklus II adalah 58 yang berarti menunjukkan kriteria yang baik dalam proses pembelajaran pada saat penerapan Congklak. Ini disebabkan oleh siswa karena mereka memperhatikan apa yang telah diajarkan guru dan juga berani bertanya apakah ada penjelasan yang tidak dipahami oleh siswa.

Tabel 5. Daftar Nilai Siklus Tes Hasil Belajar Matematika pada Siklus II Pertemuan Ketiga

| No                       | Nama Siswa | L/P | Nilai | Keterangan     |
|--------------------------|------------|-----|-------|----------------|
| 1                        | L          | P   | 60    | Tidak Tuntas   |
| 2                        | H          | P   | 80    | Tuntas         |
| 3                        | S          | P   | 90    | Tuntas         |
| 4                        | U          | P   | 73    | Tuntas         |
| 5                        | A          | L   | 100   | Tuntas         |
| 6                        | R          | L   | 83    | Tuntas         |
| 7                        | M          | L   | 73    | Tuntas         |
| 8                        | S          | L   | 86    | Tuntas         |
| 9                        | A          | L   | 70    | Tuntas         |
| 10                       | N          | P   | 90    | Tuntas         |
| Jumlah                   |            |     | 805   | 9 siswa Tuntas |
| Rata-Rata                |            |     | 80,5  |                |
| Ketuntasan Belajar Siswa |            |     | 90%   |                |

Jadi rata-rata nilai siswa pada siklus II adalah 8,05 dengan ketuntasan belajar siswa sangat meningkat yaitu 90 %. Dari data di atas terlihat bahwa nilai rata-rata siswa meningkat pada siklus II mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pra siklus dan nilai siklus I karena penggunaan media congklak dalam menggunakan model ini. Oleh karena itu dalam pelajaran matematika siswa dapat mengikuti Langkah penggunaan media congklak dengan baik dan benar sesuai petunjuk guru.

### 3. Tahap Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan lebih cermat terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dan hasil evaluasi yang diberikan guru untuk melihat hasil belajar siswa dengan memperhatikan hasil siklus sebelumnya.

### 4. Tahap Refleksi

Melakukan refleksi berdasarkan proses pembelajaran serta hasil pembelajaran dari pengamatan yang telah dilakukan pada siklus kedua, kemudian menganalisis dan juga membuat kesimpulan tentang penggunaan media Congklak untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Tentang Konsep Perkalian dalam Siswa Kelas IV.

## 4.4. Pembahasan

### Hasil Tes Siswa

Dari pembelajaran hingga penerapan menggunakan media congklak yang telah dilakukan guru sebagai fasilitator dengan menggali pengetahuan awal siswa. Perkembangan nilai evaluasi tes Pembelajaran Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 6. Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika Kelas IV MIN Filial Darat Pantai

| No | Nama Siswa | L/P | Nilai Siklus |          |          | Keterangan |
|----|------------|-----|--------------|----------|----------|------------|
|    |            |     | Pra Siklus   | Siklus I | Siklus 2 |            |
| 1  | L          | P   | 53           | 56       | 60       | Meningkat  |
| 2  | H          | P   | 46           | 56       | 80       | Meningkat  |
| 3  | S          | P   | 73           | 76       | 90       | Meningkat  |
| 4  | U          | P   | 53           | 63       | 73       | Meningkat  |
| 5  | A          | L   | 73           | 83       | 100      | Meningkat  |
| 6  | R          | L   | 66           | 73       | 83       | Meningkat  |
| 7  | M          | L   | 46           | 60       | 73       | Meningkat  |
| 8  | S          | L   | 70           | 80       | 86       | Meningkat  |
| 9  | A          | L   | 46           | 53       | 70       | Meningkat  |
| 10 | N          | P   | 60           | 66       | 90       | Meningkat  |

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa rata-rata nilai ketuntasan belajar siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan.

Pada Pra-Siklus dapat dilihat nilai rata-rata siswa yaitu mencapai 40%. Hasil penelitian pada pra-siklus ini dapat dikatakan cukup karena hanya terdapat 4 siswa yang mendapat nilai di atas KKM yang telah ditentukan sekolah. Siswa yang nilainya di bawah KKM sebanyak 6 siswa sehingga peneliti harus melakukan perbaikan atau tindakan selanjutnya yaitu melakukan Siklus I pada siswa Kelas IV MIN Filial Darat Pantai. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lindung & Setiowarty, 2017) yang mengatakan bahwa hasil tes pra siklus belum mencapai KKM maka akan di perbaiki pada Siklus I.

Pada Siklus I dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa yaitu mencapai 50% masi dikatakan cukup sebanyak 5 siswa mengalami peningkatan nilai di atas KKM sedangkan 5 siswanya mendapat nilai masih di bawa KKM.

Nilai rata-rata dari 10 siswa pada pra siklus dan siklus I mengalami peningkatan sebanyak 10%, akan tetapi masih perlu peningkatan lagi agar mencapai kriteria Baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lindung & Setiowarty, 2017) yang mengatakan bahwa hasil tes siklus I belum mencapai KKM. Maka peneliti akan melakukan tindakan selanjutnya yaitu dengan melakukan perbaikan di Siklus II.

Berdasarkan hasil perbaikan pada Siklus II mencapai nilai rata-rata 90%. Sebanyak 9 siswa dikatakan tuntas dan 1 siswanya belum tuntas. Tindakan pada Siklus II sudah mencapai kriteria yang diharapkan yaitu Baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Endang Safitri, 2016) yang mengatakan bahwa hasil tes Siklus II mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas. Peningkatan kemampuan berhitung siswa dari Pra Siklus ke Siklus I dan Siklus II siswa kelas IV bahwa nilai rata-rata kemampuan berhitung siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan.

Oleh karena itu, dengan menggunakan congklak dalam pembelajaran matematika sangat membantu peneliti dalam menyampaikan materi dan juga siswa lebih mudah memahami konsep perkalian dalam belajar matematika yang kadang-kadang siswa sangat sulit untuk dipahami. Suasana Belajar menjadi efektif, menarik sehingga dalam proses belajar mengajar terlihat lebih menyenangkan. Karena dengan media, siswa lebih aktif untuk berpikir.

#### 4.5. Hasil Aktifitas Siswa

Berdasarkan data analisis penelitian pada proses belajar mengajar dengan menggunakan media congklak dari 2 siklus yang telah dilaksanakan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 7. Perkembangan Hasil Observasi Siswa

| No | Siklus    | Nilai Rata-Rata | Keterangan |
|----|-----------|-----------------|------------|
| 1  | Siklus I  | 21,5%           | Cukup      |
| 2  | Siklus II | 58%             | Baik       |

Berdasarkan data di atas, ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa dalam siklus 1 dengan nilai 21,5% dimasukkan dalam kriteria yang cukup. Hasil pembelajaran siswa dengan kriteria yang memadai menunjukkan bahwa masih ada beberapa kekurangan dalam proses pengajaran dan pembelajaran demikian bahwa siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal. Pada siklus 2 rata-rata nilai siswa adalah 58% . Selain itu peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan karena siswa aktif dalam setiap proses belajar mengajar dan adanya kerja kelompok siswa antara satu dengan yang lain.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui media permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung siswa dalam matematika tentang perkalian sebelum menggunakan media

congklak terlihat masih rendahnya penguasaan belajar matematika dan juga banyak siswa yang tidak antusias dalam proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung sehingga mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika. Setelah menggunakan media Congklak, ada peningkatan kemampuan berhitung dari pra-siklus dengan nilai 58,6 dan setelah menggunakan media Congklak dalam siklus pertama dengan nilai rata-rata 66,6 dan siklus II menjadi sangat memuaskan dengan nilai rata-rata 80,5.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, S. (2015).” *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : Raja Grafindo Persada) .
- Arikunto. (2013).” *Perkembangan Anak Usia Dini*”. Jakarta: PT Prenadamedia Group
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja
- Bangsawan, I. P. R. (2020). *Ensiklopedia Kebudayaan Banyuwasin*. Yayasan Institut Studi Ekonomi dan Kewirausahaan.
- Chasanah, M. Z. (2019). *Pengaruh Penerapan Metode Jarimatika Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Handayani T, 2020.” *Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Congklak Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. Doktoral disertation*”. Stkip PGRI Pacitan
- Hendriana, B., Wahyuningsih, W., & Supriadi, E. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran cangkang kerang terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kab. Sikka. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 5(2), 1-11.
- Janawati, D. P. A. (2020). *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Ubud, Gianyar, Bali*. Surya Dewata.
- Kapitan HG, Suddin S, ( 2020).” *Keterkaitan Teori – Teori Belajar dalam Mengeksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisioanl Masyarakat*”. Lomab Karya Tulis Ilmiah(Lkti). Mahasiswa Tingkat Nasioanl.
- Kunandar.(2013).”*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*”. (Jakarta: Rajawali Press, 2013) hal 143.
- Mardika, T. (2019). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Nana sudjana, (2011). *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Natalia, F. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Metode Eksperimen dalam meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Materi Pernafasan Pada Siswa Kelas VII A Semester Ganjil di SMP Negeri 2 Jenggawah Tahun Ajaran 2013/2014.
- 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.
- Ningsi, R. O. (2021). *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Dengan Media Lidimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Perkalian Di Kelas Iii Sd Abussalam Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Nurfianti, D. (2019). *Efektivitas Media Sempoa Dalam Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sd Negeri 2 Borobudur* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Putri, L. I. (2017). Eksplorasi etnomatematika kesenian rebana sebagai sumber belajar matematika pada jenjang MI. *Jurnal Ilmiah pendidikan dasar*, 4(1).
- Suyadi. 2012. *panduan penelitian tindakan kelas*. Jogjakarta: Diva Press

- Safitri, E. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemampuan berhitung Melalui Permainan Congklak Di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Bandar Lampung*.
- Setiyowati, R. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 182/I Hutan Lindung*.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada
- Media. Tafonao, Talizaro, (2018). " Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 1-13.
- Talizaro Tafanao. (2018). Peranan Media Pembealajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 104, E-ISSN. 2549- 4163, 2(2)

**Halaman Ini Dikosongkan**