

Peningkatan Hasil Belajar Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Merawang

Yuni Artika^{1*}, Vika Martahayu², M.Iqbal Arrosyad³

¹⁻³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia

Alamat: KH A Dahlan No.Km.4, Keramat, Kec. Rangkui, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33134

Korespondensi penulis: niarfakhin@gmail.com*

Abstract. *The aim of the study is improving students learning outcomes through the use of congklak media in mathematics lessons on the topic of Least Common Multiple (LCM). The study employs a descriptive qualitative method with a sample of 21 fourth-grade students from State Elementary School 13 Merawang. The Classroom Action Research was conducted over two cycles, each consisting of two meetings. The stages of classroom action research include planning, implementation, observation, and reflection. Based on the learning process results using congklak media, there was a significant improvement in student learning outcomes, as evidenced by the number of students meeting the minimum mastery criteria and the average class score. In the first cycle, the number of students meeting the mastery criteria was 33.33 percent in the first meeting and 47.61 percent in the second meeting. In the second cycle, the number of students meeting the mastery criteria increased to 76.20 percent in the first meeting and 95 percent in the second meeting. The average class score showed a gradual improvement, reaching 80.47 in the second cycle. The implementation of learning using congklak media was able to significantly enhance students' learning outcomes, achieving a significant number of students meeting the mastery criteria in one class.*

Keywords: *Map Media, Social Science, Classroom Action Research*

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran menggunakan media congklak pada mata pelajaran matematika materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan sampel sebanyak 21 peserta didik kelas empat dari Sekolah Dasar Negeri 13 Merawang. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan selama dua siklus terdiri dari dua pertemuan. Tahapan penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil proses pembelajaran menggunakan media congklak menyatakan terdapat peningkatan secara signifikan hasil belajar siswa terbukti dari jumlah siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum dan nilai rata-rata kelas. Pada hasil siklus I, jumlah siswa mencapai ketuntasan 33,33 persen pada pertemuan pertama dan 47,61 persen pada pertemuan kedua. Sedangkan siklus II, jumlah siswa mencapai ketuntasan 76,20 persen pada pertemuan pertama, sedangkan pertemuan kedua sebesar 95 persen. Sedangkan hasil rata-rata kelas menunjukkan peningkatan secara bertahap-tahap dan pada siklus II mencapai nilai sebesar 80,47. Implementasi pembelajaran menggunakan media congklak mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mencapai jumlah ketuntasan siswa dalam satu kelas secara signifikan.

Kata kunci: Media Peta, Ilmu Pengetahuan Sosial, Penelitian Tindakan Kelas

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi telah berkembang pesat pada era globalisasi sehingga menyebabkan modernisasi dalam kehidupan. Dalam dunia pendidikan teknologi telah menjadi salah satu bagian media pembelajaran akhir-akhir ini. Akan tetapi dampak perkembangan teknologi harus disikapi dengan bijaksana dalam konteks pendidikan. Teknologi dapat menyebabkan dampak negatif terutama bagi siswa, seperti malas belajar, mengarah sikap dan perilaku tidak baik, prestasi menurun, interaksi sosial dengan dunia

nyata semakin berkurang, masuknya budaya asing, dan penyimpangan perilaku (Wulandari, 2023:70). Dari berbagai dampak tersebut diperlukan suatu strategi seorang untuk meningkatkan pemahaman bagi siswa tentang kebudayaan Indonesia yang akhir-akhir mulai tergerus dengan perkembangan teknologi, salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional dapat menstimulus aspek perkembangan anak meliputi motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan moral (Irwanto Dkk, 2014:26-27).

Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peran guru memiliki tanggungjawab membimbing dan mengajarkan peserta didik, salah satunya karakter kebangsaan. Dalam proses pembelajaran guru mesti mengajak siswa diskusi sehingga mampu mengeluarkan ide-ide kreatif dan mengembangkan kreativitas (Ahmad, 2021:313-314). Seorang guru memerlukan kompetensi yang sejalan praktik pembelajaran, salah satu kebutuhan dan tuntutan kompetensi guru pada abad 21 salah satunya mampu mengembangkan perencanaan pembelajaran secara mandiri dan mewujudkan instruksi pembelajaran yang tuntas dan efektif (Kemendikbud, 2017:3). Ketuntasan belajar merupakan salah satu indikator pencapaian hasil belajar para peserta didik. Akan tetapi dalam praktiknya, ternyata masih dijumpai siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, artinya para siswa tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara baik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik dimulai sejak pendidikan dasar. Permasalahan pada matematika adalah kesulitan belajar yang ditandai siswa kurang menguasai konsep dan memahami simbol-simbol matematika, seperti lemahnya keterampilan perhitungan, jumlah pembalikan, dan kesulitan memahami tanda-tanda operasi (Rahmad dan Abadi, 2019:974). Atas masalah tersebut, guru dalam mengimplementasikan pembelajaran di sekolah mengarahkan pada pencapaian standar kompetensi bagi siswa yang berorientasi penguasaan materi dan menempatkan materi matematika sebagai alat dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi (Supratman, 2021:4). Maka secara ideal pembelajaran matematika mesti dirancang dan diselenggarakan secara interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga mampu mendorong kreativitas dan kemandirian siswa sesuai dengan perkembangannya, salah satunya dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan alat, lingkungan, dan berbagai jenis aktivitas yang dipergunakan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan pada manusia (Sanjaya dalam Juhaeni dkk, 2020:37). Media pembelajaran dapat dipergunakan oleh guru sebagai alat bantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran

matematika (Budiarti Dkk, 2022:787-788). Sedangkan manfaat pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran mampu memberikan manfaat untuk mengembangkan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda matematika agar menjadi konkret, dan menjadi pembelajaran lebih efektif dan efisien (Ulya, 2017:373). Pencapaian hasil belajardidik dapat menggunakan media belajar congklak untuk mengatasi masalah pada mata pelajaran matematika.

Congklak adalah permainan tradisional yang diawali dengan membuat cekungan sebagai wadah atau tempat meletakkan biji-biji yang hendak dimainkan, seiring dengan perkembangan zaman permainan congklak dapat dimainkan dengan berbagai macam media yang terbuat dari plastik dan sebagainya. Permainan congklak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik (Khadijah, 2023:2001-2002). Penggunaan congklak sebagai media yang efektif meningkatkan hasil belajar pada aspek pengetahuan siswa dalam pembelajaran berhitung (Nurdiana & Widodo, 2018; Nataliya, 2015). Permainan congklak digunakan dalam penelitian tindakan kelas yang dapat meningkatkan hasil belajarsiswa pada materi tentang faktor dan kelipatan mata pelajaran matematika (Maria, 2020), dan perkalian (Ahmad, 2021). Berbagai pendapat menegaskan bahwa congklak sebagai media pembelajaran matematika dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswaterutama dalam aspek mencapai ketuntasan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas IV SD Negeri 13 Merawang, guru mengimplementasikan metode pembelajaran konvensional tentang materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) yang dinilai kurang efektif sehingga hasil belajar siswa mayoritas tidak mencapai ketuntasan. Maka peneliti beranggapan perlu menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika dengan mengkombinasikan dengan metode konvensional yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Maka oleh sebab itu, menggunakan media pembelajaran permainan tradisional mampu meningkatkan hasil belajar yang efektif sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (2004) dan Vygotsky (2004) menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Menurut Piaget, siswa membangun pemahaman mereka berdasarkan pengalamanlangsung dan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bahasa dalam perkembangan kognitif. Pembelajaran efektif terjadi ketika siswa berperan aktif dalam proses belajar dan terlibat

langsung dalam pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan permainan congklak sebagai media pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan konsep matematika secara aktif dan menyenangkan, yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme (Piaget, 2004; Vygotsky, 2004).

Froebel (2004) berpendapat bahwa permainan merupakan medium penting untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial anak. Pembelajaran berbasis permainan (play-based learning) memanfaatkan permainan sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu. Menurut Froebel, melalui permainan, anak-anak dapat mengeksplorasi dunia di sekitar mereka, membangun pengetahuan baru, dan mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Dalam penelitian ini, penggunaan congklak sebagai media pembelajaran sejalan dengan teori ini, di mana permainan digunakan sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep matematika seperti Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) (Froebel, 2004).

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Deci dan Ryan (2004), motivasi dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari minat atau kesenangan dalam aktivitas itu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik dipicu oleh faktor eksternal seperti penghargaan atau hukuman. Penggunaan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena melibatkan aktivitas yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Motivasi yang tinggi ini berkontribusi pada peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika (Deci & Ryan, 2004).

Penelitian oleh Surya dan Setiawan (2004) meneliti pengaruh penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar, sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Penelitian ini memberikan landasan bagi penerapan permainan congklak dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi KPK (Surya & Setiawan, 2004).

Andriani (2004) dalam penelitiannya mengkaji efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika. Penelitian ini menemukan bahwa siswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar ketika

permainan tradisional digunakan sebagai media pembelajaran. Motivasi yang tinggi ini secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa, yang kemudian berdampak pada pencapaian akademik yang lebih baik. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan, karena mendukung penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Andriani, 2004).

Lestari (2004) meneliti efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, termasuk permainan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Lestari menekankan bahwa media pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif siswa dengan materi pelajaran dapat membantu mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti KPK dalam matematika. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa permainan congklak dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi KPK (Lestari, 2004).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa di kelas. Sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas seorang peneliti harus melakukan pra penelitian untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam upaya perbaikan praktik pembelajaran. Adapun pelaksanaan tahapan-tahapan dalam satu siklus terdiri dari perencanaan strategi pembelajaran dan kriteria keberhasilan, penerapan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang, pengamatan tingkat keberhasilan, dan refleksi sebagai evaluasi terhadap pencapaian suatu standar keberhasilan yang telah ditentukan (Rukmaningsih dkk, 2020:142-148).

Penelitian Tindakan Kelas akan dilaksanakan terdiri dari siklus I dan siklus II yang berlangsung pada tanggal 7 sampai 28 Mei 2024. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Sampel penelitian tindakan kelas adalah para siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Merawang dengan total 21 siswa. Sementara itu, analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan tes dengan presentase ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum atau metode kuantitatif. Penelitian ini mengukur aspek kognitif siswa berdasarkan pada tingkat pemahaman materi yang diajar yang dinilai dari ketercapaian KKM yaitu 70.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil-hasil studi empiris atau teoritis yang ditulis secara sistematis, analisis kritis, dan informatif. Penggunaan tabel, gambar, dll. untuk mendukung hasil penelitian dan mendukung informasi penting, misalnya, hasil pengujian model, hasil uji statistik, dll. argumentatif.

Peneliti melakukan proses pembelajaran melalui tatap muka dengan menggunakan media congklak untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Peneliti menyatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan menggunakan metode pembelajaran konvensional para siswa kebanyakan tidak mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 70. Atas permasalahan tersebut, guru menggunakan media congklak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi KPK sehingga guru berhasil untuk mencapai kriteria ketuntasan belajar para siswa.

Adapun hasil penelitian disajikan adalah data awal pada tahapan siklus satu dan siklus dua dengan masing-masing dua kali pertemuan. Peneliti menggunakan tes sebanyak sepuluh soal untuk mengukur hasil pembelajaran materi KPK.

Hasil penelitian adalah hasil penilaian yang dilakukan peneliti terhadap perkembangan hasil pembelajaran dengan memakai media pembelajaran congklak. Pada pertemuan pertama siklus satu tanggal 7 Mei 2024, peneliti melakukan perencanaan pembelajaran terhadap masalah yang dihadapi siswa yang kesulitan untuk memahami konsep-konsep materi KPK, kemudian peneliti menerapkan pembelajaran congklak meskipun dalam pelaksanaannya para siswa lebih tertarik diskusi sendiri tanpa memperhatikan dengan baik dan belum memahami aturan permainan congklak. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 siswa dengan persentase 33,33 persen, sedangkan jumlah siswa tidak tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 66,67 persen, dengan nilai rata-rata hasil pembelajaran sebesar 49,09. Peneliti melakukan refleksi terhadap diperlukan upaya sosialisasi aturan main satu minggu sebelum pertemuan kedua dilakukan, serta memberikan motivasi kepada siswa. Disamping itu, guru memperbaiki cara untuk menyampaikan konsep-konsep dasar kepada siswa agar tidak mengalami kendala ketika mengimplementasikan media congklak dalam proses pembelajaran matematika.

Pada siklus dua pertemuan kedua yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024, dapat dinyatakan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi KPK dikarenakan adanya peningkatan pemahaman konsep dasar-dasar matematika, serta siswa sudah mulai agak tertib ketika proses pembelajaran. Peneliti melakukan tes kepada siswa dengan

menggunakan sepuluh pertanyaan, adapun jumlah siswa mencapai ketuntasan dalam pembelajaran sebanyak 10 siswa dengan presentase 47,61 persen, sedangkan jumlah siswa yang tidak lulus mencapai 11 siswa dengan presentase 42,39 persen. Nilai rata-rata hasil pembelajaran sebesar 59,04. Refleksi terhadap hasil pembelajaran ini meskipun terdapat peningkatan hasil belajar, akan tetapi belum maksimal sehingga diperlukan tindakan lanjutan kepada para siswa. Hal ini dapat dilihat siswa masih belum bisa mengidentifikasi pada soal bilangan kelipatan kurang dari angka tertentu.

Peneliti melakukan tahapan siklus dua pertemuan pertama pada tanggal 21 Mei 2024, telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan para siswa sudah mulai memahami secara garis besar permainan congklak, selain itu para siswa merasa senang sehingga menimbulkan interaksi antara guru dengan murid tentang materi KPK terhadap bagian konsep bilangan kelipatan kurang dari angka tertentu. Jumlah siswa yang lulus mencapai 16 siswa dengan presentase 76,20 persen, sedangkan jumlah siswa yang tidak lulus sebanyak 5 siswa dengan presentase 23,80 persen. Nilai rata-rata siswa hasil pembelajaran yang diperoleh sebesar 68,09. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan terdapat peningkatan hasil pembelajaran yang dilihat dari jumlah siswa mencapai ketuntasan belajar dan nilai rata-rata ketika mengerjakan tugas yang diberikan. Refleksi hasil pembelajaran tetap dilakukan terutama meningkatkan pemahaman bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar.

Terakhir, peneliti melaksanakan siklus dua pertemuan kedua pada tanggal 28 Mei 2024, pada proses pembelajaran para siswa sudah mengetahui aturan main secara bergiliran dan sudah mulai memahami konsep materi KPK. Bagi siswa yang belum mencapai KKM pada pertemuan sebelumnya sudah mulai menunjukkan adanya peningkatan pemahaman meskipun perlu dibimbing oleh guru. Adapun hasil pembelajaran siswa yang mencapai ketuntasan belajar berdasarkan KKM sebanyak 19 siswa dengan presentase 90,48 persen, sedangkan sebanyak 2 siswa tidak tuntas KKM dengan Presentase 9,52 persen. Nilai rata-rata hasil pembelajaran matematika materi KPK sebesar 80,47.

Tabel 1. Data Hasil Pembelajaran Menggunakan Media Congklak pada Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

Keterangan	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Siklus II Pertemuan I	Siklus II Pertemuan II
Nilai Rata-Rata Kelas	49,09	59,04	68,09	80,47
Jumlah Siswa Tuntas	7	10	16	19
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	14	11	5	2
Presentase Ketuntasan	33,33%	47,61%	76,20%	90,48%
Presentase Tidak Tuntas	66,67%	42,39%	23,80%	9,52%

Berdasarkan data tabel 1. Menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar

siswa yang dilihat dari ketuntasan mencapai KKM yaitu 70. Mulai dari siklus I sampai siklus II terus terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas dan nilai rata-rata kelas. Jumlah peningkatan siswa tuntas yang paling banyak terjadi pada siklus dua pertemuan pertama, sedangkan nilai rata-rata kelas paling besar terjadi peningkatan pada siklus dua pertemuan kedua. Maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media congklak mampu meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).

Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dan fundamental bagi perkembangan. Pada usia 6-9 tahun perkembangan otak anak sedang mengalami perkembangan yang luar biasa dan berkembang dengan signifikan sehingga pengetahuan dan pendidikan yang diterima anak pada masa itu sangat berpengaruh terhadap masa depannya terutama dalam berhitung matematika. Melalui suatu proses pembelajaran media digital yang diterapkan, diharapkan anak tidak saja siap memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (Arrosyad & Nurgroho, 2021), tetapi mengutamakan rangsangan-rangsangan yang diperoleh anak berupa fisikmotorik, kognitif, sosial, dan emosi sesuai dengan tingkat usianya

Pembelajaran menggunakan media congklak terhadap siswa secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, penggabungan metode konvensional dengan media pembelajaran terbukti efektif mencapai ketuntasan siswa. Selama pembelajaran menggunakan media congklak yang dilakukan empat kali pertemuan, mayoritas siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Pendekatan ini memungkinkan setiap peserta didik untuk dapat belajar sesuai dengan kemampuan yang dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar sebagaimana hasil penelitian Putri & Kurniawati (2024) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Congklak Siswa Kelas IV MI Al-Hadi II" mengungkapkan permainan congklak meningkatkan nilai rata-rata siswa dan presentase siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM.

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa pelajaran matematika dengan materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus, masing-masing fokus pada strategi pembelajaran dan media congklak berdasarkan pengamatan dan refleksi terhadap hasil dari siklus-siklus yang dilakukan sebelumnya. Peneliti mengungkapkan permainan congklak dapat mempengaruhi perkembangan aspek kemampuan siswa terkait konsep-konsep materi matematika dan siswa mudah memahami keterampilan berhitung perkalian. Hal ini memiliki kesamaan dengan

hasil temuan penelitian Ahmad (2021) dengan judul "Pengaruh Media Congklak dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian Pada Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Limboto Kabupaten Gorontalo" mengungkapkan media permainan congklak mempermudah siswa memahami materi yang abstrak menjadi konkret, khususnya kemampuan perhitungan perkalian.

Penerapan penelitian congklak dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional yang dilihat dari data yang diperoleh bahwa para siswa secara perlahan-lahan memahami aturan permainan dan tertib mengikuti alur permainan tersebut. Siswa memberikan tanggapan senang sehingga ada dorongan para siswa untuk memahami cara berhitung. Hasil penelitian menggunakan media congklak dari siklus I sampai siklus II berdasarkan hasil observasi mampu meningkatkan hasil ketuntasan belajar mencapai 19 siswa yang lulus dari 21 siswa dengan nilai rata-rata kelas 80,47. Strategi pembelajaran efektif untuk mencapai kompetensi para siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran mampu untuk meningkatkan keterampilan para siswa untuk menghitung (Ulya, 2017), selain itu guru mampu memberikan motivasi siswa terhadap minat dan rangsangan kegiatan belajar (Febrita & Ulfah, 2019). Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang responsif yang dilihat dari keaktifan siswa bertanya. Selain itu juga, guru dapat melakukan refleksi dan persiapan yang dibutuhkan sebagai instrumen mendorong siswa dapat belajar mandiri sebelum pembelajaran dimulai pada pertemuan berikutnya.

Dengan menggunakan pendekatan media pembelajaran siswa tidak hanya terlibat dalam aspek aktivitas fisik, akan tetapi keterlibatan dan partisipasi siswa dalam peserta didik. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa yang meningkat secara signifikan dan jumlah siswa yang mencapai nilai lulus minimum (KKM). Media pembelajaran congklak terbukti efektif meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika, dengan strategi pembelajaran ini para siswa secara bergiliran mendapatkan kesempatan untuk mencapai potensi yang dimilikinya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi KPK. Penerapan media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan ketuntasan belajar, tetapi juga memotivasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian, terdapat peningkatan signifikan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar

dari siklus I ke siklus II, serta peningkatan nilai rata-rata kelas. Dengan demikian, permainan congklak terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika, khususnya pada materi KPK, dan mampu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan permainan tradisional seperti congklak sebagai media pembelajaran alternatif untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan mengaplikasikan metode ini pada materi lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat efektivitasnya secara lebih luas. Evaluasi dan penyesuaian berkelanjutan terhadap penggunaan media pembelajaran ini juga penting untuk memastikan keberlanjutan peningkatan kualitas pembelajaran.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada pembimbing yang telah memberikan arahan, dukungan, dan bimbingan yang sangat berharga. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada para gurudan siswa yang telah bekerja sama dan berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.

Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral, motivasi, serta doa selama proses penelitian berlangsung. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat menjadi referensi berharga bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama melalui media permainan tradisional seperti congklak.

7. DAFTAR REFERENSI

- Abadi, H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Ahmad, T. Y. (2021). Pengaruh media congklak dan motivasi terhadap keterampilan menghitung perkalian pada siswa kelas III di SDN 1 Limbato Kabupaten Gorontalo. Dalam Hamzah, B., U, Yanti, F., Sulfansyah, I Gede, M., Rusmin, H. (Eds.), *Prosiding Seminar Nasional "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"* (pp. 313–329). Gorontalo, Indonesia.
- Andriani, T. (2004). Pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 145–157.

- Arrosyad, M. I., Yurliana, F., Nurjannah, S., & Marina, M. (2023). Analisis penggunaan mediadigital Kahoot: Numbers by Dragon Box pada pembelajaran matematika dalam melatihanak berpikir kritis. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 1(3), 01–13.
- Burdiarti, R. P. N., Afib, R., Rachman, R. M., Jauarotur, R., & Surnia, M. A. (2022). Congklak bilangan: Sebuah program pemberdayaan guru sekolah dasar. *Jurnal Berdaya*, 3(4), 787–798. <https://doi.org/10.47679/ib.2022307>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2004). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Ferbrita, Y., & Maria, U. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 2019*. Diambil dari <https://proceeding.umindra.ac.id/index.php/DPNPMumindra/article/view/571/160>
- Froebel, F. (2004). *The education of man*. New York: Dover Publications.
- Irwanto, Aspilayani, & Wahyuddin. (2014). Implementasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam rangka pengembangan pendidikan dan karakter bangsa. *Jurnal PENA*, 1(1), 21–30.
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Aulia, N. T. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(2), 38–46.
- Khadijah, N. O., Putri, S., & Ramita, Siti. N. (2023). Permainan congklak untuk mengembangkan kognitif dan motorik anak di TK Al-Kautsar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 1999–2004.
- Lestari, S. (2004). Efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika disekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 85–98.
- Maria, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dengan menggunakan media congklak di SD Katolik Wertakara. *Interlektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 1(12), 67–77.
- 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>
- Nurdiana, U., & Wahono, W. (2018). Keefektifan media permainan tradisional congklak untukmeningkatkan hasil belajar siswa. *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(02), 161–164.
- Piaget, J. (2004). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. New York: Viking.
- Putri, A. K., & Wahyu, K. (2024). Meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media congklak siswa kelas IV MI Al-Hadi II. *Jurnal Edukasi*, 16(1), 17–26.

- Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan Balitbang Kemendikbud. (2017). Policy brief: Kompetensi guru di sekolah dasar: Tantangan dan kebutuhannya abad 21. Jakarta: Kemendikbud.
- Rahmah, D. A., & Abadi, A. P. (2019). Kesulitan belajar siswa pada proses pembelajaran matematika. *Prosiding Sersiomadika*, 2(1d). Diambil dari <https://journal.urnsika.ac.id/index.php/sersiomadika/article/view/2569>
- Rukmaningsih, Gunawan, A., & Mohammad, A. L. (2020). Metode penelitian pendidikan: Penelitian kualitatif, penelitian kuantitatif, penelitian tindakan kelas. Yogyakarta: Erlangga Utama.
- Supratman, M. (2021). Problematika pembelajaran matematika. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Surya, M., & Setiawan, A. (2004). Pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap pemahaman konsep matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 213–225.
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Muhammadiyah Metro Membangun Generasi Berpendidikan dan Religius Menuju Indonesia Berkemajuan*. Diambil dari <https://repository.ummetro.ac.id/files/article/967b29a8033b7621321b15c78166er74a.pdf>
- Vygotsky, L. S. (2004). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wulandari, R. (2023). Dampak perkembangan teknologi dalam pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(1), 66–76.
- Yudi, Y. P., Zulkardi, & Hartono, Y. (2016). Pengembangan soal matematika model PISA menggunakan konteks Lampung. *Jurnal Krerano*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.15294/krerano.v7i1.4832>