



Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 87 Palembang

Dwina Sari¹, Bambang Hermansah², Susanti Faipri Selegi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

e-mail: Dwinasari28@gmail.com, Bambang.hermansah@gmail.com

Abstrak

Skripsi ini membahas tentang Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 87 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan tradisional congklak efektif terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 87 Palembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif Eksperimen yaitu *True Eksperimental design* dengan desain *pretest posttest control group design*, subjek penelitian ini yaitu Siswa kelas 1 SD Negeri 87 Palembang, sampelnya adalah kelas 1a sebagai kelas eksperimen, dan kelas 1b sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan pada perhitungan uji-t di peroleh nilai $t_{hitung}=4,8$ jika di dibandingkan dengan t_{tabel} 54 adalah 1,673 berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_0 dan H_a di terima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional congklak efektif terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 87 Palembang.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional Congklak, Kemampuan berhitung*

Abstract

This thesis discusses the Effectiveness of the Use of Congklak Traditional Game Media on Students' Counting Ability in 1st Grade Mathematics Learning at SD Negeri 87 Palembang. This study aims to determine whether the use of the traditional game media congklak is effective on students' numeracy skills in first grade mathematics learning at SD Negeri 87 Palembang. This type of research is an experimental quantitative research, namely True Experimental design with a pretest posttest control group design, the subject of this research is the 1st grade students of SD Negeri 87 Palembang, the samples are class 1a as the experimental class, and class 1b as the control class. Based on the results of the calculation on the t-test calculation, the value of $t_{count} = 4.8$ when compared with t_{table} 54 is 1.673 meaning $t_{count} > t_{table}$ then reject H_0 and H_a are accepted. So it can be concluded that the use of congklak traditional game media is effective on students' numeracy skills in class 1 mathematics learning at SD Negeri 87 Palembang.

Keywords: *Congklak Traditional Game, Counting ability*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dirancang untuk mengembangkan keterampilan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat guna mengembangkan potensi siswa. Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan mencari ilmu guna membentuk diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya yang dilakukan secara terus-menerus. Dengan adanya pendidikan mampu memberi kesempatan untuk bersaing di dunia yang semakin maju oleh karena itu berbagai macam cara agar meningkatnya kualitas pendidikan yang ada. Anak harus dididik sejak dalam kandungan sampai dengan lahir karena pendidikan pertama yang diterima anak yaitu yang paling utama dari orang tuanya. Pendidikan anak tidak cukup hanya didapatkan dari orang tua tetapi anak juga harus menerima pendidikan dari luar contohnya pendidikan sekolah dasar (Wote, Sasingan, & Kasiang, 2021, p. 108).

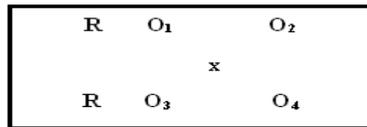
Sekolah Dasar adalah proses awal dalam menjalankan suatu pendidikan dalam pembentukan sikap maupun karakter yaitu melalui proses pembelajaran. Pada suatu proses pembelajaran pada tahap sekolah dasar biasanya siswa lebih cenderung ke bermain dari pada belajar. Menurut Verawati Wote, Sasingan, dan Kasiang (2021, p. 108) mengemukakan bahwa bermain adalah dasar pengembangan dan sumber energi siswa. Ketika guru dan siswa bermain bersama, siswa menjadi bersemangat dan pada saat yang sama siswa memfokuskan energinya untuk memilih kegiatan belajarnya oleh karena sebagai tenaga pendidik perlu menerapkan sistem pembelajaran yang menarik yang bisa mengajak siswa belajar sambil bermain yaitu seperti menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu atau alat pendukung yang dapat mempermudah siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam suatu proses pembelajaran. Untuk meningkatkan dan menarik perhatian siswa guru perlu adanya media pembelajaran agar bisa meningkatkan rasa semangat belajar, bersosialisasi dengan teman sebaya maupun disekitarnya, lalu siswa bisa mandiri dalam menentukan ketertarikan dan keterampilannya Arsyad (Nataliya, 2015, p. 344).

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada dari zaman dahulu yang mampu menumbuhkan keterampilan siswa dan diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya salah satunya permainan tradisional congklak. Congklak adalah salah satu permainan tradisional di Indonesia yang populer dan dikenal anak dari dulu hingga sekarang yang dimainkan secara berpasangan dengan memasukkan biji-bijian atau batu kerikil kedalam sebuah wadah.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan True Experimental Design dengan desain pretest posttest control group design. Menurut Sugiyono (2018, p. 76) pretest posttest control group design merupakan suatu teknik dua kelompok yang dipilih secara random yang selanjutnya di beri pretest untuk mengetahui perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Adapun rancangan penelitian yaitu sebagai berikut :



Keterangan :

- O₁ : *Pre-Test* kelas eksperimen
- O₂ : *Post-Test* kelas eksperimen
- X : Perlakuan menggunakan media permainan tradisional congklak
- O₃ : *Pre-Test* kelas kontrol
- O₄ : *Post-Test* kelas kontrol

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel berdasarkan total *sampling* atau penelitian populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel yang di lakukan secara acak (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, 2019, p. 134). Adapun sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Sampel penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	1A	28 Orang	Eksperimen
2	1B	29 Orang	Kontrol

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan pada materi matematika. Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa pertanyaan yang menggunakan tes tertulis uraian yang berjumlah 10 soal. Sedangkan dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian, seperti mendapatkan data siswa, foto-foto penelitian, dan kegiatan proses pembelajaran siswa menggunakan media permainan tradisional congklak.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrument Tes Uraian

No	Aspek yang diteliti	Materi	Indikator	No Butir Soal
1	Media permainan tradisional congklak pada materi matematika	Menghitung lamanya waktu dengan satuan tidak baku	Siswa dapat mengidentifikasi persamaan/ perbedaan waktu dengan alat ukur tidak baku	1,2,3
			Siswa dapat menentukan urutan waktu berdasarkan hasil pengukuran	4,5,6
			Siswa dapat menentukan persamaan dan perbedaan waktu dengansatuan tidak baku	7,8
			Siswa dapat mengurutkan kejadian berdasarkan lamanya waktu	9,10

(Sumber: Silabus Matematika Kelas 1 Semester 2)

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang di peroleh berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas data untuk mengetahui homogen atau tidaknya variasi sampel yang di ambil dari populasi yang sama. Uji hipotesis menggunakan rumus uji *t-hitung* dan uji efektivitas untuk mengetahui efektivitas media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran kelas 1 SD Negeri 87 Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan metode *True Experimental Design* ini berjudul Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 87 Palembang yang berlokasi di Jalan. KH. Balkhi LRG. Banten IV Ujung Kel. Silaberanti Kec. Jakabaring Palembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 87 Palembang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa dan kelas 1B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa.

Dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 87 Palembang. Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelas diantaranya kelas 1A sebagai kelas eksperimen dan 1B sebagai kelas kontrol yang meliputi *pretest*, *treatment*, dan *posttest* hasil yang di peroleh berasal dari tes 10 soal tes uraian pada saat penelitian.

Berdasarkan hasil validitas dan reabilitas, bahwa instrumen yang digunakan pada penelitian ini memiliki tingkat kevalidan dan reliabel yang baik karena hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 15 soal terdapat 10 soal yang dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,374$ sehingga 10 soal tersebut layak digunakan dan terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel} = 0,374$ sehingga 5 soal tersebut tidak layak untuk digunakan.

Tabel 3. Tabel Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	<i>Pretest</i>	Kriteria	<i>Posttest</i>	Kriteria
1	81-100	0	Tinggi	1	Tinggi
2	65-80	3	Sedang	23	Sedang
3	41-64	17	Rendah	4	Rendah
4	21-40	8	Sangat Rendah	0	Sangat Rendah

Tabel 4. Tabel Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	Pretest	Kriteria	Posttest	Kriteria
1	81-100	0	Tinggi	0	Tinggi
2	65-80	2	Sedang	17	Sedang
3	41-64	20	Rendah	8	Rendah
4	21-40	6	Sangat Rendah	3	Sangat Rendah

Dari hasil penelitian, peneliti menggunakan tes untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika, hasil yang didapat oleh peneliti bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 50 dalam kategori rendah, karena pada *pretest* belum di beri perlakuan menggunakan alat permainan tradisional congklak. Hal ini selaras dengan pendapat Nurfadhillah (2021, p. 7) media adalah suatu perangkat dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional. Manfaat media permainan tradisional congklak dapat meningkatkan keinginan siswa sehingga siswa lebih berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian untuk hasil nilai *posttest* kelas eksperimen kelas eksperimen sebesar 79,64 kategori sedang karena pada *posttest* sudah di beri perlakuan menggunakan alat permainan tradisional congklak. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memberi perlakuan penggunaan media permainan tradisional congklak efektif dibandingkan yang diberi perlakuan dengan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Purnomo (2018, p. 51) anak-anak belajar perhitungan selayaknya memanfaatkan objek dan dikaitkan menggunakan konteks yang masih ada pada sekelilingnya.

Sedangkan dikelas kontrol hasil *pretestnya* adalah sebesar 45,71 kategori rendah, karena metode pembelajaran yang di berikan yaitu metode ceramah. Selanjutnya hasil *posttest* pada kelas kontrol sebesar 64, 28 dalam kategori rendah karena pada hasil *posttest* juga di berikan perlakuan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, artinya adanya efektivitas media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 SD 87 Palembang, karena pada kelas kontrol tidak diberikan *treatment* menggunakan media permainan tradisional congklak. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Sulkar (2017) bahwa penggunaan permainan congklak dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan penelitian yang didapat untuk *pretest* kelas eksperimen, uji normalitas data yang di peroleh adalah -0,27 dan *pretest* kelas kontrol -0,24 harga tersebut terletak antara (-1) dan (1) sehingga dapat dikatakan bahwa *pretest* kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan uji homogenitas untuk $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,02 < 4,21$ artinya varians-variens dinyatakan homogen. Selanjutnya setelah pengujian normalitas data dan homogenitas data dilakukan dinyatakan data tersesbut berdistribusi normal dan varian tersebut homogen, maka tahap selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis

dari hasil perhitungan uji-t diatas diperoleh bahwa $t_{hitung} = 4,8$, jika dibandingkan dengan $t_{tabel} = 1,673$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain bahwa adanya efektivitas penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar. Kemudian pada tahap akhir yaitu pengujian efektivitas untuk $t_{hitung} = 0,265 > t_{tabel} = 1,673$ dengan kata lain H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa adanya efektivitas penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar. Selanjutnya dibuktikan uji efektivitas dengan $r^2 = 0,265$ masuk kedalam kategori efek besar, artinya kemampuan siswa dalam menghitung waktu pada satuan tidak baku menggunakan media permainan tradisional congklak lebih efektif digunakan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hasil ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Barokah (2018) dengan judul *Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Di SDIT Al Falaah Sambu*. Hasil penelitian menyatakan bahwa media congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan minat belajar matematika siswa kelas II Di SDIT Al Falaah Sambu. Berdasarkan hasil tersebut penggunaan media permainan tradisional congklak efektif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 SD Negeri 87 Palembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang efektivitas penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar, dapat disimpulkan yaitu Hasil nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,64 dengan kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,28 dengan kategori rendah, Hasil hipotesis menunjukkan adanya efektivitas penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar dengan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $t_{hitung} = 4,8 > t_{tabel} = 1,673$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan Penggunaan media permainan tradisional congklak efektif terhadap kemampuan berhitung siswa pada pembelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 87 Palembang, yang berdasarkan hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa $r^2 = 0.265$ termasuk dalam kriteria efek besar karena kategori kriteria efektivitas $r^2 > 0,25$.

DAFTAR PUSTAKA

- Barokah, Leny. U. (2018). Efektifitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat belajar Siswa Kelas II di SDIT Al Falaah Sambu. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan , 344.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran SD. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.

- Purnomo, Y. W. (2018). *Bilangan Cacah dan Bulat*. Bandung: Alfabeta.
- Sulkar, A. (2017). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap hasil Belajar matematika Pada Siswa Kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Warni, E., Subhananto, A., & Warni, E. (2021). Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SD Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3.
- Wote, A. Y., Sasingan, M., & Kasiang, Y. (2021). Meningkatkan kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, 108.