

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA

Nurinayah^{1*}, Andi Mulawakkan Firdaus², Hamdana Hadaming³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

* Korespondensi Penulis. E-mail: naya010102@gmail.com

© 2024 PRISMA (Jurnal Penalaran dan Riset Matematika)

Abstrak: Penelitian ini mengidentifikasi kurangnya kemampuan berhitung siswa, terutama dalam penjumlahan dan pengurangan, sebagai masalah utama. Bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung, aktivitas pembelajaran, dan respons siswa di kelas II SD Inpres Karunrung Makassar. Dengan populasi seluruh siswa kelas II (28 siswa), sampel diambil dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan termasuk tes kemampuan berhitung dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung siswa, aktivitas belajar yang aktif, dan respons positif siswa terhadap pembelajaran menggunakan media congklak. Dengan demikian, media tersebut efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika di SD Inpres Karunrung Makassar, dengan 81,68% siswa memberikan respons positif terhadap penggunaannya.

Kata kunci: Kemampuan Berhitung Matematika, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional Congklak

Abstract: This research identifies students' lack of numeracy skills, particularly in addition and subtraction, as a major problem. Its aim is to assess the effectiveness of using traditional congklak game learning media in improving numeracy skills, learning activities, and student responses in class II of SD Inpres Karunrung Makassar. With a population of all class II students (28 students), the sample was taken using a saturated sampling technique. The instruments used include numeracy tests and documentation. The research results showed a significant increase in students' numeracy skills, active learning activities, and positive responses from students to learning using congklak media. Thus, this media is effective in improving mathematics learning at SD Inpres Karunrung Makassar, with 81.68% of students responding positively to its use.

Keywords: Learning Media, Traditional Congklak Game, Mathematical Calculation Ability

Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membantu dalam memahami materi, tetapi juga dapat mengembangkan minat baru, membangkitkan motivasi, dan memiliki dampak psikologis yang signifikan terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019), penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat mendukung efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian materi saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut Zaini (2017), media pembelajaran memainkan peran penting dalam menjaga minat siswa agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Miftah (2013) juga menekankan pentingnya media pembelajaran dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, karena media merupakan komponen yang sangat penting dalam konteks

pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam pembelajaran dapat ditingkatkan. Guru perlu merencanakan pembelajaran dengan matang dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, karena tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran akan kurang menarik dan siswa lebih rentan terhadap rasa jenuh.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan pemahaman materi bagi siswa. Media pembelajaran dapat berupa alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Jenis media pembelajaran meliputi visual, audio, atau gabungan keduanya, seperti gambar, video, presentasi, dan lain-lain. Pentingnya media pembelajaran adalah sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang disampaikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang, sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai tujuan pendidikan melalui pendidikan formal seperti sekolah. Penyelenggaraan pembelajaran merupakan tugas utama seorang guru yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan, maka pemerintah menyediakan fasilitas pendidikan berupa sekolah yakni SD, SMP, SMA, sampai dengan Perguruan Tinggi. Di beberapa jenjang tersebut diajarkan berbagai macam mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi perbedaan-perbedaan individual siswa karena merekalah yang akan belajar, sehingga benar-benar dapat mengubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, serta dari perilaku kurang baik menjadi baik. Secara umum tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan di dunia yang selalu berkembang serta mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Uzmi (2016) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran Matematika, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa, serta hal-hal yang sering menghambat pencapaian tujuan belajar. Karena setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda, begitu juga dalam memahami konsep-konsep abstrak. Banyak siswa menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan memerlukan penerapan rumus. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar. Salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Minat belajar yang tinggi memiliki peran penting dalam kesuksesan siswa baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan mereka. Berbagai jenis media pembelajaran, seperti media audio visual, visual, berbasis komputer, dan lain-lain, dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Permainan merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika. Menurut Umi (2018), permainan congklak adalah salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka dalam memahami pelajaran matematika. Menurut pendapat Nataliya (2015), media permainan congklak memiliki manfaat dalam melatih kemampuan motorik halus, kesabaran, ketelitian, analisis, strategi, serta dalam menjalin interaksi sosial dengan teman bermain. Bermain congklak juga dapat melatih siswa dalam berhitung dan mengembangkan kemampuan membuat strategi untuk memenangkan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan permainan congklak sebagai sarana untuk memperkenalkan konsep operasi hitung bilangan kepada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 17 Juli 2023 di SD Inpres Karunrung Makassar, peneliti menemukan bahwa kemampuan berhitung siswa kelas II masih rendah, terutama dalam penjumlahan dan pengurangan, yang berdampak pada rendahnya hasil

belajar siswa dalam materi tersebut. Sebagian siswa berhasil menyelesaikan ulangan, namun sebagian lagi tidak. Peneliti khawatir bahwa kesulitan ini akan menyulitkan siswa dalam memahami materi perhitungan matematika di tahap selanjutnya. Peneliti juga memperhatikan metode pembelajaran yang diterapkan guru, di mana kurangnya interaksi antara guru dan siswa membuat pembelajaran menjadi monoton. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan permainan tradisional congklak sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Model pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung memberikan ceramah tanpa adanya interaksi timbal balik antara guru dan siswa, serta minimnya kegiatan yang menarik minat siswa. Hal ini membuat siswa merasa sulit dan kurang tertarik dalam pembelajaran matematika, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

Ada beberapa penelitian yang dilakukan tentang efektivitas penggunaan media. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Alice, dkk (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Inpres Wosia. Temuan lainnya dari penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2019) menunjukkan bahwa metode permainan berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Selain meningkatkan kemampuan berhitung, bermain congklak juga dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada anak usia dini, serta membantu mereka dalam berfokus, berkomunikasi, bersosialisasi, dan bekerja sama. Tedjasaputra (2001) juga menyatakan bahwa permainan congklak, sebagai permainan tradisional yang telah ada sejak lama, merupakan alat yang efektif untuk kepentingan pendidikan. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar berfikir dan berhitung sambil bermain, karena pembelajaran terjadi secara alami melalui pengalaman bermain. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD inpres karunrung makassar”.

Metode

Penelitian ini menggunakan Metode Pre Eksperimen atau yang sering disebut sebagai Pre-eksperimen. Desain yang diterapkan dalam metode Pre-eksperimen ini adalah One Group Pretest Posttest Design, di mana terdapat tahap Pretest (sebelum perlakuan), Treatment (perlakuan diberikan), dan Posttest (hasil perlakuan dievaluasi).

Penelitian ini menginvestigasi dua variabel, yaitu permainan tradisional congklak sebagai variabel bebas dan kemampuan berhitung sebagai variabel terikat. Permainan tradisional congklak merupakan alat pembelajaran yang melibatkan pengisian lubang-lubang pada papan congklak dengan biji-bijian sesuai dengan aturan yang telah dimodifikasi. Sementara itu, kemampuan berhitung mencakup keterampilan dalam melakukan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Inpres Karunrung Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, pada Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah keseluruhan 28 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik sampling jenuh, di mana semua anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel (Sugiyono, 2018).

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan tentang distribusi skor hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak. Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar yang dilihat sebagai subjek penelitian. Berikut disajikan skor kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar, sebelum perlakuan (pretest).

Tabel 1 .Statistik Skor Pretest pada Siswa Kelas II Inpres Karunrung Makassar

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	28
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	90
Skor Minimum	10
Rata-rata (mean)	60.68
Median	67,00
Modus	70
Standar deviasi	20.833

Hasil perhitungan diatas, tabel 1 menggunakan program SPSS 26.0 for windows. Jumlah siswa yang mengikuti tes sebelum perlakuan (pretest) yaitu 28 orang, dengan skor tertinggi yaitu 90 dan skor terendah adalah 10. Adapun nilai rata-rata (mean) yang diperoleh yaitu 67,00 yang masih dalam kategori kurang. Kemudian standar deviasi kemampuan berhitung siswa adalah 20.833.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan kategori kemampuan berhitung siswa (pre-test)

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 -54	Sangat Rendah	8	28,7
2	55-64	Rendah	5	17,9
3	65-79	Sedang	8	28,6
4	80-89	Tinggi	5	17,9
5	90-100	Sangat Tinggi	2	7,1

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 2 nilai tes hasil kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar sebelum diberikan perlakuan terdapat 8 siswa atau 28,7% dalam kategori sangat rendah, 5 siswa atau 17,9% dalam kategori rendah, 8 siswa atau 28,6% dalam kategori sedang, 5 siswa atau 17,9% dalam kategori tinggi dan terdapat 2 siswa atau 7,1% dalam kategori sangat tinggi. Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar tergolong rendah.

Tabel 3 Deskripsi Hasil *Pretest* pada Siswa Kelas II SD Inpres Karunrung Makassar

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	13	46,6
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	15	53,6
Jumlah		22	100

Hal ini ditunjukkan pada tabel tabel 3 di atas bahwa dari 28 siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar yang dijadikan sampel, tingkat kemampuan berhitung terdapat 13 siswa atau 46,6% berada pada kategori tidak tuntas dan 15 siswa atau 53,6% berada dalam kategori tuntas.

Tabel 4 Statistik Skor *Posttest* pada Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	28
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	60
Rata-rata (mean)	83,75
Median	67,00
Modus	70
Standar deviasi	20,833

Tabel 5 Distribusi Frekuensi dan Persentase *Posttest*

No.	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 \leq x < 55$	Sangat Rendah	0	0
2	$55 \leq x < 75$	Rendah	3	10,8
3	$75 \leq x < 80$	Sedang	2	7,1
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi	13	46,4
5	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	10	35,6
Jumlah			28	100

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 5 hasil nilai *posttest* siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar setelah diberikan perlakuan terdapat 3 siswa atau 10,8% dalam kategori rendah dan terdapat 2 siswa atau 7,1% dalam kategori sedang, 13 siswa atau 46,4% dalam kategori tinggi, dan 10 siswa atau 35,6% dalam kategori sangat tinggi. Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dengan menggunakan media permainan tradisional congklak meningkat.

Tabel 6 Deskripsi Hasil Posttest pada Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas	1	3,6
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	27	96,3
Jumlah		22	100

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 6 nilai tes hasil kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar setelah diberikan perlakuan terdapat 1 siswa atau 3,6% dalam kategori tidak tuntas dan terdapat 27 siswa atau 96.3% dalam kategori tuntas. Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dengan menggunakan media permainan tradisional congklak tergolong tuntas.

Tabel 7 Deskripsi aktivitas pada Siswa

No	Akrivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
1	Siswa hadir pada saat pembelajaran berlangsung	28	100				<input type="checkbox"/>	Sangat Aktif
2	Siswa memahami masalah kontekstual yang disampaikan oleh guru.	21	75			<input type="checkbox"/>		Aktif
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru/teman jika ada hal-hal yang belum dipahami	21	75			<input type="checkbox"/>		Aktif
4	Siswa bergabung dengan kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan soal pada LKPD yang dibagikan oleh guru	20	93				<input type="checkbox"/>	Sangat Aktif
5	Berani tampil didepan kelas	23	82				<input type="checkbox"/>	Sangat Aktif
6	Siswa menulis kesimpulan dari materi yang baru dipelajari	28	100				<input type="checkbox"/>	Sangat Aktif
Jumlah Siswa (28)			87,50					Aktif

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 7 hasil analisis aktivitas siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 87,50% siswa dalam kategori aktif. Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap aktivitas siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar tergolong aktif.

Tabel 8 Hasil Analisis Data Respons Siswa

No	PERTANYAAN (ASPEK YANG DIRESPONS)	Frekuensi		Persentase %	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif
1	Apakah Anda senang dengan proses pembelajaran matematika melalui penggunaan media permainan tradisional congklak?	28	0	100	0
2	Apakah Anda menyukai suasana belajar di kelas dengan penerapan penggunaan media tiga dimensi?	27	1	96,42	3,57
3	Apakah Anda menyukai LKPD yang digunakan pada saat pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan tradisional congklak?	27	1	96,42	3,57
4	Apakah dengan penggunaan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran dapat membantu dan mempermudah Anda berhitung?	27	1	96,42	3,57
5	Apakah Anda tertarik pada cara mengajar yang diterapkan oleh Pendidik dengan penggunaan media permainan tradisional congklak?	19	9	67,85	32,14
6	Apakah Anda mempunyai lebih banyak kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung?	13	15	46,42	53,57
7	Apakah Anda merasa ada kemajuan setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan tradisional congklak?	22	6	78,54	4,55
8	Apakah anda tidak merasa kesulitan mengikuti arahan/petunjuk yang diberikan oleh Pendidik dalam pembelajaran matematika dengan penggunaan media permainan tradisional congklak?	20	8	71,42	28,57
9	Apakah Anda berminat untuk mengikuti pembelajaran matematika selanjutnya dengan penggunaan media permainan tradisional congklak?	20	8	71,42	28,57
Rata-rata				81,68	16,19

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 8 hasil analisis data respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 81,68% siswa dengan respon positif dan 16,19% siswa dengan respon negatif . Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar tergolong positif.

2. Hasil Statistik Inferensial

Analisis *statistic inferensial* pada bagian ini dilakukan uji hipotesis yang telah dirumuskan dan sebelum melakukan Uji-t maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Teknik yang digunakan pada penelitian ini untuk menguji hipotesis adalah uji normalitas dengan tipe uji *one sample Shapiro-wilk* seperti yang terdapat di bawah ini

Tabel 9 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.201	28	.005	.922	28	.159
Posttest	.166	28	.046	.950	28	.199

a. Lilliefors Significance Correction

$$\begin{aligned}
 g &= \frac{83,75 - 60,68}{100 - 65} \\
 &= \frac{83,75}{35} \\
 &= 2,39
 \end{aligned}$$

Untuk klasifikasi gain ternormalisasi terlihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Kriteria Tingkat Gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,75$	Sedang
$g \geq 0,75$	Tinggi

Berdasarkan tabel 9 *Test Of Normality* di atas untuk pretest diperoleh nilai sig. 0,159 > 0,05 hal ini berarti data berdistribusi normal, sedangkan untuk nilai posttest diperoleh nilai sig. 0,199 > 0,05, hal ini juga berarti data berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.

Berdasarkan perhitungan peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan rumus dari ternormalisasi, maka sesuai dengan hasil perhitungan yang diperoleh yakni 2,39 yakni berada pada kategori tinggi.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan menggunakan Uji-t program SPSS Versi 26 (*paired samples test*) untuk mengetahui apakah pembelajaran Matematika efektif melalui penerapan penggunaan media pembelajaran tradisional congklak pada siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar.

➤ Uji Hipotesis Minor

1) Rata-rata hasil belajar siswa setelah dilskukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran permainan tradisional congklak dapat dihitung dengan menggunakan Uji-t *paired samples test* dengan rumus hipotesis yaitu:

$$H_0 : \mu \geq 83,75, \text{ melawan } H_1 : \mu > 83,75$$

Keterangan:

μ = rata-rata skor tes kemampuan berhitung matematika siswa

Berdasarkan hasil analisis SPSS versi 27 tampak bahwa nilai sig. (2-Tailed) = 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa rata-rata tes kemampuan berhitung siswa setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan tradisional congklak yaitu $\mu \geq 83,75$, hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan rata-rata skor posttest siswa 83,75 yang berarti peningkatan kemampuan berhitung matematika siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar lebih dari atau sama dengan KKM yaitu 75.

2) Rata-rata *gain* ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran matematika melalui penerapan media tradisional congklak dapat dihitung dengan rumus *gain* ternormalisasi.

Rumus hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \mu_g \leq 0,29$, melawan $H_1 : \mu > 0,29$

Keterangan:

μ_g = parameter skor rata-rata *gain* ternormalisasi

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata *gain* ternormalisasi pada siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar yaitu $> 0,29$ dengan rata-rata *gain* ternormalisasi adalah 2,39 ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni *gain* ternormalisasi hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran permainan tradisional congklak telah memenuhi keefektifan.

Dari uraian tersebut memberikan gambaran bahwa dalam penggunaan media pembelajaran tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dikatakan efektif. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata siswa kelas II yaitu yang dikategorikan sangat tinggi.

Relevansi hasil penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya dengan menggunakan media congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa yang didukung penelitian yang relevan Mar'atussolihah (2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan congklak lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional dilihat dari hasil akhir posttest diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 87,35 dan kelas kontrol 76,33 atau $87,35 > 76,33$. sejalan oleh penelitian yang dilakukan oleh Prima Natalya (2017) dalam penelitiannya bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa Sekolah Dasar sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan congklak dengan nilai $t = -5,776$ dan $p = 0,000$, yaitu rata-rata kemampuan berhitung siswa SD setelah diberikan media pembelajaran permainan tradisional congklak lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan siswa SD sebelum diberikan media pembelajaran permainan tradisional congklak. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berhitung siswa SD. Hal ini dapat dikatakan pembelajaran yang menggunakan media congklak meningkat atau lebih baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional congklak efektif terhadap kemampuan berhitung siswa. Hal ini dibuktikan dengan data sebelum menggunakan media permainan tradisional congklak tergolong sangat rendah dengan nilai rata-rata adalah 28,7 dan setelah menggunakan media permainan tradisional congklak mengalami peningkatan tergolong tinggi dengan nilai rata-rata adalah 96,3. Aktivitas siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dikategorikan aktif karena dilihat dari hasil analisis data aktivitas siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 87,50% siswa dalam kategori aktif. Respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar berada dikategori positif karena dilihat dari hasil analisis data respon siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar terdapat 81,68% siswa dengan respon siswa. Hal ini terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Karunrung Makassar dikatakan efektif.

Daftar Rujukan

- Ainley, M., Hidi, S., & Berndorff, D. 2002. *Interest, learning and the psychological processes that mediate their relationship*. *Journal of Educational Psychology*, Vol. 94. No. 3.
- Akbari, H, dkk. 2009. *The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys*. *Iranian Journal of Pediatrics*, Vol. 19. No. 2.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persa.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. 2005. *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.
- Darajah, U. 2011. *Peningkatan kemampuan berbicara melaporkan dengan media film animasi pada siswa kelas viii SMPN 12 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106.
- Herwandi. (2022). PENGARUH KETERAMPILAN SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MOTIVASI BERPRESTASI SISWA. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 1(2), 78–85. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v1i2.112>
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd*. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255. <https://doi.org/10.31851/Wahanadidaktika.V18i3.439>
- 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.
- Sape, H., & Habiba Ulfahyana. (2023). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT). *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 2(2), 96–103. <https://doi.org/10.62388/prisma.v2i2.366>
- Sari, D., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 87 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4(2), 48-54.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. 2013. *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3, (1).
- Sulis. 2007. *Studi hasil belajar matematika ditinjau dari kemampuan berhitung sumber bahan ajar dan suasana kelas di SLTP Negeri I Ngrompol Sragen*. Skripsi. Surakarta: UMS Surakarta.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wulandari, Putri Amelia, dkk. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.