

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA (MTK) SISWA SEKOLAH DASAR

Erlin Prasetyo¹, Nyoto Hardjono²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 04-04-2020

Disetujui: 10-04-2020

Kata kunci:

Efektivitas

Media pembelajaran

Permainan tradisional congklak

Matematika

Siswa sekolah dasar

ABSTRAK

Abstract: *The purpose of this study is to analyze traditional Congklak media in increasing mathematics learning interest (MTK) in elementary school students and to introduce and improve numeracy skills related to the addition and subtraction of elementary school students through Congklak games, and to determine the effect of using Congklak media on interest student learning in mathematics learning. This type of research method used is a meta-analysis of research that has been done before. This study uses a qualitative method. The purpose of this research is to find out the effectiveness of traditional Congklak learning media in improving elementary students' numeracy skills. In collecting this data, research conducted by searching journals through Google Scholar. Keywords used for journal tracing are: Effectiveness, learning media, traditional congklak games, mathematics, elementary school students. The results of the analysis show that the use of traditional learning media in Congklak has increased the interest in learning starting from the lowest at 17.11% to the highest at 135.74% with an average of 44.37%. Keywords: Effectiveness; learning media; traditional congklak games; mathematics; elementary school students.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis media permainan tradisional congklak dalam meningkatkan minat belajar matematika (MTK) pada siswa sekolah dasar dan untuk mengenalkan dan meningkatkan kemampuan berhitung terkait operasi penjumlahan dan pengurangan siswa sekolah dasar melalui permainan congklak, serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan media congklak terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah meta analisis dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Dalam pengumpulan data ini, penelitian melakukan dengan mencari jurnal melalui Google Cendekia. Kata kunci yang digunakan untuk penelusuran jurnal adalah: Efektivitas, media pembelajaran, permainan tradisional congklak, matematika, siswa sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak mengalami peningkatan minat belajar mulai yang paling rendah yaitu 17,11% hingga yang paling tinggi yaitu 135,74% dengan rata-rata sebesar 44,37%.

Alamat Korespondensi:

Erlin Prasetyo,

Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro No 52-60, Salatiga

E-mail: 292017055@student.uksw.edu

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu muatan pembelajaran dan komponen dari serangkaian muatan pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini dan kedepan nanti. Tapi pada sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika adalah pelajaran yang sulit, dan siswa merasa terbebani, tidak menyenangkan, dengan muatan pembelajaran matematika bahkan menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan saat mengerjakan soal-soal matematika.

Media adalah alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk mengaplikasikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Pendapat lainnya yang mengatakan arti media yaitu segala bentuk penyampaian yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya tengah, pengantar, dan perantara. Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2005) media adalah manusia, benda atau materi, atau peristiwa, yang dapat membangun suasana dimana siswa bisa memperoleh pengetahuan, sikap atau keterampilan. Seperti halnya guru, buku teks, dan juga lingkungan sekolah

merupakan media. Secara lebih rinci, media dan kaitannya dengan proses belajar mengajar adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Congklak yaitu salah satu permainan tradisional yang di gemari dan dikenal oleh anak-anak Indonesia. Dengan berbagai macam sebutan atau nama di masing-masing daerah di Indonesia, membuat semakin unik dalam penyebutannya juga. Biasanya dalam permainan ini, menggunakan sejenis cangkang kerang atau batok kelapa yang digunakan sebagai wadah dan biji congklak biasanya menggunakan batu – batu kecil dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan.

Di Jawa permainan ini sangat familiar dengan nama congklak, dakon, dhakon, atau dhakonan. Dan juga pada daerah di Sumatra yang berkebudayaan Melayu, permainan ini disebut dengan sebutan congklak. Dan juga terdapat nama lainya seperti di Lampung, permainan ini disebut dentuman lamban, sedangkan di Sulawesi memiliki beberapa sebutan yaitu: Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang dan Nogarata. Pada negara Jiran (Malaysia) permainan ini sangat terkenal dengan sebutan nama congklak, sedangkan arti dalam bahasa Inggris permainan ini disebut Mancala.

Secara tidak langsung permainan tradisional congklak ini dapat menumbuhkan

karakter jujur pada diri siswa (Putra & Hasanah, 2018). Permainan ini tidak memerlukan juri ataupun tim penilai, sehingga mudah dimainkan dan siswa dapat membiasakan dan menerapkan dimensi sikap yaitu sifat jujur karena jurinya adalah lawan main itu sendiri. Jika salah satu pemain terbukti curang maka pemain tersebut akan dihukum atau didiskualifikasi. Selain mengembangkan kejujuran, permainan congklak ini juga mengembangkan ketekunan, penghargaan, dan kerja keras dalam menghitung (Agusti et al., 2018).

Adanya permainan congklak ini, siswa akan mendapatkan lebih manfaatnya. Permainan tradisional congklak tidak hanya dijadikan sebagai media pembelajaran matematika saja, namun permainan tradisional congklak juga melatih motorik halus anak. Ketika pemain atau siswa memindahkan biji congklak dari satu dalam lobang ke lobang lain, maka mereka melatih motorik halus mereka.

Adapun beberapa manfaat yang terdapat pada permainan tersebut menurut (Hesti, 2015) yaitu; (1) Melatih Kesabaran dalam bermain congklak dan Ketelitian. Permainan ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian dalam menghitung. Terutama pada saat permainan salah satu pemain harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada di papan congklak. Jika si pemain tidak sabar dan tidak teliti, maka permainan tidak akan berjalan secara baik dan lancar. (2) Dapat melatih jiwa sportivitas, serta

dalam permainan ini juga diperlukannya kemampuan untuk menerima kekalahan. Hal ini dikarenakan permainan ini dilakukan hanya dengan dua orang saja, maka akan terlihat dengan jelas antara menang ataupun kalah. Kekalahan dalam permainan ini akan sangat terasa manakala pemenang hanya meninggalkan satu butir biji congklak. Kalah tentu saja sangat tidak menyenangkan, namun bagaimana pun kondisi tersebut harus diterima dengan lapang dada. Namun berbeda jika kita bermain permainan di komputer. Ketika kita merasa akan mengalami kekalahan, maka dengan mudah kita dapat keluar (off) dari permainan dan atau mengulang (restart) permainan. (3) Melatih kemampuan siswa untuk menganalisa atau memperhitungkan. Agar menjadi pemenang, dibutuhkan kemampuan pemain dalam menganalisa, terutama pada saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Pemain yang memiliki kemampuan menganalisa yang baik bisa saja menjadi pemenang dalam permainan tersebut walaupun hanya dengan meninggalkan satu butir biji congklak saja.

Depdiknas (2011) mengungkapkan bahwa permainan berhitung permulaan adalah bagian dari pembelajaran matematika, yang dibutuhkan untuk menumbuh kembangkan keterampilan matematika yang sangat diperlukan di dalam kehidupan sehari-hari, termasuk konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan dalam

pelajaran matematika maupun dalam persiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Dalam hal ini mengacu pada hasil penelitian Piaget, dengan contoh tahapan berhitung permulaan seperti pada anak usia dini yang meliputi tahap konsep, tahap transisi dengan tahap lambang. Ketiga tahapan ini dimulai dari memahami konsep matematika melalui benda konkret, lalu menghubungkan benda-benda nyata serta lambang bilangan dan akhirnya anak akan memahami lambang bilangan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian Meta Analisis. Penelitian Meta Analisis adalah salah satu teknik statistika dengan menggabungkan hasil dua atau lebih penelitian-penelitian yang sejenis sehingga mendapatkan paduan data secara kuantitatif, bisa juga meta Analisis adalah cara menganalisis data pada sebuah penelitian, mengkaji, dan mereview data dari beberapa jurnal hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Pengumpulan data bisa dilakukan dengan menelusuri jurnal online yang resmi dan terpercaya dan google scholar atau lebih dikenal dengan google cendekia. Kata kunci yang digunakan dalam teknik pengumpulan data adalah pembahasan efektivitas media congklak, minat siswa dalam belajar matematika, hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika dengan menggunakan media permainan tradisional congklak. Dari hasil penelusuran diperoleh 11 artikel kemudian diambil 10 artikel

yang relevan yang sudah diterbitkan oleh jurnal online. Teknik pengumpulan data secara dokumentasi. Dokumen ini tertulis yang digunakan seperti artikel, jurnal elektronik, dan skripsi. Artikel, jurnal dan skripsi yang diambil harus memenuhi kriteria atau kategori penelitian yang baik dan benar yaitu pembahasan media pembelajaran permainan congklak, efektivitas media congklak terhadap belajar pada matematika pada tingkat Sekolah Dasar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik analisis yang dilakukan dengan cara membandingkan antara selisih skor nilai sebelum penerapan media permainan congklak pada mata pelajaran matematika dan sesudah penerapan media permainan congklak pada mata pelajaran matematika. Setelah itu, dibagi dengan skor sebelum penerapan media permainan congklak pada mata pelajaran matematika (dalam bentuk %) untuk mengetahui presentase peningkatan hasil belajar matematika siswa tingkat Sekolah Dasar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggunakan jurnal yang terdapat dari Google Cendekia yang diikutkannya beberapa jurnal dalam penelitian meta analisis ini diambil 10 jurnal antara lain Tri S(2017), Prima N(2016), Hesti W, Joko S, & Veryliana P (2012), Rina S(2017), Rudi R, Sulistyani P(2019), Leny U(2018), Nira R(2018), Putri C(2019), Siti R(2018), Tia

A(2014). Hasil analisis kesepuluh jurnal di atas dapat dilihat pada tabel 1.

Data yang diperoleh dan digunakan sangat luas sehingga data diolah dan dirangkum untuk diambil intisarinya saja. Setelah pengambilan data tersebut lalu dianalisis dengan metode perbandingan kuantitatif. Hasil analisis efektivitas penggunaan media

pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika (MTK) siswa sekolah dasar dapat dilihat pada tabel 1. Berdasarkan hasil analisis pada tabel 1 tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media congklak efektif dalam pembelajaran Matematika.

Tabel 1. Hasil analisis penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar

No	Topik Penelitian	Peneliti	Sebelum	Sesudah	Gain	Gain (%)
1.	Penggunaan Modifikasi Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kecepatan Menghitung dalam Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat pada Siswa Kelas I SD Negeri 028226 Binjai Tahun Pelajaran 2015/2016	Tri Sulowaty	52,1	91,5	39,4	75,62
2.	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar	Prima Nataliya	58,46	68,46	10	17,11
3.	Pengaruh Media Kolingtar (Dakon Lingkaran Pintar) Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD	Hesti Wulandari, Joko Siswanto, dan Veryliana Purnamasari	68,4	84,09	15,69	22,94
4.	Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II Sd Negeri 182/I Hutan Lindung	Rina Setiyowati	70,50	86	15,5	21,99
5.	Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan	Rudi Ritonga dan Sulistyani	50	78,9	28,9	57,80

Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran

No	Topik Penelitian	Peneliti	Sebelum	Sesudah	Gain	Gain (%)
	Berhitung Permulaan Di Sekolah Dasar	Puteri Ramadhani				
6.	Efektifitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Di Sdit Al Falaah Sambu	Leny Umi Barokah	70,87	91,88	21,01	29,65
7.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Penerepan Permainan Tradisional Congklak Di Kelas II Sdn 3 Bentek Filial Serungga Tahun Pelajaran 2017/2018	Nira Rosida	63,88	89,58	25,7	40,23
8.	Penggunaan Media Permaian Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II Sdn 30 Rejang Lebong	Putri Chandra Dewi	60,38	74,61	14,23	23,57
9.	Efektivitas Alat Peraga Congklak Pada Pembelajaran Mateamtika Materi Pembagian	Siti Rahmatul Ftiria	29,714	70,048	40,33	135,74
10.	Meningkatkan Hasil Belajar Berhitung Penjumlahan Melalui Permainan Congklak Modifikasi Pada Siswa Cerebral Palsy	Tia Agustiany	63	75	12	19,05
Rata – rata efektivitas penggunaan media permaianan tradisional congklak			58,73	81,01	22,28	44,37

Paired Samples Statistics

Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
58,7304	10	12,42341	3,92863
81,0068	10	8,78906	2,77935

Peningkatan keefektivan media congklak terhadap pembelajaran matematika bisa di lihat dari mulai yang terendah 17,11%

sampai yang tertinggi 135,74% dengan rata-rata sebesar 44,37%. Efektivitas pembelajaran Matematika sebelum dan sesudah menggunakan media permainan congklak mengalami peningkatan dengan rata-rata angka 44,37%.

Tabel.2 Tabel Paired Samples Statistic

Berdasarkan Tabel 2. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permaian tradisional congklak,dapat

Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran

meningkatkan minat dan hasil pembelajaran matematika dengan nilai rata-rata dari 58,7304 menjadi meningkat dengan rata-rata 81,0058.

Tabel.3 Berikut Tabel Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
--	---	-------------	------

Tabel 4. Tabel Paired Samples Tes

Paired Samples Test

Pair		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-22,27640	10,98914	3,47507	-30,13756	-14,41524	-6,410	9	,000	

Tabel 4 tampak bahwa nilai Sig(2-tailed)(0,001) < α (0,05) dan $t_{hitung} = -6,410 < t_{tabel} = 2,262$ sehingga H_0 ditolak, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata minat siswa sebelum menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak dengan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Media pembelajaran dengan menggunakan

Pair 1	Sebelum & Sesudah	10	,507	,134
--------	-------------------	----	------	------

Berdasarkan Tabel 3. menunjukkan adanya korelasi penggunaan media permainan congklak terhadap hasil pembelajaran matematika dengan efektivitas pembelajaran sebesar 0,507.

permainan tradisional congklak ini merupakan salah satu alternatif dari pilihan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika karena mudah didapat dan dekat dengan siswa pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang sudah dianalisis, media pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika dalam proses belajar mengajar siswa pada tingkat sekolah dasar. Karena media pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak ini membantu siswa tidak hanya sebatas pemberian informasi saja

melainkan juga memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa sekolah dasar.

PENUTUP

Setelah melakukan analisis terhadap beberapa sumber jurnal mengenai penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak mengalami peningkatan minat belajar mulai yang paling rendah yaitu 17,11% hingga yang paling tinggi yaitu 135,74% dengan rata-rata sebesar 44,37%. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah menggunakan data relevan dari beberapa jurnal, artikel dan sumber lainnya lebih banyak agar hasil penelitian lebih akurat.

REFERENSI

- Agusti, F. A., Zafirah, A., Anwar, F., & Syafril, S. (2018). *The Implantation of Character Values toward Students through Congklak Game*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), 133–141.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Barokah, L. U., Wulandari, M. D., Psi, S., & Psi, M. (2018). *Efektifitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II SDIT Al Falaah Sambi* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
<http://eprints.ums.ac.id/66074/>
- Depdiknas. (2011). *Pedoman permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Dewi, P. C. (2019). *Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas Ii Sdn 30 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, IAIN Curup). <http://e-theses.iaincurup.ac.id/311/>
- Fitria, S. R. (2018). *Efektivitas alat peraga Congklak pada pembelajaran Matematika materi pembagian* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Mataram). <http://etheses.uinmataram.ac.id/1556/>
- Gerlach, Vernon S. & Ely, Donald P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach: Second Edition*. New Jersey, U.S.: Prentice-Hall.
- Gustiany, T. (2014). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BERHITUNG PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN CONGKLAK MODIFIKASI PADA SISWA CEREBRAL PALSY*. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 4(1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/6>
- Hayuningtyas, H. (2014). *Pemanfaatan sumber belajar dengan limbah kardus untuk mengembangkan konsep matematika permulaan anak usia 5-6 tahun (studi eksperimen di TK Taman Indria Semarang)*. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 3(1).
- Nataliya, P. (2016). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358.

- <http://202.52.52.22/index.php/jipt/article/view/3536>
- Putra, A., & Hasanah, V. R. (2018). *Traditional Game to Develop Character Values in Nonformal Educational Institution*. International E-Journal of Advances in Education, 4(10), 86–92.
- Ritonga, R., & Ramadhani, S. P. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK (TRADISIONAL INDONESIA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN SISWA DI SEKOLAH DASAR*. Jurnal Basicedu, 3(4), 2025-2036. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/246>
- Rosida, N. (2018). *Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui penerapan permainan tradisional congklak di kelas II SDN 3 Bentek Filial Serungga Desa Bentek Kecamatan Gangga Tahun Pelajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Mataram). <http://etheses.uinmataram.ac.id/1313/>
- Sulowaty, T. (2017). *Penggunaan Modifikasi Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kecepatan Menghitung dalam Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat pada Siswa Kelas I SD Negeri 028226 Binjai Tahun Pelajaran 2015/2016*. Keguruan, 5(2). <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/article/view/842>
- Setiyowati, R. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media*
- Permainan Congklak pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung. <https://repository.unja.ac.id/2243/>
- Wulandari, H., Siswanto, J., & Purnamasari, V. *PENGARUH MEDIA KOLINGTAR (DAKON LINGKARAN PINTAR) PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE BAMBOO DANCING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD JS (JURNAL SEKOLAH)*, 2(4), 270-275