

PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SD NEGERI 08 PINANG SEBATANG TIMUR

Gilberdh Saragih Sumbayak¹, Irmina Pinem², Juliana³,
Antonius Remigius Abi⁴, Anton Sitepu⁵, Patri Janson Silaban⁶
^{1,2,3,4,5,6}PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas,

¹gilberdhsaragih@gmail.com, ²irmina_pinem@ust.ac.id,
³anna.jait@gmail.com, ⁴antonius_remigius@ust.ac.id,
⁵antonsitepu10@gmail.com, ⁶patri.jason.silaban@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the traditional conglak game on the math abilities of second-grade students in Mathematics at State Elementary School 08 Pinang Sebatang Timur in the 2024/2025 academic year. This study used a quantitative method with a pretest-posttest experimental design in one group, involving 25 students as a sample. Data collection was conducted through learning outcome tests and student participation questionnaires, which had been tested for validity and reliability. The pretest results showed an average value of student learning outcomes of 49.6 with a low category, while the posttest results increased to 80.6 with a high category. The Pearson correlation test produced a coefficient of 0.968 with a significance of 5%, which indicates a strong positive relationship between the application of traditional conglak game media and students' arithmetic abilities. Furthermore, the results of the hypothesis test using the t-test obtained a value of t count $\geq t$ table, namely $18.450 \geq 1.1708$, which means there is a significant influence between the use of traditional conglak game media on students' arithmetic abilities. Thus, the research hypothesis states that there is a significant influence of the traditional game of conglak on students' arithmetic skills.

Keywords: *traditional conglak game, arithmetic skills, mathematics, hypothesis testing, correlation, elementary school students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan tradisional conglak terhadap kemampuan berhitung siswa siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur Tahun Pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen *pretest-posttest* pada satu kelompok, melibatkan 25 siswa sebagai sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan angket partisipasi siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 49,6 dengan kategori rendah, sedangkan hasil *posttest* meningkat menjadi 80,6 dengan kategori tinggi. Uji korelasi Pearson menghasilkan koefisien sebesar 0,968 dengan signifikansi 5%, yang menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara penerapan media permainan tradisional conglak dengan kemampuan berhitung siswa.

Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan uji-t memperoleh nilai thitung $\geq t$ tabel yaitu $18,450 \geq 1,1708$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa.

Kata kunci: permainan tradisional congklak, kemampuan berhitung, matematika, uji hipotesis, korelasi, siswa SD

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus berkembang dengan berbagai pendekatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada tingkat dasar. Salah satu poin utama yang tidak boleh diabaikan adalah kemampuan berhitung siswa, itu menjadi dasar untuk pembelajaran matematika lebih lanjut. Kemampuan berhitung yang baik akan mempermudah peserta didik dalam memahami topik-topik matematika yang lebih mendalam. Pada kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menjadi tantangan yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2024 mengenai kemampuan berhitung (numerasi) untuk kelas 2

SD dijabarkan secara rinci dalam kerangka Kurikulum Merdeka, yang didukung oleh beberapa peraturan penting seperti Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi dan Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Berikut adalah penjabaran rinci mengenai hal tersebut: Numerasi sebagai Kemampuan Fondasional di Fase A (Kelas 1 dan 2 SD): Penekanan Utama: Kemendikbudristek menempatkan numerasi (bersama dengan literasi membaca) sebagai dua kemampuan fondasional yang esensial. Pada kelas 2 SD, yang berada dalam Fase A Kurikulum (Kelas 1 dan 2 SD): Merdeka, penekanan ini sangat kuat. Tujuannya adalah membangun dasar yang kokoh agar siswa siap untuk belajar lebih lanjut dan mengaplikasikan numerasi dalam kehidupan sehari-hari. Capaian Pembelajaran (CP) Numerasi untuk Fase A (Kelas 1 dan 2 SD). Capaian Pembelajaran (CP) adalah kompetensi yang harus dicapai siswa pada akhir setiap fase. Untuk Fase A (kelas 1 dan 2 SD), CP numerasi mencakup beberapa domain, dengan rincian sebagai berikut: (1) Domain Bilangan: Mengenal dan Menuliskan Bilangan: Siswa diharapkan dapat mengenal, menuliskan, dan

menggunakan bilangan cacah sampai dengan 99. Ini termasuk kemampuan membilang maju dan mundur, serta mengurutkan bilangan, (2) Nilai Tempat: Memahami nilai tempat bilangan cacah (satuan, puluhan, ratusan). Contoh: memahami bahwa 234 terdiri dari 2 ratusan, 3 puluhan, dan 4 satuan atau lain: Operasi Penjumlahan dan Pengurangan: Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 99. Ini termasuk penjumlahan dan pengurangan tanpa meminjam/menyimpan, penjumlahan dan pengurangan dengan meminjam/menyimpan, menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan (soal cerita sederhana), perkalian dan Pembagian Sederhana: Mengenalkan konsep perkalian dan pembagian sebagai penjumlahan berulang atau pengurangan berulang, serta dalam konteks masalah sederhana (misalnya, membagi benda sama rata). Fokus pada pemahaman konsep, bukan hafalan tabel perkalian secara mutlak pada tahap ini, pecahan sederhana: Mengenal pecahan sederhana seperti $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$ dalam konteks benda konkret (misalnya, membagi kue menjadi dua atau empat bagian sama besar), pola bilangan: Mengidentifikasi dan melanjutkan pola bilangan sederhana (misalnya, pola penambahan atau pengurangan konstan).

Asesmen Numerasi Kelas 2 SD: Asesmen Formatif dan Sumatif Internal: Kemendikbudristek menekankan pentingnya asesmen yang dilakukan oleh guru secara mandiri dan berkelanjutan, asesmen formatif: dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau kemajuan siswa, mengidentifikasi

kesulitan, dan memberikan umpan balik segera. Contoh: observasi saat siswa bermain dengan angka, pertanyaan lisan, lembar kerja pendek, asesmen Sumatif: Dilakukan pada akhir unit pembelajaran atau semester untuk mengukur pencapaian siswa terhadap Capaian Pembelajaran. Bentuknya bervariasi, bisa berupa tes tertulis, proyek sederhana, atau presentasi, tidak Ada Asesmen Nasional (ANBK) untuk Kelas 2 SD: Penting untuk diingat bahwa Asesmen Nasional (termasuk AKM Numerasi) tidak dilaksanakan untuk kelas 2 SD. AKM hanya untuk jenjang kelas 5, 8, dan 11. Oleh karena itu, fokus pada asesmen internal yang berkesinambungan oleh guru sangat krusial. Contoh Soal Asesmen: Soal asesmen numerasi kelas 2 SD biasanya mencakup, soal cerita pendek yang melibatkan penjumlahan/pengurangan, mengurutkan bilangan dari terkecil ke terbesar atau sebaliknya, mengenali pola, mengidentifikasi bangun datar/ruang, soal perbandingan panjang/berat/waktu, menghitung nilai uang dalam situasi sederhana.

Secara keseluruhan, Depdiknas (Kemendikbudristek) pada tahun 2024 mendorong penguatan kemampuan berhitung (numerasi) siswa kelas 2 SD melalui Kurikulum Merdeka yang kontekstual, bermakna, dan berorientasi pada pemecahan masalah, dengan dukungan asesmen internal yang formatif dan sumatif oleh guru.

Menurut Soraya (2018:77) mengatakan bahwa berhitung menjadi salah satu dari kemampuan rasional. Apalagi aspek terapan maupun penalaran dari berhitung bermamfaat untuk berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi matematika, khususnya berhitung dapat membekali dan melandasi

kemampuan berpikir logis, rasional, sistematis, dan kreatif. Mengingat begitu pentingnya pelajaran berhitung, kemampuan berhitung anak yang harus dikembangkan diantaranya membilang atau menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 menunjuk bilangan 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 20 dengan benda-benda sampai 20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang bisa dilakukan dalam bentuk permainan-permainan yang menarik minat belajar siswa.

Menurut Sukardi (2015:16-17) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung. Adapun carara mengajar berhitung pada anak dengan disebutkan satu sampai sepuluh maka satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh ,delapan ,Sembilan ,sepuluh. Semua angka ini harus disebutkan tanpa ada yang di ulang agar anak daapat mengingat urutannya dengan tepat.

Menurut Suryana (2021:10) Pembelajaran matematika pada anak usia dini dilakukan secara konsisten serta secara terus menerus dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, sehingga otak anak akan dilatih terus menerus berkembang sehingga anak dapat menguasai,dan bahkann menikmati matematika.

Penyebab rendah nya kemampuan berhitung siswa kelas 2 sd negeri 008 tualang antara lain: (1) Kangnya Pemahaman Konsep Dasar: Siswa mungkin belum sepenuhnya memahami konsep-konsep dasar matematika seperti nilai tempat, penjumlahan, dan pengurangan. Jika fondasi ini lemah, akan sulit bagi

mereka untuk mengerjakan soal-soal yang lebih kompleks. (2) Metode Pengajaran yang Kurang Menarik: Metode pengajaran yang monoton atau kurang interaktif dapat membuat siswa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar berhitung. (3) Kurangnya Media Pembelajaran yang Konkret: Pembelajaran matematika akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran yang nyata dan dapat dimanipulasi oleh siswa, seperti blok hitung, kancing, atau gambar. (4) Tekanan Waktu dan Kecemasan: Beberapa siswa mungkin merasa tertekan dengan waktu yang diberikan saat mengerjakan soal atau merasa cemas saat pelajaran matematika, yang dapat mempengaruhi konsentrasi dan hasil perhitungan mereka. (5) Kurangnya Latihan dan Pengulangan: Keterampilan berhitung memerlukan latihan yang cukup dan pengulangan agar konsep dan prosedur tertanam dengan baik. (7) Perbedaan Gaya Belajar Siswa: Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Jika guru hanya menggunakan satu metode mengajar, beberapa siswa mungkin tidak dapat menyerap materi dengan efektif. 8) Faktor Internal Siswa: Beberapa faktor dari dalam diri siswa seperti minat yang rendah, kurangnya motivasi, atau kesulitan belajar spesifik (misalnya, diskalkulia) juga dapat mempengaruhi hasil berhitung. 9)Faktor Eksternal Siswa: Lingkungan belajar di rumah yang kurang mendukung atau kurangnya perhatian dari orang tua terhadap kegiatan belajar siswa juga dapat berkontribusi pada rendahnya hasil belajar.

Banyak jenis permainan yang beredar dimasyarakat, dari permainan yang harganya murah sampai permainan yang mahal, dari

permainan tradisional sampai permainan modern. Semua jenis permainan tentu dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. Sehingga secara tidak langsung mereka bermain mereka belajar. Melalui bermain bersama dan mengambil peran berbeda, anak-anak akan mengembangkan kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan terlihat dalam perilaku. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perlu di tradisikan karena mengandung nilai-nilai kearifan local. melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

Menurut Subagiyo dalam jurnal (Mulyani 2016:47) menjelaskan bahwa permainan tradisional yaitu permainan yang berkembang dalam masyarakat yang dimainkan oleh anak-anak dengan cara menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungan sehingga sulit untuk menemukan siapa pencipta permainan tersebut. Lebih lanjut keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, dan menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial. Dalam hal ini yang menarik adalah adanya kesejajaran antara adanya perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, salah satunya adalah permainan congklak. Congklak adalah salah satu alat permainan yang memiliki banyak manfaat yakni untuk menstimuluskan kemampuan motorik halus, kemampuan numerik, melatih konsentrasi peserta didik. Selain itu congklak adalah permainan congklak

yang di gunakan untuk pengusaan berhitung. Permainan ini memiliki berapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih kemampuan berhitung anak dan motorik. Dengan permainan tradisional congklak anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji congklak, selain itu ketika anak meletakkan biji congklak satu per satu di papan congklak, hal ini dapat melatih konsentrasi anak.

Permainan congklak biasanya dimainkan dengan anak perempuan, walaupun tak jarang anak laki-laki pun memainkannya. Namun demikian, bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai berhitung. Permainan congklak adalah suatu permainan yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadang kala digunakan juga biji-bijian dari tumbuhan, permainan tradisional congklak dilakukan oleh dua anak perempuan maupun anak laki-laki.

Di era globalisasi kehidupan peserta didik dapat lebih fungsional dan lebih bermakna beberapa keterampilan yang dapat diperlukan pada era globalisasi pengembangan keterampilan sosial pada siswa dapat dilakukan melalui permainan. Melalui permainan anak dapat berbagai perasaan, kegembiraan, atau kesedihan sesaat bermain dan melibatkan interaksi dengan teman-teman sebayanya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Pendidikan khususnya di (SD), telah diciptakan paradigma bahwa keberhasilan anak ditentukan secara akademis yang diukur melalui kecerdasan kognitif berdasarkan nilai lapor maupun hasil tes saat ujian nyatanya dalam kehidupan sehari-

hari anak juga perlu mengembangkan kecerdasan afektif dan psikomotorik, guna mengimbangi kemampuan anak dalam memahami suatu teori dan praktik. Salah satu untuk mengembangkan kecerdasan afektif dan psikomotorik anak tanpa meninggalkan kemampuan kognitif yaitu melalui kegiatan bermain atau bisa diwujudkan dalam bentuk permainan tradisional, melalui permainan tradisional juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur, masih ada beberapa siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah. Dimana hal tersebut disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang monoton adalah pembelajaran dimana guru hanya menjelaskan materi dengan cara satu arah sehingga peserta didik tidak terlalu mendengarkan penjelasan dari guru yang membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi lebih fokus bercerita dengan teman sebangkunya dari pada mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga pemahaman, dan kemampuan menganalisis informasi peserta didik menjadi rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik sehingga dapat menimbulkan dampak buruk pada peserta didik yang mengakibatkan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) tidak tercapai.

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap wali kelas II SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur,

peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik, peserta didik yang jarang mengerjakan (PR), peserta didik yang masih suka melamun dan kurangnya konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai ulangan Bahasa Indonesia peserta didik kelas II SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur, sebagian besar nilai ulangan harian peserta didik masih berada dibawah KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Tabel berikut akan memperjelas berbagai hal.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Matematika

KKTP	NI LA I	Ju mla h Sis wa	Prese ntase	Ketera ngan
Kriteria	0- 67	12	48%	Perlu Bimbin gan
n	68- 77	10	40%	Cukup
Keterca paian	78- 87	2	8%	Baiik
Tujuan	88- 100	1	4%	Sanga t Baik
Siswa Kelas II		25	100%	

Sumber Data: Wali Kelas II SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan berhitung peserta didik di SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur berjumlah 25 siswa, 12 siswa mendapatkan nilai 0-67 (48%) dari jumlah keseluruhan yang dapat dikategorikan perlu bimbingan karena nilai sangat rendah sehingga ketuntasan tujuan pembelajaran masih kurang optimal, 10 siswa

mendapatkan nilai 68-77 (40%) yang cukup, 2 siswa mendapatkan nilai 78-87 (8%) yang baik, dan 1 siswa mendapatkan nilai 88-100 (4%) yang sangat baik`

Proses pembelajaran yang dirancang hendaknya membuat siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif secara fisik dan mental. Untuk itu, hendaknya guru memilih media belajar yang memungkinkan anak mendengar, melihat, bertanya, berdiskusi, melakukan suatu kegiatan, dan megajar pada teman sebaya yang dipadu secara komprehensif menjadi sebuah kegiatan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap tepat untuk menerapkan konsep-konsep di atas ibarat memainkan biji conglak. Model pembelajaran, seperti halnya papan conglak dengan beberapa lubang, merujuk pada cara atau pendekatan yang digunakan untuk mengajar. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menunggu giliran untuk menerima biji conglak (informasi) secara pasif, tetapi juga aktif memindahkan dan mendistribusikan biji (pengetahuan) ke berbagai lubang (aspek pemahaman).

Dalam pembelajaran yang terinspirasi dari conglak, peserta didik dilibatkan dalam kegiatan yang memerlukan pemikiran (strategi memindahkan biji conglak), interaksi (berdiskusi dan bertukar biji conglak dengan teman), dan refleksi (menghitung jumlah biji di akhir permainan), seperti diskusi kelompok (membagi biji ke dalam lubang-lubang kelompok), kerja kelompok (bekerja sama memenangkan permainan), serta studi kasus (menganalisis 'aturan permainan'

dalam konteks yang berbeda). Peran guru dalam pembelajaran ini adalah sebagai 'emain utama' yang membimbing jalannya permainan, menjadi fasilitator sehingga peserta didik dapat belajar untuk berpikir (merancang strategi) dan memecahkan masalah (mengatasi tantangan dalam permainan) oleh mereka sendiri."

Penelitian tentang media pembelajaran tradisional conglak juga sudah dilakukan oleh peneliti terlebih dahulu yang dilakukan oleh wote dan sasingan, dkk (2020). Dengan judul yang diangkat "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Impres wosia" kesimpulan dari penelitian tersebut adalah bahwa penerapan media permainan tradisional cingklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa, dan media permainan tradisional conglak sangat membantu siswa memahami konsep matematika dan aplikasi dengan baik.

Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Lily, Khotimah, dkk (2023). Dengan judul "Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini". Kesimpulan dari penelitian ini adalah anak mampu melakukan perhitungan dari angka satu sampai sepuluh dan anak mampu mengenal bilaangan.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara untuk mengumpulkan data-data pada proses penelitian. Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sugiyono (2023:16) menyatakan bahwa "penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang

berlandaskan positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan". Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah eksperimen.

Sugiyono (2023:111) menyatakan "metode eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan". Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk menguji pengaruh variabel bebas yakni Permainan Congklak (X) terhadap variabel terikat yakni Kemampuan Berhitung (Y).

Desain Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung, peneliti menggunakan desain penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2023:114) menyatakan bahwa "dalam melakukan penelitian kuantitatif, salah satu langkah yang penting ialah membuat desain penelitian". Pada design ini peneliti memberikan pretest, sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Adapun desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

O₁ X O₂

Gambar 1. One group Pretest-Posttest design

Keterangan:

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 = Nilai *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

X = Perlakuan model pembelajaran *Think Talk Write*

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan salah satu analisis uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas sebuah data, yaitu apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Ummah, 2019:97). Kriteria penerimaan bahwa suatu data berdistribusi normal atau tidak dengan rumusan sebagai berikut :

Jika $Lo < Lt$ maka data berdistribusi normal

Jika $Lo > Lt$ maka data tidak berdistribusi normal

a) Hipotesis

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

1. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Dimana :

Z = Bilangan baku

X = Rata-rata

S = Simpangan baku

2. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$
3. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i , jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_i)$ Maka

- $S(Z_i) = \frac{\sum_{Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \leq Z_i} n}{n}$
4. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, Kemudian tentukan harga mutlaknya.
 5. Menentukan harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih antara $F(Z_i) - S(Z_i)$ dan disebut sebagai harga L_o
 6. Menentukan harga kritis untuk uji lilliefors, nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\sigma = 0,05$ dan $N = 25$
 7. Kriteria pengujian :
Terima H_0 : Bila $L_{hitung} < L_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal.
Tolak H_0 : Bila $L_{hitung} > L_{tabel}$, artinya data tidak berdistribusi normal.

Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat digunakan melalui rumus korelasi product moment yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum x)^2][n \sum Y^2]}} \dots \text{Arikunto}$$

(2023:213)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi product moment

N = Jumlah seluruh siswa

$\sum X$ = Skor item

$\sum Y$ = Skor total seluruh siswa

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara skor "X" dan skor "Y"

Dapat disimpulkan bahwa jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka tidak dapat pengaruh antara variabel bebas terikat.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y dilakukan dengan

pengujian terhadap hipotesis dengan menggunakan Uji-t sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{N-2}}{1-n^2}$$

Sumbe: Sugiyono (2023:248)

Keterangan :

T : Nilai t_{hitung}

R : Koefisien

N : Sampel

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima (H_a) maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ begitu juga sebaliknya $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis di tolak (H_0). Hipotesis diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pre-test Kelas II

Pada kelas II yang terdiri dari 25 siswa, peneliti melakukan tindakan awal atau *pre-test* sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa. Hasil *pre-test* yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika materi "Penjumlahan dan Pengurangan" masih tergolong rendah dan tidak mencapai KKTP. Nilai *pre-test* dapat dilihat pada tabel 2. di bawah ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test

N o	X i	F i	Xi. Fi	Xi-x -	(Xi- x2) ²	Fi(Xi- x2) ²
1				-		
	3	120	19,	384,	1536,	
	0	4	6	16	64	
2				-		
	3	105	14,	213,	639,4	
	5	3	6	16	8	
3	4	80		92,1	184,3	
	0	2	-9,6	6	2	
4	4	135		21,1		
	5	3	-4,6	6	63,48	

5	5	0	3	150	0,4	0,16	0,48
6	5	5	2	110	5,4	6	58,32
7	6	0	2	120	10,	108.	216,3
8	6	5	2	130	15,	237,	474,3
9					4	16	2
		7		140	20,	416,	832,3
		0	2		4	16	2
1	7				25,	645,	1290,
0	5	2		150	4	16	32
Jumlah	2	124		125	2146		
h	5	0		,8	,6	5296	

Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata (M_x) sebesar 49,6, dengan standar deviasi (SD) sebesar 1,70 dan standar error SE_m sebesar 6,8. Selanjutnya untuk lebih jelas mengenai hasil nilai *pre-test* kelas V, persentase frekuensi nilai *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 4.3 di bawah ini.

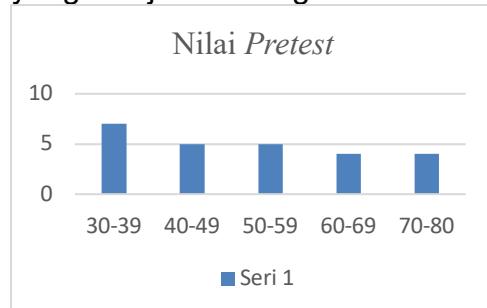
Tabel 3. Persentase Frekuensi Nilai *Pre-test* Kelas II

Inter val	Frekuensi	Present ase	Kateg ori
1 30 – 39	7	28%	Kuran g
2 40 – 49	5	20%	Kuran g
3 50 – 59	5	20%	Kuran g
4 60 – 69	4	16%	Kuran g
5 70 – 80	4	16%	Baik
Jumlah	25	100%	

Sumber: Sugiyono, (2023:248)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *pre-test* siswa dari 7 responden memperoleh skor antara 30 – 39 sebesar 28%, 5 responden memperoleh skor antara 40 - 49 sebesar 20%, 5 responden memperoleh skor antara 50-59 sebesar 20%, 5 responden

memperoleh skor antara 60 – 69 sebesar 16%, 4 responden memperoleh skor antara 70-80 sebesar 16%. Hasil persentase frekuensi nilai *pre-test* dapat digambarkan dalam bentuk diagram yang disajikan sebagai berikut ini.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test* Hasil *Post-test* Kelas II

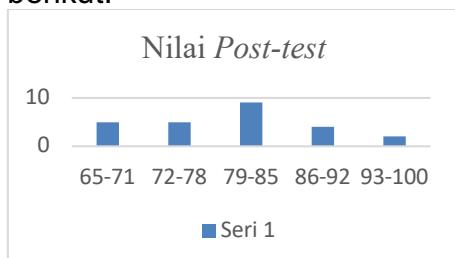
Setelah melaksanakan proses belajar mengajar dengan materi "Penjumlahan dan Pengurangan" menggunakan Media Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II, selanjutnya memberikan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tindakan yang diterapkan. Hasil nilai siswa dapat dilihat pada tabel 4. di bawah ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test*

N o	X i	F i	X i.F i	X i- x	(X i - x) 2	F i(X i - x) 2
1	6	3	60	19		243,3
	5			5	-15,6	6
2	7	2	64	14		112,3
	0			0	-10,6	6
3	7	5	68	37		31,36
	5			5	-5,6	
4	8	2	72	16		0,36
	0			0	-0,6	
5	8	7	228	59		19,36
	5			5	4,4	
6	9	4	320	36		88,36
	0			0	9,4	
7	9	2	672	19		207,3
	5			0	14,4	6

Jumlah	2	201	-	702,5
h	5	5	4,2	2016
Tabel 5. Persentase Frekuensi Nilai Post-test Kelas II				
N o	Inter val	Freku ensi	Percent ase	Kateg ori
1	65 – 71	5	20%	Kuran g Baik
2	72 – 78	5	20%	Baik
3	79 – 85	9	36%	Baik
4	86 – 92	4	16%	Baik
5	93 – 100	2	8%	Sang at Baik
Jumlah		25	100%	

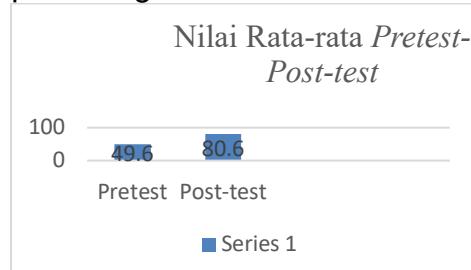
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai *post-test* siswa pada 2 responden memperoleh skor antara 65 – 71 sebesar 20%, 5 responden memperoleh skor antara 72-78 sebesar 20%, 5 responden memperoleh skor antara 79 – 85 sebesar 36%, 9 responden memperoleh skor antara 86 – 92 sebesar 16%, 4 responden memperoleh skor antara 93 – 100 sebesar 8. Hasil presentase frekuensi nilai *post-test* dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Post-test

Hasil nilai *post-test* menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dikelas V setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini dibuktikan

dengan nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pretest*. Rata-rata *post-test* mencapai 80,6 sedangkan rata-rata *pretest* sebelum penerapan Media Permainan Tradisional Congklak adalah 49,6. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perbandingan tersebut, diagram yang menunjukkan nilai rata-rata dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4. Histogram Nilai Rata-Rata Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan gambar 4. Di atas bahwa nilai rata-rata *posttest* hasil belajar peserta didik setelah penerapan media permainan tradisional congklak lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* sebelum menerapkan media permainan tradisional congklak.

Tabel 6. Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Penilaian	Kategori
80-100	Baik Sekali
70-78	Baik
60-68	Cukup
50-58	Kurang
0-48	Sangat kurang

Sumber: Sugiyono, (2023:248)

Berdasarkan table 6. diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata hasil belajar setelah penerapan media permainan tradisional congklak adalah 80,6 yang termasuk dalam kategori baik sekali.

Hasil Angket Media Permainan Tradisional Congklak

Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan angket kepada siswa, hal ini bertujuan untuk

mengetahui tingkat keberhasilan serta kondisi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media Permainan Tradisional Congklak. Hasil nilai angket siswa dapat dilihat pada tabel 7. di bawah ini.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Nilai Angket

N o	X i	F i	Xi. i	Xi- x	(Xi - x) ²	Fi(Xi - x) ¹
1	6	1	60	-	527,1	
	0			22,	61	527,1
				96		61
2	6	2	13	82,	68,82	137,6
	6			2	96	4
3	6	1	68	-	22,38	
	8			14,		
				96		22,38
4	7	1	70	-	16,79	
	0			12,		
				96		16,79
5	7	1	76	-	48,44	
	6			6,9		
				6		48,44
6	7	1	78	-	24,60	
	8			4,9		
				6		24,6
7	8	1	80	-	8,76	
	0			2,9		
				6		8,76
8	8	1	81	-	3,84	
	1			1,9		
				6		3,84
9	8	1	82	-	0,92	
	2			0,9		
				6		0,92
1	8	1	84	-	1,08	
0	4			1,0		
				4		1,08
1	8	1	86	3,0	9,24	
1	6			4		9,24
1	8	3	26	4,0	16,32	
2	7	1	4		16,32	
1	8	2	17	5,0	25,40	
3	8	6	4		76,2	
1	9	1	90	7,0	49,56	4361,
4	0			4		28

1	9	1	91	8.0	64,64	5752,
5	1			4		96
1	9	2	18	10,	108,1	216,3
6	3		6	04	6	2
1	9	1	95	12.	144,9	13771
7	5			04	6	,2
1	9	1	99	16,	2.572,	2572,
8	9			04	81	81
Juml	ah	5	74	86,	371.3	275.6
				68	88,1	79,4

Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata (M_x) sebesar 82,96, standar deviasi (SD) sebesar 33,20 dan standar error SE_m sebesar 6,78. Untuk lebih jelas mengenai hasil angket kelas V, dapat dilihat dari presentase frekuensi nilai angket pada tabel 8. di bawah ini.

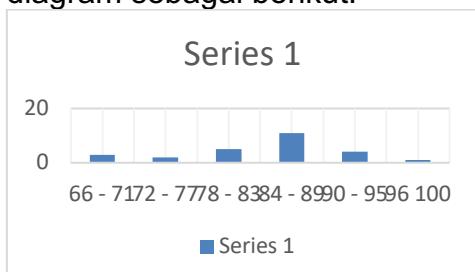
Tabel 8. Presentase Frekuensi Nilai Angket Kelas II

N o	Inter val Nilai	Frekue nsi	Percent ase	Kateg ori
1	60 - 67	3	12%	Kuran g
2	68 - 75	2	8%	Baik
3	76 - 83	5	20%	Baik
4	84 - 91	11	44%	Baik
5	92 - 100	4	16%	Sang at Baik
	Jumlah	25	100%	

Sumber: Sugiyono, (2023:248)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai angket siswa pada 1 responden memperoleh skor antara 60 – 67 sebesar 12%, 3 responden memperoleh skor antara 68 - 75 antara 8%, 2 responden memperoleh skor antara 76 – 83 sebesar 20%, 5 responden memperoleh skor antara 84 – 91 sebesar 44%, 11 responden memperoleh skor 92 – 100 sebesar

16%, serta 4 responden. Hasil presentase frekuensi nilai angket dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 5. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Angket Uji Persyaratan Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak, serta untuk mengetahui apakah data dari *posttest* hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan taraf signifikan 5%.

Dengan pengujian normalitas melalui uji *Test of normality*, Hasil perhitungan uji *Lilleifors* yang diperoleh dengan menggunakan SPSS Versi 25 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Post-test

N	O	Y	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
-	-	-	-	-	-	-
6	1	1,702	0,044	0,1	0,075	0,069
1	5	1	368	2	632	0,264
-	-	-	-	-	-	-
6	1	1,702	0,044	0,1	0,075	0,069
2	5	1	368	2	632	0,264
-	-	-	-	-	-	-
6	1	1,702	0,044	0,1	0,075	0,069
3	5	1	368	2	632	0,264
-	-	-	-	-	-	-
7	1	1,156	0,123	0,2	0,076	0,047
4	0	55	727	0,2	273	0,058
5	7	-	0,123	0,2	0,076	0,058

Jumlah	2015
Rata Rata	80,6
Simpangan baku	9,16
L hitung	0,129
L tabel	0,17

Kriteria penilaian untuk normalitas menyatakan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. L_{tabel} untuk 25 respon dengan taraf signifikan 5% atau adalah 0,173. Berdasarkan *Liliefors* (*Kolmogrov-Smirnov*) diperoleh L_{hitung} sebesar 0,129. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,129 < 0,173$) yang menunjukkan bahwa data yang dianalisis berdistribusi normal. Tabel 4.11 hasil SPSS Ver 25.

Tabel 10. One Sample Kolmogrov-Smirnov Test

		postest
N		25
Normal Parameter ^{a,b}	80,60	
Mean	9,165	
	,204	
Std. Deviation	,129	
Most Extreme Differences	-,204	
Absolute	,204	
	,008	
Positive		
Negative		
Test Statistic		
Asymp. Sig. (2-tailed)		

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Untuk mengetahui pengaruh antara kedua variabel, perlu dilakukan perbandingan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} berdasarkan perhitungan manual yang telah dilakukan di atas. Berikut hasil uji koefisien korelasi yang diperoleh dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 25

yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	,968**
	Sig. (2-tailed)		,000
Y	N	25	25
	Pearson Correlation	,968**	1
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	25	25

Berdasarkan tabel di atas, nilai koefisien korelasi sebesar 0,968 terletak dalam rentang 0,60-1. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan hubungan yang kuat antara media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 08 pinang sebatang timur. Besar pengaruh variabel tersebut adalah 63,9%, sedangkan 36,1% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Tabel 12. Interpretasi Nilai “r”

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono, (2023:248)

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang sama, maka pengujian hipotesis selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t. Pengukuran yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji-t dengan bantuan program SPSS Versi 25. Kriteria uji-t dapat dikatakan valid apabila diperoleh $ha \leq$

0,05, maka hipotesis diterima (H_a) apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan ditolak (H_0) apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel 4.14 di bawah ini.

Tabel 13. Hasil Uji Hipotesis

Model	Unstan dardize d	Stan dardi zed	t	S i g
	Coeffici ents	Coeff icient		.
B	St d. Er	Beta		
	ro r			
1 (Co nst ant)	8, 4 2 5 .8 7 0	3, 9 4 0 ,0 4 7	2, 13 8 3 ,968 ,4 50	, 0 4 3 18 0 0
				0

Berdasarkan tabel diatas terdapat nilai t_{hitung} sebesar 18,450 dan t_{tabel} sebesar 1,708 sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $18,450 \geq 1,708$ dan berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh $0,001 \leq 0,05$ yang berarti adanya pengaruh yang signifikan antara media permainan tradisional conglak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II mata pelajaran Matematika, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan tradisional conglak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II. Berdasarkan hasil *Pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan,

diperoleh nilai rata-rata sebesar 49,6. Nilai ini berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70, bahwasanya ini menunjukkan penguasaan konsep siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan masih tergolong rendah. Setelah treatment media permainan tradisional conglak, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata *Posttest* yakni 80,6. Dari 25 siswa, sebanyak 22 siswa (92%) mencapai KKTP yang sudah ditetapkan pihak sekolah, sementara 3 siswa (8%) belum mencapai KKTP. Hal ini menandakan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah perlakuan.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan conglak mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan mendorong keterlibatan siswa dan menjadikan proses belajar sebagai pengalaman yang bermakna. Penerapan media permainan tradisional conglak ini diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang sistematis dengan Menurut Yosep (2018:456) aturan dalam permainan conglak terdiri dari (1) Masukkan 7 biji dalam lubang kecil, pastikan rumah (lubang besar di kanan-kiri papan conglak) masing-masing pemain dibiarkan kosong. (2) Pemain saling suit dan pemenangnya yang terlebih dulu memilih 1 lubang dan mengambil semua kerikil/biji di sisi baginya. (3) Pemain bergerak mengelilingi papan conglak sesuai arah jarum jam dan memasukkan 1 biji di setiap lubang. (4) Ketika biji terakhir jatuh di lubang yang ada biji, maka pemain harus ambil semua biji lalu memasukkan satu biji di tiap lubang searah jarum jam. (5) Ketika biji terakhir jatuh di lubang kosong, maka pemain

dianggap kalah dan giliran lawan yang bergerak. (6) Ketika biji terakhir jatuh di 'rumah' pemain sendiri, pemain mendapat giliran lagi dan bebas memilih biji di lubang mana saja dari sisi bagiannya. (7) ketika biji terakhir jatuh di salah satu lubang barisnya sendiri, seluruh biji di baris lawan dapat diambil dan dimasukkan ke rumah milik pemain tersebut. (8) Permainan selesai saat semua lubang kosong dan pemenangnya ialah yang mendapatkan biji terbanyak.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat berperan penting dalam membantu pemahaman siswa terkait pembelajaran Bahasa Indonesia secara visual dan interaktif. Tampilan yang menarik menjadikan materi lebih mudah dipahami.

Data yang diperoleh telah memenuhi prasyarat statistic parametric, ditunjukkan melalui uji normalitas dengan hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$, baik pada Posttes maupun angket. Selain itu, hasil koefisien korelasi menunjukkan nilai L_{hitung} sebesar 0,129 yang jauh melebihi L_{tabel} sebesar 0,173, sehingga memperkuat adanya hubungan yang sangat kuat antara media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung siswa. Temuan ini diperkuat melalui uji-t yang menghasilkan t_{hitung} sebesar 18,450, yang jauh lebih tinggi dari t_{tabel} sebesar 1,708 pada taraf signifikansi 0.05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dari penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil angket yang diberikan kepada siswa untuk mengukur

respon mereka terhadap pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata sebesar 82,96 dengan skor tertinggi 99 dan terendah 60. Hal ini mengindikasi bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penerapan media permainan tradisional congklak. Siswa merasa lebih antusias, lebih mudah memahami materi, serta merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak merasa jemu.

Selama proses pembelajaran berlangsung, kehadiran siswa tergolong sangat baik. Seluruh siswa hadir dan aktif mengikuti pembelajaran dari tahap *Pretest* hingga *Posttest*. Kelebihan utama dari penerapan media ini adalah terciptanya suasana kelas yang menyenangkan dan partisipatif, yang mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, bertanya, dan menunjukkan ketertarikan dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi kebutuhan "Penjumlahan dan Pengurangan". Hal ini selaras dengan oleh peneliti terlebih dahulu yang dilakukan oleh Wote dan Sasingan, dkk (2020). Dengan judul yang diangkat "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Impres Wosia", kesimpulan dari penelitian tersebut adalah bahwa penerapan media permainan tradisional cingklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa, dan media permainan tradisional congklak sangat membantu siswa memahami konsep matematika dan aplikasi dengan baik.

Penerapan media pembelajaran congklak ini juga sangat selaras dengan teori Konstruktivisme, dimana pembelajaran dirancang agar siswa aktif membangun sendiri pemahamannya

melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Teori konstruktivisme, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget dan Vgotsky, menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, interaksi sosial, serta peran guru sebagai fasilitator. Dalam hal ini, guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi, berdiskusi, dan merefleksikan pengetahuannya. Oleh karena itu media permainan congklak ini sangat relevan untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung tercapainya kompetensi siswa di era pendidikan abad ke-21

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media permainan congklak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur. Media Permainan Tradisional Congklak ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pengembangan karakter belajar, dan suasana kelas yang menyenangkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab ini, peneliti menguraikan kesimpulan, implikasi, keterbatasan penelitian, dan saran berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan penelitian mengenai pengaruh media permainan tradisional Congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur Tahun Pembelajaran 2024/2025. Proses pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest

kepada responden, masing-masing terdiri dari 20 soal. Sebelum diberi perlakuan, peneliti memberikan pretest untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta didik mengenai materi "Penjumlahan dan Pengurangan" pada bab 2 topik A. Berdasarkan hasil pretest, diperoleh rata-rata nilai 49,6. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media permainan tradisional Congklak, kemudian dilanjutkan dengan pemberian posttest. Hasil posttest menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 80,6, yang menandakan adanya peningkatan kemampuan berhitung setelah perlakuan.

Setelah menerapkan media permainan tradisional Congklak, kemampuan berhitung siswa kelas II mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata antara pretest sebesar 49,6 dan posttest sebesar 80,6. Adanya pengaruh penggunaan media permainan tradisional Congklak terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi "Penjumlahan dan Pengurangan" diperkuat dengan hasil analisis data, yang menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,968. Selain itu, hasil uji-t juga membuktikan hipotesis diterima, di mana nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($18,450 \geq 1,708$). Hal ini berarti terdapat pengaruh signifikan media permainan tradisional Congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 08 Pinang Sebatang Timur, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

Aji, A. S. S. (2016). Permainan tradisional Congklak Dengan

- Menggunakan Metode Greedy Best First Search (BFS) (Doctoral dissertation, Universitas Katolik Musi Charitas. URI:
- Amelia, I. N. (2022). Analisis Metode Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19 Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Berdasar Teori Perkembangan Kognitif Anak Piaget. AL-IBANAH, 7(1)
- Anas, M. (2014). Alat Peraga dan Media Pembelajaran. Pustaka Education.
- Annisah, S. (2014). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. Jurnal Tarbawiyah, 11(1), 1² 15.
- Arikunto, S. (2023). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta:PT.Rineka Cipta.
- Astuti, R. D. (2018). Pengaruh penggunaan media balok cuisenaire terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di TK Nusa Indah Bulutengger Sekaran Lamongan. INOVATIF: Jurnal penelitian pendidikan, agama, dan kebudayaan, 4(2), 92-114.
- Bachtiar, M. Y. (2021). Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain konstruktif untuk siswa TK. Journal of Elementary School (JOES), 4(2), 179-186.
- Bangsawan, I. P. R. (2020). Ensiklopedia Kebudayaan Banyuasin. Yayasan Institut Studi Ekonomi dan Kewirausahaan.
- Cahyani, Ni Putu Dian. 2014. Permainan Tradisional: Media Pembelajaran
- Card: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa. Elementary Chasanah, M. Z. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Jarimatika Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas III Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Dariyo, A. (2007). Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama. Bandung: Refika Aditama.
- Daryanto. (2015). Media Pembelajaran (Third). PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dewi, nurhasanah nusation., Daulat Saragi, and yakobus ndona. (2023). "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Congklak Atau Lumbung." 1(4).
- 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).
- Fadlillah, M. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Hanafia, A., Wiryanto, Ekawati, R. & Hendratno. Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa. J. Educ. Dev. 9, 354–361 (2021).
- Haryanti. (2020). Strategi Pembelajaran Berhitung

- untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Hernawati, D. (2013). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan. Bandung: Rizqi Press.
- Heryanti, V., Wembrayarli, W., & Hadiwinarto, H. (2014). Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (congklak). Universitas Bengkulu, 32.
- Heryanti. (2017). Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hesti, H. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar dengan Limbah Kardus untuk mengembangkan konsep matematik permulaan anak usia 5-6 Tahun. Journal Unnes. Vol 1 No. 3
- Hidayati, K. (2018). Pembelajaran Matematika Usia Sd/Mi Menurut Teori Belajar Piaget. Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan, 10(2), 291.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1), 27–34. Keterampilan sosial Anak. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. (2016). "Pentingnya Kepekaan Numerik dalam Pendidikan Matematika Anak Usia Dini." Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 25-32
- Khamdani, A. (2018). Permainan Tradisional Anak: Menggali Potensi dan Kearifan Lokal. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniati. 2016. Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan
- Lestari, P.I., & Prima, E. (2019). Balinese Congklak Games, Maciwa, to Improve the Development of Symbolic Thinking in Early Childhood. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini , 3 (1).
- Lestaria, A. M., & Anggreni, M. A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Dengan Permainan Tradisional Congklak. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 31–34.
- Li'anah, L., & Setyowati, S. (2014). Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan tradisional congklak pada kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya. PAUD Teratai, 3(1).
- Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 296–308.
- Lisa. (2017). "Prinsip dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini", Jurnal STAIN Malikussaleh Lhokseumawe. 3(1): 93-107.
- Luthfi, Widhi. (2023). Permainan Tradisional. Manfaat Permainan Tradisional congklak, 12(304).
- Maulidah, N., Ariyani, R., & Setiawan, D. (2021). Pengembangan

- indikator keterampilan berhitung siswa sekolah dasar. Surabaya: Penerbit Cendekia Nusantara.
- Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media Flash
- Mayasari, I. (2022). Karakteristik Matematika Berdasarkan Berbagai Perspektif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 10-15.
- Mulyani, S. (2013). 45 permainan tradisional anak Indonesia. Langensari Publishing.
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Gaung Persada Press.
- Muthoharoh, R., & Santoso, A. (2019). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida 04 Sempolan Jember. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 2(2), 54-63.
- 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.
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162.
- Piaget, J. (2019). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar Erita Rahmaniari 1.
- Rahmaniari, E., & Mahmudah, I. (2022). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar Erita Rahmaniari 1
- Rahmaniari, E., & Mahmudah, I. (2022). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar Erita Rahmaniari 1
- Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi pembelajaran. IAIN Antasari Press.
- Ratnasari, Tini Dan Komala, Mengembangkan Kemampuan Berhitung PermulaaMelalui Permainan Tradisional Media Modifikasi Di Paud, *Jurnal Ceria Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, Vol.3, No.1, Januari 2020
- Rusmana, dkk. Permainan congkak: nilai dan potensinya bagi perkembangan kognitif anak. (online), vol 2, No 3.
- Russell, S. L. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning* (10th ed.). Pearson Education Limited.
- Sahrunayanti, Dema, M., & Wahyuningsih. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433–446.
- Sahrunayanti, N., Rahayu, D., & Siregar, M. (2023). Pengembangan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nasional. School, 8(1), 7–14.

- Setiyowati, R. Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung. Skripsi 1–14 (2017).
- Singarimbun & Effendi. (2021). Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Sopiatullah, N., Muttaqien, M. D., & Nurhayati, S. (2020). Pengaruh Bermain Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Ra Riyadhus Jannah Kecamatan Panjalu Ciamis. Waladuna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(2), 117-133.
- Soraya, A. (2018). Kemampuan Rasional dan Berhitung pada Anak Usia Dini. Jurnal Psikologi Pendidikan, 5(2), 77-85.
- Soraya, D., Jampel, I N., & Diputra, K S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal terhadap Sikap Sosial dan Berfikir Kritis pada Mata Pelajaran Matematika. Thinking Skills and Creativity Journal, 1(2), 76-85.
- Sriningsih (2018), kemampuan berhitung di usia dan keterampilan anak Jurnal Pendidikan Matematika, 10 (1), 60-70
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.Bandung:Alfabeta CV.
- Sukardi, S. (2015). Kemampuan Berhitung dan Keterampilan Aljabar. Jurnal Pendidikan Matematika, 10 (1), 16-17.
- Sumekto (2016:43), kemampuan berhitung merupakan keterampilan dalam mengerjakan operasi hitung, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta mencakup kemampuan dalam memanipulasi bilangan matematika."
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Pustaka Abadi.
- Supriadi, Yeni, & Wuryastuti, S. (2016). Pengaruh Permainan TradisiSugiyono. (2020). Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.onal Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun DiKelompok A TK Putra II Serang Tahun Ajaran 2015/2016.
- Surur, L. Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Suryana. (2021). "Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan untuk Anak Usia Dini." Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 10-15.
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F. & Nuryanih, L. Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. J. Mutiara Ners 4, 24–30 (2021).
- Tahir, I. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung Perkalian Melalui Penggunaan Papan Stik

- Pada Murid Tunarungu Kelas Iv Di Slb Negeri 1 Gowa
- Tusolihah, N. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Congklak (Doctoral dissertation, S1 Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon)
- Warni, E., Subhananto, A. & Marlini, C. Pengembangan Media Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd Negeri 11 Banda Aceh. *J. Ilm. Mhs.* ... 2, 1–19 (2021).
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran (A. Jarot (ed.)). Kata Pena.
- Widiyatmoko, A., & PamelaSari, S. D. (2012). Pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan ALAT peraga IPA dengan memanfaatkan bahan bekas pakai. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 51² 56.
- Wulansari, C., Susanti, R. I., Syarifah, R. S., Adhiana, S. & Tri, J. Melatih berhitung anak melalui permainan congklak. 4, 8–9 (2024).