

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BERHITUNG SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Windy Antika¹, Dwi Putri Dina Saharani², Pipi Anggreini Putri³, Syahrial⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Medan

Email: antikawindy678@gmail.com¹, dwiputridina09@gmail.com²,
pipianggreiniputri@gmail.com³, syahrialpep@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media permainan Congklak dalam meningkatkan minat berhitung siswa, metode yang digunakan didalam penulisan jurnal ini adalah dengan menggunakan library research atau lebih dikenal dengan studi kepustakaan. , instrumen penelitian dengan menganalisa beberapa literatur seperti buku buku dan sumber lain yang sesuai dengan topik penelitian , teknik analisis data dengan menganalisa beberapa literatur seperti buku buku dan sumber lain yang sesuai dengan topik penelitian , Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa permainan tradisional congklak efektif digunakan karena dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat dari, permainan tradisional congklak dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat menggunakan permainan tradisional dalam matematika sebagai alat yang berguna untuk terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan. Perpaduan permainan tradisional dengan matematika realistik mempunyai kemampuan untuk meningkatkan perkembangan siswa dalam pendekatan rekreasional selain menyenangkan.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Permainan Tradisional Congklak, Minat Berhitung.

Abstract: This research aims to find out how much influence the Congklak game media has in increasing students' interest in numeracy. The method used in writing this journal is to use library research or better known as library research. , research instruments by analyzing several literatures such as books and other sources that are in accordance with the research topic, data analysis techniques by analyzing several literatures such as books and other sources that are in accordance with the research topic. Based on the results of the analysis, it was found that the traditional congklak game is effective because it can improve children's abilities in learning mathematics in elementary school. This is in accordance with the opinion, the traditional game congklak can be used to improve student learning. This is so that students can use traditional games in mathematics as useful tools to engage in fun learning. The combination of traditional games with realistic mathematics has the ability to increase student development in a recreational approach as well as being fun.

Keywords : Effectiveness, Congklak Traditional Game Media, Interest in Counting.

PENDAHULUAN

Penuh dalam proses pengajaran saat ini, namun mereka tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi atau mendiskusikan ide orisinal mereka. Menurut banyak Menurut penelitian, anak-anak tidak mendapat manfaat dari teknik pembelajaran pasif (Bonwell & Eison, 1991; Michel, Cater, & Varela, 2009). Untuk membantu siswa memahami, guru harus menerapkan taktik pengajaran dan memberi mereka kesempatan untuk menjadi pembelajar aktif.

Pembelajaran matematika tersedia di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi (Fauzi et al., 2020). Matematika merupakan hal yang krusial dalam bidang pendidikan. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar dan menengah. Siswa sekolah dasar hendaknya berkonsentrasi untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya ketika mempelajari matematika.

Tingkat abstraksi yang sangat tinggi terlihat pada bidang keilmuan matematika (Hermawan, 2016; Nasruddin et al., 2021; Nuangchalerm et al., 2020). Hal ini terkait erat dengan prosedur komputasi matematis itu sendiri, yang memerlukan fokus intens dan penguasaan subjek yang sesungguhnya. Aritmatika, aljabar, dan prosedur matematika lainnya termasuk dalam perhitungan. Penjumlahan, perkalian, kombinasi, dan perpotongan adalah beberapa contohnya. Selain itu, elemen yang dikerjakan bersifat abstrak. Karena operasi merupakan aturan untuk menurunkan suatu unsur dari satu atau lebih unsur yang diketahui, maka operasi dalam matematika pada hakikatnya adalah suatu hubungan tertentu (Depdiknas, 2005).

Untuk mempermudah metode pembelajaran yang ditawarkan bagi setiap siswa, penting untuk mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif ketika mencoba meningkatkan keterampilan berhitung siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, anak usia sekolah dasar akan lebih mudah menyelesaikan tugas-tugas operasional seperti operasi penjumlahan, pengurangan, pembagian, pengurutan, dan pembalikan jika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk hal-hal nyata yang dapat menarik perhatiannya.

Menurut Arsyad (dalam Sukiyasa & Sukoco, 2013), media pendidikan dapat memfokuskan dan menggairahkan perhatian siswa pada bidang tertentu guna meningkatkan

motivasi belajar, hubungan yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar, dan pembelajaran mandiri berdasarkan minat dan bakat siswa.

Salah satu strategi belajar mengajar yang membantu kapasitas kognitif siswa sekolah dasar adalah penggunaan permainan tradisional. Menurut Bishop dan Curtis (2005), permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan dikaitkan dengan atribut yang lebih baik, lebih berbudi luhur, bermanfaat, dan diinginkan.

Salah satu adaptasi media pembelajaran yang menarik adalah permainan papan klasik Congklak yang digunakan sebagai alat pembelajaran prosedur perhitungan matematis. Terdapat dua baris lubang pada Congklak atau Dakon, terkadang 5, 7, dan 9. Permainan congklak asli yang ujungnya berlubang lebih besar disebut lumbung, dimainkan dengan menggunakan biji congklak. Anak-anak dapat dikenalkan dengan permainan Congklak yang tak lekang oleh waktu ini dengan menggunakannya sebagai alat pengajaran operasi matematika penjumlahan dan pengurangan. Congklak diperkenalkan dengan tujuan untuk mengajari anak-anak berpikir kritis dan kreatif tanpa pengaruh media.

Anak-anak hampir tidak pernah bermain congklak; kenyataannya, sebagian besar anak-anak bahkan tidak tahu apa itu permainan klasik, meskipun permainan ini melibatkan berhitung. Sejalan dengan pernyataan Nurhafizah et al. bahwa anak-anak jarang memilih permainan tradisional sebagai pilihan permainan yang menarik karena ketersediaan permainan yang kompleks saat ini, khususnya di perkotaan (Nurhafizah, 2015). Permainan-permainan ini dipilih oleh para peneliti karena secara umum cocok untuk mendukung pembelajaran dan karena tujuan utama permainan dalam pendidikan matematika adalah untuk memberikan kesenangan kepada siswa. (2019, Rudi Ritonga).

Berdasarkan latar belakang di atas, salah satu upaya untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berhitung adalah dengan menggunakan sumber belajar, khususnya permainan Congklak, yang memungkinkan siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berhitungnya. Kegunaan penggunaan permainan Congklak tradisional untuk membangkitkan minat siswa dalam berhitung merupakan topik yang menarik bagi para peneliti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bermain permainan congklak tradisional membantu siswa sekolah dasar menjadi lebih mahir dalam perhitungan matematis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian studi kepustakaan atau Library Research digunakan dalam penulisan

jurnal ini. Sejumlah tugas yang terkait dengan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian termasuk dalam penelitian atau studi kepustakaan (Zed 2004:3). Selain itu, penelitian kepustakaan atau disebut juga studi literatur merupakan suatu metode pengumpulan data yang melibatkan pemeriksaan berbagai karya sastra, termasuk buku-buku dan bahan-bahan lain yang relevan dengan pokok bahasan penelitian (Sunyoto, 2016).

Suatu jenis teknik penelitian yang disebut studi literatur mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber perpustakaan, seperti buku, jurnal, artikel, dan publikasi lain yang relevan dengan topik penelitian.

Peneliti akan mengumpulkan data dan informasi untuk penelitian ini dari berbagai sumber perpustakaan, termasuk buku, jurnal, artikel, dan sumber perpustakaan lainnya yang mendukung faktor-faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya motivasi siswa untuk belajar bahasa serta inisiatif dan taktik yang berhasil untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Untuk memberikan informasi yang relevan mengenai variabel-variabel penyebab rendahnya motivasi belajar siswa serta rekomendasi yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari matematika, data dan informasi yang dikumpulkan akan dievaluasi dan disimpulkan.

Metode studi pustaka dapat menjadi alternatif metode penelitian yang efektif dalam kasus seperti ini, di mana data yang dibutuhkan dapat ditemukan dalam literatur yang sudah ada. Namun, perlu diingat bahwa metode studi pustaka tidak melibatkan pengumpulan data primer secara langsung dari partisipan penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dibandingkan dengan hasil penelitian lain yang menggunakan metode yang berbeda atau melibatkan partisipan penelitian secara langsung untuk memastikan keakuratan dan kevalidannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Permainan Congklak

Permainan Congklak merupakan alat untuk mengatur strategi dan kecermatan dalam penyelesaian masalah (Febriyanti dkk, 2019). Mengontrol jumlah biji yang digunakan dalam permainan, dengan prinsip “membagi benih secara adil untuk setiap lubang kecil congklak” dapat dimanfaatkan untuk membantu mengajarkan konsep pembagian. Dalam menentukan pemenang permainan, permainan congklak juga memasukkan konsep penjumlahan dan

penghitungan. Selain memberikan beberapa manfaat bagi anak, permainan tradisional juga dapat membantu melestarikan warisan budaya suatu negara.

Orang Indonesia menyebut permainan tradisional congklak dengan berbagai nama, antara lain dakon, gaddong, dan lain-lain. Dalam permainan ini, jenis kerang tertentu dimanfaatkan sebagai bibit congklak. Jika bibitnya tidak dapat diperoleh, sirsak atau bibit tanaman lainnya dapat digunakan sebagai penggantinya. Permainan congklak dapat dimainkan oleh dua orang. Papan congklak seringkali terbuat dari plastik dan kayu. Terdapat 16 lubang pada papan congklak: dua lubang besar (lumbung) di kedua sisinya, dua lubang kecil saling berhadapan, dan tujuh lubang kecil di sisi pemain. Lubang besar di sisi kanan disebut sebagai gudang pemain. Buah congklak berbiji berjumlah 98 (14×7) disebut juga dengan biji congklak (Rohmatin, 2020).

2. Manfaat Permainan Congklak

(Matulessy & Muhid, 2022), menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat dalam permainan congklak, diantaranya sebagai berikut.

- a. Dapat melatih syaraf otak anak, karena mengharuskan mereka menggunakan tangan untuk mengambil dan memindahkan benih dari satu lubang ke lubang lainnya. Kemampuan motorik halus anak-anak sangat terstimulasi, dan mereka dapat melatih otot-otot kecil serta memperoleh sinkronisasi lima sensorik mata-mata dengan menggunakan tangan pemain.
- b. Anak-anak dapat mulai berhitung. Setiap pemain harus membagikan benih yang telah mereka ambil secara berurutan, satu per satu, untuk mencapai hal tersebut. Pada saat ini anak sudah bisa menghitung berapa biji yang tersisa, sehingga mereka dapat membuat strategi untuk berhenti di lubang yang sejajar dengan lubang lawannya dan terdapat banyak biji di dalamnya.
- c. Dapat menanamkan kejujuran pada anak. Anak harus jujur dalam memisahkan benih dengan urutan yang benar tanpa ada satupun yang terlewat, meskipun akhirnya berhenti di lubang yang tidak membuahkan hasil.
- d. Membantu anak dalam menaati peraturan. Misalnya anak yang bermain tidak boleh menanam biji di lubang gudang lawannya. Ini membantu anak dapat memahami aturannya, meskipun aturannya cukup mendasar.

3. Pengaplikasian Materi Matematika dengan Menggunakan Media Permainan

Tradisional Congklak

a. Operasi Hitung Penjumlahan

Menurut (Autis, n.d.) bahwa operasi bilangan, seperti berhitung penjumlahan, merupakan kemampuan dasar yang menjadi dasar operasi berhitung lainnya yang digunakan untuk menyelesaikan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri bahwa penjumlahan merupakan sebuah konsep matematika mendasar yang mempunyai kaitan kuat dengan keberadaan manusia, bahkan penjumlahan merupakan suatu kebutuhan dalam setiap masyarakat. Sebagai permulaan, penjumlahan adalah topik matematika luar biasa yang harus dikuasai anak-anak. Karena penjumlahan adalah dasar dari semua bilangan lainnya, maka akan mudah bagi seorang anak untuk belajar matematika jika ia sudah memahami gagasannya.

b. FPB dan KPK

Selama ini guru belum memasukkan media pembelajaran pada materi FPB dan KPK. Teknik lain yang juga berfungsi sebagai alat permainan dan edukasi adalah congklak angka. Di sekolah dasar, Congklak adalah sumber yang berguna untuk mengajarkan konsep matematika. Melalui congklak, siswa dapat memperoleh keterampilan ketekunan, kesabaran, kejujuran, dan usaha keras. Pola bilangan congklak terbentuk dari lima pasang lubang kecil yang saling berhadapan dan satu lubang besar di ujungnya.

Desain congklak yang ada saat ini diubah dengan desain ini. Selain itu, congklak nomor juga mempunyai berbagai aksesoris yang berbeda-beda antara lain angka mainan, kartu bilangan, serta Kartu FPB dan KPK (Agusti et al., 2018).

c. Pemecahan Masalah

Berdasarkan penelitian (Saputra et al., 2023) menyatakan bahwa Permainan tradisional congklak meningkatkan signifikansi pembelajaran karena siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya sehingga mereka dapat mengkonstruksi permainan congklak untuk menemukan jawaban dan konsep matematika sendiri, dibandingkan menggunakan istilah hutang dan pinjaman untuk menyelesaikan soal LKS. Dengan mempraktekkan proses-proses yang ada di LKS, siswa akan terlibat erat dalam proses perolehan solusi, sehingga pembelajaran yang diperoleh tetap terjaga.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa permainan tradisional congklak efektif digunakan karena dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pengajaran aritmatika sekolah dasar. Menurut (Nurdiana & Widodo, 2018), congklak merupakan permainan klasik yang dapat

digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat menggunakan permainan tradisional dalam matematika sebagai alat yang berguna untuk terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan. Perpaduan permainan tradisional dengan matematika realistik mempunyai kemampuan untuk meningkatkan perkembangan siswa dalam pendekatan rekreasi selain menyenangkan. Memainkan permainan tradisional akan mengajarkan siswa untuk menghargai kekayaan budayanya dan membuka jalan bagi pelestarian budaya di masa depan.

Anak-anak berbeda dengan orang dewasa karena mereka pada dasarnya bersemangat, bersemangat, dan tertarik pada segala sesuatu yang mereka lihat, dengar, dan rasakan (Juventia, Luckrista, Komalasari, Pendidikan, & Surabaya, n.d.). Selain itu, mereka sepertinya tidak pernah berhenti menemukan dan belajar. Hal ini terbukti bahwa anak-anak dapat mempelajari konsep matematika sambil bersenang-senang, terutama saat berhitung. Bermain membantu anak-anak menjadi lebih percaya diri dan nyaman dengan angka, sehingga membantu mereka mengatasi rasa takut belajar matematika. Konsep matematika juga diterapkan melalui permainan congklak klasik. Anak-anak akan lebih mudah mengerjakan soal termasuk topik yang telah mereka pelajari sendiri dengan memainkan permainan tradisional congklak. Selain itu, anak-anak yang memainkan permainan tradisional congklak diajarkan jujur, sopan santun, memberi kesempatan pada lawan, dan sportif. Kualitas-kualitas ini dapat membantu generasi muda tumbuh menjadi individu yang menjalani kehidupan terhormat di masa depan.

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisa dan pembahasan secara menyeluruh, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sesuai dengan tujuan studi literatur ini, permainan congklak klasik dapat membantu siswa lebih tertarik berhitung pada pembelajaran penjumlahan, selisih pecahan dan KPK, pemecahan masalah, dan konsep matematika lainnya di sekolah dasar. Dalam hal ini, penting juga untuk memasukkan media yang tepat ke dalam proses pembelajaran.

Permainan congklak membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berhitung, berpikir kritis, kejujuran, dan atletis. Permainan tradisional Indonesia dapat dilestarikan, salah satunya dengan memanfaatkan permainan congklak dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. Y. (n.d.). *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” PENGARUH MEDIA CONGKLAK DAN MOTIVASI TERHADAP KETERAMPILAN MENGHITUNG PERKALIAN PADA SISWA KELAS III DI SDN 1 LIMBOTO KAB. GORONTALO*.
- Audrey Putri Trisnadewi, B., Nasional Karangturi Semarang Ervina Kumalasari, U., Nasional Karangturi Semarang Elalita Rumondang Tobing, U., & Nasional Karangturi Semarang, U. (2024). Meningkatkan Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Congklak: Studi Literatur. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01). <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>
- Berpendidikan, M. G., Menuju, R., Berkemajuan, I., & Ulya, H. (n.d.). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- Dini, J. U., Kb, D., Harapan, T., Sunggal, K., Deli, K., Budiani, S. P., Saribu, D., Simanjuntak, J., & Pd, M. (n.d.). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun*.
- Maspuroh Rohaniah, S., Wahyu Wibowo, E., Rachmiati, W., Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiah, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (n.d.). *IMPLEMENTASI CONGKLAK-MATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERKALIAN DASAR SISWA KELAS 3 MI TARBIYATUL MUBTADIIN Implementation Of Congklak-Matika To Improve Basic Multiplication Ability Of Class 3 Students Of MI Tarbiyatul Mubtadiin* (Vol. 14, Issue 01).
- Muhammadiyah Mataram, U., Permainan Tradisional di Kabupaten Sumbawa dan Pendekatan Matematika Realistik Nurul Aeni, B., Dwi Hastuti, I., Mariyati, Y., & Guru Sekolah Dasar, P. (n.d.). *Seminar Nasional Paedagoria Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD*.
- Musaropah, U., Ayu Zita Sari, N., Hermawan, T., Nasruddin, M., Yogyakarta Wonosari, S., & Cokroaminoto Yogyakarta, U. (n.d.). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK PADA PEMBELAJARAN OPERASI HITUNG BAGI SISWA KELAS AWAL SEKOLAH DASAR. *Jurnal Intersections*, 7(1), 2022.

- Nataliya, P. (2015). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 03, Issue 02).
- Nuraisha Rosa Diana, A. A. (2023). Penerapan Pengembangan Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Datar Di Kelas III SD. *JURNAL PERSEDA*, 6(1), 25–32.
- Rahmasari, F., Sutriyani, W., & Muhaimin, M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika SD. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 508–518. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2466>
- Rohmatin, T., & PGRI Sidoarjo, S. (n.d.). Etnomatematika permainan tradisional congklak sebagai teknik belajar matematika. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 2020. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Sahrunayanti, S., Dema, M., & Wahyuningsih, W. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433–446. <https://doi.org/10.54082/jupin.182>