



## Meningkatkan Kemampuan Berhitung menggunakan Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II SD

Believea Selfiyanti<sup>1</sup>, Sri Hartatik<sup>2</sup>, Ismini<sup>3</sup>, Sunardi<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>2</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>3</sup> SDN Airlangga 1 Surabaya

<sup>4</sup> SDN Airlangga 1 Surabaya

<sup>1</sup>4120022275@student.unusa.ac.id, <sup>2</sup>titax@unusa.ac.id, <sup>3</sup>ibuismini@gmail.com, <sup>4</sup>sunarp572@gmail.com

**Abstract:** This research is motivated by the ability to count, especially in the increase in class II students at SDN Airlangga 1/198 Surabaya, which is still lacking. The purpose of this study is to describe the process of implementing learning using the traditional congklak game in class II students and describe the increase in counting ability using traditional congklak game media in class II students. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR), which consists of two cycles. Data collection techniques using test and non-test techniques. The subjects of this study were 27 class II students at SDN Airlangga 1/198 Surabaya. Preliminary data obtained before the action, namely the classical completeness score only reached 47.62%. By utilizing the media of the traditional congklak game in the mathematics learning process, it turns out that it can increase students' numeracy skills. In cycle 1, classical completeness was 62.96% while in cycle 2, classical completeness was 77.78%. Based on the results of classroom action research that was carried out during learning in cycle 1 and cycle 2 after being given action using media in class II students at SDN Airlangga 1/198 Surabaya, that the use of the traditional congklak media game on increasing numeracy skills can improve students' abilities

**Keywords:** *Ability on counting; traditional game congklak*

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi pada kemampuan berhitung khususnya pada perkalian siswa kelas II SDN Airlangga 1/198 Surabaya masih sangat kurang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak pada siswa kelas II dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung perkalian menggunakan media permainan tradisional congklak pada siswa kelas II. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Airlangga 1/198 Surabaya sebanyak 27 orang. Data awal yang diperoleh sebelum tindakan yaitu nilai ketuntasan klasikal hanya mencapai 47,62%. Dengan memanfaatkan media permainan tradisional congklak dalam proses pembelajaran matematika, ternyata dapat meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa. Pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 62,96% sedangkan pada siklus 2 ketuntasan klasikan sebesar 77,78%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 setelah diberikan tindakan dengan menggunakan media pada siswa kelas II SDN Airlangga 1/198 Surabaya, bahwa pemanfaatan media permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung perkalian dapat meningkatkan kemampuan siswa.

**Kata kunci:** Kemampuan berhitung; permainan tradisional congklak.

### PENDAHULUAN

Maksud atau tujuan dari pendidikan yang ada di Indonesia adalah untuk memperluas kemampuan, membentuk kepribadian, dan meningkatkan peradaban yang beradab dengan tujuan memaksimalkan

potensi siswa. Pendidikan adalah sebuah bentuk proses untuk mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan diri agar menjadi individu yang lebih baik, yang terus berlangsung secara terus-menerus. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh kesempatan untuk berkompetisi dalam era kemajuan yang terus berkembang. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, pendidikan pertama kali yang akan diterima anak adalah yang paling penting, yaitu dimulai sejak dalam kandungan hingga kelahiran, dan merupakan tanggung jawab utama orang tua. Anak-anak tidak hanya bergantung pada orang tua dalam mendapatkan pendidikan, tetapi juga perlu memperoleh pendidikan dari sumber lain seperti sekolah dasar (Wote, Sasingan, & Kasiang, 2021).

Seperti yang kita pahami, pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk fondasi pemahaman matematika siswa. Salah satu keterampilan dasar pada pelajaran matematika yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan melakukan operasi perkalian. Kemampuan ini menjadi penting karena perkalian merupakan salah satu operasi aritmetika dasar yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Jayadi, 2022).

Namun pada kenyataannya, saat proses pembelajaran masih terdapat banyak siswa di tingkat pendidikan sekolah dasar yang menghadapi kesulitan dalam menguasai kemampuan berhitung perkalian. Berdasarkan hasil refleksi peneliti selama melaksanakan program PPL 2 PPG Prajabatan tahun 2022 di kelas II SDN Airlangga 1/198 Surabaya, diketahui bahwa kemampuan berhitung khususnya pada perkalian masih sangat kurang. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilaksanakan dengan melihat nilai siswa pada materi di Tematik 6 tentang pengukuran satuan baku terdapat hasil belajar yang kurang memuaskan. Jika di persentasekan sebanyak 48,15 % dari 27 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Masalah ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya motivasi siswa, metode pembelajaran yang kurang efektif, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang pasif dan kurang menggunakan media tidak efektif bagi siswa, salah satu contohnya terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Erninda (2023). Salah satu elemen atau faktor pendukung yang dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan eksplorasi metode baru untuk meningkatkan prestasi belajar, termasuk memberikan peluang kepada siswa untuk berpartisipasi dan terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar..

Dari apa yang telah diuraikan tersebut, diperlukan pencarian alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Ini dapat dilakukan menggunakan berbagai metode, salah satunya adalah penelitian ini akan membahas tentang pemanfaatan congklak, sebuah permainan tradisional, sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas II SD dalam berhitung perkalian. Pemilihan congklak sebagai media permainan didasarkan pada popularitasnya di kalangan anak-anak serta potensinya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.. Hal ini sesuai dengan penelitian Wote et.al (2020) bahwa media permainan congklak dapat memfasilitasi siswa dalam mengkonstruksi pemikiran dan mencari inovasi baru dalam proses pembelajaran, dengan cara menyajikan materi yang dianggap abstrak dalam bentuk permainan yang memberikan kebebasan kepada siswa dalam berpikir.

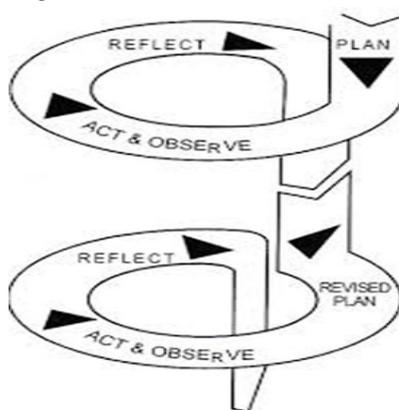
Penelitian lain menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan konvensional congklak dalam pembelajaran perkalian telah memberikan hasil yang memuaskan dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Kesimpulan yang dapat ditarik dari temuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas II SD Katolik Wetakara adalah pemanfaatan media congklak berhasil meningkatkan hasil belajar perkalian dan pembagian siswa. Selain itu, ada peningkatan yang signifikan dalam kinerja guru kelas. Asumsi atau hipotesis tindakan yang telah dirumuskan telah dikonfirmasi dengan hasil CAR yang diperoleh dalam dua siklus tersebut. Dengan demikian, cenderung beralasan bahwa pada tahap pembelajaran dengan memanfaatkan media congklak dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SD Katolik Wetakara (Maria, 2020).

Berdasarkan tinjauan literatur yang relevan, penentuan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai memiliki potensi untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran dan dapat membantu mengatasi tantangan yang dihadapi. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul

“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II SD”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional congklak pada siswa kelas II SDN Airlangga 1 Surabaya, serta untuk menggambarkan peningkatan kemampuan berhitung perkalian dengan menggunakan media permainan tradisional congklak pada siswa kelas II SDN Airlangga 1 Surabaya.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Airlangga 1/198 Kota Surabaya. Pengambilan data dilaksanakan pada selama dua bulan pada semester genap yaitu pada bulan Maret hingga April 2023. Akan halnya subjek dari penelitian ini adalah siswa pada jenjang kelas II-B yang berjumlah 27 orang di tahun ajaran 2022/2023. Jenis pada penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang siklusnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Siklus PTK (Prihantoro & Hidayat, 2019)

Penelitian ini dibagi menjadi dua siklus dengan empat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan data baik tes maupun non tes. Informasi yang dikumpulkan akan diselidiki dengan menerapkan rumus persentase. Pencapaian tingkat ketuntasan klasikal dianggap berhasil jika persentasenya mencapai minimal 70%.

## HASIL

Sebelumnya, observasi awal dilakukan oleh peneliti sebagai langkah awal dalam penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data mengenai permasalahan pada pembelajaran yang akan digunakan sebagai panduan dalam perencanaan pada siklus 1.

### *Hasil Penelitian Pra Siklus*

Pada akhir pembelajaran, dilakukan latihan yaitu menyelesaikan tugas untuk mengevaluasi kesuksesan pada proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

No	Nam	Nilai	Ketuntasan	
			T	TT
1	ARD	100	1	0
2	APP	80	1	0
3	ALA	70	0	1
4	ARA	80	1	0

5	APH	60	0	1
6	AKA	70	0	1
7	ABS	90	1	0
8	BSN	70	0	1
9	BNV	60	0	1
10	CND	90	1	0
11	DAN	100	1	0
12	ET	40	0	1
13	FQZ	90	1	0
14	FNP	70	0	1
15	FA	70	0	1
16	GRW	70	0	1
17	IDA	90	1	0
18	KA	70	0	1
19	MGA	100	1	0
20	MAG	60	0	1
21	NSR	50	0	1
22	NLB	80	1	0
23	NQR	70	0	1
24	NAP	80	1	0
25	PBS	40	0	1
26	RAR	90	1	0
27	YEW	100	1	0
Jumlah		2040	13	14
		75,5	48,1	51,8
Rata-rata		6	5	5

Dari informasi data yang terdapat pada tabel di atas, dapat diamati bahwa dari total 27 siswa, terdapat 13 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan. Ini berarti persentase ketuntasan pada tahap prasiklus sebesar 48,15%. Sementara itu, terdapat 14 siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan, dengan persentase sebanyak 51,85%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar jauh dari harapan yang diinginkan dan perlu dilakukan perbaikan.

### **Hasil Penelitian Siklus 1**

Tujuan dilaksanakannya siklus 1 adalah dalam rangka mengatasi kesulitan siswa, digunakan media permainan tradisional congklak dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan kemampuan berhitung, khususnya dalam perkalian. Siswa mempelajari perkalian bilangan asli melalui kegiatan tersebut dengan menggunakan metode penjumlahan berulang yang melibatkan seluruh siswa. Berikut adalah hasil yang didapatkan.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1**

No	Nam	Nilai	Ketuntasan	
			T	TT
1	ARD	90	1	0
2	APP	80	1	0
3	ALA	70	0	1
4	ARA	90	1	0
5	APH	60	0	1

6	AKA	80	1	0
7	ABS	90	1	0
8	BSN	80	1	0
9	BNV	60	0	1
10	CND	90	1	0
11	DAN	100	1	0
12	ET	40	0	1
13	FQZ	90	1	0
14	FNP	70	0	1
15	FA	70	0	1
16	GRW	90	1	0
17	IDA	90	1	0
18	KA	70	1	1
19	MGA	80	1	0
20	MAG	60	0	1
21	NSR	50	0	1
22	NLB	80	1	0
23	NQR	70	0	1
24	NAP	80	1	0
25	PBS	50	0	1
26	RAR	100	1	0
27	YEW	100	1	0
Jumlah		2080	17	11
		77,0	62,9	40,7
Rata-rata		4	6	4

Secara persentase kemampuan siswa dalam melakukan operasi berhitung dengan media permainan tradisional congklak pada siswa kelas II-B mengalami penambahan menjadi rata-rata sebesar 77,04. Kemudian ketuntasan klasikal hasil kemampuan berhitung perkalian mengalami peningkatan menjadi 62,96 %. Sedangkan yang tidak tuntas mengalami penurunan menjadi 40,74%. Setelah dilaksanakan pembelajaran atau tindakan siklus 1, prosentase sudah naik atau mengingkat namun hasil yang diperoleh masih belum memuaskan, oleh karena itu diperlukan siklus selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Setelah melakukan refleksi atas tindakan yang dilakukan pada siklus 1 berdasarkan data yang diperoleh, dapat diamati bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan tradisional congklak. Hal ini berdampak positif pada pengelolaan kelas oleh guru yang menjadi lebih efektif. Namun, terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan, yaitu koordinasi yang belum optimal. Terlihat bahwa saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa masih terlibat dalam percakapan dengan teman mereka sendiri, sehingga menyebabkan kebisingan di kelas.

### ***Hasil Penelitian Siklus 2***

Maksud dari implementasi siklus kedua adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa dalam perkalian secara optimal dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dengan harapan mencapai hasil yang memuaskan. Dalam pelaksanaan tindakan tersebut, dilakukan latihan menyelesaikan tugas sebagai penilaian untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran, dan berikut adalah hasil yang diperoleh.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siklus 2**

No	Nam	Nilai	Ketuntasan	
			T	TT
a				

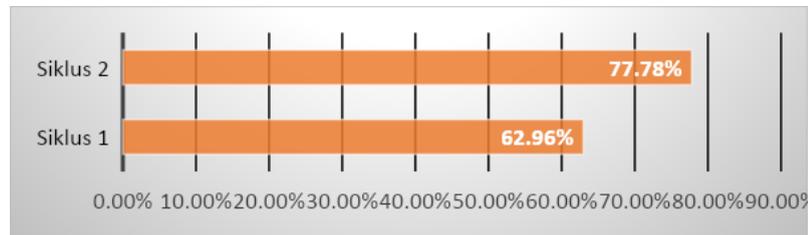
1	ARD	100	1	0
2	APP	80	1	0
3	ALA	70	0	1
4	ARA	80	1	0
5	APH	60	0	1
6	AKA	80	1	0
7	ABS	90	1	0
8	BSN	80	1	0
9	BNV	60	0	1
10	CND	90	1	0
11	DAN	100	1	0
12	ET	40	0	1
13	FQZ	90	1	0
14	FNP	80	1	0
15	FA	90	1	0
16	GRW	100	1	0
17	IDA	90	1	0
18	KA	70	1	1
19	MGA	100	1	0
20	MAG	80	1	0
21	NSR	70	0	1
22	NLB	80	1	0
23	NQR	90	1	0
24	NAP	80	1	0
25	PBS	40	0	1
26	RAR	100	1	0
27	YEW	90	1	0
Jumlah		2180	21	7
		80,7	77,7	25,9
Rata-rata		4	8	3

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 21 dari 27 siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, persentase ketuntasan klasikal siswa pada pelaksanaan siklus 2 mencapai 77,78%. Sementara itu, sebanyak 7 siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan yang diharapkan, yaitu dengan persentase sebesar 25,93%. Hal ini menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan hasil pada siklus 1. Setelah menganalisis hasil refleksi pada siklus 2, peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian ini dianggap sudah selesai dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena tingkat ketuntasan hasil belajar secara klasikal setidaknya telah mencapai persentase minimal 70%.

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan selama pembelajaran dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2, dapat ditarik kesimpulan yaitu terjadi peningkatan dalam kemampuan berhitung perkalian siswa setelah diberikan tindakan menggunakan media permainan tradisional congklak. Temuan ini sepemikiran dengan pendapat yang diungkapkan oleh Setiyowati (2017) bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan terhadap proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Ketika tindakan dilakukan pada setiap siklus, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat guru menggunakan media pembelajaran. Hal ini sangat mungkin terjadi, mengingat permainan tradisional congklak memungkinkan siswa untuk berimajinasi dan mendapatkan pemahaman yang lebih konkret

terhadap suatu kejadian. Selain itu, guru juga menjadi lebih terampil dalam menguasai materi dan juga efektif dalam menggunakan media pembelajaran dengan baik. Berdasarkan pemantauan selama proses penelitian, hasil yang diperoleh dapat dilihat pada diagram berikut.



**Gambar 2. Diagram Batang Rata-Rata Ketuntasan Klasikal**

## SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas II-B SDN Airlangga 1/198 Surabaya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media permainan tradisional congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung perkalian. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai ketuntasan klasikal siswa pada setiap siklus. Pada tahap awal sebelum tindakan dilakukan, nilai ketuntasan klasikal hanya mencapai 47,62%. Namun, setelah menggunakan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung perkalian siswa. Pada siklus 1, ketuntasan klasikal mencapai 62,96%, dan meningkat menjadi 77,78% pada siklus 2.

Menurut hasil penelitian yang telah dilaksanakan, berikut ini adalah beberapa saran yang dapat diberikan peneliti kepada para pembaca:

1. Pembelajaran Matematika terutama di kelas rendah sebaiknya menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran karena dapat menumbuhkan keaktifan siswa sehingga suasana pembelajara menjadi tampak lebih hidup dan bermanfaat.
2. Penelitian ini telah menciptakan sebuah media pembelajaran yang direkomendasikan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sebenarnya, sehingga disarankan agar media tersebut dapat diterapkan secara luas.
3. Penggunaan permainan tradisional congklak dalam penelitian ini terbatas pada materi perkalian, sehingga disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan materi-materi pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Erninda. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Bulat dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas II UPTD SD N 01 Suayan Kecamatan Akabiluru Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 2.
- Jayadi, Arfan Rahman. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 Melalui Permainan Loncat Katak. *Jurnal Pendidikan Guru*, Vol. 3, No. 3.
- Maria, Kolekta. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II dengan Menggunakan Media Congklak di SD Katolik Wetakara. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 5.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 9, No. 1.
- Setyowati, Rina. (2017). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 Melalui Permainan Loncat Katak. *Jurnal Pendidikan Guru*, Vol. 3, No. 3.
- Wote, A. Y. V., Sasingan, M., Kasiang, Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, Vol. 4, No. 1.