

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

**SITI MASPURUH ROHANIAH¹, EKO WAHYU WIBOWO²,
WIDA RACHMIATI³**

¹Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail:
sitimaspuroh13@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail:
eko.wibowo@uinbanten.ac.id

³Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail:
wida.rachmiati@uinbanten.ac.id

Abstrak Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan perkalian dasar di MI Tarbiyatul Mubtadiin. Hal ini dikarenakan minimnya media pembelajaran dan juga pembelajaran di dominasi oleh guru. Sehingga aktifitas siswa terbatas yang mengakibatkan masih rendahnya kemampuan pada perkalian dasar. Oleh sebabnya dilakukan penelitian ini ialah guna meningkatkan kemampuan dalam perkalian pada tingkat dasar menggunakan media permainan congklak-matika dengan sampel 8 siswa. Pada metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus memiliki empat fase yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi serta wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan perkalian siswa meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut berdasarkan dengan perolehan hasil tes kemampuan berhitung siswa. hal ini dibuktikan pada siklus I kemampuan perkalian siswa yaitu 37,5% dikategorikan kurang dan pada siklus kedua kemampuan perkalian siswa yaitu 87,5% dikategorikan baik dan dinyatakan pembelajaran perkalian tingkat dasar melalui permainan congklak-matika telah mencapai kriteria ketuntasan minimum atau dinyatakan berhasil. Oleh sebab itu, hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan media permainan congklak-matika mampu meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran matematika pada materi perkalian dasar kelas 3 MI Tarbiyatul Mubtadiin sehingga permainan congklak-matika dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Kemampuan Perkalian Dasar, Media pembelajaran, Permainan Congklak-Matika

Abstract. This research was motivated by the low basic multiplication ability at MI Tarbiyatul Muhtadiin. This is due to the lack of learning media and learning is also dominated by the teacher. So student activities are limited which results in low ability in basic multiplication. Therefore, this research was conducted to improve the ability in multiplication at the basic level using the Congklak-matika game media with a sample of 8 students. This research method uses Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle has four phases consisting of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques in the form of tests and observations and interviews. The results showed that the students' multiplication ability increased in each cycle. The increase was based on the acquisition of students' numeracy test results. This is evidenced in the first cycle the students' multiplication ability, which is 37.5%, is categorized as lacking and in the second cycle, the students' multiplication ability, which is 87.5%, is categorized as good and it is stated that the basic level multiplication learning through the congklak-matika game has reached the minimum completeness criteria or is declared successful. Therefore, the results of this study prove that the application of the Congklak-matika game media is able to improve students' abilities in mathematics subjects in the basic multiplication material for class 3 MI Tarbiyatul Muhtadiin so that the Congklak-matika game can be used as a learning medium

Keywords: Basic Ability Multiplication, Learning media, Congklak-matika Game

PENDAHULUAN

Matematika yaitu salah satu media untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, sebagai alat pendidikan, tidak hanya untuk tujuan intelektual, matematika juga dijadikan sebagai alat pengembangan kepribadian dan keterampilan. Hudojo mengutarakan, tidak dapat dielak bahwa matematika pada pendidikan di sekolah-sekolah, sejak dari SD hingga SMA bermanfaat untuk menyiapkan ahli-ahli dalam ilmu pengetahuan dan juga ahli-ahli pada teknologi bahkan juga sampai kepada ahli-ahli perencanaan kota. Pada pernyataan ini menunjukkan betapa pentingnya proses pembelajaran matematika di semua tingkatan kelas pada dunia pendidikan untuk menciptakan siswa yang kredibel dalam menuju perubahan regenerasi melalui penguasaan matematika. mengingat sekolah dasar adalah jenjang pertama pada pendidikan, oleh sebab itu sangat diperlukan proses kegiatan pembelajaran matematika pada sekolah dasar untuk diperhatikan agar tidak timbul masalah-masalah lebih lanjut (Mohammad Faizal Amir, 2015).

Matematika adalah pembelajaran yang memiliki jumlah jam pelajaran yang lebih banyak daripada mata pelajaran yang lainnya. Namun demikian banyak yang menganggap bahwa pelajaran Matematika adalah pelajaran yang paling tidak menyenangkan, menakutkan, menjenuhkan, tantu saja sulit. Siswa pada umumnya menganggap bahwa mata pelajaran Matematika adalah "momok" dan Pelajaran yang kerap dihindari. Berbicara tentang matematika tentu saja sulit, dan hal tersebut tidak terlepas dari

ketidaknyamanan siswa pada mata pelajaran matematika itu sendiri (Martiana Panjaitan, 2018).

Menurut Piaget, kecakapan kognitif siswa yang terjadi di sekolah dasar yakni kecakapan untuk mengoperasikan aturan-aturan logika, tetapi dikaitkan dengan objek-objek konkret yang dapat diterima panca indera. Sejalan dengan tulisan Wida Rachmiati bahwa sebagaimana operasi penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian pun dapat diilustrasikan melalui media konkret (Wida Rachmiati, 2017). Dengan demikian, untuk mempelajari matematika memerlukan hal-hal yang konkret dengan kenyataan dan aktivitas manusia sehari-hari. Dalam melakukan aktivitasnya manusia menggunakan budayanya dalam bermasyarakat. Kebudayaan adalah hasil interaksi manusia dengan orang lain dan lingkungan alam untuk menciptakan sistem sosial, ekonomi, kepercayaan, pengetahuan, teknologi, seni, pemikiran, nilai, moral, norma dan lainnya. Permainan termasuk budaya yang ada di masyarakat khususnya di masa anak-anak (siswa). Permainan merupakan tradisi yang diturunkan dari generasi ke generasi dan berpusat pada aktivitas manusia sehari-hari. Permainan biasanya sudah tersedia dan menggunakan alat yang ada di masyarakat setempat. Adapun alat yang sering digunakan dalam sebuah permainan yakni congklak (Syarifah Nur Siregar & Yenita Roza, 2014).

Congklak merupakan jarang dipergunakan untuk bermain oleh anak-anak, bahkan banyak anak-anak yang tidak mengenal beberapa permainan tradisional padahal dalam permainan ini congklak memiliki operasi hitung. Sejalan dengan pendapat Nurhafizah dkk yang berpendapat bahwa jarang-jarang anak-anak menggunakan permainan tradisional sebagai salah satu pilihan permainan yang menarik bagi mereka sebagai imbas dari tawaran permainan-permainan canggih saat ini, terutama hal ini terjadi di kota-kota besar (Nurhafizah, 2015). Secara umum cocok untuk membantu mempelajari fakta dan utama digunakan permainan dalam pembelajaran matematika adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar menjadi senang juga menjadi alasan bagi peneliti untuk memilih permainan tersebut (Rudi Ritonga, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara, pelaksanaan pembelajaran matematika ditinjau dari materi perkalian di MI Tarbiyatul Muhtadiin masih dikategorikan sulit memperoleh pembelajaran yang disampaikan dan sulit menjawab soal, dan siswa masih sulit melakukan operasi hitung perkalian. Fakta ini membuktikan, rata-rata kemampuan matematika pada siswa dengan materi perkalian dasar oleh MI Tarbiyatul Muhtadiin di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dibuktikan dengan fakta, ada 5 dari 8 siswa tidak senang belajar matematika dan merasa sulit untuk belajar matematika.

Kesulitan belajar dan memecahkan masalah perkalian disebabkan beberapa faktor, diantaranya yakni dalam penggunaan metode, guru harus

sesuai dengan materi dan harus menyenangkan. Realita di sekolah ini melalui pengamatan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah diantaranya adalah ketika belajar matematika, mereka hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya buku pedoman, papan tulis, dan spidol. Artinya, antusiasme dan keterlibatan siswa untuk belajar matematika masih rendah. Karena sebab itu, diharapkan dengan adanya media ini siswa dapat meningkatkan keterampilan perkaliannya. Atas dasar penjelasan tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Upaya peningkatan kemampuan perkalian tingkat dasar melalui permainan congklak-matika" (Penelitian Tindakan Kelas Kelas III MI tarbiyatul muhtadiin).

METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian, penulis memanfaatkan Metode Penelitian Kelas (PTK). Melalui refleksi, guru melakukan peninjauan dengan tujuan meningkatkan kinerja guru untuk mengembangkan keterampilan siswa. (Igak Wardhani, 2012). Model PTK yang digunakan yakni model Kemmis dan Taggart (Fitrianti, 2016). Menurut Kemmis dan Taggart dari sebuah siklus memiliki empat komponen: (1) perencanaan, (2) tindakan (3) pengamatan (4) refleksi. Model ini merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Pada Model Kemmis & Taggart ini menjadikan satu antara tindakan dan pengamatan karena pada model Kurt Lewin tindakan dan pengamatan dipisahkan akan tetapi pada kenyataannya pengamatan baru dapat dilakukan ketika proses tindakan dilakukan (Zainal Arifin, 2012).

Setelah satu siklus dilaksanakan dan direfleksikan, dilanjutkan dengan rencana baru yang memperhatikan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Pada pra siklus Alat pengumpulan data untuk pembelajaran di kelas ini adalah lembar observasi siswa dan ujian tertulis. Adapun mengenai rancangan pada penelitian adalah sebagai berikut:

Penelitian ini dilaksanakan di MI Tarbiyatul Muhtadiin yang beralamat di Jl. Raya Palka Km. 26 Kampung Sukamanah Desa Curug Goong Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang Provinsi Banten. Adapun subjek penelitiannya adalah Siswa kelas III yang terdiri dari 8 Siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada kelas III semester I tahun pelajaran 2020/2021.

Pengumpulan data adalah inti pokok pada setiap penelitian. Pengumpulan data ini bermaksud untuk penangkapan kejadian atau karakteristik secara menyeluruh atau sebagian elemen populasi (Sugiono, 2012). Teknik pengumpulan data dalam penelitian tersebut terdiri dari: tes, observasi, dan wawancara.

1) Tes yang digunakan untuk memperoleh data kemampuan siswa.

2) Observasi digunakan sebagai teknik untuk pengumpulan data kegiatan siswa dan guru dalam kegiatan mengajar dan juga belajar dengan menggunakan media congklak-matika dalam operasi hitung perkalian.

3) Wawancara, melalui wawancara kekurangan dan kelebihan dalam penggunaan media permainan congklak matika untuk menentukan tahapan tindakan lanjutan yang akan terungkap dari proses pembelajaran(refleksi).

Data yang terkumpul diolah dan dianalisis menurut rumus berikut:

Penentuan penelitian berdasarkan pada nilai acuan patokan, yaitu sejauh mana siswa mampu menguasai keterampilan sasaran. Untuk mengetahui kemahiran siswa dalam penelitian ini dirancang untuk mengetahui ketuntasan hasil siswa dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai rata - rata siswa} = \frac{\text{jumlah nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Sementara itu, rumus berikut digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan siswa:

$$\text{presentase ketuntasan} = \frac{\text{banyak siswa yang mencapai KKM}}{\text{banyak siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Siklus I

a. Perencanaan

Di tahap ini tindakan siklus I, peneliti dan pendidik membentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Ini termasuk:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kemampuan dasar yang di dapat dari penggunaan media visual. Rencana pelajaran dibuat oleh peneliti, dengan mempertimbangkan setiap penasihat akademik dan guru.
2. Menyiapkan sumber belajar dan media untuk setiap tindakan, seperti buku teks terkait dan media permainan Congklak-matika yang akan digunakan.
3. Pelaksanaan simulasi pembelajaran dengan menggunakan game congklak-matika.

b. Pelaksanaan

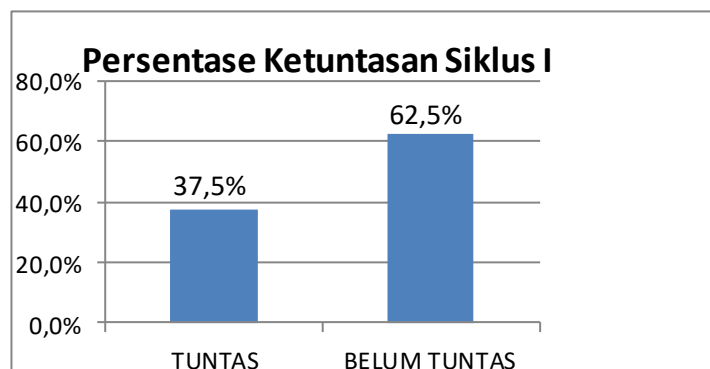
Proses pembelajaran Siklus I materi perkalian dasar dengan permainan Congklak-matika dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, guru mengkoordinir siswa, menyapa mereka, mengajak mereka berdoa bersama, menanyakan kehadiran siswa. Kemudian tanyakan kepada siswa tentang perkalian dasar dan buatlah apersepsi. Selanjutnya saya akan menjelaskan maksud dan tujuan dari basic claim learning. Selanjutnya guru

menunjukkan media congklak-matika dan bertanya jawab dengan siswa melalui media tersebut. Kemudian dorong siswa untuk membagi menjadi beberapa kelompok dan bergabung dengan masing-masing kelompok. Guru akan membagikan petunjuk penggunaan media permainan congklak. Guru meminta siswa untuk mengikuti langkah demi langkah. Setiap anggota kelompok diminta bekerja sama untuk memahami dan mencoba memahami petunjuk dalam buku petunjuk Congklak-matika. Guru memonitori semua kelompok dan mendorong siswa agar dapat mengajukan pertanyaan jika ada suatu masalah. Ketiga, ketika siswa memahami dan mencoba, guru memberikan siswa lembar tes formatif untuk dikerjakan dalam waktu yang ditentukan. Kegiatan terakhir melengkapi materi yang dipelajari guru dan siswa. Guru kemudian memberikan tanggapan dan komentar terhadap proses pembelajaran, memotivasi siswa agar giat belajar, dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

c. Pengamatan/ Observasi

Pada saat yang sama dengan sejalannya proses pembelajaran (tindakan), maka observasi dilaksanakan dengan niat untuk memahami proses belajar siswa dan kondisi siswa terutama mengenai perkalian tingkat dasar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini dilakukan melalui lembar pendalaman aktivitas siswa dan guru yang sebelumnya telah dipersiapkan oleh peneliti dan lembar instrument penilaian.

Setelah dilakukannya proses tindakan, siklus I diamati dan siswa mengikuti tes siklus I. pada Hasil tes siklus I dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Grafik persentase ketuntasan siklus I

Jadi, Dari Gambar yang tertera di atas, dapat dinyatakan bahwa siswa yang telah tuntas atau telah mencapai KKM pada pembelajaran siklus I dengan presentase ketuntasan belajar siswa yaitu 37,5% dengan jumlah siswa yang tuntas itu 3 orang dan presentase ketidaktuntasan yaitu 62,5% dengan jumlah siswa yang tidak tuntas 5 orang.

d. Refleksi

Berlandaskan observasi situasi pembelajaran pada siklus I setelah pembelajaran pada media pembelajaran permainan Congklak-matika didapatkan hasil belajar yang meningkat namun belum memuaskan. Hal ini terlihat dari 8 siswa hanya 3 siswa dengan pernyataan tuntas, dengan tingkat ketuntasan baru 37,5%. Dengan demikian, agar tujuan penelitian ini dapat tercapai sepenuhnya, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar hasil belajar materi perkalian dasar di Kelas III mencapai indikator keberhasilan.

Kegiatan Siklus II

a. Perencanaan

Rencana pada siklus II lebih memperhatikan hasil yang tercermin dalam pembelajaran tindakan di siklus I. Kendala pada siklus pertama dicoba untuk dihilangkan pada siklus kedua. Berdasarkan refleksi pada penelitian siklus pertama, peneliti mengembangkan tindakan untuk dilaksanakan siklus kedua, antara lain:

1. Mengembangkan strategi dan skenario belajar mengajar menggunakan perangkat pembelajaran congklak-matika
2. Penyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk menggunakan media congklak-matika
3. Penyusunan lembar tes formatif siswa

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus tindakan kedua adalah mengimplementasikan hasil dari rencana tindakan yang telah dilaksanakan, dengan memperhatikan perbaikan dari siklus tindakan yang dilaksanakan pertama. Tahapan pada siklus pelatihan kedua mendekati kesamaan dengan tahapan sebelumnya atau siklus pertama. Dengan kata lain:

1. Kegiatan awal

Ketika instruksi dimulai, guru mempersiapkan siswa untuk terlibat dalam sebuah proses belajar mengajar, guru memulainya dengan salam dan doa. Guru sedang memperhatikan siswa, kemudian meminta untuk siswa membawa buku dan alat tulis yang diperlukan. Guru melakukan pengecekan kehadiran siswa agar lebih mudah mengamati setiap aktivitas siswa dan pada saat ini pula guru memberikan apresiasi kepada siswanya.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan membentuk dua kelompok. Pada Setiap kelompok berisikan 4 siswa, yang duduk bersama setiap anggota kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu media Congklak dan satu instruksi cara penggunaan Congklak-matika. Kemudian, membaca dan memahami instruksi secara berurutan, dan setelah semua orang membaca, guru menginstruksikan siswa untuk melakukan percobaan secara individual

sesuai dengan instruksi, guru secara acak menyebutkan perkalian dasar, dan kemudian Siswa melakukan percobaan. Siswa yang tidak mendapat giliran akan memperhatikan secara bersama-sama. Guru memberikan waktu untuk siswa mengajukan pertanyaan. Guru membagikan lembar tes formatif kepada siswa dan siswa dapat mengerjakannya dalam waktu yang ditentukan. Setelah beberapa waktu, kemudian lembar tersebut dikumpulkan di meja guru.

3. Kegiatan Penutup

Penutup pelajaran, guru dan siswa menyelesaikan pembelajarannya. Guru kemudian memberikan tanggapan dan komentar terhadap proses pembelajaran, memotivasi siswa untuk giat belajar, dan menutupnya dengan doa dan salam.

c. Observasi/Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati dan mempresentasikan hasil tes formatif untuk memahami situasi dalam proses mengajar guru dan siswa. Pada siklus II ini siswa telah termotivasi dan juga antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran congklak-matika. Siswa juga mampu mempraktikkan sehingga aktif dalam berdiskusi kelompok dan mampu mengerjakan tes formatif yang diberikan oleh guru. Siswa telah mampu mengajukan pertanyaan dan menjawabnya. Siswa sudah mampu bekerjasama dan aktif berdiskusi di dalam kelompok dan sudah tidak merasa malu untuk bertanya perihal yang belum dipahami sehingga pada siklus ini 7 dari 8 orang sudah memasuki kriteria tuntas atau mencapai KKM yang telah ditentukan. Dan diakhir pembelajaran juga siswa melakukan evaluasi bersama guru dan berdoa bersama.

Setelah proses tindakan maka dilakukan observasi siklus II. Maka Siswa diberikan tes siklus II. Hasil tes siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Grafik persentase ketuntasan siklus II

Jadi, dari gambar diatas dapat dikatakan bahwa dengan presentase ketuntasan belajar siswa 87,5% dan jumlah siswa yang tuntas 7, dan presentase ketidaktuntasaa siswa 12,5% dengan jumlah siswa yang belum tuntas 1 orang.

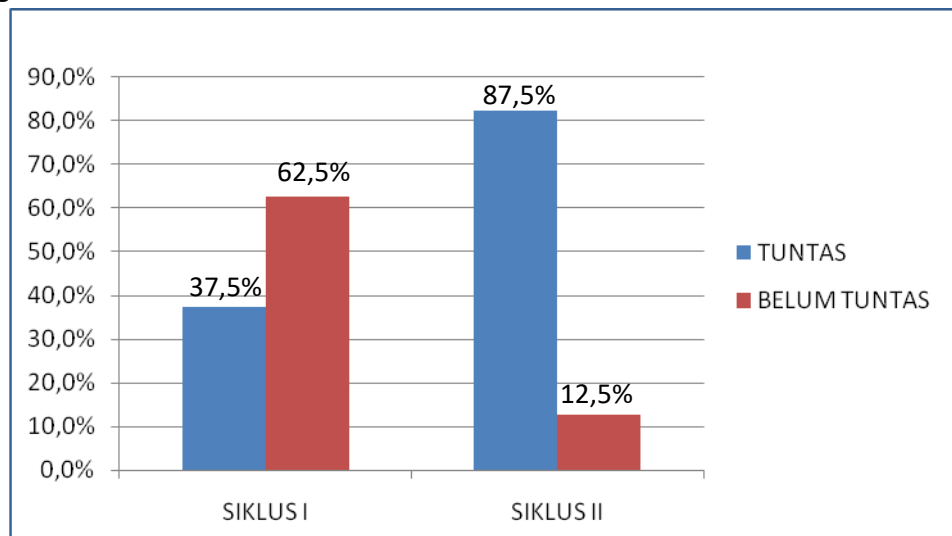
d. Refleksi

Dari hasil pengamatan peneliti terhadap prestasi belajar siswa dengan menggunakan kertas observasi dan pemberian tugas, terlihat bahwa prestasi belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut dapat di lihat dari peningkatan hasil belajar siswa dengan alat observasi. Di siklus I siswa masih belum dapat bekerja sama dalam kelompok, enggan berbicara, malu bertanya, dan masih menunjuk temannya untuk presentasi di depan kelas. pada siklus kedua terjadi peningkatan dengan adanya perubahan aktivitas siswa menjadi berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan tidak takut untuk mengajukan pertanyaan dan menjawabnya, bekerja sama dalam kelompok, atau berbicara saat mempresentasikan hasil kelompok. Demikian pula aktivitas guru yang sebelumnya pada siklus I penerapan media congklak-matika belum maksimal, masih banyak siswa yang belum terbiasa menggunakan media congklak-matika tanpa memaksimalkan aplikasi media congklak-matika, dan beberapa siswa yang tidak bersemangat mengerjakan proyek mengakibatkan prosesnya lambat. Akan tetapi pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh guru, dengan adanya *feedback* yang diberikan siswa, siswa menjadi sangat antusias dalam mengerjakan test formatif yang diberikan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran congklakmatika di dalam kelas sudah maksimal. Selain aktivitas siswa dan guru yang meningkat, ternyata kemampuannya pun

meningkat. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan yang sebelumnya 37,5% menjadi 87,5%. Dengan ini bahwa pengaplikasian media pembelajaran congklakmatika sudah maksimal.

Berdasarkan pelaksanaan PTK di MI Tarbiyatul Muhtadiin melalui media pembelajaran congklak-matika pada materi perkalian dasar sudah cukup berjalan dengan baik sesuai dengan target keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, pada siklus II tingkat keberhasilan belajar tercapai, dan dapat disimpulkan bahwa siklus III tidak diperlukan karena pembelajaran cukup sampai siklus II.

Adapun rekapitulasi hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 3. Rekapitulasi hasil penelitian siswa Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

Pembahasan

Melihat grafik yang berada atas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan antara Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan media permainan congklak-matika. Persentase ketuntasan Pada siklus I dengan persentase 37,5% dan yang belum tuntas 62,5%. Kemudian terjadi peningkatan setelah perbaikan yang dilakukan pada siklus I berlanjut ke Siklus II dengan persentase ketuntasan yang didapat yaitu 87,5% dan yang belum tuntas 12,5% sehingga dapat dilihat berdasarkan hasil indikator keberhasilan penelitian ini termasuk kepada kategori berhasil maka penelitian dicukupkan karena telah mencapai kategori keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti dan dapat disimpulkan bahwa media permainan congklak-matika dapat meningkatkan kemampuan perkalian tingkat dasar pada sekolah dasar.

Keberhasilan tindakan perbaikan yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan media congklak-matika cocok digunakan bagi siswa usia SD. jika diurai kembali tindakan yang dipilih pada dasarnya terdiri dari dua jenis

yaitu pemanfaatan permainan dan media konkrit. Model bermain dalam pembelajaran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran (Mardiah, 2021).

Jika dilihat dari aspek perkembangan kognitif Piaget siswa usia SD masih berada pada tahap berfikir konkrit sehingga pembelajaran yang dilakukan sebaiknya memanfaatkan benda-benda yang bersifat konkrit. Artinya, media konkrit memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa usia SD (Wirnawati, Tampubolon, & Asran, 20017). Pada permainan congklak-matika siswa difasilitasi memahami perkalian dengan menggunakan biji-biji yang bersifat konkrit yang ada pada permainan congklak.

KESIMPULAN

Bersumber dari hasil survei dan analisis data. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan perangkat pembelajaran berbasis bermain Congklak-matika efektif, aktif dan menyenangkan. Karena siswa dengan media berbasis bermain Congklak-matika ini berhasil membuat pembelajaran lebih menyenangkan dari sebelumnya. Penggunaan media permainan Congklak-matika berpengaruh positif terhadap nilai siswa di pelajaran matematika materi perkalian dasar. Setelah itu, pada pelatihan media permainan Congklak-matika yang diterapkan pada siklus I tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 37,5%. Pada siklus II kemampuan siswa meningkat sebesar 87,5%. Tingkat keberhasilan belajar tercapai pada siklus II. Maka dari itu, disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media permainan Congklak-matika sesuai dengan tingkat keberhasilan yang telah ditentukan peneliti dan dapat memperbaiki kemampuan siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan yang sebelumnya 37,5% menjadi 87,5%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis sangat berterima kasih kepada Kepala Sekolah MI Tarbiyatul Muhtadiin, Ibu Esih Sukaesih, M.Pd atas izinnya untuk melakukan penelitian. Juga kepada Wali Kelas 3, Ibu Nova Faliyah dan seluruh Komite Guru MI Tarbiyatul Muhtadiin telah yang telah memberikan saran dan bimbingan selama penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Fitrianti. (2016). *Sukses Profesi Guru Dengan Penelitian Tindakan Kelas*. Deepublish.

- Igak Wardhani, K. W. (2012). *Igak Wardhani Dan Kuswaya Wihardit, Penelitian Tindakan Kelas, (Tangerang Selatan, Universitas Terbuka, 2012),*. Universitas Terbuka.
- Mardiah. (2021). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI Vol.1 No.1*, 61-77.
- Martiana Panjaitan. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Menghitung Perkalian Melalui Metode Jarimatika Pada Siswa Kelas Iii Sdn 106162 Kec. Medan Estate. Vol. 8. No 2 Juni 2018.*
- Mohammad Faizal Amir. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 34.
- Nurhafizah, K. (2015). Implementasi Permainan Tradisional Indonesia Di Taman Kanak-Kanak Kota Padang. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Xv(1)*.
- Rudi Ritonga. (2019). Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Syarifah Nur Siregar, T. S. S. N., & Yenita Roza. (2014). *Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika.: Vol. Ii (I)*. Al-Khwarizmi.
- Wida Rachmiati. (2017). *Kosep Bilangan Untuk Calon Guru Sd/Mi*. Madani.
- Wirnawati, Tampubolon, B., & Asran, M. (20017). Pengaruh Media Konkret Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 15 Sempalai Tebas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK) Vol.6 No.7*, 1-9.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya.