

# **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA KELAS II SD IT BUDI MULYO TAHUN AJARAN 2024/2025**

**Adinda Putri Hermawati**

**Dr. Drs. YB. Jurahman, M.Pd.**

**Siwi Utamingtyas, M.Pd.**

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
IKIP PGRI Wates Yogyakarta*

## **ABSTRAK**

*Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung siswa yang disebabkan oleh berkurangnya perhatian siswa terhadap guru dalam pembelajaran, keinginan untuk belajar, jarang bertanya kepada guru, dan kesulitan memahami pelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung mata pelajaran matematika pada siswa kelas II SD IT Budi Mulyo tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada pelajaran matematika melalui media pembelajaran congklak pada siswa kelas II SD IT Budi Mulyo tahun pelajaran 2024/2025. Metode penulisan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga tahapan dalam tiap siklusnya yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan dan observasi, dan tahap refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II yang terdiri dari 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan ditandai dengan 75% siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran telah mencapai KKTP yaitu  $\geq 78$ . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media congklak dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD IT Budi Mulyo. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan kemampuan berhitung yang diukur menggunakan instrumen penelitian yang sudah disiapkan. Pada siklus I ketuntasan kemampuan berhitung siswa sebesar 61% (14 siswa tuntas). Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan kemampuan berhitung mencapai 87% (20 siswa tuntas) yang berarti bahwa pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan 75%.*

**Kata Kunci:** *Congklak, Kemampuan Berhitung, Media Pembelajaran*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa setiap individu di Indonesia memiliki hak mendapatkan pendidikan dan diharapkan untuk terus berkembang melalui proses pendidikan. Pendidikan memiliki sifat yang tak terbatas, dan secara umum, merupakan suatu perjalanan kehidupan yang memungkinkan pengembangan diri setiap individu agar dapat hidup dan menjalani

kehidupannya. Oleh karena itu, menjadi individu yang terdidik memiliki nilai penting (Alpian, dkk 2019: 67–68).

Dalam dunia pendidikan, matematika memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memberikan kontribusi penting dalam pemecahan masalah sehari-hari dan lingkungan kerja (Sodiq & Trisniawati, 2020: 68). Tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis dan kritis, sambil mengintegrasikan pengetahuan dengan situasi kehidupan nyata (Pertiwi & Sudrajat, 2022: 191–196).

Kegiatan berhitung bagi siswa kelas satu mencakup berbagai tindakan, seperti menjelaskan dengan kata-kata, mengelompokkan, menambah, atau mengurangi nilai numerik, dan keterampilan ini akan terus bermanfaat selama perjalanan akademis di tahun-tahun berikutnya. Terlebih lagi, kemampuan berhitung juga terbukti berguna dalam berbagai situasi praktis dalam kehidupan sehari-hari, (Delfia & Mayar dalam Dewi dkk., 2021:100).

Berhitung juga memiliki manfaat bagi anak yaitu agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, sehingga anak lebih siap untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan berhitung kita dapat mengoptimalkan fungsi otak kanan, melatih kreativitas, logika, sistematisa berpikir, daya konsentrasi, daya ingat, meningkatkan ketelitian dalam berpikir, dan menumbuhkan rasa percaya diri (Heriyati & Munasiah, 2019: 5). Untuk melatih kemampuan berhitung dan membantu siswa agar mereka dapat memaksimalkan dalam mengembangkan kemampuan berhitungnya, guru harus mencari hal yang dapat mempermudah siswa untuk menguasai keterampilan berhitung dan menumbuhkan minat terhadap matematika.

(Mansur dalam Nawafilah & Masruroh, 2020: 39) menyatakan bahwa cara guru mengajar bermain sebagai cara untuk belajar harus disesuaikan dengan usia dan sifat-sifat unik dari setiap siswa. Ini didasarkan pada prinsip-prinsip yang dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif, (Piaget dalam Nawafilah & Masruroh, 2020: 39), anak usia kelas rendah (kelas I-III) telah mencapai tahap di mana mereka mampu mengklasifikasikan angka-angka atau bilangan, walaupun masih memerlukan bantuan objek konkret seperti media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 Agustus 2024, kemampuan berhitung di kelas II SD IT Budi Mulyo, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta, dari 23 peserta didik, 78% masih belum memahami materi operasi hitung penjumlahan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan guru. Artinya, ada 18 peserta didik yang masih belum memahami materi operasi hitung dan kurang memperhatikan saat proses pembelajaran, hal ini terlihat dari ketidakmampuan mereka dalam berhitung penjumlahan, dan pengurangan yang diberikan oleh guru. Hal ini diakibatkan oleh berkurangnya perhatian peserta didik terhadap guru sepanjang proses pembelajaran, kurangnya keinginan untuk belajar, jarang bertanya kepada guru, dan belum memahami pelajaran.

Kesulitan belajar dan kemampuan belajar memiliki hubungan yang erat. Kesulitan belajar mengacu pada hambatan atau masalah yang dihadapi seseorang dalam memahami, mengingat, atau menggunakan informasi dengan efektif. Kemampuan belajar, di sisi lain, merujuk pada kemampuan individu untuk memperoleh dan mengolah informasi baru dengan efektif. Hubungan antara keduanya adalah bahwa kesulitan belajar dapat mempengaruhi kemampuan belajar seseorang, karena kesulitan tersebut dapat menghambat proses

pemahaman dan pengolahan informasi yang efisien. Sebaliknya, kemampuan belajar yang baik dapat membantu seseorang mengatasi atau mengurangi kesulitan belajar dengan menemukan strategi pembelajaran yang efektif dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk memahami materi secara lebih baik. Dengan demikian, kesulitan belajar dan kemampuan belajar saling berinteraksi dan dapat saling memengaruhi dalam proses pembelajaran individu.

Salah satu cara yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran edukatif berbasis media. (Adiarti dalam Nawafilah & Masruroh, 2020: 39) berpendapat bahwa bermain akan lebih efektif jika aktivitas yang dilakukan oleh anak memiliki unsur pendidikan, sehingga kegiatan tersebut dapat berkontribusi pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Menurut (H. Spencer dalam Humairah, 2020: 3), dalam teori Surplus Energy, bermain mempunyai keuntungan yang besar dalam mengisi kembali energi yang telah dikeluarkan dengan bermain, siswa menjadi penuh semangat ketika guru dan siswa bermain bersama, hal ini mendukung perkembangan mereka. Siswa akan lebih bersemangat untuk melanjutkan kegiatan belajarnya setelah bermain dengan puas.

Penggunaan media permainan congklak dalam pembelajaran dapat menuangkan ide-ide yang dianggap abstrak dapat dipresentasikan dalam bentuk permainan. Ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan ide-ide mereka dan temuan mereka selama proses belajar. Ini adalah pendekatan yang sesuai dengan teori Piaget, yang menyatakan bahwa siswa di sekolah dasar belajar melalui pengalaman nyata. Siswa pada usia ini masih berfokus pada hal-hal yang dapat mereka lihat, sentuh, dan alami secara langsung. Mereka menggunakan logika berpikir mereka pada objek-objek konkret dan masih kesulitan dengan konsep abstrak. Oleh karena itu, guru perlu memulai pembelajaran matematika dengan menggunakan objek-objek konkret sebelum mengaitkannya dengan materi matematika yang bersifat abstrak.

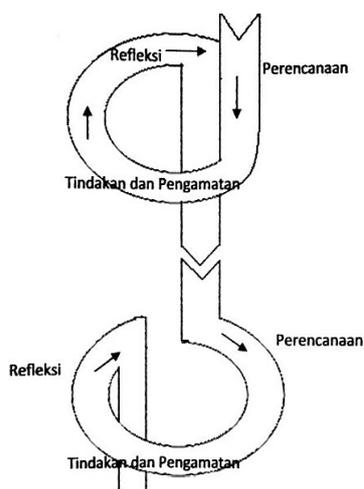
Permainan congklak memiliki dampak positif pada berbagai aspek perkembangan siswa. Ini melibatkan aspek psikomotorik, dengan melatih keterampilan motorik halus, aspek emosional dengan fokus pada kesabaran dan ketelitian, aspek kognitif yang membantu siswa dalam menganalisis dan merencanakan strategi, serta aspek sosial dengan memungkinkan interaksi sosial dengan teman bermain. Selain itu, permainan congklak menumbuhkan semangat olahraga siswa, Heryanti (2014: 19). (Morena Cindo dalam Wote, dkk., 2020: 108) mengatakan bahwa congklak, sebagai permainan tradisional, dapat membantu anak-anak belajar berhitung.

## **METODE PENELITIAN**

Penulisan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di kelas (sekolah) tempat mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran (Aqib, 2017: 13). Penelitian ini mengkaji tentang media pembelajaran congklak dan peningkatan kemampuan berhitung pada pembelajaran matematika. Sumber dalam penulisan ini diambil dari buku, jurnal, skripsi, dan situs internet. Pengumpulan sumber buku diperoleh dari perpustakaan baik perpustakaan kampus, perpustakaan daerah, maupun perpustakaan online. Sedangkan jurnal dan skripsi yang digunakan diperoleh dari beberapa situs internet terpercaya pada *google scholar*. Tahapan penelitian tindakan adalah pelaksanaan tahapan yang berulang,

mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, refleksi dan kembali ke perencanaan selanjutnya berdasarkan refleksi pada akhir setiap siklus.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan proses pembelajaran. Desain penelitian ini menggunakan model tindakan Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tiga komponen yaitu 1) perencanaan; 2) tindakan dan observasi/pengamatan; dan 3) refleksi.



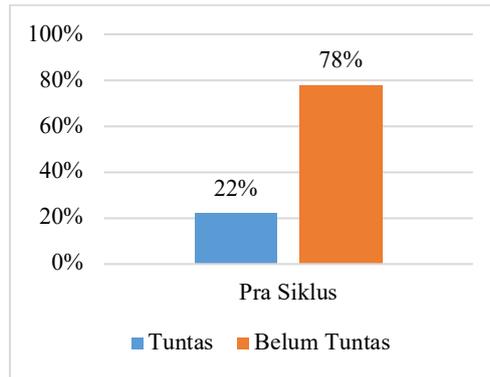
**Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Taggart**

**Sumber:** Sani (2020: 30)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD IT Budi Mulyo dengan jumlah 23 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Prosedur penelitian yang dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan tindakan dan observasi, 3. Refleksi.

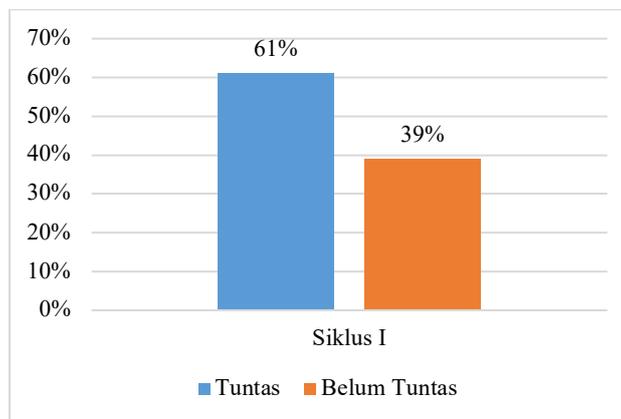
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan total 23 peserta didik, terdapat 5 peserta didik telah mencapai tingkat ketuntasan dalam kemampuan berhitung, sehingga persentase ketuntasannya sebesar 22%. Sementara itu rata-rata nilainya hanya 58,91. Hal ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil peserta didik yang telah berhasil memenuhi KKTP yang ditetapkan. Di sisi lain, sebanyak 18 dari 23 peserta didik belum mencapai tingkat ketuntasan dalam kemampuan berhitung, yang berarti 78% sisanya masih memerlukan lebih banyak bimbingan untuk mencapai standar yang diharapkan.



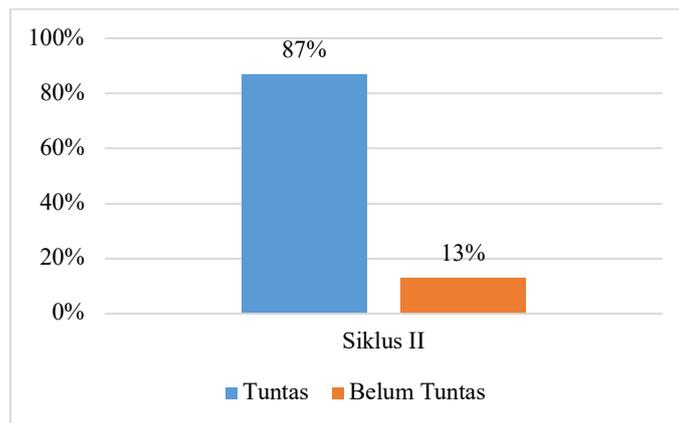
**Gambar 1. Diagram ketuntasan kemampuan berhitung peserta didik pra siklus**

Setelah dilakukan perbaikan, kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD IT Budi Mulyo mengalami peningkatan signifikan dibandingkan saat pra siklus dengan rata-rata mencapai 70. Terdapat perincian yang menunjukkan perkembangan yang baik yaitu sebanyak 14 dari 23 peserta didik telah mencapai tingkat ketuntasan dalam kemampuan berhitung yang setara dengan 61%. Hal ini menandakan bahwa mayoritas peserta didik telah mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Namun demikian, terdapat 9 peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan, yang berarti 39% sisanya masih memerlukan banyak dukungan dan bimbingan untuk mencapai standar yang diharapkan. Peningkatan rata-rata kemampuan berhitung dari 58,91 menjadi 70 menunjukkan adanya upaya yang berhasil dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berhitung.



**Gambar 2. Diagram ketuntasan kemampuan berhitung peserta didik siklus I**

Pada siklus II kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD IT Budi Mulyo mengalami peningkatan yang sangat signifikan, dengan rata-rata sebesar 83,91. Dari total 23 peserta didik, sebanyak 20 peserta didik telah berhasil mencapai tingkat ketuntasan dalam berhitung yang setara dengan 87%. Fakta ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah mencapai KKTP yang ditetapkan. Namun demikian, ada 3 peserta didik dari 20 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan kemampuan berhitung yang berarti 13% peserta didik masih memerlukan bimbingan. Peningkatan rata-rata kemampuan berhitung dari 70 menjadi 83,91 menunjukkan bahwa upaya pembelajaran yang dilakukan berhasil memberikan dampak yang sangat positif.



**Gambar 3. Diagram ketuntasan kemampuan berhitung peserta didik siklus II**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dalam pembelajaran Matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan menerapkan media congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas II SD IT Budi Mulyo sudah terlaksana dengan baik dan terbukti berhasil dengan penjelasan sebagai berikut:

Sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media congklak, dalam kegiatan pembelajaran guru kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran dan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru sehingga berdampak pada kemampuan berhitung matematika yang rendah. Setelah dilakukan pembelajaran Matematika dengan menerapkan media congklak, kemampuan berhitung Matematika, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan. terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman peserta didik dari Siklus I ke Siklus II, seiring dengan peningkatan aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media congklak.

Pada Siklus I, rata-rata nilai peserta didik dalam kemampuan berhitung adalah 70. Meskipun demikian, hanya 61% dari peserta didik yang mencapai atau melampaui KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan peningkatan dalam kemampuan berhitung mereka.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran yaitu rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 83,91 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik secara keseluruhan dan persentase ketuntasan juga meningkat menjadi 87%, menandakan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai atau melampaui KKTP.

Aktivitas guru menjadi lebih baik pada Siklus II mencerminkan peningkatan dalam implementasi media congklak dan pengelolaan pembelajaran yang efektif. Peningkatan aktivitas peserta didik dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media congklak, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman. Peningkatan nilai rata-rata dari 70 pada Siklus I menjadi 83,91 pada Siklus II, serta peningkatan persentase ketuntasan berhitung dari 61% menjadi 87%, adalah bukti keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang terstruktur dan keterlibatan baik guru maupun peserta didik dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini dapat memberikan landasan bagi pengembangan lebih lanjut dalam prestasi akademik peserta didik di bidang kemampuan berhitung matematika.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran congklak dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD IT Budi Mulyo. Penggunaan media congklak dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran di sekolah, media congklak dapat digunakan saat mengajak peserta didik berhitung, permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung, sehingga sangat baik untuk dimainkan, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alpian, Y., dkk. (2019). Pentingnya Pendidikan bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian, Vol. 1 No 1, 67-68.*
- Aqib, Z. (2017). *PTK Penelitian Tindakan Kelas SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Volume 9 No. 1, 99-106.*
- Djamaluddin, A. & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Hamruni. (2012). *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Heriyati & Munasiah. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Minat Matematika Siswa dengan Metode Hitung *Trachtenberg*. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan), Vol. 6 No. 3, 431-438.*
- Humairah. (2020). *Deskripsi Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.
- Khan, R.I. & Yuliani, N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Permainan Bowling Kaleng. *Universum: Jurnal KeIslaman dan Kebudayaan, Vol. 10 No. 1, 65-71.*
- Li'anah & Setyowati, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan melalui Permainan Tradisional Congklak pada Kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya. *PAUD Teratai, Vol. 3 No. 1, 1-6.*
- Magdalena, I., dkk. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 3, No. 1, hal. 48-62*

- Nawafilah, N.Q., & Masruroh. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 3 No. 01, 37-46.
- Pertiwi, N. D., & Sudrajat, A. (2022). Nilai Karakter Budaya Seni Reog Ponorogo pada Kegiatan Ektrakurikuler di Sekolah. *Jurnal Ideas*, Vol. 8 No. 1, 191-196.
- Riadi, M. (2019, Maret 06). *Penelitian Tindakan Kelas*. Diakses dari <https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>
- Rohaniah, S.M., Wibowo, E.W., & Rachmiati, W. (2022). Implementasi Congklak-Matika untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Dasar Siswa Kelas 3 MI Tarbiyatul Muftadiin. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. vol. 14, no. 01, 51-62.
- Sani, R., A. (2020). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, N. P., dkk. (2019). Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi Paytren Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction*. *Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS)*, vol. 1, hal. 112-122.
- Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament* pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, Vol. 6 No. 1, 68-75.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- 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, 107-111.