

## PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN SISWA KELAS II SDN

### CISARUA 01

Nurhasanah<sup>1</sup>, Afridha Sesrita<sup>2</sup>, Iyon Muhdiyati<sup>3</sup>

[nurhasanah240666@gmail.com](mailto:nurhasanah240666@gmail.com) , [afriidha.sesrita@unida.ac.id](mailto:afriidha.sesrita@unida.ac.id) ,

[iyanmuhdiyati2020@unid.ac.id](mailto:iyonmuhdiyati2020@unid.ac.id)

Universitas Djuanda Bogor

---

#### Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting bagi kemajuan bangsa. Jika suatu bangsa ingin maju, maka harus memajukan pendidikan agar memperoleh pengetahuan dan keterampilan, serta meningkatkan kemampuan berpikir serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasanya sendiri untuk berkomunikasi atau menjelaskan secara linguistik, menerapkan konsep tersebut pada permasalahan, dan menghubungkannya dengan konsep lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan tradisional Congklak terhadap pemahaman konsep perkalian pada siswa kelas II SD Cisarua 01. Peneliti ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu tipe Nonequivalent control group desain. Dilaksanakan Selama dua minggu, penelitian dilakukan di SDN Cisarua 01 dengan sampel delapan puluh siswa. Teknik sampling total dipilih sebagai metode pengambilan sampel. terdapat perbedaan yang signifikan teridentifikasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh analisis data. Data tersebut terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 43,50 yang diperoleh kelas eksperimen dan 42,50 yang diperoleh kelas kontrol. Skor rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat sebesar 85,50 poin setelah keterlibatan mereka dengan permainan Congklak. 76,00 adalah skor rata-rata untuk kelas kontrol. Jadi 0,000, nilai Sig (2-tailed) digunakan dalam pengujian hipotesis. Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan bukti yang disajikan dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep Perkalian siswa kelas II SDN Cisarua 01 dipengaruhi oleh permainan tradisional Congklak.

#### Sejarah Artikel

Submitted: 20 Mei 2024

Accepted: 23 Mei 2024

Published: 24 Mei 2024

#### Kata Kunci

Permainan Congklak,  
Konsep Perkalian,  
Matematika

---

### PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan menjadi prioritas utama suatu bangsa dan negara. Tenaga pendidikan adalah sumber daya manusia yang paling berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia. Guru adalah orang-orang yang bertanggung jawab untuk mengembangkan program dan memecahkan masalah. Pembelajaran di sekolah seharusnya didasarkan pada kegiatan yang menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan melalui bermain adalah salah satu jenis pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa menerima materi dengan baik (Muhdiyati, 2020).

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan karena keinginan sendiri dari pada karena paksaan dari orang lain. Anak-anak dapat mengeksplorasi dan mengasah kemampuan mereka dengan bermain. Sebagai sumber belajar, guru harus inovatif dan kreatif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Jika ini tidak dilakukan, proses pembelajaran tidak akan berhasil dan tidak akan mencapai tujuan pembelajaran (Sesrita, 2023)

Pengembangan pembelajaran matematika merupakan langkah mempersiapkan peserta didik menghadapi perkembangan dan kemampuan di masa depan. Tujuan pendidikan ini adalah membentuk landasan perilaku manusia yang baik dan bijaksana dalam berbagai kegiatan demi kemajuan bangsa (Ilmi & Rahmah, 2023). Pembelajaran matematika

memerlukan tingkat pemahaman yang memadai agar siswa tidak hanya dapat mengingat tetapi juga menafsirkan apa yang diajarkan dan memahami bahwa pembelajaran konsep dalam matematika merupakan suatu keterampilan atau kemampuan untuk memahami materi (Rahayu et al., 2021).

Sejalan dengan penelitian (Meidianti et al., 2022) menjelaskan bahwa kemampuan memahami konsep-konsep matematika ditentukan oleh kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan atau menjelaskannya dengan kata-katanya sendiri, serta kemampuannya dalam menerapkan konsep-konsep tersebut pada suatu masalah dan menjalin hubungan antara konsep-konsep tersebut dengan konsep-konsep lain. Tidak diragukan lagi, proses belajar mengajar matematika lebih dari sekadar menghafal, berimajinasi, dan mendengarkan dan Siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dan pemahamannya sesuai dengan materi belajarnya. (Muhdiyati et al., 2023) Pada dasarnya Pembelajaran aktif merupakan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran aktif antara siswa dengan guru atau dengan siswa lainnya karena keaktifan belajar diwujudkan melalui peran siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif berbasis realitas dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian (Dewi et al., 2023).

Pembelajaran matematika di padang oleh siswa sebagai mata pembelajaran yang sulit. Hal ini dikarenakan materi matematika yang cenderung berhitung, oleh Sebab guru dapat menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan membuat siswa aktif, kreatif, dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada saat penyampaian materi pembelajaran sangat membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan media pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih semangat dalam belajar, tidak bosan saat belajar, dan tidak terlalu kesulitan dalam memahami apa yang dipelajari (Muhdiyati, 2023).

Guru diharapkan mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menggunakan media, metode, dan sumber belajar untuk meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan motivasi siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran sehingga memberikan pembelajaran yang optimal ketika mengajar (Sesrita et al., 2022). Salah satu jalan alternatif pembelajaran yang menyenangkan pada saat pembelajaran matematika adalah menggunakan permainan tradisional congklak. Permainan tradisional congklak juga tidak hanya nya menyenangkan tetapi bisa meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran matematika.

(Nataliya, 2020) Permainan congklak merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Dengan menggunakan permainan congklak ini siswa dapat dengan mudah memahami konsep perkalian dalam matematika. (Charles, et al., 2023) Permainan congklak merupakan permainan yang menggunakan papan kayu berlubang dan cangkang kerang yang dipindahkan secara berurutan dari satu lubang ke lubang lainnya dengan pola melingkar.

Pemahaman konsep merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa memperoleh keahlian dalam setiap materi pelajaran. Pemahaman konsep merupakan landasan paling penting dalam pembelajaran matematika. Siswa kelas dua SD yang masih memerlukan alat bantu untuk menyelesaikan soal perkalian mungkin dipengaruhi oleh informasi mengenai berbagai faktor, antara lain strategi yang digunakan guru pada saat pembelajaran dan tingkat minat siswa terhadap matematika. Guru membantu siswa dalam menemukan konsep dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kenyataan. Ketika membuat konsep, guru hendaknya membentuk kelompok belajar yang bekerja sama untuk menumbuhkan motivasi dan semangat antar anggota kelompok. sehingga siswa menjadi lebih

bagia, lebih aktif, lebih terlibat, dan lebih termotivasi ketika belajar matematika dan lebih mampu memahami konsep dan konsep dengan materi pembelajaran (Sesrita, 2017).

Pendidik harus membangun lingkungan akademik yang kondusif yang mendorong siswa untuk bertanya tentang perkalian. Membantu orang tua dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep perkalian juga dapat bermanfaat bagi anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung.

Observasi di Kelas II SDN Cisarua 01 menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang ada di buku dan yang diberikan oleh guru sendiri. Peneliti menegaskan, jika kegiatan tetap berpusat pada guru, maka proses pembelajaran juga akan tetap berpusat pada guru. Dan kenyataannya guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tidak memanfaatkan media pada saat pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya pemahaman dan hasil belajar matematika siswa. Guru merupakan unsur terpenting dalam menyelesaikan permasalahan ini.

Dari penjelasan di atas permasalahan yang ada antara lain proses pembelajaran pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah, permainan tradisional belum diterapkan dalam pembelajaran matematika, dan siswa belum memahami konsep perkalian. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menganalisis apakah penggunaan permainan Congklak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep perkalian dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II SD Cisarua". Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dengan menggunakan permainan congklak.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dipilih sebagai metode yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan permainan tradisional berpengaruh terhadap pemahaman konsep perkalian siswa kelas II. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini menggunakan penelitian eksperimen yang dilakukan di dua kelas, satu disebut kelas eksperimen dan satu lagi disebut kelas kontrol. Dalam desain ini, seluruh sampel menjalani pretest, kemudian diberi perlakuan, dan terakhir posttest.

Populasi penelitian ini adalah 80 siswa dari tiga kelas Kelas II SDN Cisarua 01 tahun 2023/2024. Kelas ditentukan secara acak sebagai kelompok eksperimen. Oleh karena itu, kelas II-B yang berjumlah 40 siswa dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas II-A yang berjumlah 40 siswa dipilih sebagai kelas kontrol.

SDN Cisarua 01 dipilih sebagai lokasi pelaksanaan penelitian ini karena terdapat permasalahan di lingkungan sekolah yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian dilakukan dari bulan mulai Januari hingga April 2024. Data yang dikumpulkan berupa tes pemahaman konsep perkalian yang dapat dilakukan melalui tes tertulis sebanyak 20 soal. Indikator pemahaman konsep perkalian oleh (Aqsa et al., 2021) menguraikan indikator pemahaman konsep matematika yang harus dicapai siswa sebagai berikut: 1) Mampu mengenal dan mengkonstruksi contoh dengan menggunakan contoh. 2) Mampu menerjemahkan dan mengartikan kalimat, simbol, tabel, diagram, gambar, dan grafik matematika; 3) Mampu memahami dan menerapkan konsep matematika; 4) Melakukan penyelidikan.

Selain itu, pemahaman siswa terhadap konsep matematika dapat ditingkatkan melalui penerapan alat bantu pengajaran congklak, menurut penelitian yang dilakukan oleh Silvia. Siswa diinstruksikan, dilatih, dibimbing, dan diajarkan untuk menyelesaikan masalah perkalian dengan menggunakan metode yang benar melalui penggunaan permainan tradisional congklak. Hasilnya, pemahaman mereka tentang konsep perkalian meningkat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

penelitian ini dilaksanakan selama enam pertemuan, yang dimulai pada tanggal 18 Maret dan berakhir pada tanggal 24 April. Pertemuan awal terutama berfungsi sebagai ujian awal bagi kelas kontrol dan eksperimen melalui pretests dengan kertas ujian. Penilaian dilakukan selama satu jam pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini terlihat dari data pretest yang diperoleh bahwa skor diperoleh untuk kedua kelas tersebut. Hasilnya dirinci dalam tabel berikutnya :

**Tabel 1 hasil statistika Deskriptif soal pretes**

Data	Eksperimen	Kontrol
N ( <i>Jumlah Siswa</i> )	40	40
Minimum ( <i>Nilai terkecil</i> )	30	30
Maximum ( <i>Nilai Terbesar</i> )	55	55
Mean ( <i>Rata-rata</i> )	43.50	42.50
Sum ( <i>Jumlah</i> )	1740	1700
Std Deviasi ( <i>Standar Deviasi</i> )	7.179	7.071

Data yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai maksimum dan minimum yang diamati pada kelompok eksperimen dan kontrol sebanding. Secara khusus, kedua kelompok memperoleh nilai 30, dengan 55 mewakili nilai maksimum dan 30 mewakili nilai minimum. Sebaliknya, kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 43,50 poin lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh skor 42,50. Karena kelas eksperimen menghasilkan nilai simpangan baku yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih tinggi.

Pertemuan selanjutnya pertemuan kedua, ketiga dan ke empat diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen, siswa diberikan tindakan atau *treatment* berupa penerapan permainan congklak. Pertemuan-pertemuan berikutnya pertemuan kedua, ketiga, dan keempat Pada kelas eksperimen siswa diberikan tindakan dan perlakuan berupa pelaksanaan permainan Congklak. dan untuk kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Pada pertemuan terakhir, siswa hanya diberikan post-test untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep perkalian setelah pembelajaran selama tiga pertemuan siswa akan memiliki waktu belajar 1 x 60 menit untuk menjawab pertanyaan dari peneliti. Hasil posttest yang sudah dilasnakan terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 2 hasil statistika Deskriptif hasil Posttest**

Data	Eksperimen	Kontrol
N ( <i>Jumlah Siswa</i> )	40	40
Minimum ( <i>Nilai terkecil</i> )	75	65
Maximum ( <i>Nilai Terbesar</i> )	95	90
Mean ( <i>Rata-rata</i> )	85.50	76.00
Sum ( <i>Jumlah</i> )	3420	76.00
Std Deviasi ( <i>Standar Deviasi</i> )	7.053	7.612

Dari data yang tersaji pada Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan nilai dari yang semula nilainya rendah menjadi lebih tinggi dari sebelumnya. Buktinya, rata-rata skor

kelas eksperimen mencapai 85,50 poin, sedangkan skor kelas kontrol sebesar 76,00 poin. Terungkap juga bahwa siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai tinggi sebesar 95 poin, sedangkan siswa pada kelas kontrol hanya memperoleh nilai 90 poin. Nilai terendah siswa pada kelas eksperimen adalah 75, sedangkan nilai siswa pada kelas kontrol adalah 65. Nilai tertinggi diperoleh pada kelas eksperimen.

Setelah memiliki data pretest dan posttest dari sampel penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk melakukan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data penelitian. Data dianggap normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas diperoleh seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3 hasil uji normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	N	Sig.
<i>Pretest</i> eksperimen	.138	40	.056
<i>Posttest</i> eksperimen	.135	40	0.52
<i>Pritest</i> kontrol	.137	40	.054
<i>Posttest</i> kontrol	.138	40	.056

Dari gambar tebal 3 di atas terlihat bahwa pretest kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai pretes kelas kontrol 0,54 dan kelas eksperimen 0,56 untuk nilai posttest kelas kontrol dengan nilai 0,56 dan eksperimen dengan nilai 0,52. Jadi berdistribusi normal dengan nilai signifikansi > 0,05.

Langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas dengan menggunakan uji *one way anova* Ini yang membantu menentukan apakah data penelitian homogen. Jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka datanya homogen. Hasil pengujianya ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4 hasil uji homogenitas**

	Levene statistic	df1	df2	Sig
Data <i>Pretest</i>	.014	1	78	.907
Data <i>Posttest</i>	.396	1	78	.531

Dari data di atas pada Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa terdapat varian hasil yang homogen pada data pretest dan posttest yang diperoleh dari hasil belajar. Hal ini didukung dengan nilai signifikansi data pretest nilai tersebut mendapat nilai 0,907 yang berarti lebih besar dari 0,05. Demikian pula hasil posttest nilai signifikansinya sebesar 0,531 sehingga 0,531 > 0,05.

Menganalisis data penelitian diakhiri dengan pengujian hipotesis. Karena data berdistribusi normal maka uji hipotesis yang dipilih adalah uji-t yaitu uji *independen sample t-test*. Uji ini dipilih dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep perkalian pada kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan tindakan yang berbeda, serta dapat disimpulkan apakah perlakuan yang sudah diterapkan dapat memberi pengaruh pada penelitian ini, hasil menunjukkan bahwa.  $H_0$  = Penggunaan permainan tradisional tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep perkalian.  $H_a$  = Penggunaan permainan congklak berpengaruh terhadap pemahaman konsep perkalian. Uji hipotesis yang dilakukan memberikan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5 hasil uji hipotesis**

Independent Sample T- test				
		t	Mean Difference	Sig. (2-tailed)
Hasil Tes	Equality of variances assumed	5.790	1.641	.000
	Equal variances not assumed	5.790	1.641	.000

Bersumber dari pengujian hipotesis dapat terlihat bahwasannya nilai sig. (2- tailed) yaitu 0,000. Angka yang dapat diperhatikan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima sebab  $0,000 < 0,05$  lebih kecil dari 0,05 jadi terdapat perbedaan antara hasil pemahaman siswa eksperimen dan kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional Congklak mempunyai pengaruh terhadap pemahaman konsep perkalian.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini memberikan hasil mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap pemahaman konsep perkalian. Penelitian ini dibagi menjadi lima pertemuan dan dilaksanakan dalam waktu dua minggu pada bulan Maret dan satu minggu pada bulan April yaitu pada tanggal 18 Maret sampai dengan tanggal 24 April tepatnya di SDN Cisarua 01 Kelas II. Lima pertemuan tersebut meliputi pretest, tiga pembelajaran, dan posttest satu kali pertemuan pada dua kelas yaitu Kelas II A dan Kelas II B.

Hal ini dapat dicapai dengan memberikan lembar tes yang berisi soal C1 hingga C4. Hasil pretest menunjukkan pemahaman konsep perkalian masih rendah pada dua kelas yang berjumlah 80 siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes pemahaman konsep perkalian atau belum mencapai (KKM). Skor tertinggi adalah 55 dan skor terendah adalah 30. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa dua kelas tersebut belum di berikan perlakuan apapun kepada siswanya.

Perlakuan berupa pelaksanaan permainan Congklak dimulai pada pertemuan kedua dan ketiga keempat. Perlakuan pada kelas eksperimen terdiri dari penggunaan permainan Congklak, sedangkan pada kelas kontrol digunakan metode konvensional Meskipun dengan secara berbeda, kedua kelas tersebut memiliki waktu belajar dan isi yang serupa. Pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol sama, namun yang membedakan dengan perlakuan eksperimen adalah menggunakan permainan Congklak sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional

Dimulai dengan penerapan pembelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga mereka memperoleh kesenangan dan semangat dari prosesnya, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan melakukan kegiatan peningkatan keterampilan. Penyelesaian masalah dan pelaksanaan tindakan oleh siswa akan merupakan hasil dari proses pengambilan keputusan kolaboratif yang disepakati oleh teman-teman kelompoknya. Menerapkan sistem pembelajaran kognitif berupa kegiatan pemecahan masalah yang memungkinkan siswa melakukannya secara mandiri, tanpa mencari bantuan teman sebaya.

Siswa kemudian melanjutkan ke fase pembelajaran fisik, di mana kegiatan pendidikan disampaikan dengan cara yang menghibur melalui permainan. Sistem pembelajaran reflektif mengakhiri proses pembelajaran dengan meminta seluruh peserta menarik kesimpulan dan merefleksikan apa yang telah dipelajari. Untuk mengakhiri pertemuan keempat, dilakukan posttest pada dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan belakuan. Pada post-test melibatkan evaluasi pemahaman konsep perkalian pasca-pembelajaran melalui pemberian 20 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil post-test yang diberikan siswa, pemahaman konsep perkalian meningkat pada kedua mata kuliah tersebut. Kenaikan nilai siswa menjadi buktinya. Kelas eksperimen memperoleh skor maksimum sebesar 95, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 90. Meskipun semua kelas menunjukkan peningkatan skor, kelas eksperimen memperoleh skor tertinggi hanya selisih 5 poin.

Skor rata-rata kedua kelas eksperimen memperoleh skor 85,50, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh skor 76,00. Selain itu, hal ini juga dibuktikan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai melebihi KKM. Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai pemahaman yang berbeda terhadap konsep perkalian. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Congklak mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap pemahaman konsep.

Hasil penelitian tersebut didukung dengan uji parametrik (*independent sample T-test*) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 mengingat  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga jelas terdapat perbedaan nilai yang diperoleh dari siswa kelas kontrol. dan siswa kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Congklak dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep perkalian.

Penelitian “Pengaruh Permainan Congklak terhadap Keterampilan Berhitung Awal Anak Usia 7-8 Tahun Kelas II” yang dilakukan Arfah menghasilkan temuan tambahan yang signifikan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa sekolah dasar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan belajar matematikanya. Sesuai penelitian berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan congklak” yang dilakukan oleh Endang Safitri. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kemahiran berhitung sangat penting untuk dikembangkan oleh anak-anak, karena ini berfungsi sebagai landasan untuk menguasai konsep-konsep matematika. Selain itu, penelitian dilakukan oleh Silvia menunjukkan bahwa penerapan alat peraga congklak dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Siswa memperoleh pemahaman konsep perkalian yang lebih baik melalui penggunaan permainan tradisional congklak, karena mereka dilatih, dibimbing, dan dilatih untuk menyelesaikan masalah perkalian dengan menggunakan metode yang benar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional Congklak berpengaruh terhadap pemahaman konsep perkalian. Hal ini didukung dengan nilai yang dicapai siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan congklak sebesar 95, dan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebesar 85,50. dengan nilai rata-rata nilai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional adalah 76,00 poin, dan nilai tertinggi hanya 90 poin. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep perkalian kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan tindakan yang berbeda. Selain itu, hal ini juga dibuktikan dengan hasil uji *sampel independen t-test*. Uji ini menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan keputusan menerima  $H_a$  dan menolak  $H_0$ . Artinya terdapat perbedaan hasil yang diperoleh dua kelas tersebut jadi permainan congklak sudah terbukti berpengaruh terhadap pemahaman konsep perkalian.

## REFERENSI

- Aqsa, M. D., Nurhaswinda, & Hidayat, A., (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Soal Cerita Matematika dalam Materi Perkalian pada Siswa Kelas III SD Negeri 019 Tanjung Sawit. *JOTE Journal On Teacher Education*, 2(2), 9–16.
- Charles, M. A. G., Abdullah, M. R., d A., Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. H. M., (2023). The effectiveness of traditional games intervention program

- in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Journal of Physical Education and Sport*, 17(January), 925–930. <https://doi.org/10.7752/jpes.2017.s3141>
- Dewi, ririn A., Qurotul A'eni, E., & Wijaya, T. T., (2023). The effect of project-based learning model to improve the ability of HOTS on science in elementary school. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 16(1), 45283. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpiphttps://doi.org/10.21831/jpip.vxxxx.x00000>
- Ilmi, N., & Rahmah, N., (2023). *Penerapan Media Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. 2020, 124–129.
- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I., (2022). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(2), 134–144. <https://www.jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/6818>
- Muhdiyati, Iyon., (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa IV*. 2(1), 65–74.
- Muhdiyati, Iyon., Eriska, & Firmansyah, W., (2023). Model Pembelajaran Learning Cycle 5 Fase Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 20–27. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.224>
- Muhdiyati, Iyon., & Utami, I. I. S., (2020). Jurnal perseda. *Jurnal Persada*, III(3), 176–181.
- Nataliya, P., (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358.
- Purwanti, R., (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak (TK Dharma Wanita Kedunggalar Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019). *Jmece*, 01(01), 45–54.
- Rahayu, W. D., Rohaeti, E. E., & Yuliani, A., (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa MTs di Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(1), 79. <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i01.11998>
- Sesrita, Afridha., (2017). Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Ctl Berasosiasi Teknik Think-Pair-Share. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 60–68. <https://doi.org/10.30997/dt.v3i2.318>
- Sesrita, Afridha., Seftiani, S., & Suherman, I. (2022). Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 125–138. <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2486>
- Sesrita, Afridha., (2023). Damapak Permainan tradisional congklak terhadap kemampuan literasi nurmerasi siswa. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 1–11.
- Silfiana, N. (2019). *Penggunaan media dakon dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV mis lamgugob banda Aceh*. 14–233. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/10851/>
- Sugiyono., (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*.