

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMBAGIAN PESERTA DIDIK KELAS IIIA SDN NGADIREJO 01 DENGAN MEDIA CONGKLAK

Abdul Hafiizh Abyan Prasetya¹, Siti Nafi'atussholikhah², Vina Khoirunisya³,
Wahdan Najib Habiby⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

1abyanprasetyo39@gmail.com,

2nafiasholikhah12@gmail.com, 3vinaakh@gmail.com, 4wnh122@ums.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low basic division skills at SDN Ngadirejo 01 Kartasura. This is due to the lack of learning media and also learning is dominated by teachers. So that student activities are limited which results in low basic division skills. Therefore, this research was conducted to improve basic division skills using congklak game media with 28 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 of the study showed that students' division skills increased in each cycle. This increase is based on the results of the students' numeracy test. This is evidenced by the first cycle, the students' division skills, namely 31%, were categorized as lacking and in the second cycle, the students' division skills, namely 83%, were categorized as good and stated that basic division learning through congklak games had achieved the minimum completion criteria or were declared successful. Therefore, the results of the study prove that the application of congklak game media can improve students' abilities in mathematics subjects in basic division material for class 3 SDN Ngadirejo 01 Kartasura so that congklak games can be used as learning media.

Keywords: *basic division skills, learning media, congklak game*

ABSTRAK

Abstrak Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan pembagian dasar di SDN Ngadirejo 01 Kartasura. Hal ini dikarenakan minimnya media pembelajaran dan juga pembelajaran di dominasi oleh guru. Sehingga aktivitas peserta didik terbatas yang mengakibatkan masih rendahnya kemampuan pada pembagian dasar. Oleh sebabnya dilakukan penelitian ini ialah guna meningkatkan kemampuan dalam pembagian pada tingkat dasar menggunakan media permainan congklak dengan jumlah 28 peserta didik. 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 pembagian peserta didik meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut berdasarkan dengan perolehan hasil tes kemampuan berhitung peserta didik. Hal ini dibuktikan pada

siklus I kemampuan pembagian peserta didik yaitu 31% dikategorikan kurang dan pada siklus kedua kemampuan pembagian peserta didik yaitu 83% dikategorikan baik dan dinyatakan pembelajaran pembagian tingkat dasar melalui permainan congklak telah mencapai kriteria ketuntasan minimum atau dinyatakan berhasil. Oleh sebab itu, hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan media permainan congklak mampu meningkatkan kemampuan peserta didik pada mata pelajaran matematika pada materi pembagian dasar kelas 3 SDN Ngadirejo 01 Kartasura sehingga permainan congklak dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: kemampuan pembagian dasar, media pembelajaran, permainan congklak

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan di sekolah karena memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu yang melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis, yang menjadi fondasi bagi berbagai disiplin ilmu lainnya, seperti sains, teknologi, ekonomi, hingga seni (Rizky Wandini et al., 2021). Belajar matematika tidak hanya sekadar menghafal rumus, namun membutuhkan pemahaman terhadap konsep yang menjadi kunci utama agar peserta didik dapat mengaplikasikan matematika secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Saputra, 2024). Memahami konsep matematika memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan cara berpikir yang mendalam, sehingga mereka dapat menyelesaikan berbagai jenis masalah dengan lebih

fleksibel (Safari & Nurhida, 2024). Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir yang melibatkan pemecahan masalah secara sistematis. Oleh karena itu sangat perlu diajarkan pada sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan pertama yang menjadi fondasi bagi pembelajaran di tingkat sekolah yang lebih tinggi. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar harus diperhatikan dengan serius. Jika tidak dikelola dengan baik, potensi masalah dalam pemahaman konsep matematika dapat dipahami dan diterapkan dengan mudah pada materi dan jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, matematika menjadi materi pelajaran yang menakutkan bagi sebagian peserta didik baik tingkat sekolah dasar

hingga sekolah menengah atas. Dengan alasan, materi yang sulit dipahami karena bersifat abstrak, dan memerlukan penalaran yang sangat baik. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan masih monoton, tidak menarik, dan tidak variative(Kamasyani & Ain, 2024). Hal ini diperoleh karena pembelajaran yang masih menggunakan sistem tradisional dimana pembelajaran hanya bersifat satu arah yaitu guru yang menjadi pusat atau yang berperan aktif dan dominan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas terutama pada materi pembagian.

Pembagian merupakan salah satu operasi dasar dalam matematika yang membutuhkan pemahaman konsep dan keterampilan khusus untuk dikuasai. Pembagian merupakan salah satu dari empat operasi aritmatika utama dalam matematika. Operasi ini digunakan untuk membagi suatu jumlah menjadi bagian yang sama besar, baik dalam bentuk bilangan bulat maupun pecahan (Alystia et al., 2024). Pemahaman materi matematika pembagian tidak hanya sekadar melakukan perhitungan, tetapi juga melibatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan terkemuka, mengemukakan bahwa anak-anak usia 7 hingga 11 tahun berada pada tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitif mereka. Pada tahap ini, anak-anak mulai mampu berpikir logis tentang objek dan peristiwa nyata, tetapi masih memerlukan bantuan benda konkret untuk memahami konsep abstrak (Marinda Leny, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif sangat penting untuk membantu pemahaman mereka.

Permainan tradisional congklak merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika. Permainan ini melibatkan distribusi biji ke dalam lubang-lubang pada papan congklak, yang secara alami mencerminkan konsep pembagian. Dengan mengintegrasikan permainan congklak ke dalam pembelajaran, maka peserta didik dapat memahami konsep pembagian melalui pengalaman langsung yang menyenangkan (Siregar et al., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III A SDN Ngadirejo 01 Kartasura, kemampuan peserta didik pada pembelajaran matematika ditinjau dari materi pembagian masih dikategorikan sulit untuk menangkap materi pembagian sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami bentuk soal serta melakukan operasi hitung pembagian baik dalam bentuk soal bilangan maupun soal cerita. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai pemahaman peserta didik, peneliti melakukan tanya jawab mengenai konsep dasar pembagian dengan menggunakan pertanyaan yang sederhana. Dari tanya jawab yang dilakukan menunjukkan mayoritas peserta didik yang belum bisa menjawab soal pembagian. Hal ini dibuktikan pada saat pengambilan data awal dari 29 peserta didik hanya 4 peserta didik yang mampu memahami soal dan menjawab soal pembagian dengan benar sesuai dengan konsep pembagian yaitu pengurangan yang berulang.

Menurut observasi dan wawancara yang dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa 14% peserta didik yang dapat memahami konsep dasar pembagian dan mampu

melakukan operasi pembagian dengan benar. Sedangkan 86% peserta didik tidak dapat memahami konsep dasar pembagian dan kurang mampu dalam melakukan operasi pembagian dengan benar.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai peningkatan kemampuan pembagian peserta didik kelas IIIA SDN Ngadirejo 01 Kartasura dengan media congklak sebagai media konkret. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan peserta didik pada materi pembagian dengan menggunakan media tradisional congklak sebagai media konkret bagi peserta didik di SDN Ngadirejo 01 Kartasura.

B. Metode Penelitian

Pada metode penelitian, penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Guru melakukan peninjauan kembali praktik pengajaran, menilai efektivitas pengajaran yang digunakan, serta memahami kebutuhan dan perkembangan peserta didik melalui refleksi. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan yaitu model Kemmis dan Taggart. Model

Kemmis dan Taggart ada empat tahapan dalam satu siklus: (1) perencanaan, (2) tindakan (3) observasi, (4) refleksi (Asrori & Rusman, 2020). Pada model Kemmis dan Taggart, kegiatan tindakan dan observasi dilakukan sekaligus. Langkah selanjutnya didasarkan pada refleksi terhadap hasil observasi. Siklus berlanjut hingga peneliti merasa cukup, permasalahan teratasi, dan informasi yang diperoleh telah memenuhi target (Sunny Novakhta et al., 2023). Adapun mengenai rancangan pada penelitian adalah sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan di SDN Ngadirejo 01 Kartasura yang beralamat Jl. Slamet Riyadi Jl. Gempol, Gempol, Ngadirejo, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57169. Adapun subjek penelitiannya adalah kelas III yang terdiri dari 29 peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada kelas III semester I tahun pelajaran 2024/2025. Pengumpulan data merupakan aktivitas yang krusial, karena tanpa data penelitian tidak dapat mencapai sasarannya (Firdaus et al., 2023). Pada Penelitian Tindakan Kelas ini, menggunakan teknik pengumpulan

data: tes, observasi, dan wawancara. Tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan peserta didik. Observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data terkait aktivitas peserta didik dan guru dalam proses belajar-mengajar dengan memanfaatkan media congklak dalam operasi pembagian. Melalui wawancara, dapat diidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media permainan congklak guna menentukan langkah tindak lanjut yang akan diambil dalam proses pembelajaran (refleksi).

Data yang diperoleh diproses dan dianalisis menggunakan rumus berikut:

Nilai rata – rata peserta didi

$$= \frac{\text{Jumlah nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Penelitian ini didasarkan pada nilai acuan patokan, yaitu sejauh mana peserta didik dapat menguasai keterampilan yang ditargetkan. Untuk mengukur kemampuan peserta didik, penelitian ini dirancang guna menilai tingkat ketuntasan hasil belajar mereka dengan menerapkan rumus berikut:

Presentase ketuntasan

$$= \frac{\text{banyak siswa yang mencapai KKM}}{\text{banyak peserta didik}} \times 100$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan Siklus I

a) Perencanaan

Pada tahap ini, dalam pelaksanaan siklus I, peneliti (guru) merancang aktivitas yang akan dilakukan. Langkah-langkahnya meliputi:

1. Menyusun Modul Ajar yang digunakan untuk membantu peneliti (guru) dalam merencanakan penelitian dalam pembelajaran. Modul Ajar disusun oleh peneliti dengan mempertimbangkan masukan dari guru pamong.
2. Menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran untuk setiap tahap tindakan, seperti PPT interaktif, Quiziz, serta media permainan Congklak yang akan digunakan.
3. Pelaksanaan simulasi dengan menggunakan media congklak .

b) Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada Siklus I mengenai materi pembagian dengan permainan congklak dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

Pertama, guru mengorganisir peserta didik dengan menyapa mereka, mengajak berdoa bersama, serta mengecek kehadiran. Setelah itu, guru menanyakan pemahaman

peserta didik tentang pembagian dan memberikan apersepsi. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran konsep dasar pembagian. Kemudian, guru menyampaikan materi pembagian dengan menggunakan media PPT interaktif. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi dan memberikan contoh soal. Selanjutnya guru memperkenalkan penggunaan media congklak dan berinteraksi dengan peserta didik melalui media tersebut. Guru memberikan contoh penggunaan media congklak , dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba menggunakan media congklak dalam menjawab soal pembagian.

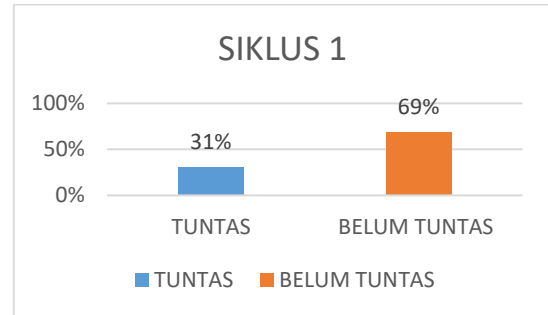
Kemudian peserta didik diarahkan untuk membentuk beberapa kelompok dan bergabung dalam tim masing-masing. Setiap anggota kelompok bekerja sama dalam memahami dan mencoba instruksi yang ada dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Guru mengawasi seluruh kelompok serta mendorong peserta didik untuk bertanya jika menghadapi kesulitan. Setelah peserta didik memahami dan mencoba media congklak , guru memberikan lembar tes formatif yang

harus diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan. Sebagai penutup, guru bersama peserta didik merefleksikan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan umpan balik terkait proses pembelajaran, memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar, serta mengakhiri kegiatan dengan doa dan salam.

c) Pengamatan/Observasi

Secara bersamaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran (tindakan), observasi dilakukan dengan tujuan memahami proses belajar peserta didik serta kondisi mereka, khususnya dalam memahami pembagian dasar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru yang telah disiapkan oleh peneliti, serta instrumen penilaian.

Setelah tindakan dilakukan, siklus I diamati, dan peserta didik mengikuti tes siklus I. Hasil dari tes siklus I dapat dilihat pada diagram berikut.



Grafik 1 Presentase Ketuntasan Siklus 1

Jadi, grafik di atas, dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang telah tuntas atau telah mencapai KKM pada pembelajaran siklus I dengan presentase ketuntasan belajar peserta didik yaitu 31% dengan jumlah peserta didik yang tuntas itu 9 orang dan presentase ketidaktuntasan yaitu 69 % dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 20 orang.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan media permainan Congklak, terjadi peningkatan hasil belajar, namun belum mencapai hasil yang diharapkan. Dari delapan peserta didik yang mengikuti pembelajaran, hanya 9 peserta didik yang dinyatakan tuntas, dengan tingkat ketuntasan sebesar 31%. Oleh karena itu, agar tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar hasil

belajar materi pembagian dasar di Kelas III memenuhi indikator keberhasilan.

Kegiatan Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II, perencanaan difokuskan pada peningkatan hasil belajar dengan memperhatikan temuan dan kendala yang muncul selama siklus I. Hambatan yang terjadi pada siklus pertama diupayakan untuk diatasi dalam siklus kedua. Berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus pertama, peneliti merancang beberapa langkah tindakan untuk diterapkan dalam siklus kedua, yaitu:

1. Mengembangkan strategi dan skenario pembelajaran dengan menggunakan media permainan Congklak .
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta mengidentifikasi keterampilan dasar yang diperlukan dalam penggunaan media Congklak .
3. Menyusun lembar tes formatif untuk mengukur pemahaman peserta didik.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, siklus tindakan kedua diterapkan dengan memperhatikan berbagai perbaikan

dari siklus pertama. Secara umum, tahapan dalam siklus kedua memiliki kemiripan dengan tahapan pada siklus pertama.

1. Kegiatan awal

Guru memulai pembelajaran dengan menyambut peserta didik, mengucapkan salam, dan mengajak mereka berdoa sebelum belajar. Selanjutnya, guru memperhatikan kesiapan peserta didik, meminta mereka untuk membawa buku dan alat tulis yang diperlukan, serta melakukan pengecekan kehadiran. Selain itu, guru juga memberikan apresiasi kepada peserta didik sebagai bentuk motivasi sebelum memulai proses pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Pada tahap ini, peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 5-6 orang yang duduk bersama. Setiap kelompok diberikan satu set media Congklak beserta petunjuk penggunaannya. Peserta didik membaca dan memahami instruksi secara berurutan, kemudian setelah semua anggota kelompok selesai membaca, guru mengarahkan mereka untuk mencoba permainan secara individu berdasarkan petunjuk yang telah diberikan. Guru secara acak

menyebutkan soal pembagian dasar, dan peserta didik yang mendapat giliran akan mencoba menjawab menggunakan Congklak, sementara peserta didik lain mengamati. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan jika ada hal yang kurang dipahami. Selanjutnya, guru membagikan lembar tes formatif kepada peserta didik yang harus diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai, lembar jawaban dikumpulkan di meja guru untuk dievaluasi.

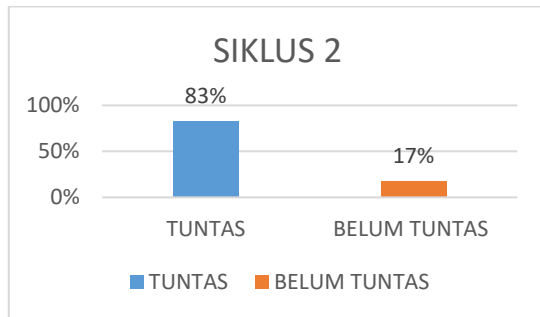
3. Kegiatan Penutup

Di akhir pembelajaran, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Guru memberikan umpan balik terkait proses pembelajaran, memberikan dorongan kepada peserta didik untuk terus belajar dengan semangat, serta menutup kegiatan dengan doa dan salam.

c. Observasi

Pada tahap observasi ini, peneliti mengamati dan menganalisis hasil tes formatif guna memahami bagaimana proses pembelajaran berlangsung antara guru dan peserta didik. Pada siklus II, terlihat bahwa peserta didik semakin termotivasi dan menunjukkan

antusiasme yang lebih tinggi dalam belajar menggunakan media Congklak. Mereka mampu melakukan praktik secara mandiri, aktif dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan kemajuan dalam menyelesaikan tes formatif. Selain itu, peserta didik lebih percaya diri dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sekelompoknya. Mereka juga menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan baik dan tidak lagi merasa malu untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami. Sebagai hasilnya, tujuh dari delapan peserta didik berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Di akhir sesi, peserta didik bersama guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung serta menutup kegiatan dengan doa bersama. Setelah tindakan pada siklus II selesai, dilakukan tes evaluasi untuk melihat perkembangan hasil belajar peserta didik. Hasil dari tes siklus II.



Grafik 1 Presentase Ketuntasan Siklus 2

Jadi, dari gambar diatas dapat dikatakan bahwa dengan presentase ketuntasan belajar peserta didik 83% dan jumlah peserta didik yang tuntas 24, dan presentase ketidaktuntasaan peserta didik 17% dengan jumlah peserta didik yang belum tuntas 5 orang.

d. Refleksi

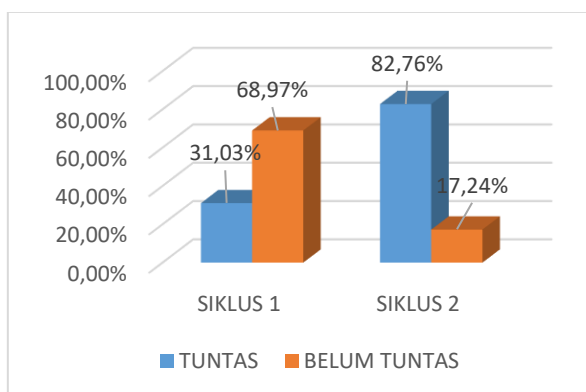
Berdasarkan hasil observasi terhadap prestasi belajar peserta didik melalui lembar observasi dan pemberian tugas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan sebelumnya. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang lebih baik setelah dilakukan pengamatan menggunakan alat observasi. Pada siklus I, peserta didik masih mengalami kendala dalam bekerja sama dalam kelompok, cenderung pasif, enggan berbicara, malu untuk bertanya, serta lebih memilih menunjuk teman lain untuk

mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Namun, pada siklus II, terjadi perubahan yang positif. Peserta didik mulai aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, berani mengajukan serta menjawab pertanyaan, mampu bekerja sama dalam kelompok, dan lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi mereka. Selain itu, aktivitas guru dalam menerapkan media pembelajaran Congklak juga mengalami peningkatan. Jika pada siklus I masih terdapat kendala dalam penggunaan media ini, di mana beberapa peserta didik belum terbiasa dan kurang memaksimalkan fungsinya, serta kurangnya semangat dalam mengerjakan tugas sehingga proses pembelajaran berjalan lambat, maka pada siklus II, perubahan yang signifikan terlihat. Dengan adanya umpan balik dari peserta didik, mereka menjadi lebih antusias dalam mengerjakan tes formatif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Congklak dalam kelas sudah lebih optimal.

Tidak hanya aktivitas peserta didik dan guru yang meningkat, tetapi juga hasil belajar peserta didik mengalami kemajuan yang cukup signifikan. Persentase ketuntasan

yang sebelumnya hanya 31% pada siklus I meningkat menjadi 83% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Congklak telah berjalan secara efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD N 01 Ngadirejo dengan menggunakan media pembelajaran Congklak dalam materi pembagian dasar, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran telah berlangsung dengan baik dan sesuai dengan target yang diharapkan. Dengan tingkat keberhasilan belajar yang telah tercapai pada siklus II, maka tidak diperlukan siklus III karena tujuan penelitian sudah terpenuhi. Adapun rekapitulasi hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dalam grafik berikut.



**Grafik 3 Perbandingan
Presentase Ketuntasan Siklus
1 dan 2**

Pembahasan

Berdasarkan grafik di atas, terlihat adanya peningkatan signifikan antara siklus I dan siklus II setelah penerapan media permainan congklak. Pada siklus I, tingkat ketuntasan peserta didik hanya mencapai 31%, sementara 69% peserta didik belum mencapai ketuntasan. Setelah dilakukan perbaikan dan peningkatan strategi pembelajaran pada siklus II, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 83%, dengan hanya 17% peserta didik yang belum tuntas. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian sudah mencapai kategori keberhasilan yang ditentukan, sehingga penelitian dianggap cukup dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan congklak efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pembagian dasar di tingkat sekolah dasar.

Keberhasilan perbaikan yang diterapkan dalam penelitian ini membuktikan bahwa congklak merupakan media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik sekolah

dasar. Jika dianalisis lebih lanjut, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua aspek utama, yaitu pemanfaatan permainan serta penggunaan media konkret. Model pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar (Munafis et al., 2024).

Jika dikaji dari teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik sekolah dasar masih berada dalam tahap berpikir konkret. Oleh karena itu, pembelajaran yang diberikan sebaiknya menggunakan benda-benda nyata yang dapat membantu mereka memahami konsep secara lebih jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret memiliki dampak positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar (Wijaya et al., 2021). Dalam permainan congklak, peserta didik dibantu untuk memahami konsep pembagian dengan memanfaatkan biji-biji congklak sebagai alat peraga konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan bagi mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil survei dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran berbasis permainan congklak terbukti efektif, aktif, dan menyenangkan. Media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode sebelumnya. Implementasi congklak memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya dalam memahami konsep pembagian dasar dalam matematika.

Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar peserta didik tercatat sebesar 31%. Setelah dilakukan perbaikan dan penerapan kembali pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 83%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan congklak berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan ini dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam memperbaiki kemampuan peserta didik dalam matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Alystia, A. P., Isrokaton, & Irawati, R. (2024). Analisis Kesalahan Peserta didik dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pembagian di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8, 12–26. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1>
- Asrori, & Rusman. (2020). *Classroom Action Research* (Retnani Nur Brilliant & Nisa Faliah, Eds.). CV. Pena Persada.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahapeserta didik*, 1(2), 105–113.
- Kamasyani, R., & Ain, S. Q. (2024). Minat Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SDN 115 Pekanbaru. *JCRD: Journal of Citizen Research and Development*, 1, 389–400.
- Marinda Leny. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Munafis, S., Aristanto, I., & Muda, Y. E. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Bina Informatika Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5, 250–260. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL>
- Rizky Wandini, R., Meningkatkan Proses Pembelajaran, U., Zulva Sari, P., Yanti Harahap, E., Ramadani, R., & Azza Adila, N. (2021). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. In *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1).
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). *Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika Dalam Pembelajaran Matematika* (Vol. 3).
- Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 53–64.
- Siregar, S. N., Solfitri, T., & Roza, Y. (2018). Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 119–128. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v2i1.107>
- Sunny Novakhta, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri*, 09, 1070–1079.

Wijaya, R., Vioresa, N., & Marpaung,
J. B. (2021). *Penggunaan Media
Konkret dalam Meningkatkan
Minat Belajar Matematika*. 579–
587.