

PENGUNAAN MEDIA CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Ningsih¹. Din Azwar Uswatun². Arsyi Rizqia Amalia³.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

Email : ningsih1208@ummi.ac.id. Dinazwar@ummi.ac.id. arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of basic mathematical concepts, particularly addition and subtraction, among lower-grade students, which is often caused by conventional learning methods and the lack of use of concrete media. The purpose of this study is to improve the understanding of addition and subtraction concepts in first-grade elementary school students through the use of the traditional congklak game. The type of research used is Classroom Action Research (CAR), implemented in two cycles using the Kemmis and McTaggart model. The research subjects involved 20 first-grade students of Lembursawah State Elementary School in the even semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through testing techniques, observations of teacher and student activities, and documentation. The indicator of success is determined if >80% of students achieve the Minimum Completion Criteria (KKM) of 70. The results of the study show a consistent improvement in the quality of learning and student learning outcomes. The average class score increased gradually from 65 in the Pre-Cycle, to 71 in Cycle I, and reached 76 in Cycle II. Students' classical learning achievement significantly increased from 25% (5 students) in the pre-cycle to 50% (10 students) in Cycle I, and then reached a peak of 85% (17 students) in Cycle II. This final result successfully exceeded the established classical success indicator target. Based on these results, it can be concluded that the use of traditional congklak card-based game media is effective in improving the understanding of addition and subtraction concepts in first-grade elementary school students.

Keywords: Congklak Media, Mathematical Concept Understanding, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep matematika dasar, khususnya operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, pada siswa kelas rendah yang sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional dan kurangnya penggunaan media konkret. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I Sekolah Dasar melalui penggunaan media permainan tradisional congklak. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian melibatkan 20 siswa kelas I SD Negeri Lembursawah pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui teknik tes, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila >80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) senilai 70. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa yang konsisten. Nilai rata-rata kelas meningkat secara bertahap dari 65 pada Pra Siklus, menjadi 71 pada Siklus I, dan mencapai 76 pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal siswa melonjak secara signifikan dari semula hanya 25% (5 siswa) pada Pra Siklus, menjadi 50% (10 siswa) pada Siklus I, hingga mencapai puncaknya sebesar 85% (17 siswa) pada Siklus II. Hasil akhir ini telah berhasil melampaui target indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional congklak efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Congklak, Pemahaman Konsep Matematika, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Kemampuan numerasi menjadi dasar penting bagi perkembangan berpikir logis siswa sekolah dasar (Witono & Hadi, 2025). Pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan membantu siswa mengenali makna bilangan secara utuh (Indarwati dkk, 2024). Penguasaan konsep tersebut mendukung proses belajar matematika tahap berikutnya serta penerapan hitung sederhana pada kehidupan sehari-hari. Siswa kelas I Sekolah Dasar memerlukan pengalaman belajar konkret agar konsep matematika tidak bersifat abstrak (Rahmadilla & Kholidya, 2025). Aktivitas belajar yang melibatkan benda nyata mampu mempermudah proses pengamatan dan pemaknaan bilangan. Pendekatan pembelajaran yang sesuai karakteristik usia anak dapat meningkatkan minat serta partisipasi belajar. Pembelajaran matematika yang menarik berperan besar terhadap pembentukan sikap positif siswa terhadap pelajaran tersebut (Ismail, 2021). Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep sejak awal jenjang sekolah dasar.

Tahap perkembangan kognitif siswa kelas I menunjukkan kecenderungan

berpikir konkret dan membutuhkan bantuan visual (Fauziah dkk, 2025). Pemahaman konsep matematika akan lebih mudah terbentuk melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penghubung antara konsep abstrak dan pemahaman nyata siswa (Lubis & Almir, 2025). Penggunaan alat bantu belajar mampu membantu siswa mengamati, menghitung, serta memanipulasi bilangan secara aktif (Kurniasari & Maisaroh, 2025). Kegiatan belajar yang bersifat interaktif mendorong siswa terlibat secara fisik maupun mental. Keterlibatan tersebut membantu siswa membangun pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan secara bertahap. Proses belajar yang sesuai karakteristik perkembangan anak dapat mengurangi kesalahan konsep sejak awal (Aziza dkk, 2025). Hal ini menegaskan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat bagi siswa kelas I sekolah dasar.

Pemilihan media pembelajaran yang kurang variatif sering membuat proses belajar matematika terasa monoton (Mauliana dkk, 2025). Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan masih sering menekankan penjelasan lisan serta latihan soal tertulis

(Rosanti dkk, 2022). Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa sulit memahami makna bilangan secara menyeluruh. Sebagian siswa hanya menghafal langkah penyelesaian tanpa memahami konsep dasar operasi hitung (Nengsih & Pujiastuti, 2021). Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kesalahan perhitungan saat siswa menghadapi bentuk soal yang berbeda. Minat belajar matematika juga cenderung menurun ketika aktivitas belajar tidak melibatkan permainan atau kegiatan menarik (Panjaitan & Suriadi, 2023). Kurangnya penggunaan media konkret membuat siswa pasif serta kurang antusias mengikuti pembelajaran. Keadaan ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih bermakna (Astuti & Aryani, 2025).

Pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya pada materi operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. (Pratama dkk, 2022). Rendahnya pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa (Oktapiana dkk, 2025).

Kesulitan memahami konsep dasar membuat siswa sering melakukan kesalahan saat menyelesaikan soal hitung sederhana. Soal cerita matematika menjadi tantangan karena siswa belum mampu mengaitkan bilangan dengan situasi nyata (Prajamukti, 2025). Kondisi tersebut dapat menurunkan rasa percaya diri siswa saat mengikuti pembelajaran matematika. Ketika kesulitan belajar terus berlanjut, sikap negatif terhadap pelajaran matematika mulai terbentuk. Motivasi belajar siswa berpotensi menurun akibat pengalaman belajar yang kurang menyenangkan. Situasi ini berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar. Keadaan tersebut menuntut upaya perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media yang sesuai kebutuhan perkembangan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas I SD Negeri Lembursawah, ditemukan beberapa permasalahan nyata dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi hitung. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang melakukan kesalahan dalam

menghitung serta ketidakmampuan menjelaskan kembali makna penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu penjelasan guru dan latihan soal tanpa penggunaan media konkret. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan hanya menghafal prosedur tanpa memahami konsep. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep matematika siswa kelas I.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti congklak.

Upaya perbaikan pembelajaran perlu mempertimbangkan media yang dekat dengan kehidupan siswa. Media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Matulessy & Muhid, 2022). Aktivitas bermain memberi kesempatan siswa belajar sambil berinteraksi secara aktif. Permainan tradisional memiliki potensi sebagai sarana edukatif yang kaya nilai pembelajaran (Nur, 2025). Unsur berhitung sering muncul secara alami

melalui permainan sederhana. Kegiatan semacam ini membantu siswa memahami konsep matematika tanpa tekanan akademik berlebihan. Penggunaan permainan tradisional juga dapat menumbuhkan minat serta rasa senang terhadap pembelajaran matematika (Kurnia & Sari, 2023). Salah satu permainan tradisional yang relevan untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan adalah congklak (Lily dkk, 2023).

Congklak merupakan permainan tradisional yang melibatkan aktivitas menghitung dan mengelompokkan biji secara berurutan (Ansya dkk, 2025). Setiap langkah permainan menuntut pemain melakukan penjumlahan dan pengurangan secara nyata (Alfi & Fatih, 2024). Proses bermain congklak memberi pengalaman belajar yang bersifat konkret dan mudah dipahami siswa. Interaksi langsung dengan biji congklak membantu siswa memvisualisasikan konsep bilangan (Ansya, 2025). Aktivitas tersebut mendorong siswa berpikir logis melalui perhitungan sederhana. Suasana bermain membuat siswa merasa lebih santai saat belajar matematika. Keterlibatan aktif siswa selama permainan berpotensi meningkatkan konsentrasi belajar.

Karakteristik permainan congklak menunjukkan kesesuaian sebagai media pembelajaran penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar (Rahmasari, 2024).

Pemanfaatan media congklak belum banyak diterapkan secara optimal pada pembelajaran matematika kelas rendah. Sebagian guru masih mengandalkan metode konvensional tanpa variasi media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peluang penggunaan permainan tradisional sebagai sarana belajar belum tergarap maksimal. Padahal media congklak memiliki potensi besar untuk membantu pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan. Keterbatasan pemanfaatan media permainan membuat pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Situasi ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dan strategi pembelajaran yang diterapkan. Kesenjangan tersebut berpengaruh terhadap tingkat pemahaman konsep matematika siswa.

Penelitian Musaropah dkk (2022) menunjukkan penggunaan media permainan congklak terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian Nurinayah dkk (2024) menyatakan bahwa media permainan tradisional congklak memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas I sekolah dasar. Temuan ini memperlihatkan bahwa congklak dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik serta mendukung keterlibatan aktif siswa. Penelitian Arlianda dkk (2024) menunjukkan bahwa media congklak yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis untuk pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Penelitian terdahulu masih berfokus pada hasil belajar atau kemampuan berhitung tanpa mengkaji pemahaman konsep secara mendalam. Penelitian yang secara khusus menelaah pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan melalui penggunaan media congklak pada siswa kelas I sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini memberikan kebaruan dengan menitikberatkan pada pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan, bukan sekadar kemampuan berhitung. Pendekatan penelitian ini menyajikan terkait pengaruh media congklak terhadap pemahaman konsep

matematika siswa kelas I. Penelitian ini memberikan perbedaan pemahaman konsep sebelum dan sesudah penggunaan media congklak sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas rendah.

Pemanfaatan congklak sebagai media pembelajaran memberi peluang terciptanya pembelajaran matematika yang aktif. Siswa terlibat langsung pada proses berhitung melalui kegiatan bermain terarah. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap dan alami. Penggunaan congklak juga mendorong kerja sama serta komunikasi antar siswa. Interaksi sosial saat bermain dapat meningkatkan keberanian siswa mengemukakan jawaban. Media congklak membantu guru menyampaikan konsep penjumlahan dan pengurangan secara lebih konkret. Proses belajar yang menarik berpotensi meningkatkan motivasi serta antusiasme siswa. Hal ini menunjukkan bahwa congklak memiliki peran penting sebagai media pembelajaran matematika kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas I SD Negeri Lembursawah, ditemukan beberapa permasalahan nyata dalam pembelajaran

matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi hitung. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang melakukan kesalahan dalam menghitung serta ketidakmampuan menjelaskan kembali makna penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu penjelasan guru dan latihan soal tanpa penggunaan media konkret. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan hanya menghafal prosedur tanpa memahami konsep. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep matematika siswa kelas I.

Didukung dengan kegiatan pra siklus yang dilakukan di kelas tersebut hanya 5 siswa yang tuntas KKM 70 dari 20 siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti congklak.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik meneliti dengan judul “Penggunaan Media Congklak untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep

Penjumlahan dan Pengurangan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media congklak dan mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I Sekolah Dasar melalui penggunaan media permainan tradisional congklak.

Adapun keterbaruan dari penelitian ini yaitu media congklak terdapat kartu games penjumlahan dan pengurangan guna memperkuat pemahaman konsep matematika dasar siswa. Kombinasi kartu games ini ditambahkan pada tindakan penelitian di siklus II.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek atau partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Lembursawah yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan

karakteristik kemampuan yang beragam. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya selama satu bulan pada bulan Mei 2026.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu teknik tes (berbentuk soal uraian dan isian singkat) untuk mengukur pemahaman konsep siswa, observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta dokumentasi (berupa foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, dan catatan lapangan). Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kuantitatif untuk data tes dan observasi, serta analisis deskriptif kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data dalam bentuk deskripsi, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran matematika yang ditentukan sekolah, yaitu 70, penelitian ini dikatakan berhasil jika >80% siswa mencapai nilai KKM, terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus, serta aktivitas siswa berada pada kategori cukup atau baik. Penelitian tindakan kelas ini dapat dihentikan jika hasil perolehan nilai pemahaman konsep penjumlahan dan

pengurangan siswa telah mencapai kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran dalam pelajaran Matematika. Perangkat tersebut meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, instrumen evaluasi (tes pemahaman konsep), serta media pembelajaran yang relevan (media congklak beserta kartu *games*). Setelah seluruh persiapan selesai, penelitian dilanjutkan ke tahap pelaksanaan penelitian.

Pelaksanaan dan Observasi

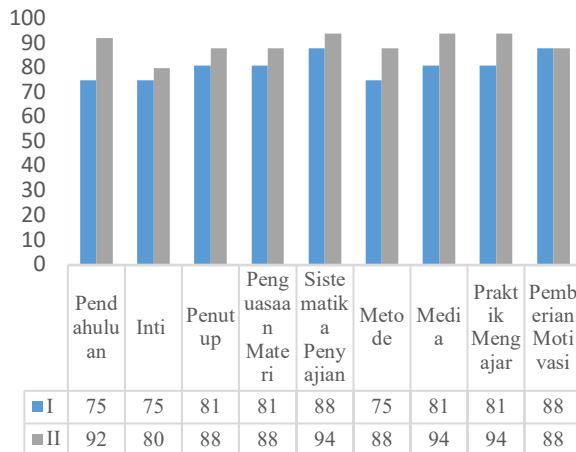
Pelaksanaan tindakan penelitian diamati langsung oleh observer (teman sejawat) yang berfokus pada aktivitas peserta didik dan guru, serta pendokumentasian seluruh rangkaian proses pembelajaran. Adapun sistematika atau sub-indikator pengamatan aktivitas guru terdiri dari 9 aspek, yaitu 1) Kegiatan Awal, 2) Kegiatan Inti, 3) Penutup, 4) Penguasaan Materi, 5) Sistematika Penyajian, 6)

Penerapan Metode, 7) Penggunaan Media, 8) *Performance* (Penampilan Praktik Mengajar), dan 9) Pemberian Motivasi. Dan indikator yang diukur dalam pemahaman konsep matematika yaitu 1) menyatakan kembali konsep, 2) menggunakan barang kongkret, 3) menentukan hasil operasi, 4) soal cerita sederhana, 5) menghubungkan konsep.

Sebelum kegiatan pelaksanaan di mulai sebelumnya peneliti melakukan pra siklus terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa dengan hasil ketuntasan pra siklus hanya 5 siswa yang tuntas dengan KKM 70 hal tersebut membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran matematika terutama materi penjumlahan dan pengurangan membutuhkan penanganan yang tepat.

Setelah melakukan pra siklus kemudian menyusun persiapan penelitian yang dibutuhkan, barulah melaksanakan pengamatan dan observasi aktivitas guru dan siswa dengan media congklak dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan II untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika disajikan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Observasi Guru

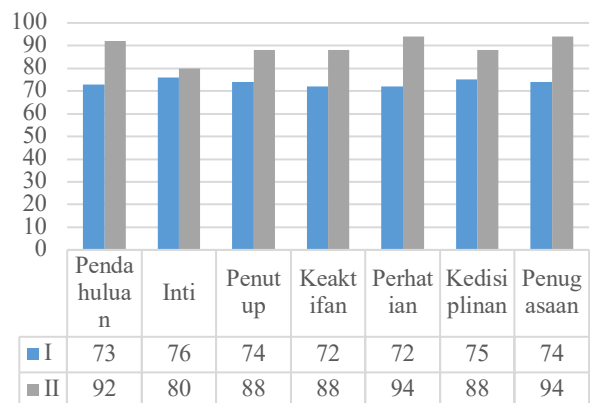
Berdasarkan grafik hasil observasi pada tabel secara keseluruhan terjadi peningkatan kualitas kinerja yang konsisten dari Siklus I ke Siklus II pada hampir seluruh aspek penilaian. Pada Siklus I, aspek Pendahuluan, Inti, dan Metode memperoleh nilai terendah sebesar 75, sedangkan aspek Sistematika Penyajian dan Pemberian Motivasi mencatat nilai tertinggi sebesar 88.

Memasuki Siklus II, lonjakan nilai yang sangat signifikan terlihat pada beberapa indikator utama, di mana aspek Sistematika Penyajian, Media, dan Praktik Mengajar sukses mencapai nilai tertinggi, yaitu 94. Menyusul di bawahnya, aspek

Pendahuluan meningkat pesat menjadi 92, sementara aspek Penutup, Penguasaan Materi, dan Metode kompak naik ke angka 88. Sejalan dengan perkembangan tersebut, aspek Inti mengalami kenaikan bertahap menjadi 80.

Sedangkan aspek Pemberian Motivasi menjadi satu-satunya indikator yang nilainya bertahan stabil di angka 88 pada kedua siklus. Kenaikan yang merata ini membuktikan bahwa tindakan yang diberikan berhasil memperkuat performa di setiap tahapan pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan aktivitas kegiatan siswa yang tergambar dalam gambar grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Observasi Siswa

Berdasarkan grafik hasil observasi siswa tersebut secara keseluruhan terjadi peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II pada seluruh aspek yang dinilai. Pada

Siklus I, nilai terendah berada pada aspek Keaktifan dan Perhatian dengan skor 72, sedangkan nilai tertinggi dicapai oleh aspek Inti dengan skor 76.

Memasuki Siklus II, terjadi lonjakan performa siswa yang sangat drastis, di mana nilai tertinggi berhasil diraih oleh aspek Perhatian dan Penugasan yang kompak mencapai skor 94. Perkembangan pesat juga terlihat pada aspek Pendahuluan yang melesat ke angka 92. Sementara itu, aspek Penutup, Keaktifan, dan Kedisiplinan menunjukkan pertumbuhan yang seragam dengan sama-sama memperoleh nilai 88, serta aspek Inti

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Maksimal	100	100	100
2	Nilai Terendah	57	57	62
3	Nilai Tertinggi	76	81	90
4	Rata-Rata Kelas	65	71	76
5	Siswa Memenuhi KKM (70)	5	10	17
6	Siswa Belum Memenuhi KKM (70)	15	10	3

mengalami kenaikan bertahap mencapai angka 80. Tren kenaikan yang merata pada setiap indikator ini membuktikan bahwa tindakan yang diterapkan berhasil menstimulasi aktivitas siswa menjadi jauh lebih positif dan interaktif.

Intervensi menggunakan media congklak membawa dampak positif yang

konsisten dan signifikan terhadap hasil evaluasi pemahaman konsep matematika siswa. Berdasarkan rekapitulasi nilai dari Pra Siklus hingga Siklus II, terjadi tren kenaikan yang radikal baik dari rata-rata kelas maupun tingkat ketuntasan klasikal.

Adapun ketuntasan belajar setiap siklus dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

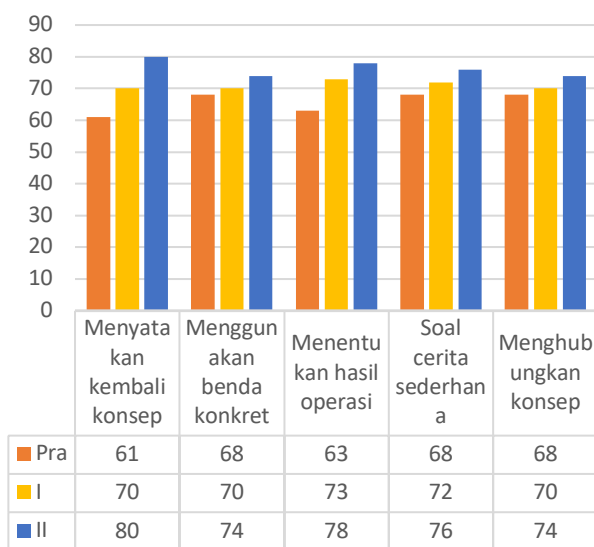
Tabel 1. Ketuntasan Belajar Setiap Siklus

Data menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa yang konsisten dari tahap Pra Siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Rata-rata kelas mengalami kenaikan bertahap dari angka 65 pada Pra Siklus, meningkat menjadi 71 pada Siklus I, hingga mencapai angka 76 pada Siklus II. Peningkatan ini didorong oleh akselerasi nilai tertinggi kelas yang melonjak dari 76 (Pra Siklus) menjadi 81 (Siklus I) dan menembus angka 90 pada akhir Siklus II, serta diikuti bergesernya batas bawah nilai terendah siswa yang naik menjadi 62 setelah sempat stagnan di angka 57.

Dampaknya, terjadi pembalikan proporsi ketuntasan klasikal secara radikal; jika pada Pra Siklus kelas didominasi oleh 15 siswa yang belum memenuhi KKM, maka pada akhir Siklus II jumlah siswa yang tuntas melonjak drastis mencapai mayoritas mutlak sebanyak 17 siswa, dan

hanya menyisakan 3 siswa yang belum tuntas.

Berikut perolehan skor hasil pemahaman konsep matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan media congklak. Perolehan setiap siklus dapat disajikan sebagai berikut :

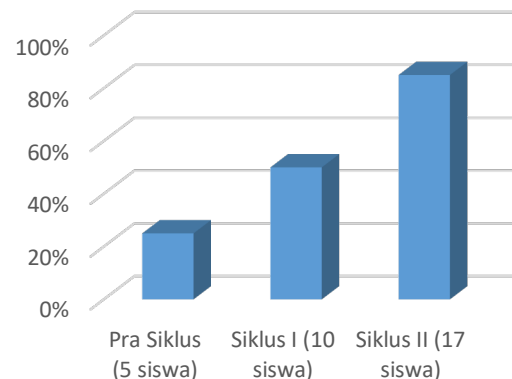


Gambar 3. Grafik Ketuntasan Indikator Pemahaman Konsep Matematika

Peningkatan skor yang konsisten pada kelima indikator dari tahap Pra Siklus, Siklus I, hingga Siklus II menunjukkan bahwa intervensi tindakan kelas yang dilakukan berhasil menguatkan pemahaman konseptual dan prosedural siswa secara bertahap. Lonjakan signifikan pada indikator "Menyatakan kembali konsep" (dari 61 menjadi 80) dan keberhasilan siswa dalam "Menentukan hasil operasi" (mencapai 78) serta memecahkan "Soal cerita sederhana" (mencapai 76) pada Siklus II sangat sejalan

dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget.

Berikut persentase peningkatan setiap siklus dapat disajikan pada sebagai berikut :



Gambar 4. Presentase Ketuntasan

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel terlihat jelas adanya tren peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang sangat signifikan di setiap tahapan. Pada kondisi awal atau Pra Siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 25% (5 siswa). Setelah diberikan intervensi tindakan pada Siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 50% (10 siswa), dan mencapai puncaknya pada Siklus II dengan tingkat ketuntasan sebesar 85% (17 siswa). Kenaikan yang terjadi secara bertahap ini membuktikan bahwa skenario perbaikan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep siswa secara klasikal.

Pembahasan Penelitian

Penerapan Media Congklak

Penerapan media permainan tradisional congklak dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas I SD Negeri Lembursawah terbukti memberikan dampak yang sangat positif. Proses pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional dan monoton berhasil ditransformasikan menjadi aktivitas yang interaktif melalui pemanfaatan biji congklak sebagai alat bantu hitung. Hal ini terkonfirmasi dari grafik observasi guru yang menunjukkan peningkatan efisiensi kinerja yang signifikan, khususnya pada aspek sistematika penyajian, media, dan praktik mengajar yang melonjak hingga mencapai nilai maksimal 94 pada Siklus II.

Aktivitas siswa pun mengalami peningkatan drastis dalam aspek perhatian dan penugasan yang mencapai skor 94 pada siklus akhir. Keberhasilan implementasi media ini sejalan dengan pandangan Matulesy dan Muhid (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sekaligus berinteraksi secara aktif. Selain itu, integrasi kartu games pada Siklus II terbukti memperkuat efektivitas pembelajaran, yang mempertegas teori dari

Kurnia dan Sari (2023) bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan minat serta menumbuhkan rasa senang anak terhadap matematika.

Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika

Intervensi menggunakan media congklak secara nyata berhasil meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar siswa, terutama dalam aspek menyatakan kembali konsep, menentukan hasil operasi, dan memecahkan soal cerita sederhana. Bukti empiris menunjukkan adanya peningkatan radikal pada nilai rata-rata kelas yang bergerak naik dari 65 (Pra Siklus) menjadi 71 (Siklus I), dan mencapai 76 pada Siklus II. Lonjakan paling impresif terlihat pada ketuntasan klasikal yang semula hanya sebesar 25% (5 siswa) pada tahap Pra Siklus, melesat menjadi 50% (10 siswa) pada Siklus I, hingga menyentuh angka 85% (17 siswa) pada akhir Siklus II, sehingga berhasil melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pertumbuhan konseptual dan prosedural yang dialami oleh siswa kelas I ini sangat relevan dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget yang menegaskan bahwa anak pada usia sekolah dasar (terutama kelas rendah) berada pada tahap berpikir operasional konkret yang membutuhkan bantuan visual dan objek

nyata untuk menjembatani ide-ide matematika yang abstrak. Ketika siswa secara langsung memanipulasi biji congklak, miskonsepsi dalam berhitung dapat diminimalisasi. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Musaropah dkk (2022) dan Nurinayah dkk (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan permainan tradisional congklak memberikan pengaruh serta efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung operasi penjumlahan dan pengurangan anak

Refleksi

Mengingat hasil akhir pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan klasikal yang umumnya ditetapkan dalam PTK yaitu rata-rata 80% maka dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan ini telah berhasil memperbaiki mutu pembelajaran secara tuntas dan penelitian dapat dihentikan pada Siklus II.

Secara keseluruhan, pelaksanaan PTK ini dinilai Sangat Berhasil. Media congklak terbukti efektif menjembatani pemikiran abstrak matematika menjadi konkret bagi siswa di kelas rendah, sehingga mutu proses dan hasil belajar matematika di SD Negeri Lembursawah dapat diperbaiki secara tuntas pada Siklus II

D. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas I SD Negeri Lembursawah menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional congklak efektif meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan siswa. Keberhasilan ini ditopang oleh peningkatan performa guru dalam mengelola kelas (skor pendahuluan 92, penggunaan media 94, praktik mengajar 94) serta perubahan perilaku belajar siswa yang menjadi lebih fokus (skor 94) dan aktif-interaktif.

Secara kuantitatif, intervensi ini mendongkrak nilai rata-rata kelas secara konsisten dari 65 (Pra Siklus), naik menjadi 71 (Siklus I), hingga mencapai 76 (Siklus II). Dampak paling signifikan terlihat pada lonjakan ketuntasan belajar klasikal siswa yang semula hanya 25% (5 siswa) pada Pra Siklus, meningkat menjadi 50% (10 siswa) pada Siklus I, dan mencapai puncaknya sebesar 85% (17 siswa) pada Siklus II. Karena pencapaian akhir tersebut telah melampaui target indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ketuntasan 80% dengan KKM 70 maka upaya perbaikan pembelajaran ini dinyatakan berhasil tuntas dan siklus tindakan resmi dihentikan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran (studi pada anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8.
- Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Ansya, Y. A. U., Salsabilla, T., & Mailani, E. (2025). Peran permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 9(1), 1–9.
- Arlianda, D. N., Triyogo, A., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan media permainan tradisional congklak pada pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
- Astuti, I. Y. F., & Aryani, Z. (2025). Pengembangan media box hitung dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. *JiWA: Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*, 1(4), 309–315.
- Aziza, N., Dewi, A. S., Khasanah, F. N., & Setiadi, H. W. (2025). Analisis kemampuan penjumlahan dan pengurangan terhadap penggunaan media counting box siswa kelas I SD N Brajan. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(3).
- Fauziah, H. M., Mahmudah, M., & Amrulloh, H. (2025). Penerapan media visual berbasis papan diagram gambar untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas I. *Jurnal Caksana*, 8(1), 249–258.
- Indarwati, E. E., Wiryanto, W., & Mariana, N. (2024). Pembelajaran matematika di sekolah dasar: Analisis hasil tes pemahaman dan penalaran. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(6), 510–520.
- Ismail, Y. (2021). Membangun sikap positif untuk menghindari phobia matematika. *EULER*, 9(2), 134–140.
- Kurnia, E., & Sari, A. D. I. (2023). Pembelajaran matematika pada materi konsep dasar KPK berbasis permainan tradisional congklak. *Jurnal Al-Hikmah*, 4(2), 71–82.
- Lubis, R., Lubis, A. J., & Almir, A. (2025). Media pembelajaran matematika SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 401–412.
- Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa. *Aksioma*, 13(1), 165–178.
- Mauliana, D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Peran media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Bilangan*, 3(2), 94–102.
- Nengsih, G. A., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis kesulitan dalam menyelesaikan soal operasi bilangan cacah. *JKPM*, 6(2), 293.
- Nur, M. A. (2025). Efektivitas permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *JIMAT*, 6(1), 165–182.
- Oktapiana, E., Karlimah, K., & Apriani, I. F. (2025). Pemahaman konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 31(2), 207–215.
- Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2023). Meningkatkan minat belajar matematika dengan metode belajar sambil bermain. *Literasi*, 3(1), 126–130.
- Prajamukti, R. L. (2025). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal cerita. *Trigonometri*, 7(1), 51–60.
- Pratama, M. A., Yurniwati, Y., & Chaeruman, U. A. (2022). An analysis of elementary school

- students' understanding of mathematical concepts. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3563–3568.
- Rahmadilla, H. H., & Kholidya, C. F. (2025). Penggunaan media benda konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep pengurangan siswa kelas I . *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14(11).
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan teori behaviorisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 89–100.
- Rahmasari, F., Salma, F. A., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas penggunaan media congklak terhadap hasil belajar matematika. *Pedadidaktika*, 11(1), 21–30.
- Witono, S., & Hadi, M. S. (2025). Numerasi dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2489–2496.
- Wulandari, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran papan congklak matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar (Skripsi, STKIP PGRI Pacitan).