

## Penggunaan Alat Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar

Hesti Gustiah<sup>1)\*</sup>, Muhlis<sup>1)</sup>, Andi Asrafiani Arifah<sup>1)</sup>, Taufik Hidayat<sup>1)</sup>, Muhammad Sultan<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mulawarman

\*Corresponding Author : [hestigustiah@gmail.com](mailto:hestigustiah@gmail.com)

### ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa kelas dua di SDN 004 Samarinda Ulu pada mata pelajaran penjumlahan dan pengurangan operasi hitung menjadi pendorong penelitian ini. Teknik pengajaran tradisional yang kurang menggunakan media yang selaras pada karakteristik anak menyebabkan siswa kesulitan memahami materi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan tradisional congklak sebagai alat bantu mengajar bisa membuat meningkat hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diselenggarakan melalui dua siklus. Tiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Subjek penelitian yakni 27 peserta didik kelas II-A SDN 004 Samarinda Ulu. Instrument yang dipakai pada penelitian ini adalah lembar observasi guru dan peserta didik, lembar tes hasil belajar peserta didik dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya penggunaan permainan tradisional congklak mampu membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Pada pra siklus, hanya 18,52% peserta didik yang memperoleh ketuntasan belajar. Setelah tindakan dilakukan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam setiap siklus. Siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar menjadi 48,15%, serta mengalami peningkatan kembali menjadi 88,89% dalam siklus II. Permainan congklak mampu menyebabkan proses belajar lebih mengembirakan, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta membantu mereka paham akan konsep penjumlahan dan pengurangan secara konkret. Dengan demikian, penggunaan alat permainan tradisional congklak terbukti efektif untuk membuat hasil belajar matematika peserta didik kelas II meningkat.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Matematika; Penjumlahan dan Pengurangan; Permainan tradisional Congklak

Received: 21 Jul 2025; Revised: 28 Jul 2025; Accepted: 31 Jul 2025; Available Online: 2 Aug 2025

*This is an open access article under the CC - BY license.*



### PENDAHULUAN

Matematika ialah ilmu universal yang melandasi perkembangan teknologi modern, memiliki peranan fundamental pada beragam disiplin sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir manusia (Ayuningtyas et al., 2024). Matematika SD mempunyai sejumlah cakupan materi di antaranya yakni operasi hitung, aritmatika, geometri, serta yang lainnya (Karso, 2019). Penanaman konsep dasar dalam pembelajaran sebagai cara untuk mengakses pendidikan. Merangsang pengembangan kemampuan penalaran siswa. Tentu saja, matematika sangat penting untuk studi disiplin akademik lainnya (Efendi & Surya, 2023). Pembelajaran di kelas 2 termasuk masa penting bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan matematika dasar (Karomah & Dwijayanti, 2024).

Menurut (Megawati & Megawanti, 2022) "Kemampuan menghitung ialah salah satu keterampilan fundamental dalam hidup keseharian, bisa dibilang bahwasanya pada seluruh kegiatan hidup manusia membutuhkan keterampilan ini". Kemampuan menghitung pada studi ini terkait akan keterampilan numerik siswa, sebab numerik ialah keterampilan hitung menghitung menggunakan sejumlah angka. Kemampuan numerik mencakup kemampuan standar tentang bilangan, kemampuan berhitung yang mengandung penalaran serta keterampilan aljabar. Kemampuan mengoperasikan bilangan mencakup operasi hitung penjumlahan, pengurangan, penjumlahan, serta pengurangan.

Berhitung penjumlahan ialah operasi dasar aritmatika yang dilaksanakan peserta didik lewat menjumlahkan ataupun menambah 2 buah bilangan menjadi suatu bilangan (Utami, 2019). Menurut (Utami,

2019), operasi hitung pengurangan yakni salah satu operasi utama dalam aritmatika, di mana siswa diminta untuk mengurangi dua angka sehingga menghasilkan angka yang baru. Penerapan konsep-konsep dasar semacam ini sangat krusial dalam proses belajar mengajar karena menjadi landasan untuk mengakses pendidikan dan mendorong perkembangan kemampuan berpikir siswa. Aritmatika memiliki peran yang sangat krusial sebagai landasan bagi penelitian dalam berbagai bidang akademik lainnya (Efendi & Surya, 2023).

Agar mendukung pemahaman konsep dasar seperti operasi pengurangan, pembelajaran dapat dihubungkan dengan aktivitas yang menyenangkan dan berarti bagi siswa. Salah satu strategi yang mampu diimplementasikan yakni melalui pemanfaatan permainan tradisional. Pada mulanya, permainan tradisional adalah elemen dari warisan budaya negara yang kaya akan nilai-nilai mulia. Oleh sebab itu, sangat krusial untuk menjaga keberadaannya agar tidak punah dan tetap diingat oleh generasi mendatang. Keberadaan permainan tradisional penting tidak hanya untuk menjaga budaya, namun juga berperan dalam mendukung perkembangan anak secara keseluruhan. Metode pembelajaran memakai permainan bisa menjadi alternatif dalam membuat motivasi maupun pemahaman peserta didik meningkat pada proses belajar mengajar (Zein & Rahayu, 2022).

Seperti yang dinyatakan oleh (Anggita, 2019) pengalaman yang diraih anak lewat berbagai kegiatan, termasuk permainan, dapat berpengaruh pada perkembangan dan pertumbuhan mereka secara keseluruhan. Permainan tradisional tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berarti yang dapat meningkatkan kemajuan serta perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak.

Permainan tradisional yakni satu di antara permainan yang bisa membuat kemampuan anak dalam berhitung meningkat, satu di antaranya dengan permainan Congklak. Permainan ini membantu anak-anak belajar motorik halus dan berhitung. Anak-anak bisa belajar berhitung sembari bermain Congklak dengan melakukan perhitungan terhadap biji-biji Congklak. Mereka pun bisa melatih konsentrasi dan motorik mereka dengan menempatkan biji-biji Congklak satu per satu pada papan Congklak (Bachtiar et al., 2020). Dengan mengajak peserta didik belajar sembari bermain permainan tradisional, hal tersebut membuat guru harus mampu memakai media yang menyenangkan, bisa diakses langsung, membuat karakter maupun kemampuan peserta didik meningkat, hingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi mengasyikkan. Selain itu, permainan tradisional melibatkan keterampilan, kerja sama, kreativitas, serta kolaborasi (Mekarayu et al., 2024). Menurut (Hasibuan, 2024), permainan congklak memiliki potensi besar dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Beberapa di antaranya yaitu melatih kesabaran, kemampuan motorik halus, jiwa sportivitas, ketelitian (emosional), menjalin kontak sosial, hingga kemampuan menganalisis (kognitif). Dengan melihat manfaat tersebut, peneliti memanfaatkan permainan congklak sebagai alat bantu untuk mengamati dan mendukung perkembangan peserta didik, terutama pada aspek kognitif.

Salah satu indikator perkembangan kognitif yang diamati pada studi ini yakni hasil belajar matematika. Hasil belajar matematika mengacu pada capaian peserta didik guna menguasai serta memahami materi pelajaran matematika, yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Dalam konteks ini, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku atau keterampilan peserta didik sesudah menjalani proses pembelajaran, yang selanjutnya diukur berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sukriadi & Basir., 2016).

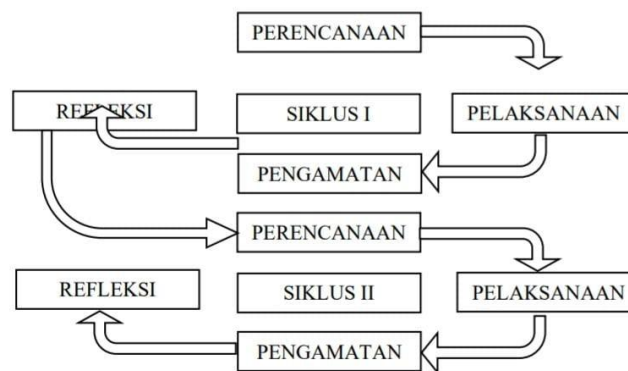
Pada studi ini, hasil belajar peserta didik yakni hasil penguasaan materi atau pencapaian pada mata pelajaran matematika setelah diterapkan penggunaan alat permainan congklak. Hasil belajar tersebut ditelaah menggunakan tes yang dibagikan pada peserta didik. Dengan memahami hasil tes peserta didik, selanjutnya bisa dipahami apakah penggunaan alat permainan congklak mampu membuat hasil belajar matematika peserta didik meningkat.

## METODE

Jenis penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Cahyati & Rhosalia, 2020). Berdasarkan judul penelitian menunjukkan bahwa jenis penelitian yang sesuai pada studi ini yakni PTK. Hal ini dinyatakan dari tujuan utama PTK yakni guna menyelesaikan persoalan yang terjadi di kelas serta membentuk solusi nyata terkait persoalan tersebut. Tujuan khusus PTK yakni guna menangani beragam permasalahan hingga pembelajaran di kelas semakin optimal (Pahleviannur, et al. 2022). Pada hakikatnya, tahapan PTK ini berupa siklus yang mana setiap siklusnya mencakup 4 komponen yang diawali dengan tahap perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Action*), observasi (*Observation*), sampai refleksi (*Reflection*).

Perencanaan yakni berbagai hal yang hendak diselenggarakan dalam tahap tindakan. Tahap pelaksanaan atau tindakan ini dilaksanakan di waktu yang sama dengan observasi. Guru melaksanakan tindakan sembari melakukan observasi terhadap apa yang terjadi. Sesudah dilaksanakan tindakan serta observasi, didapatkan sejumlah data penelitian. Sejumlah data tersebut melalui tahap analisis guna memahami apakah tujuan maupun hasil penelitian telah terpenuhi dengan sempurna atau belum. Analisis data ini dikenal dengan sebutan refleksi. Jikalau tujuan penelitian belum terpenuhi sepenuhnya, serta dalam melaksanakan validasi terhadap temuan penelitian, peneliti melangsungkan putaran atau siklus kedua yang diawali dengan perencanaan hingga refleksi kembali. Siklus ini dilaksanakan hingga peneliti meninjau permasalahan yang ditelaah sudah selesai serta terdapat peningkatan proses atau hasil belajar.

Penelitian ini diselenggarakan pada 2 siklus serta pada tiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Menurut (Arikunto, 2019) rancangan PTK bisa disaksikan dalam bagan berikut:



**Gambar 1.** Bagan Rancangan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Gambar di atas menunjukkan alur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus, di mana tiap siklus mencakup 4 tahapan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I, peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan tindakan, kemudian melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana, melakukan pengamatan terhadap proses dan hasil pelaksanaan, lalu merefleksikan temuan untuk perbaikan. Hasil refleksi dipakai untuk menyusun perencanaan pada Siklus II, yang kemudian dilanjutkan kembali dengan pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Proses ini bersifat berulang dan sistematis, bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui perbaikan yang terus-menerus berdasarkan hasil evaluasi di setiap siklus.

Penelitian ini diselenggarakan di semester 2 tahun Pelajaran 2024/2025 dikelas II-A SDN 004 Samarinda Ulu yang mencakup 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan yakni dengan menggunakan beberapa teknik yaitu teknik observasi, tes (evaluasi), serta dokumentasi. Instrumen yang dipergunakan pada studi ini yakni lembar observasi aktivitas guru dengan peserta didik, lembar tes hasil belajar peserta didik dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dipakai berasal dari hasil observasi serta hasil tes belajar peserta didik. Hal ini mempunyai tujuan agar peneliti memahami hasil belajar yang diperoleh peserta didik terkait aktivitas belajar mengajar maupun kegiatan peserta didik sepanjang proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan meliputi 2 siklus, yang mana tiap siklus meliputi 2 kali pertemuan. Pada siklus I yang di mulai pada tanggal 15 Mei hingga 16 Mei 2025 sedangkan pada siklus II dilaksanakan dari tanggal 19 Mei hingga 20 Mei 2025. Peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar dan guru kelas mengamati proses belajar mengajar mengikuti modul ajar yang sudah dipersiapkan peneliti. Penelitian yang dilakukan ini adalah guna mengetahui kenaikan hasil belajar Matematika pada materi penjumlahan serta pengurangan sampai 20 memakai Congklak kelas II dengan instrument penelitian berupa tes hasil belajar, observasi aktivitas peserta didik serta observasi aktivitas guru.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan pada 2 siklus yang mana tiap siklus meliputi 2 kali pertemuan menggunakan alat permainan tradisional congklak pada pembelajaran matematika pada kelas II A SDN 004 Samarinda Ulu, dapat terlihat bahwa hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan observasi guru sebagaimana ditampilkan pada table rekapitulasi berikut.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Observasi pada Guru Menggunakan alat permainan tradisional congklak

Tahap Penelitian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Predikat
Siklus I	Pertama	24	85,71%	Baik
	Kedua	25	89,29%	Sangat Baik
	Rata-rata Skor	24,5	87,50%	Sangat Baik
Siklus II	Pertama	26	92,86%	Sangat Baik
	Kedua	28	100%	Sangat Baik
	Rata-rata Skor	27	96,43%	Sangat Baik

Mengacu analisis data pada tabel 1, memperlihatkan selama kegiatan belajar mengajar pada dua siklus terdapat peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Pada Siklus I, skor observasi guru meningkat dari 24 (85,71%, predikat Baik) pada pertemuan pertama menjadi 25 (89,29%, predikat Sangat Baik) pada pertemuan kedua, dengan rata-rata skor 24,5 dan persentase 87,50% yang dikategorikan Sangat Baik. Peningkatan lebih lanjut terjadi pada Siklus II, di mana guru memperoleh skor 26 (92,86%) di pertemuan pertama serta mengalami peningkatan menjadi 28 (100%) di pertemuan kedua, pada rerata skor 27 dan persentase 96,43%, yang semuanya ada dalam predikat Sangat Baik.

Penelitian yang telah diselenggarakan sepanjang 2 siklus yang mana tiap siklus mencakup 2 kali pertemuan menggunakan alat permainan tradisional congklak pada pembelajaran matematika pada kelas II A SDN 004 Samarinda Ulu, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam hasil observasi peserta didik sebagaimana ditampilkan pada tabel rekapitulasi yakni.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Observasi pada Peserta Didik Menggunakan alat permainan tradisional congklak

Tahap Penelitian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Predikat
Siklus I	Pertama	431	79,80%	Baik
	Kedua	479	88,70%	Sangat Baik
	Rata-rata Skor	16,85	84,26%	Sangat Baik
Siklus II	Pertama	516	95,56%	Sangat Baik
	Kedua	531	98,33%	Sangat Baik
	Rata-rata Skor	19,39	96,94%	Sangat Baik

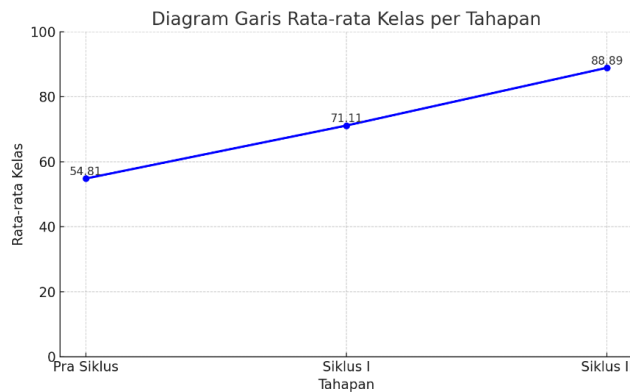
Berdasarkan tabel 2 terlihat dalam penggunaan alat permainan tradisional congklak, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari setiap tahap penelitian. Pada pertemuan pertama sebelum siklus, jumlah skor yang diperoleh peserta didik adalah 431 pada persentase 79,80% dan predikat "Baik". Selanjutnya, pada Siklus I pertemuan kedua, skor naik menjadi 479 atau 88,70% dengan predikat "Sangat Baik", serta rata-rata skor pada siklus ini mencapai 16,85 pada persentase 84,26%. Peningkatan terus berlanjut pada Siklus II, di mana pertemuan pertama mencatat skor 516 (95,56%) dan pertemuan kedua meningkat menjadi 531 (98,33%), keduanya dengan predikat "Sangat Baik". Rata-rata skor pada Siklus II mencapai 19,39 pada persentase 96,94%.

Penelitian yang telah diselenggarakan dalam 2 siklus yang man tiap siklus mencakup 2 kali pertemuan menggunakan alat permainan tradisional congklak pada pembelajaran matematika pada kelas II A SDN 004 Samarinda Ulu, Tabel 1. terlihat hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan alat permainan tradisional congklak

Rentang Angka	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	P	F	P	F	P
81-100	Sangat Baik	3	11,11%	6	22,22%	20	74,07%
71-80	Baik	2	7,41%	7	25,93%	4	14,81%
61-70	Cukup Baik	8	29,63%	5	18,52%	2	7,41%
<60	Kurang	14	51,85%	9	33,33%	1	3,70%
Jumlah		1646,5		1849		2293	
Rata-rata Kelas		54,81		71,11		84,93	
Peningkatan		0%		29,63%		40,74%	
Persentase Ketuntasan		18,52%		48,15%		88,89%	

Berdasarkan tabel 3 terlihat kenaikan yang signifikan di tiap siklus. Dalam pra siklus, sebagian besar peserta didik ada dalam kategori “Kurang” senilai 51,85% pada rerata kelas 54,81 dan persentase ketuntasan hanya 18,52%. Setelah diterapkan pada Siklus I, terjadi peningkatan kategori "Sangat Baik" menjadi 22,22% dan rerata kelas naik menjadi 71,11 pada persentase ketuntasan meraih 48,15%. Peningkatan yang lebih tajam terjadi dalam Siklus II, yang mana peserta didik yang meraih kategori “Sangat Baik” melonjak menjadi 74,07%, rerata kelas mengalami peningkatan menjadi 84,93, serta ketuntasan belajar meraih 88,89%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan congklak sebagai alat bantu pembelajaran berkontribusi positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil Belajar matematika peserta didik kelas II memanfaatkan alat permainan tradisional congklak pada pra siklus, siklus I, serta siklus II berdasarkan nilai rata rata peserta didik di jelaskan pada diagram yakni.



**Gambar 2.** Diagram Rata-rata Kelas Per-Tahapan

Pada gambar 2 menunjukkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II meningkat signifikan sesudah penggunaan alat permainan tradisional congklak. Dalam tahap pra siklus, rerata nilai peserta didik ada di angka 54,81, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum meraih ketuntasan belajar. Sesudah dilaksanakan tindakan dalam siklus I dengan melibatkan congklak sebagai media pembelajaran, rata-rata nilai meningkat menjadi 71,11, menandakan adanya perbaikan pemahaman meskipun belum optimal. Peningkatan yang lebih tajam terlihat dalam siklus II, yang mana rerata nilai peserta didik meraih 84,93.

Ketuntasan klasikal hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan penjumlahan serta pengurangan memakai alat permainan tradisional congklak bisa disaksikan melalui tabel 4.

**Tabel 4.** Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Tahapan Penelitian	Rata-rata	Persentase	Peserta Didik Belum Tuntas	Persentase
Prasiklus	54,81	18,52%	22	81,48%
Siklus I	71,11	48,15%	12	51,85%
Siklus II	84,93	88,89%	3	11,11%

Berdasarkan analisis dari rekapitulasi hasil belajar matematika peserta didik pada tabel 4, maka bisa dilihat bahwa pada pra siklus peserta didik yang tuntas berjumlah 5 orang pada persentase ketuntasan yakni 18,52% pada rerata nilai yakni 54,81. Pada siklus 1, peserta didik yang tuntas mempunyai jumlah 13 orang (48,15%) pada rerata nilai yakni 71,11. Dalam siklus II, peserta didik yang tuntas mempunyai jumlah 25 orang (88,89%), sudah meraih  $\geq 75\%$  mengacu indikator keberhasilan yang sudah diputuskan peneliti.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah metode penelitian yang dipakai peneliti pada penelitian yakni pada tujuan untuk membuat meningkat hasil belajar Matematika Materi Penjumlahan serta Pengurangan menggunakan alat permainan tradisional congklak yang dilaksanakan di SD Negeri 004 Samarinda Ulu yang dilakukan sebanyak 2 siklus dengan instrument penelitian berupa tes hasil belajar, observasi aktivitas peserta didik serta observasi aktivitas guru.

Peneliti melaksanakan prasiklus untuk melihat skor siswa sebelum Siklus I. Lima siswa (18,52%) telah menyelesaikan kursus, sementara 22 siswa (81,48%) belum, mengacu data yang dikumpulkan. Di sisi lain, skor rata-rata pada ambang batas rendah yakni 54,81. Hasil belajar siswa yang buruk di kelas matematika disebabkan ketidakmampuan mereka untuk memperhatikan penjelasan guru selama kelas. Kondisi itu terjadi sebagai akibat

dari kegagalan guru yang terus-menerus untuk mengomunikasikan materi pelajaran dengan cukup serta jelas di depan kelas. Ada 2 kategori dasar elemen yang bisa menyumbang pengaruh hasil belajar siswa mencakup faktor internal serta faktor eksternal. Faktor eksternal, seperti peran guru pada proses pembelajaran, yakni faktor yang ada di luar pembelajaran individu, sementara elemen internal asalnya dari dalam pelajar. Maka sebabnya, membuat meningkat proses pembelajaran sambil memperhatikan variabel yang menyumbang pengaruh hasil belajar ini merupakan satu di antara strategi untuk membuat meningkat hasil belajar siswa dalam matematika. Pada penelitian ini, guru dan peneliti memanfaatkan alat permainan congklak tradisional untuk membuat meningkat proses pembelajaran sebagai komponen eksternal guna membuat meningkat hasil belajar matematika siswa.

Alat permainan tradisional congklak merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Penggunaan congklak pada pembelajaran menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan ini, peserta didik secara tidak langsung dilatih untuk memahami konsep penjumlahan, pengurangan, dan strategi berhitung melalui aktivitas memindahkan biji congklak dari 1 lubang ke lubang yang lain. Keterlibatan aktif peserta didik dalam permainan ini memunculkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar yang tinggi. Mereka bukan saja belajar secara kognitif, tapi juga secara afektif serta psikomotorik, karena melibatkan kerja sama, ketelitian, dan koordinasi tangan-mata. Hal ini memperkuat daya ingat terhadap konsep yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran yang dikemas melalui permainan membuat peserta didik lebih antusias dan tidak merasa tertekan, sehingga suasana belajar menjadi bermakna.

Mengacu hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, ada tujuh aspek yang diamati. Secara umum, sebagian besar aspek menunjukkan kinerja guru yang baik, namun masih dijumpai sejumlah kelemahan yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Salah satu aspek yang masih kurang optimal adalah pengelolaan kelas. Observer mencatat bahwa guru belum sepenuhnya mampu menguasai kelas dengan baik, sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif. Kondisi itu menyumbang dampak pada keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi kurang maksimal. Selain itu, kelemahan juga ditemukan pada indikator kemampuan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Guru dinilai masih kurang reflektif terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan belum sepenuhnya mendorong adanya perbaikan. Hal ini terlihat dari kurangnya upaya untuk menggali kesulitan peserta didik atau merefleksikan langkah-langkah pembelajaran yang perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik sepanjang siklus I, terdapat perkembangan positif dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua pada seluruh aspek yang diamati. Adapun aspek yang diamati meliputi keterlibatan dalam pembelajaran, kedisiplinan, interaksi dengan guru dan teman, pemahaman materi, serta motivasi belajar. Pada pertemuan pertama, skor total yang diperoleh adalah 431 dengan rata-rata skor per peserta didik sebesar 15,96 atau 79,80%, yang termasuk dalam kategori Baik. Sedangkan pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 479 dengan rata-rata 17,74 atau 88,70%, juga berada pada kategori Baik. Rata-rata keseluruhan untuk siklus I adalah 16,85 pada persentase 84,26%, yang masih termasuk dalam predikat Baik.

Peningkatan paling signifikan terlihat pada aspek pemahaman materi, yang sebelumnya memiliki rata-rata 2,96 pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 3,51 pada pertemuan kedua. Ini menunjukkan adanya perbaikan pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan. Di samping itu, aspek keterlibatan dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan cukup besar, dari rata-rata 3,07 menjadi 3,66, mencerminkan semakin aktifnya peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Namun demikian, masih ada sejumlah aspek yang perlu ditingkatkan lebih lanjut, seperti kedisiplinan dan pemahaman materi, karena meskipun mengalami peningkatan, nilainya masih relatif lebih rendah dibandingkan aspek lain seperti motivasi belajar dan interaksi. Hal ini akan menjadi dasar dalam merancang tindakan lanjutan pada siklus II agar hasil yang diperoleh semakin optimal.

Pada siklus I nilai hasil belajar peserta didik memperlihatkan peningkatan dari nilai dasar yakni 18,15%. Nilai rata-rata peserta didik pada siklus I yakni 48,15% pada jumlah peserta didik yang tuntas yakni 13 orang serta ada 14 peserta didik yang belum tuntas. Mengacu hasil belajar siklus I perlu dilaksanakannya perbaikan pada siklus selanjutnya sehingga pembelajaran bisa memuaskan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Perbaikan yang dilakukan oleh guru berdasarkan refleksi sebelumnya memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru yang menunjukkan peningkatan skor secara signifikan.

Pada pertemuan pertama siklus II, guru memperoleh skor 26 atau 92,86%, kemudian meningkat menjadi 28 atau 100% pada pertemuan kedua. Rata-rata skor aktivitas guru selama siklus II adalah 27 pada persentase 96,43%, dan berada pada kategori Sangat Baik. Hasil ini memperlihatkan terkait guru telah mampu mengelola kelas secara optimal dan menyempurnakan strategi pembelajaran. Guru juga terlihat lebih reflektif dalam melakukan evaluasi, sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif dan terarah.

Peningkatan tidak hanya terjadi pada aktivitas guru, namun juga tercermin dalam aktivitas peserta didik. Mengacu hasil observasi peserta didik, pada pertemuan pertama siklus II peserta didik memperoleh skor total 516 dengan rata-rata 19,11 atau 95,56%, dan meningkat menjadi 531 dengan rata-rata 19,67 atau 98,33% pada pertemuan kedua. Rata-rata keseluruhan siklus II adalah 19,39 atau 96,94%, dengan predikat Sangat Baik.

Jika dilihat berdasarkan aspek yang dinilai, seluruh aspek mengalami peningkatan. Aspek keterlibatan dalam pembelajaran meningkat dari rata-rata 3,81 menjadi 3,92, kedisiplinan dari 3,77 menjadi 3,88, interaksi dengan guru dan teman dari 3,81 menjadi 4,00, pemahaman materi dari 3,74 menjadi 3,88, serta motivasi belajar dari 3,88 menjadi 3,96. Seluruh indikator menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif, disiplin, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Siklus II memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa yakni 74,07%, rata-rata kelas 84,93, serta tingkat ketuntasan belajar 88,89%, dengan 24 siswa tuntas serta 3 siswa tidak tuntas. Kondisi itu memperlihatkan terkait metrik keberhasilan yang ditetapkan sudah terpenuhi oleh hasil belajar siswa. Kemampuan guru serta siswa untuk meraih predikat sangat baik saat belajar memakai alat permainan Congklak tradisional ialah indikasi lain dari pencapaian ini. Mengacu temuan ini, dapat dibilang yakni bakat guru serta siswa sudah membuahkan hasil yang diharapkan.

Secara keseluruhan, hasil observasi aktivitas guru maupun peserta didik dalam siklus II membuktikan bahwa pemanfaatan media congklak pada pembelajaran matematika, terutama dalam materi penjumlahan serta pengurangan, sangat efektif. Media ini mampu membentuk kondisi belajar yang mengasyikkan, membuat partisipasi aktif maupun interaksi peserta didik meningkat, sekaligus menunjang pemahaman peserta didik terhadap konsep secara konkret dan bermakna. Maka, tindakan yang dilakukan dalam siklus II sukses mencapai tujuan yang diharapkan.

Tindakan peneliti kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum tuntas dalam siklus II yakni melalui proses menyerahkan sepenuhnya kepada guru wali kelas yang diharapkan dapat memberikan bimbingan dan perhatian khusus sesuai dengan kebutuhan tiap individu.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika penjumlahan dan pengurangan memanfaatkan alat permainan tradisional congklak pada peserta didik kelas II SDN 004 Samarinda Ulu. Sejalan akan temuan dari (Dewi, 2019) yang memiliki judul "Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong", temuan penelitian ini menyimpulkan bahwasanya implementasi media congklak mampu membuat hasil belajar siswa meningkat dalam mata Pelajaran matematikentang konsep perkalian pada siswa kelas II SDN 30 Rejang Lebong. Temuan (Afifah, 2024) berjudul "Penggunaan Media Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SDN 4 Metro Pusat" memperlihatkan terdapat peningkatan dalam hasil belajar operasi hitung perkalian dari siklus I ke siklus II yakni terjadinya kenaikan sejumlah 25%. Temuan pada penelitian (Anggelia, 2023) "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas I Sd Sarirejo Semarang.yang berjudul" dengan hasil penelitian hasil belajar pada siklus I serta II memperlihatkan peningkatan pada persentase 60% dan 75% mengalami peningkatan belajar yang baik. Berdasarkan temuan dari penelitian (Sari, 2022) "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian yakni hasil belajar matematika menggunakan media rainbow board pada siklus I serta II mengalami kenaikan belajar keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil temuan penelitian dari (Taufikurrahman, 2021) yang mempunyai judul "Penggunaan Media

Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian yakni memakai mengetahui penerapan Penggunaan Media Alat Peraga Papan Pecahan untuk membuat meningkat pemahaman konsep Matematika pada tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan SDN 006 Bengkong Batam.

## SIMPULAN

Dari hasil PTK yang dilaksanakan melalui dua siklus, bisa dibuat kesimpulan bahwasanya pemanfaatan alat permainan tradisional congklak mampu membuat hasil belajar peserta didik meningkat pada pembelajaran matematika, khususnya dalam materi penjumlahan serta pengurangan. Peningkatan terlihat dari hasil observasi aktivitas guru maupun peserta didik yang menunjukkan peningkatan kategori dari "Baik" menjadi "Sangat Baik" di setiap pertemuan. peningkatan ketuntasan belajar peserta didik juga signifikan. Dalam pra siklus, persentase ketuntasan hanya senilai 18,52%. Sesudah dilakukan tindakan dalam Siklus I, persentase mengalami peningkatan menjadi 48,15%, dan terus memperlihatkan peningkatan menjadi 88,89% dalam Siklus II. Hal demikian memperlihatkan bahwasanya penggunaan congklak menjadi media pembelajaran mampu menarik minat serta motivasi belajar peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

## Daftar Pustaka

- Anggelia. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas I Sd Sarirejo Semarang*. Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains. 8(1), 1-13.
- Anggita, M. A. (2019). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Jurnal Ilmu Pendidikan. 3(2): 55-59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atqia Nur Afifah. (2024). *Penggunaan Media Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SDN 4 Metro Pusat*. Skripsi IAIN.
- Ayuningtyas, M., Anam, F., & Suharti, S. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi SPLDV di Kelas VIII-B SMP Negeri 13 Surabaya Tahun Ajaran 2023/2024*. Jurnal Pendidikan Matematika. 2(2), 1-6. <https://journalng.uwks.ac.id/jmer/article/view/121>.
- Bachtiar, M. Y., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Makassar, U. N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-kanak*. Skripsi IAIN.
- Cahyati & Rhosalia. (2020). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. 2(1), 9-16.
- Dewi, P. C. (2019). *Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong*. Skripsi IAIN.
- Efendi, I., & Surya, E. (2023). *Pengaruh Penerapan Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 097361 Serbelawan*. Jurnal Pendidikan. 2(3), 486-494. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v2i3.144>.
- Hasibuan, Citra Amalia, et al. (2024). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Di Paud Cempaka Pekan Pantai Labu*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 6(1), 27-28.
- Karomah, T. D., & Dwijayanti, I. (2024). *Multimedia Pembelajaran untuk Mendukung Pelaksanaan Diferensiasi Kelas II Materi Perkalian Soal Cerita SDN Pedurungan Kidul 01*. Jurnal Pendidikan. 4(4), 16787-16797.
- Megawati, E., & Megawanti, P. (2022). *Pengaruh Kemampuan Numerik terhadap Penalaran Logis Mahasiswa Pendidikan Matematika*. Jurnal Ilmiah Kependidikan. 9(3), 220-227. <https://doi.org/10.30998/fjik.v9i3.11980>.
- Mekarayu, Alikta Zahra S., Muhlis., Sukriadi., Andi Asrafiani A., Andi Alif T. (2024). *Pengembangan Permainan Tradisional Belincar Sebagai Media Pembelajaran Materi Unsur Bentuk Kelas I Di Sd Negeri 007 Sungai Kunjang*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), 1-12.



- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., S. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pradina Pustaka.
- Sari. (2022). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*. 6(8), 1-15.
- Sukriadi, A. Basir., R. (2016). Sukriadi, A. Basir., Rusdiana., (2016). *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Sudut Dan Garis Di Kelas VII MTs Normal Islam Samarinda*. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 1(2), 1-14.
- Taufikurrahman & Nurhaswinda. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*. 3(1), 1-6.
- Utami. (2019). *Analisis Kemampuan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa SD*. 2(2), 39-43.
- Zein, L. R., & Rahayu, R. (2022). *Pentingnya Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Pencemaran Lingkungan*. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*. 10(2), 109-114. <https://doi.org/10.21831/jpms.v10i2.45531>.