

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KETERAMPILAN MEMBILANG DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR

(Studi *Pre-Eksperimen* di kelas I SDN 1 Sindangsari, Kec. Cigedug, Kab. Garut)

Sipa Hayatul Pauziah¹, Ejen Jenal Mutaqin², Neni Nadhiroti Muslihah³

¹SDN 1 Sindangsari, Garut

^{2,3}Institut Pendidikan Indonesia

E-mail: sipahayatulpauziah09@gmail.com

Submitted : 25-08-2022

Received : 25-08-2022

Revised : 03-12-2022

Accepted : 07-12-2022

Published : 20-12-2022

Abstract: *This study aims to determine the effect of the traditional game congklak media on numeracy skills in grade 1 SDN 1 Sindangsari in the academic year 2021/2022. The design used in this study is a pre-experimental design type One Group Pretest – Posttest Design. The sample in this study was one class, namely class I students with a total of 22 students. The instrument used is a test. Based on the results of the study, the calculation results showed that the value of $t_{count} = 4,203$ while $t_{table} = 1,721$ with a significant level = 0.05 because $t_{count} = 4,203$ $t_{table} = 1,721$ so that t_{count} is outside the acceptance area of H_0 , then H_a is accepted and H_0 is rejected, where H_a reads "congklak traditional game media has no effect on numeracy skills". While H_a reads "congklak traditional game media has an effect on numeracy skills". based on the results of the study, "congklak traditional game media has an effect on counting skills".*

Keywords:

Skills Counting, Congklak traditional game.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan tradisional congklak terhadap keterampilan membilang di kelas 1 SDN 1 Sindangsari tahun ajaran 2021/2022. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-Ekperimental Design tipe One Group Pretest – Posttest Design. Sampel dalam penelitian ini satu kelas yaitu siswa kelas I dengan jumlah 22 orang siswa. Instrument yang digunakan berupa test. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil perhitungan yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,203$ sedangkan $t_{tabel} = 1,721$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ karena $t_{hitung} = 4,203 \geq t_{tabel} = 1,721$ sehingga t_{hitung} berada di luar daerah penerimaan H_0 , maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dimana H_a berbunyi "media permainan tradisional congklak tidak berpengaruh terhadap keterampilan membilang". Sedangkan H_a berbunyi "media permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap keterampilan membilang". berdasarkan hasil penelitian tersebut maka "media permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap keterampilan membilang".

Kata Kunci :

keterampilan Membilang, permainan tradisional Congklak

PENDAHULUAN

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang harus selalu dikembangkan oleh orang yang disekitarnya. Anak juga memiliki karakter tertentu yang khas dan berbeda dengan orang dewasa. Menurut Anggraheni (2019, hlm. 19) anak yang aktif membangun pengetahuan pada anak, tetapi guru juga harus dapat mestimulus agar anak dapat membentuk pengetahuan sendiri. Anak yang aktif membangun pengetahuan terus menerus lalu menyesuaikan dan mengakomodasi informasi baru, salah satunya dengan kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka untuk bekal kehidupannya dimasa depan dalam dunia pendidikan.

Aspek yang sangat penting untuk diketahui dan dipahami dari perkembangan anak usia pendidikan dasar adalah Aspek perkembangan kognitif karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak sehingga dapat mengolah perolehan belajar, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir teliti (Hijriati 2016, hlm.33). Menurut Pudjiati (Khadijah 2016, hlm. 31) menyatakan bahwa kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungkannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Salah satu kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki oleh anak yaitu keterampilan kognitif khususnya dalam kemampuan membilang, yang berarti merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis dari matematika atau berhitung yang amat penting dalam kehidupan setiap hari, bahkan setiap menit menggunakan matematika. Belanja, menghitung benda, waktu, tempat, jarak, dan kecepatan merupakan fungsi matematis. Memahami grafik, tabel juga merupakan fungsi matematika. Dengan kata lain matematika sangat penting bagi kehidupan kita (Slamet Suyanto, 2015, hlm. 56)

Salah satu stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak yaitu dengan mengenalkan angka-angka dengan membilang dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu aktivitas mental untuk memahami arti dalam hubungan-hubungan serta simbol-simbol, kemudian diterapkan pada situasi nyata. Belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah Uno (dalam Fitri dkk, 2014, hlm. 18). Menurut Susanto (2013, hlm. 186) Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru unruk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Maka dari itu pembelajaran matematika merupakan proses pengalaman siswa dalam mempelajari simbol-simbol matematika secara berulang-ulang sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan matematika yang dipelajari secara cerdas dan terampil. Sehingga mata pelajaran matematika berpengaruh pada keterampilan membilang pada perkembangan kognitif.

Berdasarkan data di lapangan, yaitu kegiatan wawancara dan observasi yang dilakukan kepada guru kelas 1 di SDN 1 Sindangsari, bahwa keterampilan membilang pada anak kelas rendah khususnya kelas 1 sangatlah kurang, hal ini terbukti dari 22 siswa terdapat 8 siswa atau 40% yang kurang dalam kemampuan membilangnya, baik itu dalam pemahaman konsep, atau kemampuan berpikirnya yang kurang hal ini berdasarkan hasil belajar siswa yang nilainya di bawah nilai KKM yakni kurang dari 70. Tidak sedikit siswa yang masih menganggap matematika itu sulit. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Russefendi bahwa “terdapat banyak anak-anak setelah belajar matematika bagian yang sederhana, banyak yang tidak dipahaminya, dan banyak konsep yang dipahami secara keliru. Matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar dan banyak memperdayakan” Surya, (2012, hlm. 2). Berdasarkan beberapa sumber buku yang berkaitan kurangnya dalam pemahaman konsep dasar matematika bahwa penyebab utama anak sangat sulit belajar matematika atau menghindari dari pelajaran matematika karena lemahnya kemampuan penalaran, kesalahan siswa dalam memahami konsep matematika dan penerapan aturan atau strategi yang tidak relevan dalam pembelajaran matematika. Contohnya anak SD kelas 1 yang belum bisa berhitung angka 1-10 atau angka 1-99. Tidak hanya itu, anak juga masih belum bisa berhitung menggunakan jari tangan dengan angka yang benar. Tidak lepas dari itu, faktor lain yang menyebabkan anak kesulitan dalam pembelajaran matematika salah satunya masih banyak tenaga pendidik yang cenderung terhambat kreatifitasnya karena sekolah lebih sering memanfaatkan media pembelajaran seperti buku cetak atau lembar kerja. Dengan keadaan seperti itu anak-anak pun menjadi bosan, tidak mau mengerjakan tugasnya dan kelas menjadi gaduh, seharusnya dalam melakukan pembelajaran kepada anak harus menggunakan media dan benda yang konkret, agar pembelajaran anak merasa senang dan tidak bosan. Melihat dari lapangan, jelaslah bahwa masih banyak anak yang kurang dalam memahami, atau menerapkan praktik menghitung pada anak kelas rendah salahsatunya kelas 1 Sekolah Dasar.

Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan di atas salah satunya dengan menggunakan media dan bahan ajar yang menarik dan kreatif yaitu dengan menggunakan media yang konkret yang bisa langsung digunakan oleh siswa dengan menyatukan permainan tradisional dengan belajar, permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Muliayani (2016) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Di dalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan Lebih lanjut menurut keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermakan hidup ditumbuhsuburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat disini adalah adanya kesejajaran antara adanya perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, salah satunya yaitu permainan congklak Yeni, dkk (2016, hlm. 3) berpendapat bahwa “Permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat

menitikberatkan penguasaan berhitung". Sedangkan menurut Nataliya (2015) bahwa melalui permainan congklak siswa dapat belajar tentang konsep berhitung, tidak hanya belajar berhitung tapi siswa juga dapat mengasah kemampuan logikanya. Oleh karena itu permainan ini akan lebih menarik apabila diterapkan sebagai media pembelajaran karena peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan aktif sesuai tahap perkembangan kognitif dan periode perkembangan pada siswa sekolah dasar dalam menunjang kemampuan berhitung karena memanfaatkan benda-benda konkret (biji congklak).

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena dan permasalahan dari penelitian terdahulu oleh Muthoharoh tahun 2019 yang berjudul "Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida 04 Sempolan Jember". dalam penelitian ini dijelaskan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara permainan congklak terhadap kemampuan berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan "Pengaruh permainan congklak terhadap keterampilan membilang pada kelas 1 Sekolah Dasar" hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah berpengaruh permainan congklak terhadap keterampilan membilang di kelas 1 Sekolah Dasar.

METODE

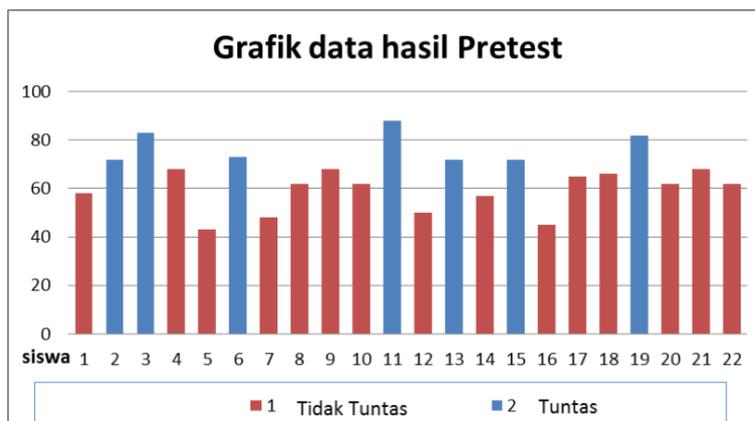
Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pre-eksperimen dengan desain one group pretest dan posttest. Populasi dan sampel yang digunakan seluruh siswa kelas I SDN 1 Sindangsari Kecamatan Cigedug Kabupaten Garut sebanyak 22 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda, Benar Salah, Menjodohkan, dan Uraian sebanyak 20 soal. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis dan uji N Gain ternormalisasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar diperoleh dengan menggunakan soal tes objektif (multiple choice) yang telah diuji cobakan sebelumnya. Pemberian soal pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran berlangsung, sedangkan pemberian soal post-test bertujuan untuk mengetahui pengetahuan akhir siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Sebelum dilakukan *pretest*, instrument tersebut telah diuji cobakan terlebih dahulu kepada sampel yang sudah pernah diajarkan terhadap pembelajaran sebelumnya tentang membilang. Sampel tersebut adalah 20 siswa kelas II di lingkungan sekitar yaitu tepatnya di SDN 1 Sindangsari atau SD tempat penelitian tersebut. Setelah dilakukan uji Validitas, uji reabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran diperoleh hasil dari 20 butir soal yang uji coba, Maka dari semua butir soal yang diuji cobakan, penulis memutuskan mempergunakan 20 butir soal yang dibuat berkategori valid.

Dari hasil penelitian sebelum memberikan perlakuan kepada kelas I dengan media permainan tradisional congklak, hasil pengolahan data pretest disajikan pada grafik di bawah ini:



Gambar 1.
Grafik Data Hasil *Pretest* Keterampilan Membilang

Berdasarkan gambar di atas, terlihat 7 siswa kelas 1 yang mencapai nilai KKM dan 15 siswa memiliki nilai di bawah KKM dengan nilai KKM sekolah sebesar 70.

Keterampilan membilang siswa sebelum pembelajaran di kelas 1 mendapatkan rata-rata nilai 64 berada di bawah KKM karena pada saat proses pembelajaran perlunya beberapa metode, strategi dan media yang beragam atau media yang diberikan terlihat monoton sehingga proses pembelajaran siswa hanya dijadikan sebagai objek. Maka dari itu perlunya solusi, salah satunya dengan menggunakan media yang konkret yang diimbangi dengan bermain dan belajar secara menarik, media benda konkret merupakan alat peraga dikemukakan oleh Erlina Dwi Ayu (dalam jurnal *Deiksis*, Vol. 01 No. 02, 2013) yang menyatakan bahwa media konkret adalah media yang berasal dari benda-benda nyata yang banyak dikenal siswa dan mudah didapatkan. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Benda Konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda/media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Media benda konkret memiliki fungsi selain untuk memberi pengalaman nyata dalam kehidupan siswa juga berfungsi untuk menarik minat belajar siswa. Ciri-ciri pada kelas rendah. Salah satu media konkret yang dapat digunakan pada kelas rendah yaitu dengan menggunakan media permainan salahsatunya permainan tradisional, sejalan dengan yang diungkapkan oleh Yeni, dkk (2016, hlm. 3) berpendapat bahwa "Permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat menitikberatkan penguasaan berhitung". Terdapat beberapa pendapat yang menyatakan bahwa permainan tradisional congklak sangat banyak manfaatnya bagi pembelajaran matematika salahsatunya dalam keterampilan membilang.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pihak guru terkait, proses pembelajaran yang diterapkan jarang sekali digunakan, pada uji pretest yang telah dilaksanakan bahwa terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 berdasarkan KKM yang ada disekolah dan sumber pendidik yang berkaitan dengan kelas tersebut. Terdapat 7 siswa yang sudah tuntas dan 15 siswa yang tidak tuntas, hal ini bisa terjadi dikarenakan sebagai berikut:

1. Siswa yang tidak tuntas sesuai KKM berdasarkan hasil pretest.

Berdasarkan proses kegiatan penelitian di lapangan, siswa yang tidak tuntas diakibatkan pemahaman siswa yang kurang mengenai bilangan hal ini sejalan dengan

pendapat menurut Jean Piaget (1951) Anak kelas rendah berada pada tahap operasional konkret, jadi untuk menyelesaikan suatu masalah perlu disertai hal-hal yang konkret dan nyata. Konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, diraba, yaitu dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

Selain itu karena perkembangan kognitif siswa SD terutama siswa kelas 1 masih terikat dengan obyek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra, maka dalam pembelajaran siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Sebagai contoh dalam pembelajaran saat mereka diminta untuk menyebutkan bilangan satuan, puluhan atau ratusan tanpa adanya proses kegiatan yang jelas atau sesuai dengan perkembangan anak mereka akan mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan tersebut, hal ini dikarenakan kemampuan kognitif mereka masih sangat terbatas pada tahapan bernalar, kemungkinan terbesar mereka akan menjawab dengan berbeda-beda dan tidak berdasarkan pada penalaran objektif dan ilmiah. Maka dari itu saat kegiatan proses pembelajaran anak cenderung belum paham secara utuh apa yang dipelajari. Maka dari itu, pada saat di uji coba pemahamannya dalam kegiatan uji soal pretest khususnya dalam kegiatan membilang anak kurang paham apa yang ada pada soal sehingga hasil yang dicapai tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau sangat rendah.

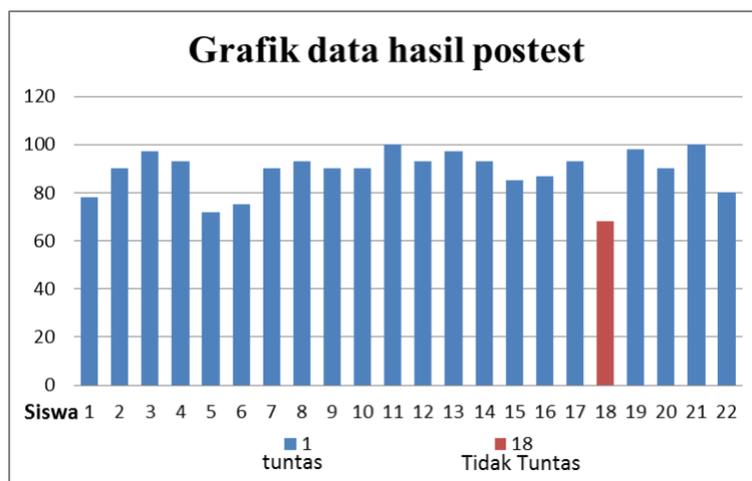
2. Siswa yang tuntas sesuai KKM berdasarkan hasil pretest.

Pada saat kegiatan mengerjakan soal prestes ada sebagian anak yaitu 7 orang yang sudah tuntas berdasarkan ketuntasan KKM meskipun siswa tersebut belum diberikan *treatment* oleh peneliti. Hal ini terdapat beberapa hal diantaranya kondisi belajar yang efektif ditandai dengan adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Keterlibatan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh sifat-sifat murid, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat afektif seperti motivasi, rasa percaya diri, dan minatnya. Menurut Syah, (2003, hlm. 151) seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap mata pelajaran yang disukainya salahsatunya matematika akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang di inginkan

Perkembangan kognitif setiap individu berbeda-beda, ada yang cepat dan ada juga yang lambat. Perbedaan tersebut dapat terjadi karena dipengaruhi berbagai faktor, diantaranya yaitu asupan gizi. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak kekurangan gizi (malnutrisi) memiliki IQ dengan rata-rata nilai 22,6 poin lebih rendah dibandingkan anak berstatus gizi baik. Selain dari faktor gizi, perkembangan kognitif juga dipengaruhi oleh faktor genetika, pendidikan dan lingkungan. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek terpenting untuk menjadi pedoman dalam proses pendidikan. Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir yang dalam pendidikan dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom ranah kognitif. Terdapat 6 level dalam Taksonomi Bloom ranah kognitif yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), menilai/mengevaluasi (*evaluate*), dan

menciptakan (create). Keenam level ini merupakan hasil revisi yang dilakukan oleh Anderson dan Kratwohl dari versi sebelumnya yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi. Maka hal itu sudah dipastikan ketika anak mengerjakan soal pretest dengan hasil yang sudah mencapai KKM maka anak tersebut minat yang besar terhadap pembelajaran sebelumnya khususnya matematika yang memiliki perkembangan kognitif cukup baik dari siswa yang belum tuntas.

Dari hasil penelitian dengan memberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media permainan tradisional congklak, hasil pengolahan data posttest disajikan pada grafik di bawah ini:



Gambar 2.
Grafik Data Hasil *Posttest* Keterampilan Membilang Siswa

Berdasarkan gambar di atas, terlihat 21 siswa kelas I yang mencapai nilai KKM dan 1 siswa memiliki nilai di bawah KKM. Hal ini cukup tinggi peningkatan jumlah siswa yang tuntas. Keterampilan membilang siswa setelah menggunakan media permainan tradisional congklak, siswa mendapatkan hasil *posttest* rata-rata nilai sebesar 89 termasuk kedalam kategori baik. Dengan hal ini membuktikan bahwa data hasil studi ini sesuai dengan pendapat Sutiono (Safitri, 2016, hlm. 26) bahwa anak akan lebih senang dalam belajar matematika, walaupun dikemas dalam bentuk permainan tetapi tidak meninggalkan tujuan pembelajaran, dapat meningkatkan daya kreativitas anak, baik dari aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, dan dapat menjalin rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif antar anak dalam pembelajaran kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan membilang siswa di SDN 1 Sindangsari setelah dilakukan *treatment* dalam kategori baik atau sudah berada di atas nilai KKM.

Perbedaan data *pretest* dan *posttest* diperoleh dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional Congklak. Setelah data yang diperlukan dalam penelitian ini lengkap, maka peneliti melakukan pengolahan perbedaan data *pretest* dan *posttest* berdasarkan langkah-langkah pengolahan data pada bab sebelumnya.

Untuk melihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.
Perbedaan Data Hasil *pretest* dan *posttest*.

Data	Jumlah	Rata-rata	Simpangan Baku
<i>Pretest</i>	22	65	10.649
<i>Posttest</i>		89	8,950

Dari hasil dari tabel, dapat dilihat bahwa data *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil rata-rata *pretest* nilai 65, sedangkan hasil *posttest* 89. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* siswa berdasarkan pencapaian ketuntasan KKM akan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.
**Perbedaan Data Hasil *pretest* dan *posttest*
Berdasarkan Pencapaian Ketuntasan KKM**

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
Jumlah siswa (n)	7	15	21	1
Presentase (%)	31,81 % (32%)	68,18% (68%)	95,45% (95%)	4.54% (5%)
Rata-rata	64.81 (65)		88.72 (89)	

Berdasarkan pada hasil tabel, pada hasil *pretest* terdapat 7 siswa yang tuntas mencapai KKM dan 15 siswa yang belum tuntas mencapai KKM, sedangkan hasil *posttest* terdapat 21 siswa yang tuntas mencapai KKM dan 1 siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan membilang dalam mata pelajaran Matematika yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan tradisional congklak. Adanya perbedaan ini dapat diketahui melalui perbandingan tabel hasil *pretest* ke *posttest* sehingga dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Nilai-nilai rata-rata keterampilan membilang sebelum menggunakan media permainan tradisional congklak yaitu 64 di bawah KKM.

Hasil rata-rata yang didapatkan merupakan hasil dari uji *pretest* dari 22 siswa yang jumlah semuanya senilai 1.426 kemudian di bagi seluruh siswa yang mengikuti ujian yaitu 22 siswa sehingga dapat diperoleh 64,81 jika di bulatkan menjadi 65 rata-rata nilai siswa ketika mengikuti *pretest*.

2. Nilai rata-rata keterampilan membilang setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan tradisional congklak yaitu 89 berada di atas KKM. Pada kegiatan *posttest* jumlah rata-rata siswa mengalami kenaikan yang cukup

signifikan, yang mana jumlah prestes 1.426 menjadi 1.952 jika di rata-ratakan di bagi 22 siswa menjadi 88,72 jika dibulatkan menjadi 89. Maka selisishnya 25 hal ini cukup tinggi antara hasil *pretest* dengan hasil *postest*.

3. Dari uji hipotesis dengan statistik parametric yaitu uji t satu kelompok subjek pada terlihat bahwa nilai $t_{hitung} 4,203$ sedangkan $t_{tabel} = 1,721$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,721$. Dalam hal ini uji Hipotesis tersebut bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yaitu “Apakah ada pengaruh dari permainan tradisional Congklak terhadap keterampilan membilang pada anak kelas 1 Sekolah Dasar?” berdasarkan hasil uji *pretest*, *postest* dan berdasarkan uji hipotesis bahwa adanya pengaruh keterampilan membilang melalui permainan tradisional congklak karena $t_{hitung} = 4,203 \geq t_{tabel} = 1,721$ sehingga t_{hitung} berada di luar daerah penerimaan H_0 , maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dimana H_a berbunyi “media permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap keterampilan membilang”. Sedangkan H_0 berbunyi “media permainan tradisional congklak tidak berpengaruh terhadap keterampilan membilang”.
4. Hasil analisis peningkatan keterampilan siswa berdasarkan perhitungan rata-rata gain normalisasi bahwa hasil *postest* kategori tinggi mendapat presentase 95% dengan banyak siswa 21 orang, sedangkan untuk kategori rendah mendapat presentase 5% dengan banyak siswa 1 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kualitas peningkatan keterampilan membilang dengan kategori sedang diambil dari nilai rata-rata gain yaitu 0,69 hal ini dikarenakan media permainan tradisional congklak lebih membawa siswa aktif didalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Safitri (2016, hlm. 26) yang menyatakan bahwa permainan congklak dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir, melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, mengaktifkan otak kiri dan kanan anak dengan perhitungan numeric, untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan., dan melatih anak dalam bekerjasama.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, di sekolah SDN 1 Sindangsari kecamatan Cigedug Garut mengenai pengaruh permainan tradisional congklak terhadap keterampilan membilang terhadap keterampilan membilang di kelas I Sekolah Dasardapat disimpulkan bahwa :

Dilihat dari nilai awal (*pretest*) diperoleh rata-rata nilai 65 dibawah KKM dan nilai akhir (*postest*) diperoleh dengan rata-rata nilai 89 di atas KKM bahwa siswa tersebut memiliki peningkatan yang baik terhadap keterampilan membilang, hal ini dikarenakan sudah diberikan treatment media permainan congklak. Hasil perhitungan uji $t_{hitung} = 4,203$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 1,721$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, penerimaan H_0 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berarti permainan congklak tradisional berpengaruh terhadap keterampilan membilang. Proses penelitian yang telah dilakukan yaitu dengan melihat karakteristik anak kelas rendah yang masih terikat dengan obyek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra, maka dalam pembelajaran siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. untuk meningkatkan keterampilan membilang, siswa diberi *treatment* yang berkaitan

dengan keterampilan membilang dengan bantuan permainan tradisional congklak hal itu dibuktikan dengan hasil uji *posttest* meningkat dari pada hasil uji *pretest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. (2020). Menegaskan Manusia Sebagai Objek dan Subjek Ilmu Pendidikan. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 15(1), 60-74.
- Hijriati. (2016). Tahapan perkembangan kognitif pada masa Early Childhood. *jurnal: perkembangan kognitif*. 1(2),33-36
- Khadijah.(2016) . Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Medan: IKAPI
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Mutaqin, E. J., Muslihah, N. N., Hamdani, N. A., & Sasty, S. D. F. (2021). Analysis of The Application of Learning Theory of JB Bruner in a Counseling Study Counting Operation to Add Whole Numbers. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 4, No. 1, pp. 109-116).
- Mutaqin, E. J., Asyari, L., Tetep, T., & Hamdani, N. A. (2021, July). Mathematical learning trajectory in primary school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1987, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas penggunaan media pembelajaran tradisional Congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal; ilmiah Psikologi Terapan*. 3(2), 344-358.
- Surya, E. (2012). Visual thinking dalam memaksimalkan pembelajaran matematika siswa dapat membangun karakter bangsa. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 5(1), 41-50.
- Susanto, S (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, S. (2005). Pembelajaran untuk anak TK. *Jakarta: Depdiknas*, 56.
- Wahyuni, S. (2020). *PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO).