

## Analisis Dampak Dari Penggunaan Media Congklak Ditinjau Dari Kemampuan Numerasi Pada Siswa Kelas II Sdn 04 Kabunan

Ilham Zulfiqor<sup>1</sup>, Rofian<sup>2</sup>, Kartinah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang,

Email: [Ilhamzulfiqor3@gmail.com](mailto:Ilhamzulfiqor3@gmail.com)<sup>1</sup>, [rofian@gmail.com](mailto:rofian@gmail.com)<sup>2</sup>, [kartinah@upgris.ac.id](mailto:kartinah@upgris.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan media congklak ditinjau dari kemampuan numerasi pada siswa kelas II SDN 04 kabunan, Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak dari penggunaan media congklak ditinjau dari kemampuan numerasi pada siswa kelas II SDN 04 Kabunan. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 04 Kabunan. Sasaran peneliti mengenai dampak dari penggunaan media congklak ditinjau dari kemampuan numerasi pada siswa kelas II SDN 04 Kabunan. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Pengecekan data dengan cara perpanjangan pengamatan, triangulasi dan menggunakan bahan referensi. Sedangkan teknik analisis data melalui proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari awal peneliti terjun kelapangan sampai akhir penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan congklak dapat memberikan dampak yang positif dan dapat terlaksanakannya kemampuan numerasi. Dalam proses pembelajaran siswa lebih fokus dan aktif. Saran yang dapat disampaikan adalah dalam proses pembelajaran diharapkan guru lebih inovatif menggunakan media pembelajaran. Karena media pembelajaran sendiri sangat efektif terhadap minat belajar siswa menjadi tertarik mengikuti pembelajaran. Agar tercapainya pembelajaran yang maksimal.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Media Congklak, Kemampuan Numerasi.*

### Abstract

The purpose of this study was to determine the impact of using congklak media in terms of numeracy abilities in class II students at SDN 04 Kabunan. The problem in this research is how the impact of using congklak media in terms of numeracy abilities in class II students at SDN 04 Kabunan. The method in this research is qualitative research with a descriptive approach. The research location was carried out at SDN 04 Kabunan. The research objective regarding the impact of using congklak media in terms of numeracy skills in class II students at SDN 04 Kabunan. Data collection techniques are by observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. Checking data by extending observations, triangulation and using reference materials. While data analysis techniques through the process of searching and compiling data systematically from the beginning of the researcher's field work to the end of the study. The results of the study show that the use of the congklak game media can have a positive impact and can implement numeracy skills. In the learning process students are more focused and active. Suggestions that can be conveyed are that in the learning process it is hoped that teachers will be more innovative in using learning media. Because the learning media itself is very effective on students' interest in learning, they become interested in participating in learning. In order to achieve maximum learning.

**Keywords:** *Learning Media, Congklak Media, Numeral Ability*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dan erat kaitannya dengan kehidupan manusia yang beringinan untuk berubah dan berkembang. Dengan adanya pendidikan, manusia dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan sehingga dapat disalurkan ke generasi berikutnya mempergunakan pengajaran, kajian ataupun pelatihan. Sesuai UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, menuturkan bila pendidikan sebagai upaya yang terlaksana atas dasar kesadaran dan terstruktur demi mengimplementasikan suasana belajar mengajar dan tahap pembelajaran supaya siswa/pemelajar aktif dalam pengembangan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan sesuai kebutuhan untuk diri sendiri, bagi lingkungan sosial maupun bagi negara.

Pendidikan itu memiliki korelasi yang cukup kuat dengan media pembelajaran, mengingat pendidikan bersinggungan langsung dengan pemelajar/siswa supaya mudah dalam memahami pembelajaran. (Lawiah, 2022) mempertegas bahwasanya media pembelajaran sebagai media penunjang, terkhusus sebagai perangsang perasaan, pikiran, kemampuan, dan perhatian peserta didik selama berlangsungnya aktivitas belajar mengajar di ruang kelas. Media itu bisa berwujud alat atau bahan mengajar. Sesuai definisi lainnya, media pembelajaran ialah bahan, alat ataupun bermacam sumber daya untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik. Sederhananya, media pembelajaran ialah alat penunjang penyelenggaraan aktivitas belajar mengajar, seperti buku hingga pemanfaatan perangkat elektronik.

(Warni et al., 2021) mempertegas bahwasanya media pembelajaran, yaitu media guna merangsang peserta didik agar kegiatan belajar mengajar berjalan secara maksimal. Maksud dari rangsangan, yaitu simpati, minat, pikiran maupun perasaan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran demi memperoleh tujuan pembelajaran, maka peserta didik bisa melahirkan motivasi belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungan, dan peserta didik bisa belajar secara mandiri berdasar pada kemampuan maupun minatnya.

(Pratiwi, 2019) mempertegas bahwasanya pembelajaran bisa terlaksana maksimal, serta mampu mengaktualisasikan tujuan pembelajaran jika pendidik mampu memanfaatkan media pembelajaran. Tidak hanya itu, terdapat bermacam manfaat media pembelajaran, seperti mempermudah pendidik untuk menjabarkan materi maupun mempermudah peserta didik dalam memahami materi; materi yang sifatnya abstrak hendak tersaji dengan wujud benda nyata dengan media pembelajaran; pemanfaatan media pembelajaran bisa merancang suasana belajar mengajar yang lebih kondusif maupun efektif; bisa memaksimalkan motivasi belajar pada diri peserta didik; dan meningkatkan mutu hasil belajar.

Secara umum, sekolah dasar cenderung menciptakan suasana belajar yang dekat dengan permainan. Media belajar memanfaatkan permainan tradisional dianggap sebagai pilihan terbaik dan inovatif. (Pratiwi, 2019) mempertegas bila permainan tradisional merupakan permainan yang sudah diturunkan dari generasi terdahulu untuk generasi berikutnya, mengingat permainan ini mengandung nilai yang positif, serta bisa diaplikasikan ke aktivitas sehari-hari. Peneliti memilih permainan congklak sebab anak usia sekolah dasar cukup dekat dengan permainan ini. Papan maupun biji congklak sejauh ini cukup mudah untuk menemukannya di toko mainan. Sesuai penuturan pemilik toko, ada bermacam pembeli permainan congklak dengan beragam kalangan, mulai dari guru PAUD, TK, SD, bahkan dari masyarakat umum. Perihal ini menandakan bila permainan congklak sejauh ini tetap menjadi permainan andalan dan cukup lekat dengan kehidupan masyarakat, terutama anak-anak. Tidak hanya itu, turut pula peneliti mendapati bermacam jurnal penelitian terkait permainan congklak yang menjadi alat bantu untuk menanamkan konsep berhitung.

(Pratiwi, 2019) menyebut bahwasanya permainan congklak ini bisa dimainkan oleh dua orang, dengan alat bantu berupa papan congklak dan biji congklak sejumlah 98 biji. Permainan ini memiliki bermacam aspek terkait perkembangan anak, seperti peningkatan atas kemampuan motorik halus, mengoptimalkan kecermatan maupun kesabaran; mengoptimalkan kemampuan anak dalam penyusunan strategi maupun menganalisis; berhubungan sosial; dan melatih jiwa sportivitas.

(Mar'atussolihah et al., 2020) menyebut, permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang. Permainan congklak mempergunakan papan yang disebut papan congklak dan biji congklak. Congklak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, termasuk mata pelajaran matematika. Dengan permainan ini, kemampuan siswa terkait simbolik bisa mengalami perkembangan sebab saat memainkannya biji congklak ada di sisi pemain sebagai kepemilikan masing-masing pemain.

Selain media pembelajaran, pun erat kaitannya dengan numerasi. (Maulidina, 2019) menjabarkan kemampuan numerasi sebagai keterampilan dalam memahami maupun mempergunakan matematika ke bermacam konteks, terutama terkait menyelesaikan permasalahan dan bisa menjabarkannya ke orang lain terkait penggunaan matematika. Kemampuan numerasi akan mengimplementasikan konsepsi bilangan dan keterampilan operasi penghitungan di rutinitas keseharian, serta untuk menjabarkan suatu informasi yang bersinggungan.

Kemampuan numerasi pada PISA (Programme for International Student Assessment), yaitu fokus ke kemampuan peserta didik selama menganalisis, memberikan alasan, dan mengutarakan gagasan seefektif mungkin, merancang dan menyelesaikan permasalahan, serta menjabarkan permasalahan matematika ke bermacam bentuk atau keadaan. Sederhananya, kemampuan numerasi ini menjadi kemampuan untuk memahami

dan memanfaatkan matematika ke bermacam konteks, terkhusus menyelesaikan permasalahan dan menjabarkan ke pihak lain terkait penggunaan matematika.

(Kukuh Setyohadi, Ibrahim, 2021) menambahkan bila kemampuan numerasi sebagai keterampilan dalam penerapan konsepsi bilangan, serta terampil dalam penerapan hitungan di rutinitas keseharian. Sesuai PISA, kemampuan numerasi terfokus ke keterampilan peserta didik selama menganalisis, menjelaskan alasan, mengutarakan gagasan, merancang dan menyelesaikan permasalahan, serta menjabarkan permasalahan matematika ke bermacam bentuk atau kondisi.

(Tohir, 2019) menuturkan sesuai hasil tes PISA pada tahun 2018 kategori matematika, menuturkan bila Indonesia menempati peringkat ketujuh dari bawah (73) dengan skor rerata 379. Indonesia menempati posisi di atas Arab Saudi dengan skor rerata 373. Selanjutnya, Cina menempati peringkat pertama dengan skor rerata 591. Kategori sains, Indonesia menempati peringkat sembilan dari bawah (71) dengan skor rerata 396 atau di atas Arab dengan skor rerata 386. Cina pun kembali menempati peringkat pertama dengan skor rerata 590 untuk kategori sains.

Terdapat bermacam faktor yang memengaruhi minimnya keterampilan numerasi pada diri siswa ketika penyelenggaraan tes PISA. Berdasar pada penuturan (Kukuh Setyohadi, Ibrahim, 2021), menyebut bila minimnya keterampilan dalam penyelesaian soal numerasi pada tes PISA terpengaruh oleh siswa belum membiasakan diri untuk menyelesaikan soal dengan konteks HOTS yang memerlukan nalar, berpikir kritis, kreatif, dan reflektif; siswa sulit untuk menelaah teks soal, membuat penggambaran maupun penyelesaian strategi untuk menyelesaikan permasalahan; dan faktor psikologi yang turut memengaruhi kesuksesan siswa dalam belajar.

Terdapat faktor lain yang memengaruhi rendahnya kemampuan numerasi peserta didik yaitu faktor kognitif pada siswa. (Kusmaryono et al., 2022) menyebut jika konflik kognitif sebagai keadaan ketika informasi baru yang diterima berlainan dengan struktur yang tersedia. Sama halnya dengan pendidikan tingkat Sekolah Dasar di daerah Kabupaten Pemalang dimana peserta didik sangat kesulitan dalam memahami soal matematika terutama pada kelas II. Dari hasil pengamatan yang peneliti laksanakan pada 23 Maret 2022 di SDN 04 Kabunan, yang memperlihatkan bila faktor lainnya yang menyebabkan aktivitas belajar mengajar tidak berjalan maksimal. Masih banyak pendidik yang mempergunakan teknik atau prosedur yang tidak optimal, misal ceramah selama memaparkan materi matematika sehingga peserta didik rentan mengalami kebosanan, dan berkurangnya minat belajar siswa. Pemanfaatan media belajar pun tidak berjalan maksimal sehingga memicu peserta didik tidak memiliki ketertarikan dengan aktivitas pembelajaran, serta lebih memilih aktivitas lainnya. Apabila peserta didik tidak memperhatikan guru, pastinya ia akan mengalami kendala selama memahami materi yang guru/pendidik sampaikan. Penggunaan media cenderung dijadikan sebagai bagian yang erat kaitannya dengan profesionalitas pendidik.

Prosedur yang dipergunakan secara umum dalam pembelajaran, yaitu ceramah, memberi contoh benda melalui gambar/menggambarkannya ke papan tulis, dan pemberian tugas. Minimnya kemampuan peserta didik untuk menjalankan operasi hitungan perkalian akan memengaruhi hasil belajar. Perihal ini bisa diperlihatkan melalui hasil prasiklus kemampuan menghitung. Hasil nilai ketuntasan peserta didik dalam menghitung perkalian sejumlah 48% (tergolong rendah). (Setiyowati, 2017) menyebut, apabila mendapatkan persentase di bawah 55%, berarti dinyatakan tidak lulus. Sesuai pemaparan tersebut, memberikan simpulan bahwasanya tingkat kemampuan menghitung pada murid kelas dua Sekolah Dasar Negeri 04 Kabunan mata pelajaran matematika materi perkalian tergolong rendah dan berkategori tidak lulus, maka memerlukan perbaikan.

Sesuai (Program & Pendidikan, 2022), menuturkan bahwa sifat wajib, kesulitan/hambatan yang ada selama pembelajaran berlangsung, maka memerlukan jalan keluar sesegera mungkin. Seorang pendidik sudah sepatutnya melakukan perbaikan atas metode pengajaran di ruang kelas agar bisa berpengaruh ke meningkatnya hasil belajar peserta didik. Apabila kendala itu diabaikan, tentunya akan berakibat ke kegagalan peserta didik dalam memahami konsep dan kemampuan memecahkan permasalahan, yang akan memengaruhi secara langsung pada hasil belajar siswa, terkhusus mengenai mata pelajaran matematika.

Dalam keterampilan menghitung, maka akan memerlukan materi perkalian dan membutuhkan pula media yang tepat. Media yang tepat/sesuai terkait mata pelajaran matematika materi perkalian kelas dua, yaitu mempergunakan media congklak. Media congklak cukup membantu untuk siswa dalam menjalani aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik bukan sekadar mendengarkan penjelasan dari pendidik, melainkan bisa mempraktikkan secara langsung perihal operasi hitung perkalian. Apabila peserta didik mampu melaksanakannya

sendiri, tentu ia bisa memahami konsep perkalian dan tetap mengingatnya.

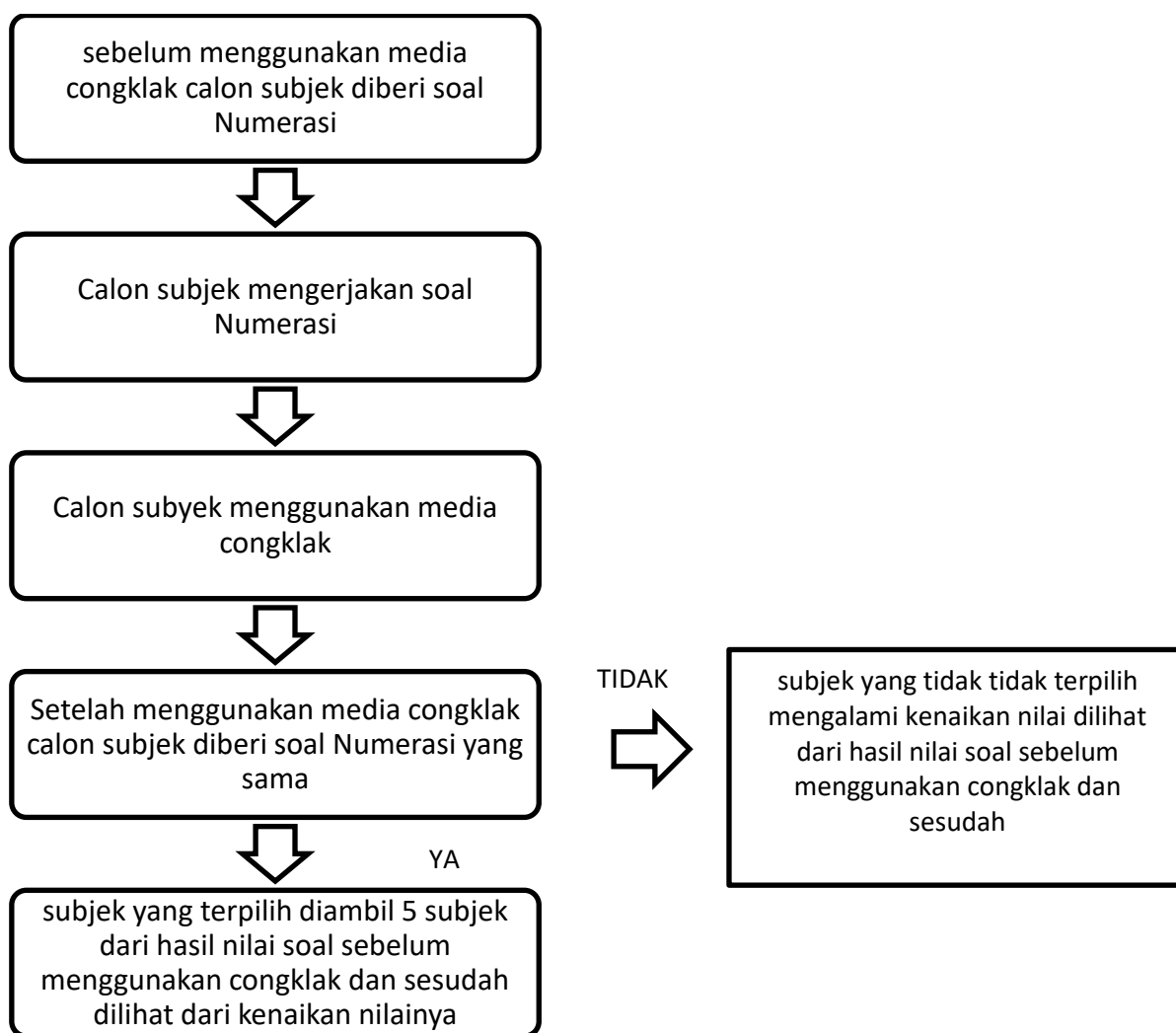
Cara guna mengoptimalkan keterampilan menghitung perkalian bisa mempergunakan media permainan congklak. Melalui penggunaan media ini, peserta didik bisa menerapkan secara langsung sehingga bisa tahu cara mengoperasikannya, serta akan meningkatkan pula kemampuan operasi hitunug perkalian.

### METODE

Dalam kajian ini, peneliti mempergunakan metode kualitatif. Faktor yang melatarbelakangi peneliti mempergunakan metode kualitatif pada kajian ini, yaitu agar bisa mendapat data yang perinci, sebagai suatu data yang didapat dari peristiwa yang terjadi mempergunakan bermacam prosedur. (Rijali, 2019) memperjelas jika penelitian kualitatif, yaitu pengumpulan data yang bisa peneliti reduksi agar bisa memberi simpulan atas hasil yang didapat dari data. Selanjutnya, peneliti memilih data yang ada di satuan konsep, kategori, dan topik tertentu. (Wekke Suardi, 2019) menambahkan jika penelitian kualitatif merupakan kajian yang sifatnya deskriptif dan berkecenderungan mempergunakan analisis, mengingat penelitian kualitatif sifatnya adalah penemuan.

Kajian ini terlaksana di Sekolah Dasar Negeri 04 Kabunan, Kec. Taman, Kab. Pemalang yang dijadikan observasi awal dan melibatkan guru kelas dua sebagai narasumbernya. Kajian ini terlaksana pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Lokasi kajian terletak di Jalan Melati Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang. Alasan peneliti memilih tempat ini karena sebagian besar siswa kesulitan dalam kemampuan numerasinya. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 02 februari 2023 – 04 februari 2023.

Subjek yang peneliti kaji dalam kajian ini, yaitu lima murid kelas II di SD Negeri 04 Kabunan, yang dilihat dari hasil pekerjaan siswa dari sebelum dan sesudah mempergunakan media congklak



**Gambar 1 Alur Pemilihan Subjek Penelitian**

Instrumen penelitian kualitatif dibagi menjadi dua, yakni instrumen utama dan intrumen bantu.

Instrumen utama, yaitu peneliti. Kemudian, instrumen bantuannya ialah mewawancarai guru dan siswa menggunakan alat bantu berupa angket, tes maupun dokumentasi

Prosedur mengumpulkan data pada kajian data ini meliputi:

1. Observasi  
Merupakan metode yang peneliti lakukan dengan mengamati keadaan secara langsung. Observasi terlaksana pada tempat terjadinya pembelajaran guna mengetahui proses berlangsungnya kegiatan belajar dan aktifitas siswa selama proses belajar
2. Dokumentasi  
terkait data siswa kelas II SD Negeri 04 Kabunan, serta fakta yang ada dalam proses di kelas berupa gambar atau foto.
3. Wawancara  
merupakan metode mengumpulkan data bila peneliti hendak melaksanakan studi pendahuluan sebagai penentu masalah yang perlu dianalisis, serta bila peneliti hendak mencari tahu segala sesuatu dari informan secara mendalam dan jumlah informan yang sedikit/kecil. Mengumpulkan data dengan wawancara/interviu, yang menjadi responden adalah siswa dan guru kelas II yang akan ditetapkan sebagai subjek penelitian.
4. Angket  
sebagai metode mengumpulkan data yang terlaksana dengan memberikan pertanyaan tertulis ke informan agar mereka menjawabnya. Dalam mengumpulkan data melalui angket yang menjadi responden, yaitu siswa kelas II SD Negeri 04 Kabunan yang akan ditetapkan sebagai subjek kajian. Angket/kuesioner diisi langsung oleh responden yang akan memberi jawabannya berupa centang.
5. Tes  
sebagai metode mengumpulkan data yang terlaksana dengan memberi sebuah soal ke responden untuk menjawabnya dan didapatkannya hasil dari soal tersebut. Mengumpulkan data dengan tes, respondennya ialah siswa kelas II SD Negeri 04 Kabunan.

Sebuah penelitian memerlukan pengecekan keabsahan. Pada kajian ini, dipergunakan teknik perpanjangan kajian, triangulasi maupun bahan referensi sebagai pengecek keabsahan data. Uji keabsahan data terdiri atas uji validasi internal, validasi eksterna, reabilitas, dan objektivitas.

Triangulasi sumber berguna sebagai penguji kredibilitas data yang terlaksana dengan pengecekan data yang sudah didapat dari bermacam sumber. Pada kajian ini, data didapat dari wawancara dengan guru kelas.

Triangulasi sumber berguna sebagai penguji kredibilitas data yang terlaksana dengan pengecekan data yang didapat melalui bermacam metode dan bermacam waktu. Atas dasar itulah, triangulasi diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas II selama penelitian ini berlangsung.

Analisis data pada penelitian kualitatif terlaksana sebelum peneliti terjun ke lapangan, saat di lapangan maupun sesudah terjun di lapangan. Hanya saja, pada penelitian kualitatif ini, peneliti perlu memfokuskan analisis data bersamaan dengan mengumpulkan data. Analisis membutuhkan kreativitas dan pemahaman yang memadai. Bahwa tidak ada metode tertentu yang bisa dijadikan acuan dalam menyelenggarakan analisis, maka tiap analisis perlu menemukan metode masing-masing yang sesuai dengan kajiannya. Jadi, bisa memberi simpulan bahwasanya analisis data, yaitu prosedur pencarian dan penyusunan data secara terstruktur sejak peneliti terjun ke lapangan sampai akhir kajian

Pada penelitian kualitatif, analisis data lebih terfokus ke proses di lapangan bersamaan dengan tahap mengumpulkan data.

1. analisis sebelum di lapangan  
Peneliti sudah melalui tahapan analisis data sebelum masuk ke lapangan. Analisis terlaksana terhadap studi pendahuluan ataupun data sekunder yang berguna sebagai penentu fokus kajian.
2. Analisis selama di lapangan  
Pada analisis data memerlukan bermacam tahap, seperti
  - a. Mereduksi Data  
Data yang peneliti dapat di lapangan sangat banyak sehingga perlu mencatatnya secara perinci. Sebab itulah, harus lekas melakukan analisis dengan mereduksi data. Reduksi data ialah tahap merangkum, memilah segala sesuatu yang penting, memfokuskan ke aspek terpenting, mencari topik, dan

menyingkirkan beberapa hal yang dirasa tidak penting. Atas dasar itulah, data yang sudah peneliti reduksi akan menggambarkan secara perinci dan memudahkan peneliti selama mengumpulkan data, kemudian mencarinya apabila dibutuhkan

b. Menyajikan Data

Penyajian data yang sudah peneliti dapat dari pengamatan, wawancara/interviu, dokumentasi maupun angket/kuesioner, yang nantinya akan peneliti analisis menjadi bentuk naratif. Perihal tersebut akan peneliti tambahkan dengan bermacam jenis grafik maupun bagan supaya informasi mudah dipahami, serta peneliti mencermati segala sesuatu yang terjadi dan menetapkan tahapan berikutnya, yakni menarik simpulan

c. Menarik Simpulan

Tahap ketiga pada analisis data kualitatif, yaitu menarik simpulan/memverifikasi. Simpulan awal yang disampaikan sifatnya hanya sementara, serta bakal mengalami perubahan bila menemukan bukti yang kuat dan menunjang dalam tahap mengumpulkan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan hasil penelitian dan analisis dampak media dari penggunaan media congklak ditinjau dari kemampuan numerasi pada siswa kelas II SDN 04 Kabunan. Peneliti Menyusun proposal ini dimulai pada bulan Oktober 2022 hingga bulan Januari 2023. Dalam pembuatan proposal ini memakan waktu kurang lebih empat bulan. Tempat yang digunakan untuk mengambil data penelitian yaitu di SDN 04 Kabunan pada tanggal 2, 3, 4 Februari 2023 pukul 07:00 WIB sampai selesai. Dalam proses pengambilan data peneliti dibantu oleh guru kelas II SD yaitu ibu Ermawatun Kasanah, S.Pd. Jumlah keseluruhan peserta didik di SDN 04 Kabunan Kecamatan Taman Kabupaten Pematang, berjumlah 133, jumlah peserta didik kelas II yaitu 30, dan jumlah subjek data yang akan diambil dari kelas II yaitu 5 peserta didik.

Penelitian pada hari pertama pada tanggal 2 Februari 2023 yaitu penyerahan surat izin penelitian guna meminta izin sebelum melakukan pengambilan data. Kajian terlaksana pada hari kedua pada tanggal 3 Februari 2023, yang dilakukan dengan pengambilan hasil tes peserta didik sebelum menggunakan media permainan congklak, melakukan observasi saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan menggunakan congklak, melakukan pengambilan tes siswa sesudah melakukan pembelajaran mempergunakan media permainan congklak.

Kegiatan pengambilan tes sebelum maupun setelah mempergunakan media permainan congklak berdasar pada instrumen kajian, dilaksanakan agar bisa tahu hasil pengetesan numerasi peserta didik sebelum mempergunakan media congklak dan akan dibandingkan dengan setelah menggunakan media congklak apakah mengalami peningkatan atau tidak.

Setelah melakukan tes sebelum menggunakan media permainan congklak kepada peserta didik selanjutnya melakukan kegiatan observasi saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan congklak. Kegiatan observasi ini terlaksana agar bisa mengetahui antusias peserta didik dan kesanggupan peserta didik untuk mempraktikkan media permainan congklak dikelas saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah mengisi observasi kemudian ditandatangani oleh kepala sekolah.

Kajian pada hari ke tiga pada tanggal 4 Februari 2023 peneliti melakukan wawancara berama guru kelas dan ke 5 subjek yang mengalami peningkatan dilihat dari hasil tes sebelum maupun setelah menerapkan pembelajaran mempergunakan media congklak serta peneliti memberikan angket kepada ke 5 subjek yang mengalami peningkatan.

Wawancara bersama siswa sesuai dengan instrument penelitian bertujuan untuk mengetahui ketertarikan siswa menggunakan media congklak, mengetahui antusias siswa menggunakan media permainan congklak, adakah kesulitan siswa dalam menggunakan media permainan congklak, adakah merasakan bosan dalam menggunakan media permainan congklak, mengetahui pemahaman siswa saat dijelaskan menggunakan media permainan congklak. Setelah mengisi peneliti meminta kembali angket yang sudah diisi kemudian ditandatangani oleh kepala sekolah.

Wawancara bersama guru kelas dengan instrument kajian bermaksud guna mencari tahu seberapa pentingnya pembelajaran matematika, mengetahui apakah media permainan congklak pernah diterapkan sebelumnya, mengetahui media apa yang pernah dipakai sebelumnya, mengetahui apakah mengalami kesulitan

dalam memilih media pembelajaran, mengetahui media permainan congklak dapat membantu memudahkan dalam kegiatan KBM, mengetahui cara membuat siswa mampu memahami materi, mengetahui apakah media congklak dapat terlaksanakannya kemampuan numerasi pada siswa. Setelah wawancara peneliti meminta tandatangan guru kelas.

#### Hasil Penelitian

Kajian ini mempergunakan 5 subjek, yaitu 5 peserta didik. Kajian ini pun turut meminta guru kelas untuk berpartisipasi. Uraian ini menjabarkan analisis empiris yang diperoleh dari wawancara maupun data yang peneliti temukan dari kajian terdahulu. Diposisi bab ini difokuskan sekitar beberapa bidang yang tampaknya menjadi minat utama sehubungan dengan tujuan penelitian ini.

##### 1. Tes

Hail tes numerasi peserta didik kelas 2 sebelum maupun setelah mempergunakan media permainan congklak sebagai berikut.

**Tabel 4. 1 Hasil Tes Sebelum dan Setelah Mempergunakan Media Congklak**

No	Nama	Sebelum	Sesudah
1	AR	70	80
2	HF	90	100
3	AA	60	80
4	ANK	70	70
5	AF	60	90
6	AZ	30	80
7	AB	40	90
8	AS	70	90
9	IW	40	40
10	DA	70	70
11	DD	30	50
12	DH	20	90
13	FA	20	90
14	FAZ	50	50
15	MRH	50	80
16	MH	40	60
17	MAS	80	80
18	MJM	50	60
19	NAP	50	90
20	GS	50	60
21	NMA	60	80
22	RS	70	70
23	RA	30	80
24	RAG	60	90
25	TR	100	100
26	SDDA	20	50
27	SN	60	80
28	SA	40	60
29	SHN	50	70
30	SH	0	40
	Jumlah Nilai	1530	2220

Sesuai pemaparan tersebut terkait hasil tes numerasi sebelum dan sesudah menggunakan media permainan congklak diatas dari 30 peserta didik dapat disimpulkan bahawa dari 30 peserta didik kelas II

mengalami peningkatan dalam numerasinya dilihat dari hasil tes numerasi yang sebelum menggunakan media congklak dan sesudah menggunakan media congklak. Selanjutnya peneliti akan mengambil 5 subjek yang mengalami peningkatan hasil tes sebelum dan sesudah untuk dilakukan pengambilan angket dan wawancara guna mengetahui dampak dan kesulitan yang dialami peserta didik

2. Wawan cara dengan peserta didik

Hasil wawancara dengan 5 peserta didik yang dijadikan sebagai subjek kajian.

**Tabel 4. 2 Pertanyaan dan Hasil Wawancara dengan Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Hasil yang diperoleh
1.	Apakah kamu pernah bermain permainan congklak	subjek siswa bermain permainan congklak dan 1 subjek siswa belum pernah bermain permainan congklak.
2.	Apakah sebelumnya kamu pernah belajar mempergunakan media congklak?	subjek siswa belum pernah menggunakan media congklak dan 1 siswa pernah menggunakan media congklak saat di TK
3.	Jika belajar menggunakan media congklak apakah kamu bersedia?	subjek siswa bersedia menggunakan congklak dan 1 subjek siswa tidak bersedia menggunakan media congklak karena susah
4.	Apakah kamu saat ini mengikuti pelajaran mempergunakan media congklak?	subjek siswa mengikuti pelajaran mempergunakan media congklak
5.	Apakah kamu senang dengan belajar mempergunakan media permainan congklak?	subjek siswa senang belajar menggunakan media congklak karena menyenangkan dan lebih mudah. siswa tidak senang menggunakan media congklak karena tidak suka.
6.	Apakah kamu berantusias jika gurumu memanfaatkan media permainan congklak? mengapa?	subjek siswa antusias karena mudah dipahami dan menyenangkan. siswa tidak antusias karena sebelumnya belum pernah menggunakan media congklak.
7.	Dampak apa yang kamu terima setelah belajar menggunakan media congklak?	subjek siswa mendapatkan dampak yang positif yaitu bisa mengerjakan soal, menabah ilmu pengetahuan tentang perkalian, lebih mudah menghitung perkalian.
8.	Apakah kamu paham dengan materi yang sudah disampaikan?	subjek siswa paham dengan materi yang sudah disampaikan.

Berdasar pemaparan tersebut, mendapatkan hasil dari 5 subjek peserta didik yang mengikuti pelajaran menggunakan media permainan congklak terdapat 4 peserta didik yang pernah bermain permainan congklak dan 1 peserta didik yang belum pernah bermain permainan congklak, 4 peserta didik yang belum pernah diajarkan mempergunakan media permainan congklak dan 1 siswa yang pernah diajarkan mempergunakan media congklak pada saat di TK, 4 peserta didik yang bersedia mengikuti pelajaran mempergunakan media congklak dan 1 peserta didik yang enggan mempergunakannya lagi dikarenakan susah, pada saat menggunakan media congklak 5 peserta didik mengikutinya, 4 peserta didik senang belajar mempergunakan media permainan congklak dan 1 peserta didik tidak senang mempergunakannya, 4 peserta didik sangat antusias saat menggunakan media permainan congklak dan 1 peserta didik kurang antusias saat mempergunakan media permainan congklak, sesudah mempergunakan media permainan congklak 5 peserta didik mengalami dampak yang positif, dan 5 peserta didik dapat mengisi jawaban dengan benar.



3. Wawancara dengan guru kelas

Hasil wawancara dengan guru kelas sebagai sampel kajian, memberikan hasil seperti.

**Tabel 4. 3** Pertanyaan dan Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

No	Pertanyaan	Hasil yang diperoleh
1.	Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran Matematika penting dipelajari di Sekolah Dasar?	Guru kelas menyatakan pembelajaran matematika itu penting.
2.	Apakah pembelajaran Matematika di kelas yang saat ini dilaksanakan pernah menggunakan media permainan congklak?	Guru kelas menyatakan Belum pernah menggunakan media permainan congklak.
3.	Media pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan saat mengajar Matematika saat ini?	Media yang digunakan guru kelas yaitu gambar, dan media serbaneka
4.	Apakah ada kesulitan untuk menentukan media pembelajaran apa yang cocok dipergunakan pada pembelajaran matematika?	Guru kelas tidak mengalami kesulitan dalam mencari media pembelajaran.
5.	Sesuai pendapat Bapak/Ibu apakah dengan adanya media congklak dapat membantu anda dalam mempermudah menerangkan materi pembelajaran Matematika? Mengapa?	Guru kelas menyatakan sangat membantu, dengan adanya media congklak dapat menstimulus dan untuk menyampaikan pesan pembelajaran lebih mudah
6.	Bagaimana cara Bapak/Ibu membuat siswa mampu memahami materi Matematika yang telah anda ajarkan?	Guru kelas menyatakan pembelajaran dibuat semenarik mungkin, agar anak-anak mudah memahami.
7.	Menurut Bapak/Ibu apakah dengan adanya media congklak dalam pembelajaran matematika dapat terlaksananya kemampuan numerasi pada siswa?	Guru kelas menyatakan iya dapat terlaksana kemampuan numerasi dengan baik.

Berdasar pemaparan terkait wawancara bersama guru kelas mendapatkan hasil guru kelas menyatakan pelajaran matematika penting untuk diajarkan, guru kelas belum pernah menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan media permainan congklak, media yang sering digunakan guru kelas yaitu media gambar dan serbaneka, guru kelas tidak mengalami kendala selama penentuan media yang hendak diajarkan, guru kelas menyatakan bahwa dengan adanya media permainan congklak sangat membantu dalam melakukan pembelajaran media congklak dapat menstimulus dan untuk menyampaikan pesan pembelajaran lebih mudah, cara guru kelas untuk membuat peserta didik memiliki pemahaman atas materi yang guru ajarkan, yaitu dengan membuat pelajaran yang semenarik mungkin agar anak mudah memahami, guru kelas menyatakan bahwa media congklak dapat terlaksananya kemampuan numerasi dengan baik.

4. Hasil observasi

Peneliti juga mengobservasi 5 subjek saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media congklak.

**Tabel 4. 4** Hasil Observasi Setelah Menggunakan Media Congklak.

No	Aspek yang diamati	SN		AR		DH		AZ		TR	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	swa mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan congklak	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
2.	swa memperhatikan dengan seksama apa yang sedang diajarkan guru menggunakan media permainan congklak	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
3.	Siswa tertib dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan congklak	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
4.	swa dapat mempraktikan apa yang diajarkan guru menggunakan media permainan congklak	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
5.	Siswa terlihat sangat tertarik dan antusias saat proses pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan congklak	-	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
6.	swa antusias menjawab pertanyaan secara lisan pertanyaan yang telah diberikan guru	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
7.	swa dapat menjawab pertanyaan	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-

	secara tertulis pertanyaan yang telah diberikan guru										
8	Siswa dapat menjawab dengan jawaban yang benar	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-

Berdasar uraian tersebut, peneliti memperoleh hasil 5 peserta didik yang mengikuti pembelajaran mempergunakan media permainan congklak, peserta didik memperhatikan apa yang sedang diajarkan guru, peserta didik tertib dalam mengikutinya, peserta didik dapat mempratikan sesuai dengan yang diajarkan, terdapat 4 peserta didik yang sangat tertarik dan antusias dan 1 peserta didik yang tidak tertarik dan antusias saat proses pembelajaran mempergunakan media permainan congklak, peserta didik antusias saat menjawab pertanyaan secara lisan, peserta didik mampu menjawab pertanyaan tertulis, peserta didik bisa menjawab dengan jawaban yang benar. Hasil pengamatan mendapatkan bahwa dari 5 peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media congklak terdapat 4 peserta didik yang sangat tertarik dan antusias saat proses pembelajaran menggunakan media permainan congklak dan 1 peserta didik yang kurang tertarik dan antusias saat proses pembelajaran menggunakan media congklak.

5. Hasil Angket peserta didik

Hasil angket dari 5 peserta didik yang dijadikan subjek kajian, didapat hasil.

**Tabel 4. 5 Hasil Angket Peserta Didik**

No	Aspek yang diamati	SN		AR		DH		AZ		TR	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah kamu menggunakan media congklak?	-	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
2	Apakah kamu senang dengan media permainan congklak?	-	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
3	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam mempergunakan media permainan congklak?	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓
4	Apakah kamu memahami apa yang dijelaskan guru?	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
5	Apakah media permainan congklak membuat kamu bosan?	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓
6	Apakah kamu bisa menjawab soal yang guru	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-

	berikan?										
7	Apakah ada kendala selama menggunakan media congklak?	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓
8	Apakah kamu berantusias menggunakan media congklak?	-	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-
9	Apakah kamu ingin menggunakan media congklak lagi dalam pembelajaran?	-	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-

Berdasar uraian di atas, didapatkan hasil 5 peserta didik yang menjadi subjek 4 peserta didik mempergunakan media congklak dan 1 peserta didik tidak mempergunakan media congklak, 4 peserta didik senang mempergunakan media congklak dan 1 tidak senang, 4 peserta didik tidak mengalami kesulitan selama mempergunakan media congklak dan 1 peserta didik kesulitan menggunakan media congklak, 5 peserta didik paham mengenai segala sesuatu yang dijelaskan guru, 4 peserta didik tidak merasa bosan dan 1 peserta didik merasa bosan menggunakan media congklak, 5 peserta didik bisa menjawab pertanyaan dari guru, 4 siswa berantusias dan 1 peserta didik tidak berantusias saat menggunakan media permainan congklak, 4 peserta didik ingin mempergunakan media permainan congklak dan 1 peserta didik tidak ingin mempergunakannya.

#### Uraian Hasil Penelitian

Peneliti Menyusun proposal ini sejak Oktober 2022 sampai Januari 2023. Lamanya pembuatan proposal hingga penelitian kurang lebih terlaksana dalam waktu 4 bulan. Peneliti melakukan pengambilan data dengan cara 3 kali pertemuan pada tanggal 2 februari 2023 samapi 4 februari 2023. Penelitian ini difokuskan di kelas II SDN 04 Kabunan Kecapatan Taman Kabupaten Pemalang dengan analisis dampak dari pemanfaatan media congklak ditinjau dari kemampuan numerasi. Berlandaskan kajian yang sudah peneliti laksanakan, memberikan simpulan bila media permainan congklak mampu berdampak positif, siswa berantusias mengikuti pelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan dalam penyampaian materi, termasuk peserta didik lebih mudah memahami materi maupun dapat terlaksanakannya kemampuan numerasi. Selama kegiatan belajar mengajar, peserta didik akan terlihat kian fokus, aktif, senang, responsif, dan terjadi peningkatan pada rasa ingin tahunya. Bisa diperjelas pula bila media permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa dan memberikan dampak yang positif..

#### SIMPULAN

Berlandaskan fokus kajian yang sudah peneliti lakukan, memberi simpulan bila fokus tujuan peneliti perihal analisis dampak dari penggunaan media congklak ditinjau dari kemampuan numerasi pada murid kelas II SDN 04 Kabunan, Kec. Taman, Kab. Pemalan, peneliti sudah mendapatkan jawaban yang bisa diperjelas seperti:

1. Media permainan congklak terlaksana dengan baik di SDN 04 Kabunan Kecapatan Taman Kabupaten Pemalang karena media permainan congklak dapat mendorong siswa lebih aktif, antusias, fokus, responsif, senang, dan rasa ingin tahu lebih tinggi.
2. Dampak dari penggunaan media permainan congklak berdampak positif karena media congklak bisa mempermudah dalam menyampaikan materi, peserta didik lebih mudah menelaah materi, meningkat minat belajar siswa, meningkatnya kemampuan numerasinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriansa, M., Yulianti, L., & Elfianty, L. (2022). Analisis Kepuasan Pelanggan Menggunakan Algoritma C4.5. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 07(21), 115–121. <https://doi.org/10.54367/jtiust.v7i1.1983>
- FAIZAL, M. I., INTAN, V. N., & FIRMANSYAH, R. (2021). Analisis Sistem Informasi Manajemen Bagi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 7(1), 9–16. <https://doi.org/10.35870/jemsi.v7i1.512>
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi (Tim Penyusun) (z-lib.org).pdf* (p. 36).
- Kosanke, R. M. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI PROBLEM BASED LEARNING ( PBL) PADA SISWA KELAS VI SDN ORO-ORO OMBO 02 KOTA BATU (3), 561–582.
- Kukuh Setyohadi, Ibrahim, R. R. (2021). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(1), 300–310. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23921>
- Kusmaryono, I., Aminudin, M., & Kartinah, K. (2022). the Role of Equilibration in the Formation of Cognitive Structures in Mathematics Learning. *Infinity Journal*, 11(2), 311. <https://doi.org/10.22460/infinity.v11i2.p311-324>
- Lawiah, L. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar Sekolah Dasar Negeri Murung Paken Tahun 2020. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 6(2), 92–101.
- Mar'atussolihah, M., HILMIATI, F., & Rachmiati, W. (2020). Pengaruh Penerapan Media Congklak Terhadap Keterampilan Siswa Dalam Pembagian Dua Angka. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(01), 50. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v7i01.3280>
- Maulidina, A. P. (2019). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 61–66. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3408>
- Pratiwi, R. D. (2019). Analisis Penanaman Konsep Perkalian sebagai Penjumlahan Berulang melalui Pemanfaatan Permainan Congklak pada Siswa Kelas II SDN Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 7, 2613–2622.
- Kartinah, K., Prasetyowati, D., & Sugiyanti, S. (2022). INVENTOR MEDIA TO OVERCOME COGNITIVE BARRIER ON INTEGRAL MATERIALS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4).
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Setiyowati, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung. ... *Pada Siswa Kelas li Sd Negeri 182/I ...*, 1–14. <https://repository.unja.ac.id/2243/>
- Tohir, M. (2019). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015. *Paper of Matematohir*, 2(1), 1–2. <https://matematohir.wordpress.com/2019/12/03/hasil-pisa-indonesia-tahun-2018-turun-dibanding-tahun-2015/>
- Verawati Wote, A. Y., Sasingan, M., & Yunita, K. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 107. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24384>
- Warni, E., Subhananto, A., & Marlina, C. (2021). Pengembangan Media Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ...*, 2(1). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/274/112>
- Wekke Suardi, I. dkk. (2019). Metode Penelitian Sosial. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.