



Penerapan Pengembangan Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Datar Di Kelas III SD

¹Diana Rosa Nuraisha, ²Andika Arisetyawan

^{1,2}(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Pendidikan Indonesia)

¹dianarn@upi.edu ²Andikaarisetyawan@upi.edu

Abstrak

Etnomatematika adalah bentuk matematika yang didasarkan oleh budaya. Melalui penerapan etnomatematika dalam pendidikan khususnya pendidikan matematika diharapkan nantinya peserta didik dapat lebih mengenal serta memahami budaya kita sendiri dan para pendidik juga dapat lebih mudah dalam menanamkan nilai budaya itu sendiri pada diri peserta didik, sehingga nilai budaya yang seharusnya merupakan bagian dalam karakter bangsa dapat tertanam sejak dini dalam diri peserta didik. Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan tradisional congklak. Permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika salah satunya yaitu permainan tradisional congklak yang dirasa cocok dalam materi bangun datar dimana pada bagiannya terdapat beberapa bentuk dari bangun datar, seperti lingkaran dan persegi panjang. Permainan tersebut tidak hanya dijadikan sebagai media pembelajaran saja, tetapi siswa dapat lebih mengenal mengenai permainan tradisional congklak dan agar permainan tradisional congklak dapat terus dilestarikan. Sekolah memiliki beragam media pembelajaran, namun tidak semua media tersebut mengandung unsur budaya Indonesia terutama untuk mata pelajaran matematika. Peneliti juga menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi dan metode deskriptif menggunakan model pengembangan bahan ajar ADDIE untuk menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penerapan media ini dikatakan memiliki hasil yang positif dari hasil lapangan yang didapat oleh peneliti dan dari hasil wawancara yang dilakukan setelahnya. Penggunaan media ini nyatanya dapat diterapkan ke dalam media pelajaran di kelas karena penggunaannya yang mudah dan menyenangkan bagi siswa.

Kata kunci: Permainan Congklak, Bangun Datar.

Abstrack

Ethnomathematics is a form of mathematics based on culture. Through the application of ethnomathematics in education, especially mathematics education, it is hoped that later students can better know and understand our own culture and educators can also more easily instill cultural values themselves in students, so that cultural values that should be part of the nation's character can be embedded early on in students. One of them is by using the traditional game of Congklak. One of the games that can be used in learning mathematics is the traditional game of congklak which is considered suitable in the material of two-dimensional figure where in it's section there are several shapes of two-dimensional figure, such as circles and rectangles. The game is not only used as a learning medium, but students can get to know more about the traditional game of congklak and so that the traditional game of congklak can continue to be preserved. Schools have a variety of learning media, but not all of these media contain elements of Indonesian culture, especially for mathematics. The researcher also uses a qualitative method with an ethnographic approach and a descriptive method using the ADDIE teaching material development model to explain the results of the research that has

been done. The application of this media is said to have positive results from the field results obtained by researchers and from the results of interviews conducted afterwards. The use of this media can in fact be applied to learning media in the classroom because it's use is easy and fun for students.

Keywords: Congklak Game, Two-Dimensional Figure.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang perlu kita jalani dalam kehidupan ini. Maka dari itu penyampaian yang diberikan dalam mendidik harusnya mampu membuat si terdidik mendapatkan pendidikan yang baik. Proses penyampaian materi yang diberikan pada peserta didik kiranya perlu untuk mempertimbangkan minat peserta didik dalam menerima pembelajaran tersebut. Tenaga pendidik perlu mengkonsep bagaimana agar dalam proses penyampaian materi tidak hanya berjalan dengan baik, namun mampu membuat siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan.

(Dalyono 2009:56) menyatakan bahwa minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Prestasi belajar anak yang tinggi ditimbulkan dari minat belajar anak yang besar pula, sedangkan jika minat belajar siswa rendah, maka akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah pula. Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari diri sendiri. Minat belajar yang besar memudahkan untuk mencapai tujuan yang diminati. Maka dari itu, seperti yang telah disampaikan di awal, salah satu cara dalam menarik minat siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Sekolah dasar adalah masa dimana siswa masih perlu untuk bermain, maka permainan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara yang bisa digunakan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. (Salen dan Zimmermann 2003:304) menyatakan bahwa permainan merupakan jenis spesifik dari bermain yang dapat dikembangkan oleh kecenderungan alamiah manusia untuk bermain. Permainan juga merupakan sebuah perangkat yang terstruktur, namun kaku, maksudnya setiap permainan yang ada pasti menetapkan sebuah aturan yang ditetapkan, sehingga ruang aksinya terbatas pada aturan tersebut, namun itu tentunya berfungsi agar permainan yang dilakukan dapat berjalan dengan terarah.

Pembelajaran matematika umumnya menjadi hal yang kurang disukai para pelajar, dengan

anggapan pelajaran yang kurang menarik minat dan terkesan sulit. Dengan hal tersebut, perlunya penggunaan media dalam pembelajaran menjadi salah cara dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika. (D'Ambrosio 1985: 44) mengatakan bahwa salah satu hal yang mampu menjembatani hubungan antara budaya dan pendidikan adalah etnomatematika. Etnomatematika adalah bentuk matematika yang disisipi atau didasarkan oleh budaya. Melalui penerapan etnomatematika dalam pendidikan khususnya pendidikan matematika diharapkan nantinya peserta didik dapat lebih mengenal serta memahami budaya kita sendiri dan para pendidik juga dapat lebih mudah dalam menanamkan nilai budaya itu sendiri pada diri peserta didik, sehingga nilai budaya yang seharusnya merupakan bagian dalam karakter bangsa dapat tertanam sejak dini dalam diri peserta didik.

Terdapat beragam permainan tradisional yang dapat kita terapkan pada siswa, salah satu contohnya permainan congklak. (Supriyono 2018: 23), mengatakan bahwa congklak adalah sebuah papan dengan lubang sebanyak 16. Setiap pemain memiliki sisi papan congklak 8 lubang, yang terbagi menjadi 7 lubang kecil dan 1 lubang besar. Permainan tradisional congklak memiliki unsur matematika, adanya unsur matematika yang terdapat dalam permainan tradisional congklak membuktikan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya didapatkan dari pembelajaran di sekolah, akan tetapi juga dapat digali melalui permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh peserta didik. Salah satu unsur matematika yang dapat kita temui dalam permainan tradisional congklak adalah bentuk bangun datar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ini merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu mendesain pengembangan permainan congklak yang menarik dan edukatif sebagai alternatif media pembelajaran bangun datar dan mengintegrasikan pengembangan permainan congklak menjadi sebuah media pembelajaran bangun datar untuk siswa SD dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini juga dilakukan berdasarkan pada peneliti-peneliti sebelumnya

mengenai pembelajaran etnomatika dimana media yang digunakan ialah permainan tradisional congklak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Titik Handayani, Urip Tisngati, dan Sugiyono (2020) mereka menggunakan alat permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Dengan ini peneliti mengembangkan media permainan tersebut dengan cara menggabungkan permainan tradisional congklak biasa dengan kartu pintar yang berisi soal-soal sederhana mengenai materi bangun datar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi dan metode deskriptif menggunakan model pengembangan bahan ajar ADDIE. Menurut Moleong (2011:6) penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami ciri-ciri dari apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain baik dengan cara holistik maupun dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah yang ada.

Menurut Creswell (2012:473) desain etnografi merupakan prosedur penelitian kualitatif untuk menggambarkan dan menganalisis berbagai kelompok budaya yang menafsirkan pola perilaku, keyakinan dan bahasa yang berkembang dan digunakan oleh suatu kelompok masyarakat dari waktu ke waktu. Dengan begitu pendekatan etnografi digunakan untuk menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis konsep-konsep yang terdapat pada pembelajaran matematika dengan media permainan tradisional congklak.

Dalam melakukan penelitian ini peneliti melibatkan 14 orang responden yang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan kelas III A SDN Kamalaka. Peneliti juga melibatkan wali kelas yang bersangkutan sebagai narasumber untuk melakukan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana peneliti adalah instrumen kunci. Peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara, observasi, dan studi dokumen. Sugiyono (2015: 305) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan untuk keperluan peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih memudahkan peneliti dalam menentukan hasil penelitian secara cermat, lengkap, dan sistematis sehingga hasil yang didapat akan mudah diolah.

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*). Maka dari itu, penelitian kualitatif perlu instrumen yang bersifat fleksibel untuk menggali informasi lebih mendalam.

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti meliputi perizinan sekolah sebagai langkah awal dari kegiatan penelitian, dimana untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka peneliti melakukan perizinan penelitiannya pada SDN Kamalaka sebagai lokasi yang dituju. Pengumpulan data yang dilakukan memiliki dua fase, pertama pengumpulan data mengenai pemahaman siswa terhadap materi bangun datar dan permainan congklak dan kedua, yaitu pengumpulan data mengenai analisis bahan ajar dan kondisi pembelajaran di kelas III di SDN Kamalaka. Kegiatan selanjutnya peneliti melakukan analisis data sesuai dengan metode yang digunakan. Perancangan bahan ajar juga dilakukan untuk keperluan produk bahan ajar yang telah dipilih sebagai media pelajaran, yaitu permainan tradisional congklak. Setelah dilakukan perancangan, peneliti melakukan uji coba produk yang telah dibuat untuk mengetahui kelemahan dan hambatan yang ada. Proses akhir dari prosedur ini yaitu dengan menyusun laporan penelitian berdasarkan apa yang terjadi selama kegiatan penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan, peneliti menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan model pengembangan bahan ajar ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penjabaran sebagai berikut.

Pertama, tahap *analysis* (analisis), pada tahapan ini, peneliti perlu menyusun 3 kegiatan utama yang di antaranya, *need assessment* (tahap kebutuhan), *task analysis* (tahap tugas), dan identifikasi masalah. Pada tahap analisis kebutuhan, diperlukan bahan ajar yang digunakan oleh guru, di antaranya, buku paket siswa dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bangun datar. a) Tahap kebutuhan, analisis ini melingkupi kegiatan menganalisis buku paket yang digunakan dalam pelajaran matematika di kelas menggunakan pedoman analisis bahan ajar menurut penilaian Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan analisis pada media pembelajaran.

Peneliti juga melakukan tes kelayakan isi bahan ajar pada buku yang berjudul Buku Paket Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 "Perkembangan Teknologi" untuk Siswa SD/MI

Kelas III yang ditulis oleh Iba Muhibba dan Yusufina Hendrifiana dalam buku ajar tersebut terdapat satu poin yang belum termasuk ke dalam bahan ajar yang digunakan oleh guru kelas III di SDN Kamalaka yang terdapat dalam Aspek Kelayakan Isi Bahan Ajar.



Gambar 1. 1 Buku Paket Siswa

Table 1.1 Aspek dan Indikator Bahan Ajar 1

No	Aspek dan Indikator Bahan Ajar	Penilaian	
		Ya	Tidak
C. Mengandung Wawasan Kontekstual			
1	Menyajikan contoh konkret dari lingkungan lokal/nasional/internasional	✓	
2	Bahan ajar mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal setempat		✓

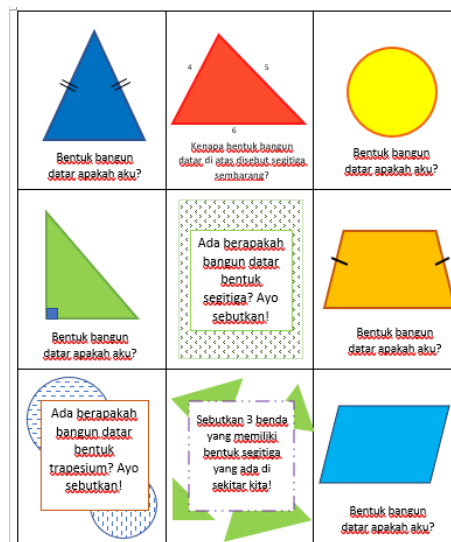
Dalam Aspek Kelayakan Isi Bahan Ajar terdapat satu kekurangan pada poin C bagian ke dua mengenai Bahan Ajar Mengintegrasikan Unsur-Unsur Kearifan Lokal Setempat. Tidak adanya unsur-unsur kearifan lokal yang digunakan sebagai contoh atau penjelasan dalam isi bahan ajar/materi ajar di dalam buku paket tersebut. Maka dengan itu buku ajar tersebut tidak termasuk ke dalam bahan ajar yang sesuai untuk pengintegrasian unsur-unsur kearifan lokal setempat.

Bahan ajar berupa buku paket tematik kelas III SD ini sudah sesuai dengan cakupan materi yang diharapkan, bahan ajar tersebut juga mengandung wawasan produktivitas dengan menumbuhkan

semangat kemandirian, yaitu dengan menyajikan latihan serta terdapat contoh-contoh yang memotivasi peserta didik untuk bekerja keras, bahan tersebut juga mengandung wawasan kontekstual dalam penyajian contoh konkret dari lingkungan lokal/nasional/internasional. Pada aspek kebahasaan bahan ajar juga mengandung unsur komunikatif yang disajikan dalam Bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi dan terdapatnya kesesuaian ilustrasi pada gambar dengan substansi pesan yang disampaikan, bahan ajar tersebut juga terdapat unsur yang dialogis dan interaktif dimana kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon pesan dimana bahasa yang digunakan menumbuhkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong untuk membaca bahan ajar tersebut juga mampu menciptakan komunikasi interaktif pada peserta didik seolah berkomunikasi dengan penulis. Buku tersebut juga memiliki kelayakan dalam penyajian bahan ajarnya dimana pendukung penyajian materinya seperti. Kesesuaian ilustrasi dengan materi ajar; Penyajian teks, tabel, gambar, juga lampiran yang disertakan dengan rujukan yang diambil; Tabel, gambar, dan penomoran serta judul dalam lampiran; Ketepatan penomoran dan penamaan tabel, gambar, dan lampiran; *Advanced organizer* (pembangkitan motivasi belajar) pada awal bab; dan Pengantar (uraian isi modul dan cara penggunaannya di awal modul) telah sesuai. Selain itu, terdapat analisis pada pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas, guru wali kelas III SDN Kamalaka menggunakan media dari bentuk-bentuk umum atau yang berada di sekitar sebagai media pembelajarannya. Belum ada media yang dibuat atau dipakai secara khusus untuk menunjang pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar tersebut. Ditambah lagi belum tersedianya media yang menggunakan unsur budaya dan permainan di dalamnya; b) Tahap identifikasi masalah, tahapan ini menjelaskan mengenai kendala-kendala yang dapat ditemukan melalui wawancara dengan wali kelas di kelas III A; c) Tahap tugas, analisis ini mencakup tugas-tugas siswa serta evaluasi yang diberikan oleh guru.

Kedua, tahap *design* (desain), Adapun tahapan ini terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu tahap menyusun tujuan pembelajaran, tahap mendesain media pembelajaran menggunakan benda-benda sekitar, dan tahap mendesain kartu pintar. a) Menyusun tujuan pembelajaran, dengan analisis yang dilakukan terhadap buku paket di kelas. Berdasarkan

dari data yang telah dikumpulkan, peneliti memutuskan untuk menggunakan materi bangun datar dengan penggunaan media permainan tradisional congklak yang dikembangkan dengan menggunakan kartu pintar. Tujuan pembelajaran disusun untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan, hal ini juga agar peneliti mudah untuk menyampaikan materi mengenai bangun datar yang nantinya akan digunakan dalam mengambil data penelitian pada siswa-siswi di kelas. Peneliti juga perlu mencari tahu macam-macam dari bentuk bangun datar yang dapat ditemukan di sekitar sebagai contoh nyata dari bangun datar itu sendiri. Kegiatan ini akan berlanjut pada proses mendesain media pembelajaran menggunakan benda-benda yang ada di sekitar. b) Mendesain media pembelajaran menggunakan benda-benda sekitar. Dalam mempelajari bangun datar di kelas, contoh sederhana yang dapat dilakukan dalam menunjukkan bentuk dari bangun datar adalah benda-benda yang ada di sekitar, saat pembelajaran di kelas berlangsung kita bisa mengajak siswa untuk memerhatikan sisi kelas untuk menemukan benda-benda apa saja yang memiliki bentuk mirip seperti bentuk-bentuk dalam bangun datar. c) Mendesain kartu pintar. Dalam penggunaan permainan tradisional congklak ini, peneliti juga menggunakan kartu pintar yang nantinya digunakan pemain dalam memainkan permainan congklak. Kartu pintar tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai bangun datar juga benda-benda apa saja yang memiliki bentuk yang menyerupai bentuk bangun datar yang disebutkan. Kartu pintar ini juga dimaksudkan sebagai pembeda dari para peneliti sebelumnya yang hanya sekedar menggunakan permainan congklaknya saja. Dalam hal ini peneliti juga bertujuan menilai seberapa baik para siswa dalam memahami dan mengingat materi bangun datar.



Gambar 1. 2 Kartu Pintar

Ketiga, tahap *development* (pengembangan). Tahapan ini adalah melakukan uji coba dari semua yang telah di desain oleh peneliti sebagai bahan uji coba di lapangan. Adapun tahap pengembangan bahan ajarnya sebagai berikut. a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). b) Membuat kartu pintar. Kartu pintar yang sebelumnya telah di desain menggunakan *Ms. Word* kemudian dicetak dan dilapisi dengan karton warna-warni, selain sebagai pembeda untuk tiap kelompoknya, hal ini juga dilakukan untuk lebih meningkatkan daya tarik siswa dan meminimalisir kerusakan pada kartu. c) Menyiapkan permainan congklak. Papan congklak yang digunakan oleh peneliti adalah papan congklak biasa dengan 16 lubang dimana terdapat 14 lubang kecil dan 2 lubang besar, setiap sisi memiliki 7 lubang kecil dan 1 lubang besar. Papan congklak yang digunakan berbahan dasar plastik yang ringan, namun tetap kokoh untuk dimainkan berkali-kali juga sangat mudah ditemukan pada toko-toko mainan yang ada. Biji congklak ini sendiri berjumlah 98 butir yang nantinya akan diisi pada tiap-tiap lubang kecil sebanyak 7 butir perlubangnya, biji yang digunakan terbuat dari bahan plastic yang ringan dan memiliki bentuk yang kecil dimana hal ini dapat memudahkan para siswa untuk menggenggamnya meski dalam jumlah yang cukup banyak. d) Membuat lembar validasi asli. Dalam penyelesaian pembuatan media permainan congklak dan kartu pintar peneliti mengajukan media pembelajaran yang telah dibentuk sedemikian rupa untuk mendapatkan persetujuan dengan menyusun lembar validasi untuk mendapatkan penilaian bahan ajar yang telah dibuat agar bisa

dilakukan perbaikan dan siap undi uji cobakan. Mengenai hal tersebut peneliti telah melakukan validasi bahan ajar kepada dosen pembimbing dan guru wali kelas 3A, kelayakan media ini nantinya akan diujicobakan pada siswa-siswi kelas 3A SDN Kamalaka. Setelah melakukan validasi peneliti mendapatkan saran dan masukan untuk meningkatkan media pembelajaran tersebut.

Keempat, tahap *implementation* (implementasi). Di dalam tahap implementasi ini terdapat tiga bagian, yaitu proses pembelajaran di kelas, respon siswa, dan evaluasi hasil belajar. Berikut penjabaran dari ketiga tahapan tersebut.

PROSES PEMBELAJARAN

di kelas. Dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti mengujicobakan bahan ajarnya di kelas 3A SDN Kamalaka. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengimplementasikan produk media permainan tradisional congklak yang dikombinasikan dengan kartu pintar. Dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti mengujicobakan bahan ajarnya di kelas 3A SDN Kamalaka. Uji coba ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 5 Maret 2022 pada pukul 08.00 – 09.30 WIB. Kegiatan awal dilakukan dengan do'a, mengecek daftar hadir, melakukan *ice breaking*, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti, pada tahap kegiatan inti, peneliti menanyakan kembali bentuk-bentuk bangun datar yang diketahui para siswa, peneliti juga memberikan informasi mengenai bentuk-bentuk bangun datar yang belum diketahui dengan memberikan bentuk gambar dari bangun datar yang telah dicetak di kertas HVS. Peneliti juga mencoba bertanya kepada siswa di kelas beberapa bentuk bangun datar dengan menunjuk gambar yang ditampilkan untuk menguji apakah siswa memerhatikan penjelasan sebelumnya atau tidak dan seberapa mampu siswa dalam mengingatnya. Beberapa siswa mampu menjawab pertanyaan dengan cepat dan untuk beberapa pertanyaan berikutnya diberikan kepada siswa-siswi yang belum menjawabnya, di sini siswa-siswi ini memerlukan waktu untuk mengingatnya. Setelah itu peneliti mencoba membuat para siswa untuk menyamakan bentuk bangun datar dengan benda-benda di sekitar juga benda-benda yang sebelumnya diketahui siswa baik itu di lingkungan sekolah maupun rumah.

Selanjutnya untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai permainan congklak, peneliti bertanya kepada siswa seputar permainan congklak, “apakah dari kalian ada yang mengetahui apa itu

permainan congklak?” “bagaimana cara kalian biasanya memainkan congklak?” “dengan siapa biasanya kalian memainkan permainan congklak?”. Setelah itu peneliti menjelaskan bagaimana cara memainkan permainan congklak dengan kartu pintar kepada siswa sambil menunjukan papan congklak, biji congklak, dan kartu pintar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kegiatan berikutnya yaitu membagi kelompok menjadi 4 bagian dimana setiap kelompoknya berisi 4 orang anggota. Siswa akan menentukan siapa yang bermain pertama baik dengan cara suit atau sesuai kesepakatan bersama yang dilakukan perkelompoknya. Selanjutnya dilakukan kegiatan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan bahwa semua siswa paham dengan peraturan dan jalannya permainan congklak dengan kartu pintar. Dikarenakan setiap kelompoknya memiliki setidaknya 1 siswa yang mengetahui cara bermainnya, maka setelah 1 kali percobaan siswa memulai permainannya dengan kartu pintar yang ada. Peneliti mengoreksi jawaban salah dari siswa ketika menjawab pertanyaan pada kartu soal dan membenarkan jawaban benar yang dijawab. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan permainan congklak dan kartu pintar selesai, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa jika memiliki pertanyaan mengenai materi dan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti juga memberikan semangat kepada para siswa agar selalu belajar dan tidak melupakan materi yang telah dipelajari baik di kelas maupun di rumah.

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi berupa pertanyaan-pertanyaan dari kartu pintar untuk memastikan pemahaman siswa. Peneliti juga melakukan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu “Pada Hari Minggu” dengan gerakan yang sama bersama siswa. Dikarenakan jam sekolah hanya sampai dengan 09.30 WIB, maka peneliti mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum pulang;

RESPON SISWA

Tahap ini dilakukan dengan melakukan observasi selama kegiatan penelitian berlangsung dan hasil wawancara yang telah dilakukan. c) Evaluasi hasil belajar. Pada tahap ini, ketika peneliti melakukan uji coba bahan ajar, peneliti menggunakan bentuk evaluasi individu. Pada evaluasi individu ini peneliti hanya menilai menggunakan poin dari seberapa banyak siswa menjawab kartu pintar ketika permainan berlangsung dan memberikan pertanyaan di akhir

pelajaran menggunakan kartu soal dan soal tambahan lainnya.

Kelima, tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini peneliti menemukan satu kendala, dimana ketika mengenalkan bentuk-bentuk dari bangun datar menggunakan gambar di atas kertas HVS, gambar yang diperlihatkan terlalu kecil untuk dipakai di kelas, sehingga ketika gambar ditunjukkan, banyak siswa yang mendekat sehingga menghalangi teman-teman lainnya dan proses pembelajaran sedikit terhambat. Maka dari itu, peneliti melakukan perbaikan gambar dengan memperbesarnya sehingga para siswa yang berada di barisan belakang bisa melihatnya dengan cukup baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Penerapan Pengembangan Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bangun Datar di kelas III SD dengan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional congklak dan kartu pintar sebagai media pembelajaran matematika dalam materi bangun datar dapat membuat bahan ajar lebih variatif dan komunikatif bagi para siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diikuti dengan media yang ada, seperti benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sehingga mengembangkan daya imajinasi siswa dengan mengetahui bentuk-bentuk menyerupai bentuk bangun datar atau penggunaan permainan congklak yang selain menambah semangat siswa dalam belajar juga patut melestarikan permainan tradisional yang ada. Penggunaan metode deskriptif dengan menggunakan model pengembangan bahan ajar ADDIE, dirasa dapat menjelaskan tahapan-tahapan penelitian dalam menyusun dan menjelaskan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan di lapangan secara terperinci dan tertata.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut saran yang dapat diberikan oleh peneliti. Media pembelajaran menggunakan permainan congklak dan kartu pintar ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan secara mandiri. Guru sebagai tenaga pendidik dapat mengaplikasikan permainan congklak dengan kartu pintar pada materi pelajaran matematika atau lainnya dengan mengembangkan pertanyaan-

pertanyaan yang terdapat pada kartu pintar. Kiranya peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan menggunakan media audio visual agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan membuat media pembelajaran ini lebih bervariasi. Tambahan animasi dalam media diharapkan dapat membuat suasana pelajaran lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, S. R., & dkk. (2019). *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini*. Kendari.
- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). *Etnografi Virtual sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian*. Surabaya: The Journal of Society & Media.
- Febriyanti, C., Irawan, A., & Kencanawaty, G. (2019). *Pembelajaran dengan Etnomatematika Congklak*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, T., Tisngati, U., & Sugiyono. (2020). *EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL*. Retrieved from <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/322>
- Lisdiantari, A. (2019). *Analisis Bahan Ajar Statistik SD pada Materi Penyajian Data Diagram Batang Menggunakan Model ADDIE*. Serang.
- Risa, P. (2020). *Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Congklak dan Kaitannya dengan Pembelajaran Matematika*.
- Rohmatin, T. (2020). *Etnomatematika Permainan Tradisional Congklak sebagai Teknik Belajar Matematika* (Vol. 2). Konfrensi Ilmiah Dasar.
- Safitri, T. (2022). *PENERAPAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP PERKALIAN DI KELAS II SDN KAREO* (Vol. 10).
- Shafira, S. (2019). *Pengaruh Etnomatematika Sunda dengan Media Congklak dalam*

*Konsep Perkalian SD Kelas II SDN 13
Serang. Serang.*

Siddiq, M., & Salama, H. (2019). *Etnografi sebagai
Teori dan Metode*. Jakarta.

Triani, R. (2019). *Analisis Bahan Ajar Matematika
Materi Bangun Datar dengan
Mengintegrasikan Kearifan Lokal
Bangunan Paseban*. Serang.

Yantoro, Kurniawan, D. A., & Silvia, N. (2021).
*Implementation of the Congklak
Traditional Game in Madrasah Ibtidaiyah
and Elementary School* (Vol. 18). Jambi:
Program Studi Pendidikan Agama Islam,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.