



---

**Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung**

<sup>1</sup>Siti Maysaroh, <sup>2</sup>Cindya Alfi, M.Pd, <sup>3</sup>Mohamad Fatih, M.Pd

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar  
[simay5910@gmail.com](mailto:simay5910@gmail.com), [Cindyalfi@gmail.com](mailto:Cindyalfi@gmail.com), [mohamadfatih@unublitar.ac.id](mailto:mohamadfatih@unublitar.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini berasal dari hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan dengan guru sekolah dasar di SDIT Al-Firdaus Semen. Proses pembelajaran ditemukan bermasalah, karena kekurangan berbagai bahan ajar. Keterbatasan variasi media menyebabkan kurangnya keterlibatan di antara siswa, yang menyebabkan kebosanan dan gangguan selama pelajaran aritmatika. Siswa sering menyimpang dari jalur, terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya atau membenamkan diri dalam kegiatan lain di dalam kelas. Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperkenalkan permainan tradisional congklak sebagai sarana pedagogis untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SDIT Al-Firdaus Semen. Menggunakan model penelitian ADDIE, penelitian ini melibatkan total 15 partisipan. Metode *Research and Development* atau biasa disebut dengan RnD berpedoman pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Alat yang digunakan dalam proses ini antara lain lembar ahli materi, ahli media, ahli pengguna (guru), serta penilaian *pretest* dan *posttest*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SDIT Al-Firdaus pada bidang penjumlahan dan pengurangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli media menilai hasil penilaian sebesar 82,5% (sangat layak), ahli materi sebesar 90% (sangat layak), dan ahli pengguna (pengajar) sebesar 100% (sangat layak). Penilaian tersebut secara bersama-sama menunjukkan bahwa media permainan tradisional congklak sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SDIT Al-Firdaus. Media Permainan Tradisional Congklak tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung siswa tetapi juga memberikan data berharga melalui nilai *pretest* dan *posttest* yang kemudian dihitung dengan menggunakan N-Gain. Rata-rata nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 81,38%, menunjukkan tingkat peningkatan yang tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Permainan Tradisional Congklak sangat dianjurkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

**Kata Kunci:** *Traditional game*, congklak, meningkatkan kemampuan berhitung

**Abstrack**

*This research originates from the results of preliminary observations and interviews conducted with elementary school teachers at SDIT Al-Firdaus Semen. The learning process was found to be problematic, due to a lack of various teaching materials. The limited variety of media results in a lack of engagement among students, leading to boredom and distraction during arithmetic lessons. Students often stray off course, engaging in conversations with peers or immersing themselves in other activities in the classroom. To answer this problem, the traditional congklak game was introduced as a pedagogical tool to improve the numeracy skills of first grade students at SDIT Al-Firdaus Semen. Using the ADDIE research model, this study*

*involved a total of 15 participants. The Research and Development method or commonly referred to as RnD is guided by the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The tools used in this process include material expert sheets, media experts, user experts (teachers), as well as pretest and posttest assessments. The purpose of this study was to improve the numeracy skills of first grade students at SDIT Al-Firdaus in addition and subtraction. The results showed that media experts rated the results of the assessment at 82.5% (very feasible), material experts at 90% (very feasible), and user experts (teachers) at 100% (very feasible). Together, these assessments show that the traditional congklak game media is very suitable for improving the arithmetic addition and subtraction skills of grade 1 SDIT Al-Firdaus students. Congklak Traditional Game Media not only improves students' numeracy skills but also provides valuable data through pretest and posttest scores which are then calculated using N-Gain. The average N-Gain value obtained is 81.38%, indicating a high level of improvement. Based on this, it can be concluded that the use of Congklak Traditional Game media is highly recommended and effective in improving students' numeracy skills.*

**Keywords:** *Traditional game, congklak, improve numeracy skills*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah aspek yang sangat berarti untuk mendukung kemajuan bangsa di masa depan. Menurut (Alfi & Perdana, 2019) Dikala ini pembelajaran telah dijadikan selaku tolak ukur untuk mengukur kemajuan bangsa. Pembentukan sumber daya manusia yang unggul bagi pertumbuhan nasional merupakan pokok bahasan yang dihadapi. Kedudukan pembelajaran memberikan bekal orang dalam meningkatkan diri serta membongkar seluruh kasus tiap hari. *Statment* tersebut selaras dengan *statment* (Sujana, 2019) menerangkan jika pembelajaran merupakan upaya guna menolong jiwa peserta didik, baik jasmani maupun rohani, dari karakter yang melekat pada diri mereka mengantarkan pada peradaban yang lebih manusiawi, Sebagai gambaran, dapat dikatakan bahwa mengajarkan anak cara duduk yang benar merupakan salah satu contoh proses pembelajaran untuk memanusiaikan manusia. Tujuan pembelajaran yakni guna menghasilkan generasi yang bermutu yang nantinya sanggup bersaing dalam dunia pembelajaran. Pembelajaran wajib didapatkan dari semenjak anak dalam isi bunda sampai anak telah dilahirkan serta masuk dalam masa sekolah dasar.

Santrock dalam Himawati mengatakan bahwa ketika seorang anak berusia antara 6 dan 11 tahun, mereka berada dalam tahap perkembangan menengah dan akhir (Hikmawati, 2018). Anak-anak mulai memahami matematika, membaca, dan menulis. Sebagian ilmu yang digunakan dalam tiap kegiatan manusia mulai dari akumulasi,

pengurangan, pembagian, hingga perkalian. Karena itu, sangat penting untuk meningkatkan kemampuan numerik, terutama di sekolah dasar. Peningkatan keahlian berhitung di sekolah dibantu oleh tiap guru ataupun pendidik di masing- masing lembaga, khususnya di sekolah dasar.

Inovasi yang dilakukan guru salah satunya ialah meningkatkan media pendidikan yang ada salah satunya game tradisional. game tradisional merupakan game yang diwariskan, memiliki nilai-nilai kebaikan serta berguna untuk tumbuh kembang anak. Game tradisional ialah game dengan ketentuan serta dimainkan oleh lebih dari satu orang. *Game* tradisional ialah salah satu media pendidikan yang efisien guna perkembangan kemampuan kognitif siswa selama proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Melalui bermain, anak-anak belajar dan menyerap pengetahuan tentang hal-hal baru, menggunakan keterampilan saat ini, memperoleh keterampilan hidup, dan mengembangkan pengendalian diri.

Media pembelajaran ini ialah fasilitas guna membagikan perangsang untuk anak agar proses belajar mengajar terjalin dengan baik. Game tradisional pula bisa digunakan dengan memakai ketentuan sendiri. Dari *statment* diatas bisa ditarik kesimpulan kalau media congklak bisa memberikan rangsangan terhadap siswa dalam proses belajar.

Tujuannya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran agar Siswa dapat mempromosikan pembelajaran individu berdasarkan minat dan bakat mereka, motivasi belajar, dan hubungan yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya. Namun,

pernyataan masih belum sesuai dengan permasalahan yang ditemukan peneliti di SDIT Al-Firdaus Semen. Observasi awal dan wawancara dengan wali kelas 1 mengungkapkan bahwa proses belajar mengajar tidak menggunakan berbagai perangkat pembelajaran. Media yang kurang beragam mendorong anak cepat bosan, yang membuat belajar berhitung menjadi membosankan ketika perhatian mereka teralihkan ke tugas lain di kelas atau berbicara dengan teman. Mayoritas Standar ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan 70% masih belum terpenuhi oleh siswa yang dibuktikan dengan hasil penilaian harian. Hanya 25% dari 15 siswa (5 siswa) yang telah menyelesaikan KKM, dan 75% (10 siswa) belum tuntas. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Hudoyo dalam (Fatih, 2020) berpendapat bahwa untuk menyempurnakan matematika, pendidikan matematika yang ada harus ditingkatkan. Hal ini disebabkan karena belajar matematika masih menghadirkan sejumlah tantangan.

Berdasarkan permasalahan di atas, Permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana pengajaran yang efektif dapat meningkatkan kapasitas kognitif anak selama proses belajar mengajar di sekolah dasar. Anak-anak belajar dan memproses pengetahuan tentang hal-hal baru, melatih kemampuan yang sudah dipelajari, mendapatkan pemahaman tentang kehidupan, dan mengembangkan pengendalian diri melalui bermain.(Matulesy & Muhid, 2022). Permainan congklak telah disesuaikan dengan dunia anak. menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak dalam memahami pentingnya angka.(Dini, n.d.).

Penulis menarik kesimpulan bahwa pemberian anak dengan bentuk stimulasi diperlukan untuk proses belajar mengajar yang baik, berdasarkan beberapa faktor yang telah diberikan di atas(Solichah et al., 2022). Permainan congklak yang akan digunakan merupakan alat yang ampuh untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak dalam memahami pentingnya angka. Anak-anak mendapat manfaat paling banyak dari permainan matematika yang diajarkan kepada anak-anak kecil selama kegiatan belajar di sekolah dasar karena didasarkan pada prinsip-prinsip matematika yang akurat, lucu, dan menyenangkan (Nuraisha & Arisetyawan, 2023). Keduanya memulai dengan menghindari fobia matematika mereka. Ketiga, mendorong pembelajaran berbasis bermain di kalangan anak muda melalui kegiatan.

Permainan tradisional congklak yang dimainkan memiliki aturan tersendiri dalam mengajarkan penjumlahan dan pengurangan serta kelebihan bermain congklak yaitu “akan membuat anak berpikir”. Congklak memiliki manfaat perkembangan bagi anak dalam bidang perkembangan psikomotor (mengembangkan kemampuan motorik halus), perkembangan emosional (mengembangkan ketelitian dan kesabaran), dan perkembangan kognitif (mengembangkan keterampilan penalaran dan perencanaan), perkembangan sosial (membina hubungan teman bermain), dan sportivitas. perkembangan. Permainan congklak juga menawarkan beberapa keuntungan, antara lain mengajarkan anak menggunakan otak kirinya untuk bernalar, mengajarnya menggunakan metode untuk mengalahkan lawan, mengajarnya menggunakan otak kanannya untuk menjalin dan menjalin hubungan dengan orang lain, serta mengajarnya. bagaimana menggunakan emosi mereka..

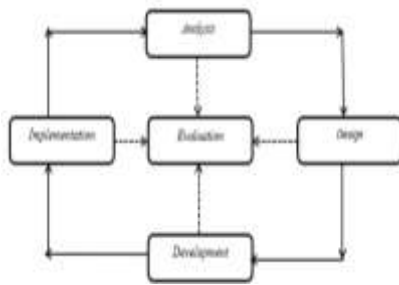
Berdasarkan konteks di atas, peneliti memilih judul penelitian. “Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung”.

Berdasarkan konteks di atas, peneliti memilih judul penelitian. untuk mengetahui apakah media Permainan Tradisional Congklak memenuhi syarat yaitu layak, praktis, dan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas 1 SDIT Al-Firdaus Semen. Studi ini berkontribusi dan memperkaya informasi yang ada di bidang pendidikan dan media tradisional sebagai alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## **METODE**

Penelitian dan Pengembangan, terkadang dikenal sebagai RnD, digunakan oleh para peneliti. Model ADDIE yang terdiri dari 5 proses (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) digunakan dalam model penelitian (Almelhi, 2021).

Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023 pada siswa kelas 1 di SDIT Al-Firdaus Semen. Subyek penelitian ini adalah 15 siswa dan validator ahli media Ibu Ervin Nuriana,S.Pd, M.Pd. validator ahli materi Ibu Jamilna Darajat, M.Pd. validator ahli pengguna Ibu Nur Niswati Juliani, S.Pd.I.



Gambar 1. Tahap Model ADDIE

Menurut Bogdan dan Biklen mengklaim bahwa berurusan dengan data adalah analisis data kualitatif (Fathoni et al., 2021). Para akademisi memanfaatkan observasi sebagai salah satu metode pengumpulan data. Peneliti menggunakan observasi untuk melihat apa yang terjadi di lapangan guna mengumpulkan data secara mekanis melalui lembar validasi ahli, wawancara, prosedur pretest-posttest, dan dokumentasi (Sugiyono, 2018).

Berikut adalah kriteria validasi yang digunakan dalam penelitian untuk menilai kelayakan produk.

Tabel 1.

Kriteria Kevalidan

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
80-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
66-79	Valid	Tidak Revisi
56-65	Cukup Valid	Tidak Revisi
40-55	Kurang Valid	Revisi
30-39	Tidak Valid	Revisi

Arikunto dalam (Ahmad, 2021)

Rumus yang digunakan untuk menghitung kevalidan sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel.2

Kriteria Kelayakan

Kategori	Skor	Kriteria Kelayakan
Sangat Tidak Layak	<21%	Revisi total/mayoritas
Tidak Layak	21-40 %	Sedikit revisi minoritas
Cukup Layak	61-80 %	Disarankan
Layak	61-80 %	Tanpa revisi
Sangat Layak	81-100 %	Tanpa revisi

Sumber. (Retnawati, 2016)

Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Adapun rumus yang digunakan dalam mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas 1 menggunakan dengan rumus N-Gain. Berikut rumus dari N-Gain menurut Meltzer dalam (Kurniawan & Hidayah, 2021) yaitu :

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Dari hasil N-Gain diambil keputusan dengan menggunakan tabel kategori pengambilan keputusan sebagai berikut.

Tabel 3.

Kriteria Peningkatan Pemahaman Siswa

Rata-rata	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

Sumber : (Wicaksono & Rahmawati, 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluation) digunakan dalam penelitian peneliti, yang dilakukan dengan menggunakan metodologi Research and Development (RnD). Untuk kelas 1 SDIT Al-Firdaus Semen, dibuat materi permainan tradisional congklak penjumlahan dan pengurangan sebagai output akhir. Berikut hasil penelitian yang diperoleh sebagai konsekuensi dari penelitian pengembangan yang dilakukan.

### Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan ini, informasi dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas 1 SDIT Al-Firdaus, tempat dilakukannya pengumpulan data. Data ini terdiri dari: (1) tidak memasukkan materi permainan tradisional congklak ke dalam pembelajaran. (2) Guru menggunakan berbagai media dalam demonstrasinya, antara lain berhitung dengan jari, batu, pipet, dan benda lainnya. (3) Kurangnya pemahaman siswa tentang cara mengembangkan kemampuan berhitung. Hasil ini

berfungsi sebagai panduan untuk memeriksa kebutuhan dan menganalisis tujuan penelitian.

Menurut analisis kebutuhan, siswa membutuhkan materi pembelajaran yang menarik untuk membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Sementara pemeriksaan tujuan penelitian mengungkapkan bahwa guru diharapkan dapat mengembangkan materi pembelajaran yang kreatif dan menghibur yang membantu siswa memahami informasi kursus. Sarana pembelajaran lain untuk menilai kemampuan berhitung anak adalah permainan tradisional Congklak.

### Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti kemudian mengembangkan tujuan pembelajaran yang diterapkan pada konten penjumlahan serta pengurangan yang diubah untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1, merencanakan bahan ajar, membuat *storyboard*, mengumpulkan benda, dan menyiapkan alat untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran tunduk pada evaluasi ahli, dan produk direvisi untuk menjadikannya produk yang dapat digunakan. Hasil validasi tercantum di bawah ini.

Tabel 4

Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor	Skor maks	Presentase maksimal
1	Kejelasan	15	15	100%
2	Ketetapan Isi	9	10	100%
3	Relevensi	14	15	100%
Total		38	40	100%
<b>Kategori</b>		<b>Sangat valid tidak revisi</b>		

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{38}{40} \times 100 \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media diatas diperoleh skor 95%- 100%. Maka media congklak yang akan digunakan untuk pembelajaran memperoleh kriteria **Sangat valid tidak revisi**.

Tabel 5.

Penilaian Validitas Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Skor maks	Presentase maksimal
1	Kejelasan	14	15	100%
2	Ketetapan Isi	9	10	100%
3	Relevensi	15	15	100%
Total		38	40	100%
<b>Kategori</b>		<b>Sangat valid tidak revisi</b>		

$$\begin{aligned} \text{Hasil} &= \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{38}{40} \times 100 \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi diatas diperoleh skor 95%- 100%. Maka media congklak yang akan digunakan untuk pembelajaran memperoleh kriteria **Sangat valid tidak revisi**.

Tabel 6.

Hasil Validasi Ahli Pengguna (Guru)

No	Indikator	Skor	Skor maks	Presentase maksimal
1	Kejelasan	15	15	100%
2	Ketetapan Isi	9	10	100%
3	Relevensi	14	15	100%
Total		38	40	100%
<b>Kategori</b>		<b>sangat valid tidak revisi</b>		

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{38}{40} \times 100$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli pengguna (guru) diatas diperoleh skor 95%- 100%. Maka media congklak yang akan digunakan untuk pembelajaran memperoleh kriteria **Sangat valid tidak revisi**.

Dari hasil validasi ketiga ahli menunjukkan bahwa media traditional game congklak bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya media dinilai dari segi kelayakan untuk mengetahui apakah media *traditional game* layak digunakan sebagai media pembelajaran untukmeningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1. Berikut penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi dan ahli pengguna (guru).

Tabel 7.

Penilaian Prodak Ahli Media

No	Indikator	Skor	Skor maks	Presentase maksimal
1	Fisik	9	10	100%
2	Pemakaian	8	10	100%
3	Gambar, warna, tulisan	16	20	100%
Total		33	40	100%
Kategori		Sangat Layak		

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{33}{40} \times 100$$

$$= 82,5\%$$

Berdasarkan hasil penilaian prodak ahli media diatas diperoleh skor 82,5%- 100%. Maka media congklak yang akan digunakan untuk pembelajaran memperoleh kriteria **Sangat Layak Tanpa Revisi**.

Tabel 8.

Penilaian Prodak Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Skor maks	Presentase maksimal
1	Materi	27	10	100%
2	Penyajian Materi	9	30	100%
Total		36	40	100%
Kategori		Sangat layak		

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan hasil penilaian prodak ahli materi diatas diperoleh skor 90%- 100%. Maka media congklak yang akan digunakan untuk pembelajaran memperoleh kriteria **Sangat Layak Tanpa Revisi**.

Tabel 9.

Penilaian Prodak Ahli Pengguna

No	Indikator	Skor	Skor maks	Presentase maksimal
1	Materi	4	4	100%
2	Media	4	4	100%
Total		8	8	100%
Kategori		Sangat Layak		

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{8} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil penilaian prodak ahli pengguna (guru) diatas diperoleh skor 90%- 100%. Maka media congklak yang akan digunakan untuk pembelajaran memperoleh kriteria **Sangat Layak Tanpa Revisi**.

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Di SDIT Al-Firdaus Semen, siswa kelas 1 mendapatkan produk yang handal dan layak pakai. dalam penelitian ini, 15 siswa dijadikan sebagai subjek. Siswa merespon dengan baik terhadap barang yang dibuat peneliti juga.

Langkah pertama dalam uji coba produk yaitu (1) Melakukan kegiatan pembelajaran di kelas 1 dengan muatan pelajaran matematika dan materi pembelajaran penjumlahan dan pengurangan. (2) Peneliti memberikan apersepsi mengenai materi penjumlahan dan pengurangan kepada seluruh siswa (3) Siswa diberi soal *pre-test* sebelum penggunaan media pendidikan untuk menentukan kemampuan dasar siswa (4) Peneliti menjelaskan seluruh materi penjumlahan dan pengurangan kepada siswa (5) Siswa mempraktekkan media pembelajaran congklal (6)Siswa diberi soal lagi sebagai *post-test* dengan maksud untuk menilai kemampuan akhir murid sehingga dapat diketahui peningkatan kemampuan berhitung siswa.

Tabel 10.  
N-Gain Skor

No	Nama	Pre	Post	Post - pre	Skor ideal	n-gain skor %
1	AAZ	50	80	30	50	60
2	ADAP	40	85	45	60	75
3	AB	55	90	35	45	78
4	ADE	60	100	40	40	100
5	AHZ	60	100	40	40	100
6	AJT	50	100	50	50	100
7	FAS	55	90	35	45	78
8	KAA R	40	90	50	60	83
9	MNN	45	85	40	55	73
10	NPN H	50	90	40	50	80
11	NJA	60	100	40	40	100
12	RNQ	60	90	30	40	75
13	RFS	65	90	25	35	71
14	ZQA	60	90	30	40	75
15	RZYP	45	85	40	55	73
rata-rata		53	91	38	47	81.38
<b>Kategori</b>		<b>Tinggi</b>				

Pada tabel di atas diketahui bahwa perolehan rata-rata N-Gain yang diperoleh siswa 0.81 atau jika

dalam bentuk persen 81.38 %. Perolehan nilai N-Gain tersebut jika diinterpretasikan kedalam tabel pengambil keputusan kategori peningkatan kemampuan pemahaman siswa dalam berhitung masuk kedalam kategori “**Tinggi**” sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas 1 di SDIT Al-Firdaus Semen,

### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Para peneliti pertama-tama menguji item yang dibuat, dan kemudian mereka melakukan penilaian. berdasarkan penilaian ahli pengguna, materi, dan media terhadap produk. Keefektifan media pembelajaran permainan konvensional ditingkatkan dengan mengevaluasinya sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Untuk meningkatkan produk, ide dan saran berikut dari para ahli sebagai berikut:

1. Saran dan Masukan Ahli Media  
Evaluasi yang dilakukan oleh para profesional media, antara lain Ibu Ervin Nuriana, S.Pd, M.Pd, dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, memberikan rekomendasi pemilihan bahan yang tahan lama dan tidak mudah sobek..
2. Saran dan Masukan Ahli Materi  
Evaluasi yang dilakukan oleh Ibu Jamilna Darajat, M.Pd selaku dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yang berkompeten dalam pengembangan materi pembelajaran Berdasarkan hasil dari penilaian oleh ahli materi menunjukkan bahwa sebaiknya soal yang digunakan disesuaikan kehidupan nyata sehingga siswa mudah memahami.
3. Saran dan Masukan Ahli Pengguna  
Evaluasi yang dilakukan oleh Ibu Nur Niswati Juliani, S.Pd.I selaku wali kelas 1 dan penilaian ini ditinjau dari segi kepraktisan Berdasarkan hasil dari penilaian oleh ahli pengguna menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *traditional game* congklak bisa diterapkan dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangann karena menarik minat belajar siswa dan menyenangkan.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Ibu Cindya Alfi, M.Pd dan Bapak Mohamad Fatih, M.Pd yang sudah meluangkan waktu, tenaga dan ilmunya untuk

membimbing dan memberikan arahan secara maksimal hingga terselesaikannya artikel ini. Dan terimakasih kepada Ibu wali kelas 1 dan siswa/ siswi kelas 1 SDIT Al-Firdaus Semen atas kerjasamanya dalam proses penelitian.

## PENUTUP

### Simpulan

Permainan tradisional congklak dikembangkan dalam penelitian ini sebagai sarana penjumlahan dan pengurangan untuk membantu siswa kelas 1 dalam kemampuan matematikanya. Keunggulan produk yang dihasilkan yaitu menyajikan perangkat pembelajaran dari permainan tradisional congklak yang dikemas dalam permainan yang menarik sehingga dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran agar tetap menarik dan untuk menjaga siswa tertarik untuk melakukan dengan baik dalam studi mereka.

Dari hasil penilaian para ahli menunjukkan bahwa media *traditional game* congklak sangat valid dan layak digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Dari hasil *pre-test* serta *post-test* yang dikerjakan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media juga mengalami peningkatan dengan rata-rata 81.38 %. Perolehan nilai N-Gain tersebut masuk kedalam kategori “**Tinggi**” sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 di SDIT Al-Firdaus Semen.

### Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian:

#### Bagi Pendidik

Diharapkan pendidik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan potensi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sebaiknya pihak sekolah, khususnya pengajar, terus menerus memberikan inovasi dan menghasilkan materi pembelajaran.

#### Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya Cendekiawan masa depan hendaknya merencanakan dan mempersiapkan sekaligus membuat media pembelajaran permainan tradisional congklak agar produk akhir lebih sesuai dengan tujuan penggunaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. 4(1).
- Alfi, C., & Perdana, K. R. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa PGSD UNU Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(4), 539. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i4.412>
- Almelhi, A. M. (2021). Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students. *English Language Teaching*, 14(2), 20–36.
- Dini, M. A. A. U. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram*.
- Fathoni, A., Surjono, H. D., Mustadi, A., & Kurniawati, W. (2021). Peran Multimedia Interaktif Bagi Keberhasilan Pembelajaran Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 147–157. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.33931>
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>
- Hikmawati, N. (2018). Analisa kesiapan kognitif siswa SD/MI. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 6(1), 109–128.
- Kurniawan & Hidayah. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2).
- Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: Literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165–178.
- Nuraisha, D. R., & Arisetyawan, A. (2023). Penerapan Pengembangan Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Datar Di Kelas III SD. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 25–32.
- Retnawati, H. (2016). *Validasi Reabilitas dan Karakteristik Butir*. Parama Publishing.



- Solichah, N., Solehah, H. Y., & Hikam, R. (2022). Persepsi serta peran orang tua dan guru terhadap pentingnya stimulasi literasi pada anak usia dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3931–3943.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA CV.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Wicaksono, A. T., & Rahmawati, H. (2022). AL KAWNU : SCIENCE AND LOCAL WISDOM JOURNAL Pengaruh Penggunaan Worksheet Materi Asam Basa Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al Kawnu: Science and Local Wisdom Journal*, 01(02), 74–81. <https://doi.org/10.18592/alkawnu.v1i1.6402>