

Pemanfaatan Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran: Permainan Tradisional Congklak untuk Mengajarkan Operasi Perkalian di Sekolah Dasar

Hana Rifa Hamidah, Laili Nur Istiqomah, Mita Rahma Aisyah

Universitas Sebelas Maret

hanarifa@student.uns.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

Multiplication is one of the basic calculations that is important for understanding other calculation operations. Congklak as a traditional Indonesian game not only functions as entertainment, but can also be used as an educational tool to increase students' understanding of multiplication operations. In carrying out this activity, students will be invited to play congklak with the concept that the last hole occupied will be multiplied by the hole that has been passed. If the student fails to answer, the seeds in the last hole will be given to the opponent's barn. This article aims to analyze how to increase students' learning motivation, make the learning atmosphere more enjoyable, and improve students' skills in learning multiplication operations. In writing this article the author used library research. Literature study is a type of research carried out by a researcher by collecting data sourced from books, journals, articles and certain writings. The author uses descriptive-qualitative research methods. So in this article the author is interested in discussing the traditional game congklak which can be used as a learning medium, namely in teaching multiplication operations in elementary schools.

Keywords: local wisdom, learning media, traditional congklak game, multiplication operation, elementary school.

Abstrak

Perkalian merupakan salah satu dasar hitung yang penting untuk dapat memahami operasi hitung lainnya. Congklak sebagai salah satu permainan tradisional Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun juga dapat digunakan sebagai alat edukatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi perkalian. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, siswa akan diajak untuk bermain congklak dengan konsep lubang terakhir yang ditempati akan dikalikan dengan lubang yang sudah dilewati. Apabila siswa gagal dalam menjawab, maka biji yang ada di lubang terakhir akan diberikan kepada lumbung lawan. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis cara meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat suasana belajar lebih menyenangkan, dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mempelajari operasi perkalian. Dalam penulisan artikel ini penulis menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan seorang peneliti dengan mengumpulkan data-data yang bersumber dari buku, jurnal, artikel dan tulisan-tulisan tertentu. Penulis menggunakan metode penelitian deskriptif-kualitatif. Jadi dalam artikel ini penulis tertarik untuk membahas tentang permainan tradisional congklak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu dalam mengajarkan operasi perkalian di sekolah dasar.

Kata kunci: kearifan lokal, media pembelajaran, permainan tradisional congklak, operasi perkalian, sekolah dasar.



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diperkenalkan kepada peserta didik sejak tingkat sekolah dasar (SD) sampai pada ke jenjang yang lebih tinggi, yaitu perguruan tinggi. Pembelajaran matematika di SD memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran matematika di sekolah-sekolah lanjutan (SLTP/SLTA). Menurut Susanto (dalam Dwiyono & Tasik, 2021) matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi, dalam pemecahan masalah sehari-hari, serta membantu dalam perkembangan ilmu pengetahuan alam dan teknologi. Matematika akan sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik, memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari hal yang sangat sederhana sampai yang bersifat kompleks, dari yang abstrak sampai yang konkret untuk pemecahan masalah dalam berbagai bidang/aspek kehidupan manusia.

Beth & Piaget mengatakan bahwa yang dimaksud dengan matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar-struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik (Kusumasari, dkk., 2021). Sementara Kline lebih cenderung mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan permasalahan sosial, ekonomi, dan alam (Kusumasari, dkk., 2021)

Dharma (2016: 2) menyatakan bahwa pembelajaran matematika di SD bertujuan agar siswa dapat memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Hal ini ditunjukkan dengan memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat untuk mempelajari matematika, serta sikap percaya diri dan ulet dalam pemecahan masalah. Kegagalan atau keberhasilan belajar matematika sangat bergantung pada kemampuan dan kesiapan siswa dalam kegiatan belajar. Salah satu diantaranya adalah sikap dan minatnya terhadap pembelajaran matematika

Matematika dalam pandangan kebanyakan orang merupakan suatu pelajaran yang sulit, membosankan, memiliki aturan rumus yang harus dihafal dan membuat pusing kepala dalam proses belajar. Selain itu tenaga pengajar yang berkesan kejam dan menakutkan bagi siswa memberikan dampak pada kurangnya minat siswa dalam mempelajari matematika dan menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan (Mahmudah, dkk., 2021). Suprihatin & Padaela, 2019, dalam penelitiannya dijelaskan bahwa siswa mengalami ketika maksimal dalam kemampuan matematis salah satu faktornya adalah merasa bosan dengan metode guru yang hanya fokus di papan tulis. Oleh karena itu, guru perlu mencari metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa dapat belajar matematika dengan lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Dalam mempelajari matematika, minat belajar sangat penting dalam mensukseskan hasil belajar siswa guna mencapai hasil belajar yang memuaskan. Salah satu usaha untuk meningkatkan minat belajar matematika yaitu dengan mengaitkan pembelajaran kepada suatu permainan yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu hal yang dilakukan guna memupuk minat belajar siswa ialah melalui permainan yang berhubungan dengan materi atau konsep yang akan dipelajari dan sesuai dengan intelek siswa (Mahmudah, dkk., 2021).

Metode pembelajaran yang dapat digunakan antara lain yaitu dengan memanfaatkan kearifan lokal yang ada. Indonesia memiliki kearifan lokal yang beragam, termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional dapat membantu siswa untuk memahami konsep matematika dengan cara yang lebih konkret dan kontekstual. Hal ini karena permainan tradisional biasanya menggunakan benda-benda nyata yang mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu permainan tradisional yang masih populer hingga saat ini adalah congklak. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menurut hasil serangkaian penelitian yang ada, permainan congklak merupakan media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa selama proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar (Erlin Prasetyo, 2019).

METODE

Dalam penulisan artikel ini penulis menggunakan penelitian kepustakaan/*library research/literature review*. Studi kepustakaan adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan seorang peneliti dengan mengumpulkan data-data yang bersumber dari buku, jurnal, artikel dan tulisan-tulisan tertentu. Metode *literature review* ini dapat mengakses dari berbagai media yang ada, buku, internet, dokumentasi, website resmi. Artikel yang dianalisis sesuai judul yang dalam hal ini berfokus pada permainan tradisional congklak untuk mengajarkan operasi perkalian di sekolah dasar. Adapun artikel yang digunakan pada literature review ini adalah artikel yang didapatkan dengan menggunakan artikel yang diunduh dari Google Scholar, Researchgate dan website dengan pencarian kata kunci “permainan congklak” dan “operasi perkalian”.

Adapun tahapan yang dilakukan oleh penulis yaitu sesuai dengan arahan dari Synder (Matulesy, A., & Muhid, A., 2022) yaitu (1) tahap rancangan penulisan seperti pemilihan metode, tujuan dan strategi pencarian data (2) membuat tinjauan yakni tindak lanjut dari poin 1 sehingga sampel dari literatur yang akan digunakan telah siap (3) analisis yakni penulis menganalisis berbagai literatur yang telah dipilih dan dianggap cocok dengan tema tulisan (4) membuat ulasan yakni pemaparan hasil dari tahap 3 sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, jika diperlukan maka dapat ditambahkan beberapa informasi lainnya agar pembaca dapat merasakan kontribusi berbeda dari tulisan yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel jurnal yang menjadi bahan analisis adalah sebagaimana berikut:

Tabel 1. List Sumber Referensi

No.	Judul	Penulis/Tahun	Sumber
1.	PENGEMBANGAN MEDIA CONGKLAK BALI PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR	Dilla Maryam S., Dwi Rahayu, dan Mega Setya H. (2024)	Google Scholar
2.	MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG PERKALIAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 182/I HUTAN LINDUNG	Rina Setyowati (2017)	Google Scholar
3.	MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PERKALIAN MATEMATIKA DENGAN PERMAINAN CONGKLAK DI SDN SIDOREJO	Mahmudah Mahmudah, Silfi Syahputri, Roni Priyanda (2021)	Google Scholar

Penelitian yang dilakukan oleh Dilla Maryam S., Dwi Rahayu, dan Mega Setya H., dilaksanakan di SD X yang beralamat di Beji, Sumberagung, Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55781. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret - Juni 2023 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan menyesuaikan pembelajaran matematika kelas IV SD X Bantul Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD X Bantul Yogyakarta yang berjumlah 19 siswa. Objek penelitian ini adalah kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media congklak Bali dalam pembelajaran matematika

pada materi pembagian dan perkalian siswa kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran Congklak Bali yang telah melalui proses pengembangan dan pengujian telah dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Kelayakan ini telah melalui proses penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, dan 19 peserta didik. Hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor dengan persentase 84,45% kategori Sangat Layak, oleh ahli media mendapatkan skor persentase 86,32% kategori Sangat Layak, oleh guru mendapatkan skor persentase 92,31% kategori Sangat Layak, dan oleh peserta didik mendapatkan skor persentase 80,59% kategori Layak. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Rina Setyowati guna meneliti kemampuan melakukan operasi hitung perkalian melalui media congklak materi tentang Operasi hitung Perkalian pada siswa kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 22 orang, terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengamatan atau observasi, yaitu kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah tercapai sasaran. proses pengamatan atau penginderaan langsung terhadap kondisi, situasi, proses, dan perilaku saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan melakukan operasi hitung perkalian yang dilaksanakan guru dan peneliti.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Rina Setyowati menunjukkan hasil yang mendukung mengenai peningkatan prestasi belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran congklak. Siklus I pada pertemuan 1 menunjukkan angka 56,278% dan pertemuan II sebesar 67,25% mengalami peningkatan sebanyak 10,98% dengan hasil tes dengan ketuntasan klasikal sebesar 63,63%. Siklus II pada pertemuan 1 sebesar 70,97% dan pertemuan II sebesar 88,81% mengalami peningkatan sebanyak 17,9% dengan hasil ketuntasan klasikal siklus II sebesar 86,36% meningkat 22,73% dari siklus I yang hanya 63,63%. Adanya peningkatan persentase kemampuan operasi hitung perkalian hingga mencapai kriteria keberhasilan 85% pada siklus II sebesar 86,36% sehingga proses peningkatan kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa menggunakan media permainan congklak dinyatakan telah berhasil.

Penelitian serupa dilakukan oleh Mahmudah, Syahputri, dan Priyanda untuk mengetahui minat belajar siswa dalam mempelajari materi perkalian menggunakan permainan congklak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Mahmudah dkk adalah metode deskriptif yang dilakukan di SD N Sidorejo. Penelitian ini dilakukan secara bertahap pada bulan Oktober hingga November 2020. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subjek sebanyak 30 siswa di kelas 2 SD N Sidorejo. Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu secara observasi langsung. Penelitian ini dilakukan dengan meneliti tingkat rasa senang siswa selama proses pembelajaran. Terdapat tiga poin penilaian yang diambil dalam penelitian ini yaitu mengikuti pembelajaran, bermain congklak, dan menyelesaikan latihan yang diberikan guru. Berdasarkan data hasil observasi yang peneliti dapatkan, terdapat peningkatan dari sebelum tindak pelaksanaan dan sesudah pelaksanaan. Pada siklus satu, indikator perasaan senang siswa yaitu sebesar 60% yang kemudian meningkat pada siklus kedua menjadi 85,57% hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 25,57%. Pada indikator perhatian siswa dalam proses pembelajaran, peneliti membagi menjadi 4 poin yaitu kesungguhan dalam belajar, mencatat pelajaran, aktif dalam belajar, dan konsentrasi belajar. Berdasarkan data yang didapatkan, perhatian siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dari sebelum tindak pelaksanaan yaitu 38% yang kemudian meningkat 21,15% pada siklus 1 menjadi 59,15% . Kemudian pada siklus 2 meningkat 16,7% menjadi 75,85%, dan selisih siklus 2 terhadap sebelum tindak pelaksanaan yaitu 37,85%. Pada indikator ketertarikan siswa, peneliti membagi menjadi 5 poin yaitu bertanya ketika tidak paham, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, ketertarikan dalam menyelesaikan latihan, dan membuat kesimpulan belajar. Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan peneliti, ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Ketertarikan siswa sebelum tindak pelaksanaan yaitu 32% yang kemudian meningkat menjadi 57,98% pada siklus

1 dengan selisih 25,98%. Kemudian meningkat kembali pada siklus 2 menjadi 75,32% dengan selisih 17,34%. Berdasarkan data hasil penelitian, metode permainan congklak yang diterapkan dalam pembelajaran perkalian terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan congklak efektif sebagai media pembelajaran operasi perkalian di sekolah dasar. Hal ini didukung oleh beberapa hasil penelitian dari artikel yang sudah dianalisis. Congklak menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Bermain congklak memicu rasa senang dan antusias siswa, sehingga mereka lebih mudah fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Permainan congklak sebagai media pembelajaran memiliki efek positif terhadap pemahaman siswa tentang konsep matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang berada disemua jenjang pendidikan. Permainan congklak merupakan salah satu media yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk operasi perkalian di sekolah dasar. Permainan congklak memiliki aturan yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini membuat siswa tidak kesulitan untuk memainkan permainan ini. Permainan congklak hanya membutuhkan beberapa alat yang sederhana dan mudah didapatkan, seperti papan congklak dan biji congklak.

Selain itu, permainan congklak merupakan bagian dari kearifan lokal yang kaya akan nilai budaya. Di era lampau, sebelum pesatnya perkembangan teknologi seperti saat ini, Indonesia memiliki kekayaan budaya berupa berbagai permainan tradisional yang digemari anak-anak, salah satunya adalah permainan congklak. Berbagai permainan tersebut dimainkan di berbagai tempat, seperti sekolah, taman bermain, dan halaman rumah, membawa keceriaan dan kebersamaan bagi para pelakunya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, permainan tradisional tersebut mulai terlupakan dan kurang dikenal oleh generasi muda. Hal ini dikhawatirkan dapat menyebabkan punahnya salah satu kekayaan budaya bangsa. Penggunaan congklak dalam pembelajaran dapat menanamkan rasa cinta budaya dan identitas nasional pada diri siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal menggunakan permainan congklak efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkalian. Penelitian oleh Dilla Maryam S., Dwi Rahayu, dan Mega Setya H. menunjukkan bahwa media pembelajaran Congklak Bali sangat layak digunakan dengan penilaian tinggi dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Penelitian Rina Setyowati juga mendukung hasil ini dengan menunjukkan peningkatan signifikan dalam prestasi belajar siswa, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 63,63% pada Siklus I menjadi 86,36% pada Siklus II. Hal ini menegaskan bahwa permainan congklak berhasil meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian siswa.

Penelitian lain dilakukan oleh Mahmudah Mahmudah, Silfi Syahputri, Roni Priyanda pada tahun 2021 untuk mengetahui minat belajar siswa dalam materi perkalian dengan menggunakan permainan congklak. Dalam penelitian yang dilakukan, didapati hasil yang cukup memuaskan. Pada indikator perasaan senang, Ahmad membagi menjadi 3 poin penilain yaitu mengikuti pelajaran, bermain congklak, dan menyelesaikan latihan yang diberikan guru. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum menerapkan metode ini dan setelah menerapkan. Pada siklus satu atau sebelum tindakan,

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. Y. (2022, January). Pengaruh media congklak dan motivasi terhadap keterampilan menghitung perkalian pada siswa kelas iii di sdn 1 limboto kab. Gorontalo. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Dharma, I.M.A., Suarjana, I.M., dan Suartama, I.K. 2016. Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita pada Siswa Kelas IV Tahun Pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 1 Banjar Bali. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1): 1-10

- Dwiyono, Y., & Tasik, H. K. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Perkalian Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Samarinda Ulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan LPMP Kalimantan Timur*, 1(1858-3105), 1-15.
- Kusumasari, D. A., Kiswoyo, M. M., & Sary, R. M. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(1), 104-117.
- Suprihatin, E., & Padaela, M. (2019). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelompok B melalui Permainan Congklak. *REDOMINATE: Jurnal Teologi*, 1(1), 37–48. <http://sttkerussoindonesia.ac.id/e-journal/index.php/redominate/article/view/5>
- Prasetyo E., N. H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Matulesy, 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.
- Sholihah, D. M., Rahayu, D., & Handayani, M. S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA CONGKLAK BALI PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 1-10.
- Mahmudah, M., Syahputri, S., & Priyanda, R. (2021). Meningkatkan minat belajar perkalian Matematika dengan permainan congklak di SDN Sidorejo. In *Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan (Vol. 2, No. 1, pp. 44-49)*.