

## **PENGARUH METODE PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS 1 MIN 3 ACEH TENGGARA**

**Siti Pajriati**

Jurusan PGMI FTIK IAIN Lhokseumawe

Email: [sitipajriati7506@gmail.com](mailto:sitipajriati7506@gmail.com)

**Samsul Bahri**

Jurusan PGMI FTIK IAIN Lhokseumawe

Email: [sison.bahri@gmail.com](mailto:sison.bahri@gmail.com)

**Misrina**

Jurusan PGMI IAIN Lhokseumawe

Email: [misrina3@gmail.com](mailto:misrina3@gmail.com)

**Article Info**      Received Date: 07-02-2023      Revised Date: 21-05-2023      Accepted Date: 04-06-2023

### **Abstract**

Students' ability to count for first grade students is still lacking. Students should be able to recognize numbers and count at least to reach the number 20 and the same condition is also experienced by grade one students at MIN 3 Aceh Tenggara. The aim of the study was to determine the effect of the congklak game method on the numeracy skills of Class 1MIN 3 Aceh Tenggara. The type of research used by researchers is quantitative with an experimental approach. Based on the data that has been analyzed, there is a significant difference between the experimental class and the control class and it can be seen from the average value of the experimental class pretest obtained 35.87 and for the control class obtained 39.78, then there is an increase in the posttest average value for the experimental class after the implementation congklak media, but combined with number card media which is equal to 73.91 and for the control class it is equal to 47.17. Testing the hypothesis using the Independent Sample T-Test test so that the post-test scores obtained significant results of  $0.000 < 0.05$  and  $t_{count} > t_{table} = 6.089 > 2.015$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted which can be concluded that there is an influence of the congklak game method on students' numeracy skills in Class 1MIN 3 Southeast Aceh.

### **Keyword**

*Congklak; Game Method; Numeracy Ability.*

### **Correspondent**

\*Siti Pajriati | ✉ [sitipajriati7506@gmail.com](mailto:sitipajriati7506@gmail.com)



 <https://doi.org/10.47766/ga.v4i1.1277>

Copyright (c) 2023 Genderang Asa: Journal of Primary Education

**Abstrak** Kemampuan siswa kelas I dalam berhitung masih sangat kurang, yang seharusnya siswa di tingkat tersebut sudah mampu mengenal angka dan berhitung mencapai angka 20, namun itu tidak ditemukan pada siswa kelas I khususnya di MIN 3 Aceh Tenggara. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh adanya metode permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa Kelas 1MIN 3 Aceh Tenggara. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Berdasarkan data yang telah dianalisis didapatkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan itu terlihat dari nilai rata-rata pretest kelas eksperimen diperoleh 35,87 dan untuk kelas kontrol diperoleh 39,78, selanjutnya terdapat peningkatan nilai rata-rata posttest untuk kelas eksperimen setelah diterapkannya media congklak, dipadu dengan media kartu angka yaitu sebesar 73,91 dan untuk kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 47,17. Untuk pengujian hipotesis ditemukan nilai thitung > ttabel = 6.089 > 2.015, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh adanya metode permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa Kelas 1MIN 3 Aceh Tenggara.

**Kata Kunci** Congklak; Kemampuan Berhitung; Congklak;

## PENDAHULUAN

Berhitung menjadi salah satu dasar dari kemampuan rasional (Garzón Artacho et al. 2020). Apalagi aspek terapan maupun penalaran dari berhitung bermanfaat untuk berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Nieder 2020; Schult et al. 2022). Matematika, khususnya berhitung, dapat membekali dan melandasi kemampuan berpikir logis, rasional, sistematis, kritis dan kreatif (Niss and Højgaard 2019). Mengingat begitu pentingnya pelajaran berhitung, siswa sekolah dasar seharusnya dari awal telah mampu menguasainya (Meier et al. 2021). Hal ini sebagai keterampilan abad 21 yang harus dimiliki generasi hari ini (Tican and Deniz 2019).

Kemampuan berhitung anak-anak Indonesia berada di bawah Singapura, Vietnam, Malaysia dan Thailand (Ritonga and Ramadhani 2019). Tes PIS (*The Programme For International Student Assessment*) yang dirilis *Organisation for economic co-operation and development* (OECD) pada 2016 menyatakan bahwa hanya 70% orang dewasa di Jakarta hanya memiliki kemampuan memahami informasi dari tulisan pendek, tapi kesulitan untuk memahami informasi dari tulisan yang lebih panjang dan kompleks, bahkan 86% orang dewasa di Jakarta hanya dapat menyelesaikan persoalan aritmetika yang membutuhkan satu langkah, tapi kesulitan menyelesaikan perhitungan yang

membutuhkan beberapa langkah (Malapata and Wijayaningsih 2019; Ritonga and Ramadhani 2019; Sinuany-Stern and Hirsh 2021), dengan demikian Indonesia dalam kategori matematika berada di posisi 7 terbawah dari 79 negara dengan skor rata-rata 379 (Soraya, Jampel, and Diputra 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di MIN 1 Aceh Tenggara peneliti melihat dari kondisi siswa yang meganggap pelajaran berhitung menjadi materi sulit sehingga kurang diminati. Rumus abstrak dan beban hafalan yang rumit menyebabkan pelajaran ini susah mendapat hati kebanyakan siswa. Akibatnya, berhitung bukan menjadi pembelajaran favorit dan siswa cenderung tidak mendalaminya, akibatnya nilai rata-rata matematika siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, karena dari jumlah siswa 23 yang sudah memenuhi nilai KKM hanya 7 siswa, sedangkan 16 siswa yang lainnya belum terpenuhi, sehingga rata-rata persentase nilai matematika siswa yang tuntas hanya mencapai 30% saja.

Selain itu dari hasil observasi awal peneliti menemukan siswa dalam berhitung masih menggunakan media lidi, akibatnya membutuhkan waktu yang lama dalam proses perhitungan dan siswa belum memiliki media lidi secara keseluruhan, sehingga timbul inisiatif siswa untuk menunggu teman yang lain menjawabnya agar bisa diconteknya, bahkan ada siswa yang terdiam dan tidak menjawab apapun ketika guru memintanya untuk menjawab.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak masa sekolah dasar perlu memperhatikan tahap perkembangan kognitif agar metode pembelajaran yang disampaikan dapat mempermudah individu dalam proses belajar. Tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget yang dikutip Nataliya mengungkapkan bahwa siswa tingkat sekolah dasar masuk dalam tahap operasional konkret (usia 7 – 11 tahun) dimana proses berfikir atau tugas mental dapat dikerjakan (operasional) selama objek masih terlihat. Sehingga anak pada tingkatan sekolah dasar akan lebih mudah dalam menyelesaikan tugas-tugas operasional mencakup tugas penambahan, pengurangan, pembagian, pengurutan, dan pembalikan apabila menggunakan bantuan media pembelajaran berupa benda konkret yang dapat menarik perhatiannya (Nataliya 2015).

Salah satu metode permainan yang sering dimainkan siswa yaitu permainan congklak. Metode permainan congklak dipilih karena selain berisi muatan matematis yang kuat, juga permainan ini bisa dimainkan baik oleh siswa laki-laki maupun siswa perempuan. Melalui pemahaman dan keaktifan selama proses pembelajaran dapat diwujudkan melalui permainan *congklak*. Permainan *congklak* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajarkan materi penjumlahan di Sekolah Dasar, karena melalui permainan congklak siswa dapat belajar tentang konsep

berhitung, tidak hanya belajar berhitung tapi siswa juga dapat mengasah kemampuan logikanya (Muslimin, Putri, and Somakim 2012).

Dalam melakukan operasi penjumlahan di Sekolah Dasar, jika siswa melakukan dengan menggunakan bantuan *congklak* maka akan membuat siswa tersebut menjadi bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga keaktifan dan pemahaman siswa diperolehnya secara bersamaan. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya bersemangat untuk menyelesaikan permainan *congklak* saja, tetapi siswa juga mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan lembar kerja yang telah dipersiapkan oleh guru. Jadi dalam hal ini seorang siswa mempunyai dua tanggung jawab sekaligus yaitu tanggung jawab kepada dirinya sendiri untuk memenangkan permainan dan tanggung jawab untuk menyelesaikan lembar kerjanya.

Berdasarkan permasalahan di atas, dilakukan penelitian untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa Kelas IMIN 3 Aceh Tenggara. Berdasarkan uraian diatas, judul yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Metode Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 MIN 3 Aceh Tenggara”**

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana data yang di kumpulkan dalam bentuk angka-angka yang akan diuji dengan metode statistik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono “dikatakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan dianalisis secara statistik.” Dalam penelitian ini akan digunakan metode eksperimen, karena metode eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono 2017).

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas I MIN 3 Aceh Tenggara tahun ajaran 2021/2021 yang terdiri dari 2 kelas yaitu I<sub>1</sub> berjumlah 23 siswa, I<sub>2</sub> berjumlah 23 siswa, maka jumlah keseluruhannya yaitu 46 siswa

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes. Kisi-kisi soal tes kemampuan berhitung siswa yaitu:

Tabel 1. Kisi-kisi Soal

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi dasar</b>	<b>Teknik penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen</b>
3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda kongkrit serta cara membacanya	3.2.1 menghitung hasil pengerjaan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda kongkrit serta cara membacanya	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda
	3.2.2 membuat soal dan menyelesaikannya soal bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda kongkrit serta cara membacanya	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda
3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda	3.3.1 menghitung hasil pengerjaan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda
	3.3.3 membuat soal dan menyelesaikannya soal dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi dasar</b>	<b>Rubrik Penilaian</b>
3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda kongkrit serta cara membacanya	3.2.1 menghitung hasil pengerjaan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda kongkrit serta cara membacanya	SKOR 1: Anak mampu memilih jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diajukan SKOR 0 : Anak salah dalam memilih jawaban dari pertanyaan yang diajukan
	3.2.2 membuat soal dan menyelesaikannya soal bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda kongkrit serta cara membacanya	SKOR 1: Anak mampu memilih jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diajukan SKOR 0 : Anak salah dalam memilih jawaban dari pertanyaan yang diajukan
3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda	3.3.1 menghitung hasil pengerjaan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda	SKOR 1: Anak mampu memilih jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diajukan SKOR 0 : Anak salah dalam memilih jawaban dari pertanyaan yang diajukan
	3.3.3 membuat soal dan menyelesaikannya soal dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda-benda	SKOR 1: Anak mampu memilih jawaban dengan benar dari pertanyaan yang diajukan SKOR 0 : Anak salah dalam memilih jawaban dari pertanyaan yang diajukan

Teknik analisis data dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas, kemudian melakukan uji homogenitas yang terdiri dari uji t, yang akan digunakan untuk pengujian hipotesis, sedangkan data untuk menjawab hipotesis menggunakan bantuan SPSS Versi 21 adalah Independent Sample T Test. Independent Sample T Test digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

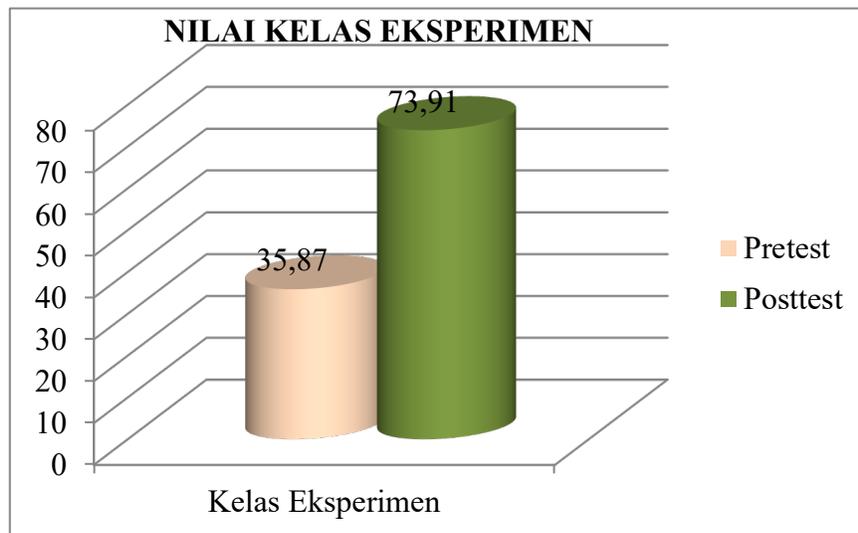
Pada kelas eksperimen peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan congklak sedangkan untuk kelas kontrol tanpa menggunakan metode permainan congklak. Dari data yang diperoleh pada penelitian dan setelah ditabulasi maka diperoleh deskripsi data masing-masing kelas yaitu:

Tabel 3. Nilai Siswa Kelas Eksperimen

No	Nilai	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	45	85
2	40	55
3	30	40
4	35	90
5	65	80
6	50	70
7	30	85
8	30	85
9	40	65
10	20	80
11	50	80
12	35	80
13	15	95
14	55	95
15	30	85
16	30	75
17	35	55
18	30	90
19	45	70
20	50	80
21	35	90

22	30	70
23	30	65
Jumlah	825	1700
Rata-rata	35.87	73.91

Berdasarkan data pada tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretes* kelas eksperimen adalah 35.87, sedangkan untuk *posttes* diperoleh hasil 73.91. Hasil rata-rata data tersebut terlihat bahwa nilai *pretes* masih sangat rendah dengan nilai KKM yang ditentukan yaitu 70 namun untuk nilai *posttes* sudah cukup memenuhi nilai KKM. Kemampuan berhitung siswa untuk *pretes* dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut:



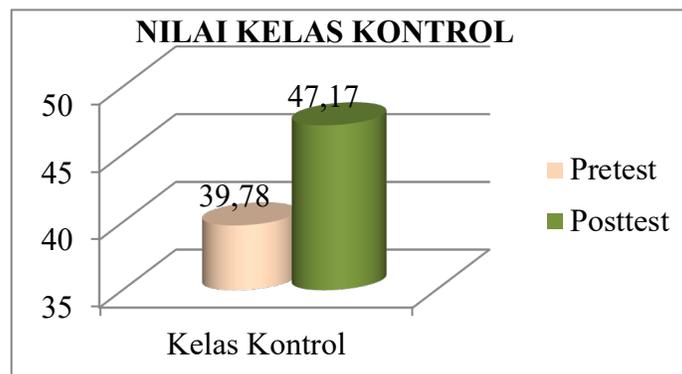
Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode permainan congklak adanya ketuntasan KKM Kemampuan berhitung siswa untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 73.91. Sedangkan kelas control memiliki nilai yang berbeda yaitu:

Tabel 4. Nilai Siswa Kelas Kontrol

No	Nilai	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	70	15
2	60	55
3	50	30
4	40	30
5	55	35

6	35	60
7	30	50
8	25	40
9	40	55
10	20	35
11	50	55
12	35	50
13	15	25
14	50	90
15	30	55
16	30	50
17	35	45
18	30	60
19	45	60
20	45	70
21	35	60
22	30	60
23	60	55
Jumlah	915	1085
Rata-rata	39.78	47.17

Berdasarkan data pada tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretes* kelas kontrol adalah 39.78, sedangkan untuk *posttes* diperoleh hasil 47.17. Hasil rata-rata data tersebut terlihat bahwa nilai *pretes* dan *posttes* masih sangat rendah dengan nilai KKM yang ditentukan yaitu 70 namun untuk nilai *posttes* sudah cukup memenuhi nilai KKM. Kemampuan berhitung siswa untuk *pretes* dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut:



Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran pada kelas kontrol dengan bentuk konvensional belum adanya ketuntasan. Karena siswa belum sepenuhnya memahami cara berhitung dan dominan menghafal perhitungan dan ketika diaplikasikan cenderung salah lantaran berhitung karena hafalan bukan menurut benda yang sedang dihitung, akibatnya sering kecepatan atau berselang angka yang disebutkan ditambah siswa tidak mengenal huruf yang sudah disebutkan akibatnya banyak jawaban diberikan atas dasar tebakan.

Selanjutnya peneliti melakukan penelitian terhadap kedua kelas yang sebelumnya peneliti akan memberikan tes awal dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa di kedua kelas. Berdasarkan nilai rata-rata untuk tes awal pada kelas eksperimen lebih kecil dari kelas kontrol yaitu  $35.87 < 39.78$ , dapat disimpulkan bahwa siswa yang berada di kelas eksperimen memiliki kemampuan berhitung yang masih kurang dibandingkan kelas kontrol, walaupun dari jumlah rata-rata yang dimiliki kedua masih tergolong rendah.

Selanjutnya nilai *pretet* pada kedua kelas berdistribusi normal karena hasil yang didapatkan untuk kelas eksperimen memiliki nilai signifikan adalah  $0,162 > 0,05$ , begitu juga untuk kelas kontrol memiliki nilai signifikan sebesar  $0,068 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai berdistribusi normal artinya data layak untuk digunakan. Selanjutnya untuk pengujian homogenitas pada hasil *pretest* diperoleh nilai signifikan sebesar  $0,376 > 0,05$ , maka dapat dinyatakan bahwa varian data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau tidak terdapat perbedaan. Kemudian diakhir tindakan peneliti membagikan tes akhir (*posttest*) kepada kedua kelas baik eksperimen maupun kontrol.

Berdasarkan analisis nilai *posttest* didapatkan kedua kelas berdistribusi normal, karena kelas eksperimen memiliki nilai signifikan adalah  $0,645 > 0,05$ , begitu juga untuk kelas kontrol memiliki nilai signifikan sebesar  $0,263 > 0,05$ . Selanjutnya untuk pengujian homogenitas pada hasil *posttest* diperoleh nilai signifikan sebesar  $0,619 > 0,05$ , dengan demikian dapat dinyatakan kedua kelas sama atau homogeny.

Pengujian hipotesis dari nilai *posttest* peneliti menggunakan uji-t dengan taraf *signifikan two tailed*, sehingga didapatkan nilai *P-value (Sig.2-tailed)* = 0,000 kurang dari  $\alpha = 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} = 6.089$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel} = 2.015$  pada taraf signifikansi 0,05 yaitu  $6.089 > 2.015$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, karena hipotesis menyatakan ada pengaruh metode permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa Kelas 1MIN 3 Aceh Tenggara atau terdapat perbedaan kemampuan akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian maka penggunaan metode permainan congklak sangat cocok diterapkan bagi siswa kelas I mengingat proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk banyak pengalaman melalui permainan dan pengalaman langsung, apalagi siswa harus bersaing dengan pasangannya untuk dapat memenangkan permainan.

Menurut Susanto permainan kartu angka berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung, karena permainan kartu ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak, mampu mengembangkan kemampuan karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik (Susanto 2011).

Berdasarkan keunggulan kartu angka tersebut, maka sangat cocok jika dipadukan dengan permainan congklak, dikarenakan siswa selain bermain juga mampu berhitung serta jelas mengenal angka yang ditemukannya, oleh sebab itu kelemahan dari permainan congklak bisa teratasi dengan adanya media kartu angka. Apalagi kelebihan media congklak ditemukan lagi dari perilaku dan minat belajar siswa yang tidak bosan berada di dalam kelas dan belajar berhitung, bahkan siswa sangat antusias untuk belajar berhitung walaupun sering salah dalam melakukannya, namun siswa tetap berusaha untuk menyelesaikannya hingga jam pelajaran tidak terasa telah usai.

Penelitian yang mengkaji pengaruh metode permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 di MIN 3 Aceh Tenggara merupakan studi yang memiliki relevansi dan signifikansi penting dalam konteks pendidikan awal. Melalui penelitian ini, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan metode permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada tingkat awal pembelajaran.

Metode permainan congklak adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Dalam konteks pengajaran matematika, permainan congklak dapat digunakan sebagai sarana untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah matematika sederhana, khususnya dalam hal berhitung.

Dalam penelitian ini, fokus pada siswa kelas 1 sangatlah penting karena pada usia tersebut, anak-anak sedang mengembangkan dasar-dasar kemampuan berhitung. Penggunaan metode permainan congklak sebagai media pembelajaran dapat memberikan

stimulus yang positif bagi perkembangan kognitif siswa, terutama dalam hal memahami konsep angka, mengenali pola, dan melatih keterampilan berhitung dasar.

Pada tahap awal pembelajaran, siswa membutuhkan pendekatan yang menyenangkan dan menarik agar mereka dapat lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui permainan congklak, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berhitung secara alami dan tidak terbebani dengan tekanan atau kebosanan.

Dalam konteks MIN 3 Aceh Tenggara, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan sumbangan nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah tersebut. Dengan menguji pengaruh metode permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa, hasil penelitian dapat memberikan dasar yang kuat untuk merekomendasikan penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran matematika pada tingkat awal.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang mendukung bahwa metode permainan congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan penting bagi para pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam memfasilitasi perkembangan kemampuan berhitung siswa pada tingkat awal pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan itu terlihat dari nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen diperoleh 35.87 dan untuk kelas kontrol diperoleh 39.78, selanjutnya terdapat peningkatan nilai rata-rata *posttest* untuk kelas eksperimen setelah diterapkannya media congklak, namun dipadu dengan media kartu angka yaitu sebesar 73,91 dan untuk kelas kontrol sebesar 47.17. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Independen Sample T-Test* didapatkan hasil signifikan  $0,000 < 0,050$ , Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode permainan congklak terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 Pelajaran Matematika MIN 3 Aceh Tenggara karena  $t_{hitung} > t_{tabel} = 6.089 > 2.015$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Garzón Artacho, Esther et al. 2020. "Teacher Training in Lifelong Learning—The Importance of Digital Competence in the Encouragement of Teaching Innovation." *Sustainability* 12(7): 2852. <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/7/2852>.
- Malapata, Elisa, and Lanny Wijayaningsih. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 283. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/183>.
- Meier, Michaela A. et al. 2021. "Mathematical Creativity in Adults: Its Measurement and Its Relation to Intelligence, Mathematical Competence and General Creativity." *Journal of Intelligence* 9(1): 10. <https://www.mdpi.com/2079-3200/9/1/10>.
- Muslimin, Ratu. I.D. Putri, and Somakim. 2012. "Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Permainan Tradisional Congklak Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 3(2): 100–112.
- Nataliya, Prima. 2015. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 03(02): 343–58.
- Nieder, Andreas. 2020. "The Adaptive Value of Numerical Competence." *Trends in Ecology & Evolution* 35(7): 605–17. <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0169534720300550>.
- Niss, Mogens, and Tomas Højgaard. 2019. "Mathematical Competencies Revisited."

*Educational Studies in Mathematics* 102(1): 9–28.  
<http://link.springer.com/10.1007/s10649-019-09903-9>.

- Ritonga, Rudi, and Sulistyani Puteri Ramadhani. 2019. “Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 3(4): 2025–36.
- Schult, Johannes, Nicole Mahler, Benjamin Fauth, and Marlit A. Lindner. 2022. “Did Students Learn Less During the COVID-19 Pandemic? Reading and Mathematics Competencies before and after the First Pandemic Wave.” *School Effectiveness and School Improvement* 33(4): 544–63.  
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09243453.2022.2061014>.
- Sinuany-Stern, Zilla, and Arthur Hirsh. 2021. “The Relative Efficiencies of Higher Education in OECD Countries.” In *Handbook of Operations Research and Management Science in Higher Education*, , 481–512.  
[https://link.springer.com/10.1007/978-3-030-74051-1\\_16](https://link.springer.com/10.1007/978-3-030-74051-1_16).
- Soraya, Dian, I Nyoman Jampel, and Komang Sujendra Diputra. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Sikap Sosial Dan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika.” *Thinking Skills and Creativity Journal* 1(2): 76.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Berhitung Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tican, Canses, and Sabahattin Deniz. 2019. “Pre-Service Teachers’ Opinions about the Use of 21st Century Learner and 21st Century Teacher Skills.” *European Journal of Educational Research* 8(1): 181–97. <https://eu-jer.com/pre-service-teachers-opinions-about-the-use-of-21st-century-learner-and-21st-century-teacher-skills>.