

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN KELAS II SD NEGERI 76 LUBUKLINGGAU

Tazu Kusmita Sari

UNPARI Lubuklinggau Sumatera Selatan, Indonesia¹
tazukusmitasari@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop a traditional game media congklak in learning mathematics multiplication material that meets the valid and practical criteria. The research method is Research and Development which refers to the 4D development model. The population was taken by all second grade students of the 76 Lubuklinggau State Elementary School and the sample of this study amounted to 6 students. Data collection techniques were carried out using interview techniques, documentation and data analysis techniques in the form of product assessment questionnaires to assess aspects of validity, student response questionnaires to assess practical aspects. The results of the research on the validity of the analysis of linguists obtained a value of 0.77, the analysis of media experts obtained a value of 0.92 and material analysis obtained a value of 0.90. The results of practicality research from small group analysis get a score of 95% and the results of the practicality analysis of teachers get a score of 91%. It can be concluded that the analysis results from the expert validation of the Congklak traditional game media got a final score with an average of 0.86 and was adjusted to the validity interpretation table with a high category for the practicality value of the Congklak traditional game media which was adjusted to the practicality table into the very practical category.*

Keywords: *Congklak, Mathematics, Multiplication*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan tradisional congklak pada pembelajaran matematika materi perkalian yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Metode penelitian yaitu *Research and Development* yang mengacu pada model pengembangan 4D. Populasi yang diambil seluruh siswa kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau dan sampel penelitian ini berjumlah 6 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, dokumentasi dan teknik analisis data berupa angket penilaian produk untuk menilai aspek kevalidan, angket respon siswa untuk menilai aspek kepraktisan. Hasil penelitian kevalidan dari analisis ahli bahasa memperoleh nilai 0,77, analisis ahli media memperoleh nilai 0,92 dan analisis materi memperoleh nilai 0,90. Hasil penelitian kepraktisan dari analisis kelompok kecil memperoleh nilai 95% dan hasil analisis kepraktisan guru memperoleh nilai 91%. Dapat disimpulkan hasil analisis dari validasi ahli media permainan tradisional congklak mendapat nilai akhir dengan rata-rata 0,86 dan disesuaikan pada tabel interpretasi validitas dengan kategori tinggi untuk nilai kepraktisan media permainan tradisional congklak yang disesuaikan pada tabel kepraktisan masuk kedalam kategori sangat praktis.

Kata Kunci : Congklak, Matematika, Perkalian

PENDAHULUAN

Menurut (Cockroft dalam Pulungan, 2020:80-81) mengemukakan bahwa

matematika perlu diajarkan kepada siswa dengan alasan (1) matematika selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3)

matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran; dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang”.

Menurut Hidayati & Widodo (dalam Pulungan, 2020:80) berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan dan tidak dapat terlepas dari kehidupan serta menjadi salah satu muatan pembelajaran dan komponen dari serangkaian muatan pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Pembelajaran matematika dapat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan yang selalu berkaitan dengan berhitung.

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang diwariskan dari nenek moyang zaman dahulu kepada generasi selanjutnya. Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa. Permainan tradisional dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, emosional, empati serta dapat melatih keterampilan sosial dan saling menghargai orang lain. Setiap permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Indonesia memiliki banyak jenis permainan tradisional salah satunya permainan tradisional congklak. Permainan tradisional congklak dapat digunakan dalam penerapan materi perkalian pembelajaran Matematika sebagai media pembelajaran sekaligus dapat dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Permainan tradisional congklak dapat melatih anak untuk berhitung dan melatih anak membuat strategi untuk mencapai tujuannya, yaitu kemenangan dalam bermain (Mulyani, 2016:66). Sedangkan menurut (Kurniati, 2019:93) Permainan congklak ini menitikberatkan pada penguasaan berhitung dengan menggunakan alat papan yang disebut “papan congklak”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 76 Lubuklinggau pada tanggal 18 November 2020 dengan mewawancarai wali kelas II yaitu Ibu Tari Damayanti, S.Pd diperoleh informasi bahwa kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2013, KKM matematika yaitu 65 dan jumlah siswa di kelas II adalah 20 siswa. Strategi dan metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Guru hanya menggunakan buku cetak dan belum mengikutsertakan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar di dalam kelas dapat dikatakan bahwa siswa lebih cenderung pasif dari pada aktif, sehingga membuat dampak kepada intelektual siswa yang lambat dalam memahami materi pembelajaran.

Terdapat beberapa masalah yang dialami wali kelas yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran terkhusus mata pelajaran matematika pada materi perkalian dengan begitu dalam pembelajaran membutuhkan media yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih aktif, efektif dan dibutuhkan sebuah media pembelajaran matematika yang bermanfaat serta berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran terkhusus materi pembelajaran matematika.

Maka dari itu permainan tradisional congklak dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Mulyani (2016:66) permainan tradisional congklak dapat melatih siswa untuk berhitung, berpikir kritis serta dapat membantu siswa dalam mengatur strategi untuk mencapai tujuannya, yaitu kemenangan dalam bermain, sedangkan menurut (Kurniati, 2019:93) Permainan congklak ini menitikberatkan pada penguasaan berhitung dengan menggunakan alat papan yang disebut “papan congklak”.

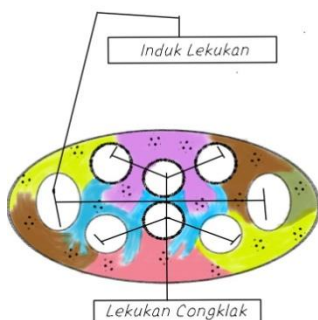
Pada umumnya permainan tradisional congklak dimainkan oleh 2 orang pemain menggunakan papan congklak yang terdiri dari 16 lekukan, 7 lekukan kiri dan kanan yang saling berhadapan untuk menyimpan buah biji congklak masing-masing dan 2

lekukan besar di kedua sisi yang berhadapan sebagai tempat penyimpanan buah biji congklak yang dikumpulkan oleh masing-masing pemain.



Gambar 1. Bentuk Congklak Pada umumnya

Permainan tradisional congklak membutuhkan 98 buah biji congklak, namun pada penelitian ini permainan tradisional congklak dikembangkan melalui cara memainkannya dan dari segi bentuknya diinovasikan menjadi 8 lekukan yang terdiri dari 3 lekukan kanan dan kiri serta 2 lekukan besar dengan fungsi yang sama pada umumnya.



Gambar 2. Congklak yang di kembangkan

Terdapat 5 cara memainkan permainan tradisional yang sudah dikembangkan, yaitu :

- 1). Permainan tradisional congklak membutuhkan 98 buah biji congklak dan 2 orang untuk memainkannya.
- 2). Setiap kelompok hanya memiliki 1x kesempatan. Jika peserta pertama sudah melakukan 1 (Satu) kali putaran maka putaran selanjutnya dilakukan oleh peserta berikutnya (Lakukan hingga semua siswa bermain).
- 3). Kemudian siswa mempersiapkan congklak dengan cara menyiapkan atau mengisi setiap lekukan congklak sebanyak 6 buah biji congklak dan mengkosongkan lekukan besar / induk

lekukan yang berada diujung kedua sisi congklak.

- 4). Setelah semua lekukan terisi kecuali lekukan besar, setiap kelompok menentukan siapa yang terlebih dahulu memulainya. Maka permainan dimulai dengan salah satu lekukan dan dimainkan sesuai dengan jumlah buah biji congklak yang ada didalam lekukan.
- 5). Kemudian sebarakan buah biji congklak yang diambil pertama kali dalam lekukan ke setiap lekukan lainnya searah dengan jarum jam. Setiap lekukan masing-masing diisi dengan 1 (Satu) buah biji congklak dan mengkosongkan / melewati 2 lekukan besar. Jika buah biji congklak yang terakhir jatuh kedalam lekukan yang masih ada isinya, maka peserta harus menemukan jawaban yang soalnya diambil dari jumlah buah biji congklak yang terdapat pada lekukan "dikali" dengan lekukan yang berhadapan. Contoh : Buah biji congklak terakhir jatuh pada lekukan yang berisi 6 buah biji congklak dan lekukan yang berhadapannya berjumlah 5 buah biji congklak. Maka peserta harus menghitung dan menemukan hasil kali dari $(6 \times 5 = \dots)$.
- 6). Jika jawaban peserta benar maka semua buah biji congklak yang ada dikedua lekukan itu dapat dipindahkan kedalam lekukan besar. Sebagai penentu siapa yang dapat dikatakan pemenang dari jumlah banyaknya buah biji congklak yang ada pada lekukan besar.
- 7). Lalu lakukan secara berulang dengan strategi yang sudah dibuat masing-masing kelompok untuk mencapai kemenangan dalam bermain secara jujur dan sportif.
- 8). Langkah selanjutnya setelah semua siswa bermain dan setiap kelompok mulai menghitung jumlah buah biji congklak yang berada didalam lekukan induk / lekukan besar masing-masing. Pemenang ditentukan dari jumlah hasil yang paling banyak.

bahwa permainan congklak bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik halus anak saat memegang dan memainkan biji congklak yang paling berperan adalah motorik halus anak yaitu jari jemari. Permainan congklak dapat melatih emosional anak dalam menunggu giliran untuk bermain dan ini harus dilatih untuk anak supaya memiliki jiwa yang sabar, dalam permainan congklak anak juga diajarkan untuk menerima kekalahan karena permainan ini dilakukan oleh 2 (Dua) orang. Anak akan belajar untuk berperilaku sportif bahwa dalam permainan hal ini wajar jika ada yang menang dan tentu akan ada yang kalah, untuk bisa menjadi pemenang dalam permainan ini dibutuhkan kemampuan menganalisis, terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Bagi anak yang mampu menganalisis dengan baik, ia dapat memenangkan permainan tersebut.

Manfaat lainnya yang bisa diambil dari permainan tradisional congklak ini adanya sosialisasi dan kontak sosial antara anak yang bermain. Tidak jarang akan muncul interaksi antar anak yang menimbulkan senda gurau dan tawa yang terdengar saat permainan ini berlangsung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah (*Research and Development*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, dokumentasi dan angket penilaian produk untuk menilai aspek kevalidan, angket respon siswa untuk menilai aspek kepraktisan sebagai teknik pengumpulan data.

Pedoman pemberian skor media permainan tradisional congklak untuk dosen ahli bahasa, dosen ahli media dan guru ahli materi diisi dengan ketentuan sesuai tabel berikut :

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Pada Ahli Bahasa, Ahli Materi, Ahli Media

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

1. Pemberian nilai validitas dengan rumus berikut:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c - 1)]}$$

Sumber : Modifikasi Azwar dalam Lestari (2020:260)

Keterangan:

- S = r - lo
 lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)
 c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 5)
 r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

2. Mencocokkan rata-rata validasi dengan kriteria kevalidan media pembelajaran:

Tabel 2. Interpretasi Validitas Media Permainan Tradisional Congklak

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
> 80	Tinggi
$0,60 \leq V \leq 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Sumber : Modifikasi Febriandi dalam Lestari (2020:260)

3. Pedoman pemberian skor kepraktisan media permainan tradisional congklak dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 3. Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan Media Congklak

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

(Modifikasi Sugiyono, 2019:147)

4. Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus berikut:

Tingkat Kepraktikalitas $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total} \times 100\%}$
 Sumber Modifikasi : Hidayat (2017:56)

5. Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria dari kepraktisan media pembelajaran :

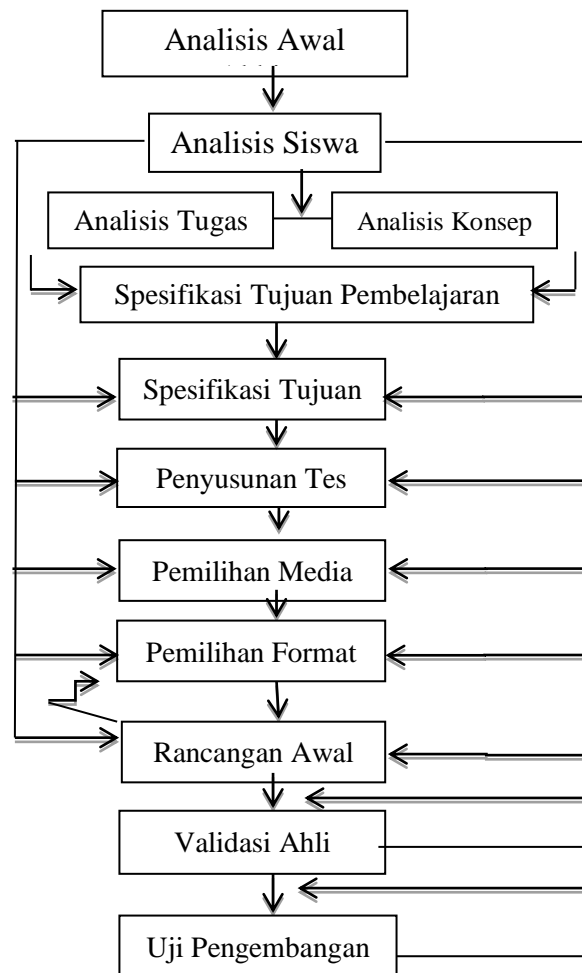
Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media Permainan Tradisional Congklak

Interval Rata-rata Skor	Klarifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi Riduan dalam lestari (2020:261)

Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk yang telah dikembangkan untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran tekhusus materi perkalian pembelajaran matematika. Produk akan dirancang dan melalui tahapan uji coba keefektifan produk sampai valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk anak kelas II Sekolah Dasar. Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D terdiri atas empat langkah, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya dimana pendekatan ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangannya.

Menurut (Sugiyino, 2019:233) mengatakan bahwa ada 4 langkah atau 4 tahapan yang harus dilakukan dalam mengembangkan sistem pembelajaran dapat dilihat pada bagan 1, sebagai berikut :



Bagan 1. Alur Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D

Menurut (Sugiyono, 2019:233) terdapat Tahapan Pendefinisian (*define*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Penyebarluasan (*Dessiminate*) 4 (Empat) tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan tradisional congklak valid dan praktis yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas II Sekolah Dasar. Berikut ini penjelasan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media permainan tradisional congklak.

1. Tahap *Define* (Pedefinisian)

Tahap pendefinisian ini meliputi Analisis Awal-Akhir atau Ujung-Depan, Analisis Siswa, Analisis Konsep, Analisis

Tugas, Perumusan dan Spesifikasi Tujuan Pembelajaran yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan dalam kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Kegiatan dalam tahap ini meliputi sebagai berikut:

a. Analisis Awal-Akhir

Tahapan awal pengembangan dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi siswa saat belajar matematika materi perkalian. Berikut hasil analisis awal-akhir terhadap materi perkalian pembelajaran matematika kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau dapat dilihat melalui tabel 5, sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Awal

No.	Tahapan	Hasil Analisis
1.	Analisis pembelajaran matematika	Permasalahan pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 76 Lubuklinggau, yaitu: a. Belum mengikutsertakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar materi perkalian pembelajaran matematika kelas II, sehingga pemahaman siswa tidak maksimal dan kurangnya motivasi bagi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
2.	Analisis kurikulum	Kurikulum yang digunakan SD Negeri 76 Lubuklinggau yaitu kurikulum-2013 yang lebih menekankan guru untuk kreatif dan berinovasi dalam proses belajar mengajar.
3.	Analisis Media Permainan Tradisional Congklak	Media permainan tradisional congklak belum digunakan di dalam lokasi penelitian. Siswa

		beradaptasi dan termotivasi dalam memaksimalkan pemahaman siswa melalui penerapan media tradisional congklak pada materi perkalian pembelajaran matematika kelas II SD Negeri 76 Kota Lubuklinggau.
--	--	---

b. Analisis Siswa

Tahap analisis siswa dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik siswa yang terdiri dari tingkat perkembangan kemampuan atau pengetahuan siswa dan keinginan belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Adapun karakteristik siswa yang menjadi objek penelitian, yaitu siswa kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau sebagai pengguna media permainan tradisional congklak yang dikembangkan. Berikut hasil analisis peserta didik dapat dilihat pada tabel 6, sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Siswa

No.	Tahapan	Hasil Analisis
1.	Kemampuan siswa kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau	Keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih rendah atau siswa cenderung pasif, belum berkembang keterampilan berhitung cepat.
2.	Motivasi siswa kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau	Siswa kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau bosan dengan penggunaan metode ceramah dan belum mengikutsertakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar, sehingga media permainan tradisional congklak dapat dijadikan alternatif lain untuk memotivasi minat belajar siswa dan menarik perhatian siswa terhadap proses belajar

		mengajar dalam memaksimalkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian pembelajaran matematika kelas II.
3.	Pengalaman belajar siswa secara individu atau berkelompok	Siswa kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau memiliki pengalaman yang berbeda-beda, hasil yang didapat dari guru kelas terhadap pengalaman belajar siswa di kelas II, secara individu ada siswa yang bisa mengerjakan soal dengan sendiri dan ada juga siswa yang dapat mengerjakan soal dengan berkelompok.

c. Analisis Konsep

Tahap ini adalah tahap menganalisis konsep-konsep materi yang diajarkan guru kepada siswa dengan melihat dari kompetensi dasar dan indikator yang ada. Indikator tersebut dikembangkan dan dijabarkan agar terbentuk kompetensi-kompetensi apa saja yang harus dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut hasil analisis konsep dapat dilihat pada tabel 7, sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Konsep

No.	Tahapan	Hasil Analisis
1.	Mengidentifikasi konsep	a. Belum mengikutsertakan media dalam proses belajar mengajar. b. Memilah materi perkalian yang akan digunakan di dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan media pembelajaran.
2.	Merinci konsep	a. Media pembelajaran

		permainan tradisional congklak dikembangkan mengikuti standar pembelajaran kurikulum 2013. b. Memilih fokus pada materi perkalian dalam penelitian. c. Memilih materi perkalian yang sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan media permainan tradisional congklak.
3.	Sistematika penyusunan materi	Materi disusun secara sistematis untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan melalui penggunaan media permainan tradisional congklak.
4.	Keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa	a. Siswa memahami konsep materi perkalian yang disajikan melalui penggunaan media permainan tradisional congklak. b. Siswa dapat mengerti dan memahami cara penggunaan media permainan tradisional congklak.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas ini dapat menentukan apa saja tugas yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

Penelitian ini materi atau tugas yang di analisis adalah perkalian. Materi perkalian ini disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi untuk materi perkalian. Hasil dari analisis tugas materi perkalian yaitu puluhan dan satuan.

e. Perumusan dan Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Data yang diperoleh dari analisis tugas dan analisis konsep bisa digunakan sebagai acuan untuk merumuskan indikator pencapaian hasil belajar dan tujuan pembelajaran, sebagai penjabaran dari kompetensi inti dan kompetensi dasar. Perumusan tujuan pembelajaran inilah yang akan digunakan sebagai dasar dalam permainan tradisional congklak.

		an yang melibatkan anbilangan cacah dengan hasil kalisampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari sertamen gaitkan perkalian danpembagian	t pada dua bilangan cacah dengan tepat.
--	--	--	---

Tabel 8. Hasil Kompetensi Dasar

No .	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar (SD)	Indikator
1.	Matematika	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan an bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.	3.4.1 Menyebutkan hasil kali sampai 100 yang terdapat pada dua bilangan cacah.
		4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian	4.4.1 Menjelaskan hasil kali yang terdapat

2. Design (Tahap Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Terdapat 4 langkah dalam tahap ini yaitu sebagai berikut:

a. Penyusunan tes acuan patokan

Menyusun tes acuan patokan pembelajaran disesuaikan dengan materi perkalian dalam media pembelajaran matematika yang digunakan yaitu soal latihan secara individu dan kelompok yang dikerjakan dengan langkah-langkah sederhana.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media pengembangan pada penelitian ini adalah media permainan tradisional congklak yang bertujuan untuk menyampaikan materi perkalian kepada siswa dengan menggunakan media yang interaktif dan inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

c. Pemilihan Format

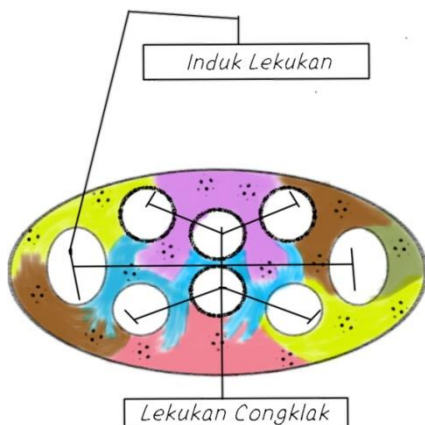
Format media pembelajaran dikaitkan dengan pembelajaran matematika materi perkalian. Media permainan tradisional congklak memiliki format yang terdiri dari:

Tabel 9. Format Media Pembelajaran

Bagian Media Pembelajaran
1. Bentuk Fisik
2. Pedoman Permainan

d. Rancangan Awal

Rancangan awal dalam pengembangan media permainan tradisional congklak ialah desain congklak. Media congklak ini terbuat dari kayu dengan lukisan abstrak berwarna-warni yang memiliki 8 lekukan terdiri dari 3 lekukan kanan dan kiri serta 2 lekukan besar sebagai induk dari lekukan untuk menyimpan hasil dari permainan. Berikut merupakan gambar desain pengembangan media permainan tradisional congklak yang telah peneliti rancang.



Gambar 3. Desain Media Permainan Tradisional Congklak

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Penilaian Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli adalah proses mengevaluasi media permainan tradisional congklak oleh para ahli pada bidangnya masing-masing. Validasi ahli ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan masukan dan arahan tentang produk yang dibuat. Proses validasi yang diberikan terdiri dari 4 hal yaitu, media yang dikembangkan, rubrik penilaian, angket validasi dan instrumen penilaian. Pemberian evaluasi atau penilaian dilakukan pada lembar instrumen penilaian dalam bentuk formatif. Terdapat aspek yang

dinilai dalam instrumen penilaian beserta kolom komentar untuk meninggalkan hasil evaluasi. Pada penilai validasi ahli dilakukan oleh 3 validasi ahli. Berikut penjelasan uji coba validasi para ahli dan penilaian yang telah dilakukan untuk media permainan tradisional congklak:

1). Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Dr. Yohana Satinem, M.Pd total pernyataan sebanyak 9 butir pada aspek kebahasaan. Validasi ini dilakukan dengan cara mengisi nilai pada angket yang diberikan serta memberikan saran dan komentar pada kolom yang disediakan. Berikut kisi-kisi validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 10, sebagai berikut:

Tabel 10. Kisi-kisi validasi ahli bahasa

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Butir
Kebahasaan	Bahasa, intruksi, konsistensi, ejaan dan kesesuaian	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

2). Validasi Ahli Media

Uji coba validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd. Proses validasi dilakukan dengan memberikan nilai pada angket validasi ahli media dan komentar serta saran pada kotak yang disedia. Berikut adalah kisi-kisi validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 12, sebagai berikut:

Tabel 12. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Butir
Penyajian Media	Tampilan dan ilustrasi	1, 2, 3,4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

3). Validasi Ahli Materi

Uji coba validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau Ibu Tari

Damayanti, S.Pd proses pengisian angket yang berjumlah 11 pernyataan yaitu dengan memberikan nilai pada setiap butir pernyataan. Guru memberikan saran dan kritik pada kolom yang telah disediakan. Berikut kisi-kisi validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 13, sebagai berikut:

Tabel 13. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Butir
Aspek Nilai	Kesesuaian, keluasan, kedalaman materi dan penyajian.	1, 2, 3, 4,5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Tabel 14. Interpretasi Validitas Media Permainan Tradisional Congklak

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
> 80	Tinggi
$0,60 \leq V \leq 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Sumber : Modifikasi Febriandi dalam Lestari (2020:260)

Berdasarkan hasil dari keseluruhan validasi yang dilakukan oleh validator ahli, dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional congklak sudah layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar terkhusus pada materi perkalian. Dengan hasil rata-rata 0,86 dan disesuaikan dengan tabel interpretasi validitas termasuk ke dalam kategori tinggi atau dapat dikatakan valid. Media permainan tradisional congklak materi perkalian pembelajaran matematika kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Uji Coba Siswa Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2021. Sebelum diberi penilaian kepraktisan siswa, enam orang siswa terlebih dahulu diminta untuk menggunakan media permainan tradisional congklak secara mandiri dengan dibimbing oleh peneliti.

Setelah itu siswa diberi lembar penilaian kepraktisan yang terdiri dari 7 butir pernyataan. Siswa dapat member jawaban terhadap pernyataan dengan memberikan tanda (\surd) pada angket kepraktisan siswa yang terdiri dari “Ya” atau “Tidak”, bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media permainan tradisional congklak yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba siswa kelompok kecil untuk melihat tingkat kepraktisan media permainan congklak yang dilakukan pada 3 kelompok kecil masing-masing berjumlah 2 orang. Kemudian kepraktisan juga dilakukan pada guru kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau. Berikut kisi-kisi angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 15, sebagai berikut:

Tabel 15. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Indikator Penilaian	Nomor Butir
1.	Kemenerikan media pembelajaran permainan tradisional congklak	1, 5, 6, 7
2.	Kemudahan pemahaman materi permainan tradisional congklak	2, 3, 4

Analisis kelompok kecil atau *small group work* yang dilakukan pada 6 orang siswa menunjukkan hasil yang baik. Terlihat dari penilaian pada angket yang diberikan peneliti. Hasil analisis yang diperoleh dari angket yang dinilai oleh siswa memperoleh nilai 95% dan disesuaikan dengan tabel kepraktisan masuk kedalam kategori sangat praktis.

c. Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktiktisan pada guru wali kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau dilakukan pada tanggal

10 Agustus 2021. Pengisian angket ini dilakukan setelah guru melihat bagaimana sistematika dari media permainan tradisional congklak. Guru yang mengisi angket kepraktiktisan media pembelajaran adalah Ibu Tari Damayanti, S.Pd perbedaannya dengan uji coba siswa yaitu, siswa menggunakan skala *guttman* sedangkan guru menggunakan skala *Likert*. Berikut tabel Kisi-kisi pernyataan angket praktikalitas guru dapat dilihat pada tabel 16, sebagai berikut:

Tabel 16. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Indikator Penilaian	Nomor Butir
1.	Kemenarikan media pembelajaran permainan tradisional congklak	1, 5, 6, 7
2.	Kemudahan pemahaman materi permainan tradisional congklak	2, 3, 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

Media permainan tradisional congklak telah dilakukan uji validasi ahli bahasa memperoleh hasil yang baik. Hasil analisis ahli bahasa yang menunjukkan interpretasi validitas yang cukup tinggi dengan nilai sebesar 0,77. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel 17 dibawah ini :

Tabel 17. Hasil Analisis Ahli Bahasa

Subjek Penelitian	Aspek Penilaian	Kriteria
	Kebahasaan	
Ahli Bahasa	28	0,77

Penyelesaian :

$$n = 9$$

$$\sum s = 28$$

Rumus :

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{\sum S}{[n(c - 1)]} \\
 &= \frac{28}{[9(5 - 1)]} \\
 &= \frac{28}{[9(4)]} \\
 &= \frac{28}{36} \\
 &= 0,77
 \end{aligned}$$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa validasi ahli bahasa dengan hasil penilaian 0,77 dan disesuaikan pada tabel interpretasi validitas dengan kategori Cukup Tinggi.

2. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Media permainan tradisional telah dilakukan uji coba validasi. Hasil dari analisis ahli media memperoleh nilai yaitu 0,92 dan disesuaikan dengan interpretasi validitas media dengan kategori tinggi. Hasil tersebut dapat dilihat dengan jelas pada tabel dibawah ini:

Tabel 18. Hasil Analisis Ahli Media

Subjek Penelitian	Aspek Penilaian	Kriteria
Ahli Media	37	0,92

Penyelesaian :

$$n = 10$$

$$\sum s = 37$$

Rumus :

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{\sum S}{[n(c - 1)]} \\
 &= \frac{37}{[10(5 - 1)]} \\
 &= \frac{37}{[10(4)]} \\
 &= \frac{37}{40} \\
 &= 0,92
 \end{aligned}$$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa validasi ahli media dengan hasil penilaian 0,92 dan disesuaikan pada tabel interpretasi validitas dengan kategori Tinggi.

3. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi sama dengan hasil analisis ahli media yaitu menunjukkan interpretasi validitas dengan kriteria tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil koefisiensi yaitu 0,90. Hal ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel dibawah ini:

Tabel 19. Hasil Analisis Ahli Materi

Subjek Penelitian	Aspek Penilaian Materi	Kriteria
	Ahli Media	

Penyelesaian :

$$n = 11$$

$$\sum S = 40$$

Rumus :

$$V = \frac{\sum S}{[n(c - 1)]}$$

$$= \frac{40}{[11(5 - 1)]}$$

$$= \frac{40}{[11(4)]}$$

$$= \frac{40}{44}$$

$$= 0,90$$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa validasi ahli materi dengan hasil penilaian 0,90 dan disesuaikan pada tabel interpretasi validitas dengan kategori Tinggi.

Tabel 20. Hasil Validitas Seluruh Ahli

No	Validator	Skor	Hasil	Interpretasi Validitas
1.	Ahli Bahasa	28	0,77	Cukup Tinggi
2.	Ahli Media	37	0,92	Tinggi
3.	Ahli Materi	40	0,90	Tinggi

Tabel 21. Interpretasi Validitas Media Permainan Tradisional Congklak

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
> 80	Tinggi
$0,60 \leq V \leq 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Sumber : Modifikasi Febriandi dalam Lestari (2020:260)

Berdasarkan hasil dari keseluruhan validasi yang dilakukan oleh validator ahli, dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional congklak sudah layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar terkhusus pada materi perkalian. Dengan hasil rata-rata 0,86 dan disesuaikan dengan tabel interpretasi validitas termasuk ke dalam kategori tinggi atau dapat dikatakan valid. Media permainan tradisional congklak materi perkalian pembelajaran matematika kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil uji coba kelompok kecil

Permainan tradisional congklak diuji cobakan kepada siswa kelas II dalam penerapan materi perkalian pembelajaran matematika yang bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan tradisional congkla yang dapat digunakan untuk dengan sangat praktis terhadap siswa sekolah dasar. Berikut penjelasan hasil Analisis Kelompok Kecil yang sudah dilakukan uji coba terhadap materi perkalian pembelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri 76 Lubuklinggau, sebagai berikut:

Tabel 22. Hasil Analisis Kelompok Kecil

No.	Kode Siswa	Soal							JML	Ket
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	S1	1	1	1	1	1	1	1	7	Sangat Praktis
2.	S2	1	1	1	1	1	1	1	7	Sangat Praktis
3.	S3	1	1	1	1	1	1	1	7	Sangat Praktis

4.	S4	1	1	0	1	1	1	1	6	Sangat Praktis	G1	5	4	5	4	4	5	5	32	Sangat Praktis
5.	S5	1	1	1	1	1	1	1	7	Sangat Praktis	Jumlah							91%	Sangat Praktis	
6.	S6	1	1	0	1	1	1	1	6	Sangat Praktis	Skor rata – rata									
Jumlah									0,95	Sangat Praktis	$= \frac{G1}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$									

$$\text{Skor rata – rata} = \frac{\text{skor S1} + \text{S2} + \text{S3} + \text{S4} + \text{S5} + \text{S6}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Skor rata – rata} = \frac{7 + 7 + 7 + 6 + 7 + 6}{42} \times 100\%$$

$$\text{Skor rata – rata} = \frac{40}{42} \times 100\%$$

$$\text{Skor rata – rata} = 0,95 \times 100\%$$

$$\text{Skor rata – rata} = 95\%$$

Kriteria kepraktisan siswa memperoleh nilai 95% dan disesuaikan pada tabel kepraktisan media masuk kedalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan yang diperoleh dari uji coba *small group* memperoleh skor 95% dengan kriteria sangat praktis maka dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional congklak ini bisa digunakan dalam proses belajar mengajar pada materi perkalian pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar.

5. Hasil analisis kepraktisan guru

Hasil analisis kepraktisan guru yang sudah dilakukan kepada wali kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau memperoleh nilai 91% dan disesuaikan dengan tabel kepraktisan masuk kedalam kategori sangat praktis. Berikut penjelasan hasil angket kepraktisan guru kelas II Sekolah Dasar Negeri 76 Lubuklinggau, sebagai berikut:

Tabel 23. Hasil Analisis Kepraktisan Guru

Kode Guru	Soal							Jumlah	Ket
	1	2	3	4	5	6	7		

Skor rata – rata

$$= \frac{G1}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Skor rata – rata} = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$\text{Skor rata – rata} = 0,91 \times 100\%$$

$$\text{Skor rata – rata} = 91\%$$

Kriteria kepraktisan guru memperoleh nilai 91% dan disesuaikan pada tabel kepraktisan media masuk kedalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan yang diperoleh dari uji coba kepraktisan guru kelas II memperoleh nilai 91% dan disesuaikan dengan tabel kepraktisan masuk kedalam kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional congklak dapat digunakan dalam proses belajar mengajar pada materi perkalian pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan tradisional congklak pada materi perkalian pembelajaran matematika kelas II SD Negeri 76 Lubuklinggau. Dari hasil penelitian ini media permainan tradisional congklak valid dan praktis melalui data-data hasil penelitian maka dari itu, media permainan tradisional congklak dapat digunakan dalam penerapan pembelajaran sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian pembelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar

Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255-269.

Pulungan, S. A. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Bulat Dengan Menggunakan Metode Permainan Congklak. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 5(3), 80-83.

Buku

Kurniati, E. (2019). *Permainan Tradisional (Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Mulyani, N. (2016). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.