



PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN SISWA KELAS II SD NEGERI SIMPANG NIBUNG

Resipratiwi¹, Tika Dwi Nopriyanti^{2*}, Marleni³

^{1,2*,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

*Email: resipratiwi66@gmail.com, tikadwinoprianti@univpgri-palembang.ac.id,
marleni@univpgri_palembang.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5167>

Abstrak

Matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh siswa kelas II SD, khususnya pada materi pecahan. Pembelajaran matematika masih bersifat konvensional dan penggunaan media ajar yang terbatas, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas II SD Negeri Simpang Nibung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode eksperimen yaitu *quasi experimental design* dengan jenis *posttest-only control group design*. Dalam desain ini, pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih secara sengaja (*purposive*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Permainan congklak memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran, diantaranya mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa dalam memahami konsep pecahan melalui penerapan yang dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *posttest* dari kelas eksperimen adalah 83,75 yang masuk dalam kategori baik. Sementara itu, kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 71,18 yang termasuk dalam kategori cukup, sehingga terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan uji homogenitas menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*/ dua arah) sebesar 0,011 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan congklak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas II SD Negeri Simpang Nibung.

Kata Kunci: Permainan Congklak, Matematika Materi Pecahan, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dan budaya merupakan dua elemen yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan berfungsi sebagai proses terencana untuk mengembangkan potensi, membentuk karakter, serta menginternalisasi nilai-nilai moral masyarakat. Sementara itu, budaya berperan sebagai sistem gagasan, warisan tradisi, dan pedoman berinteraksi sosial. Integrasi keduanya sangat penting dalam membentuk pola pikir, sikap, dan cara pandang siswa terhadap proses pembelajaran di sekolah (Asmaarobiyah & Arisetyawan, 2024, h. 284)..

Matematika adalah mata pelajaran wajib yang berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir rasional, kritis, dan analitis. Meskipun memiliki peran strategis dalam kehidupan sehari-hari, matematika sering kali dianggap sulit dan kurang diminati oleh siswa. Masalah ini diperkuat oleh fakta di kelas II SD Negeri Simpang Nibung, di mana 40% siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, khususnya pada materi pecahan setengah dan seperempat. Kesenjangan ini terjadi akibat metode pengajaran guru yang cenderung konvensional, kaku, monoton, serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik.



Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran menggunakan media konkret yang dekat dengan kehidupan nyata siswa. Salah satu solusi yang efektif adalah memanfaatkan permainan tradisional congklak. Sebagai media pembelajaran berbasis budaya, congklak mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, aktif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas manipulatif seperti memindahkan biji congklak dari satu lubang ke lubang lainnya siswa dapat menghitung, mengelompokkan, dan membandingkan jumlah secara langsung (Karuniah, dkk, 2023, h.828). Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep operasi hitung dasar dan pecahan secara konkret, bukan sekadar menghafal rumus. Selain meningkatkan aspek kognitif, permainan yang dilakukan secara berpasangan ini juga melatih kemampuan motorik serta keterampilan sosial siswa melalui diskusi dan kerja sama Kurniawan, 2019, h.16).

Efektivitas media ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Jannati (2024) mengenai penggunaan permainan congklak pada materi FPB dan KPK, yang menunjukkan lonjakan signifikan pada rata-rata nilai siswa dari tes awal (30) ke tes akhir (80). Berdasarkan potensi positif tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas II SD Negeri Simpang Nibung”**. Penelitian ini diharapkan dapat menjembatani budaya dengan matematika, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta mengoptimalkan hasil belajar mereka.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan congklak (Variabel Bebas/X) terhadap hasil belajar matematika (Variabel Terikat/Y) siswa pada materi pecahan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Simpang Nibung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen berdesain *quasi-experimental (posttest-only control group design)*. Pemilihan kelompok ditentukan secara sengaja (*purposive*), di mana kelas eksperimen diajar menggunakan permainan congklak sebanyak tiga kali pertemuan, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional dengan buku teks. Hasil belajar kedua kelompok diukur di akhir perlakuan menggunakan instrumen *posttest*.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas II SD Negeri Simpang Nibung dengan total 33 siswa, yang terbagi ke dalam kelas II A (16 siswa) dan II B (17 siswa). Pengambilan sampel menerapkan teknik sampling jenuh, yang berarti seluruh anggota populasi dilibatkan langsung sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari observasi, dokumentasi, dan tes. Instrumen tes berupa 20 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan kriteria kognitif (C2) untuk materi pecahan setengah dan seperempat. Skor siswa nantinya dikategorikan ke dalam rentang nilai dari "Sangat Baik" hingga "Perlu Bimbingan".

Sebelum tes diberikan, dilakukan uji coba instrumen pada 25 responden untuk menguji kualitas soal: Uji Validitas: Menggunakan rumus *Pearson Product Moment* berbantuan SPSS dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,396). Hasil uji menunjukkan 10 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid. Uji Reliabilitas: Menggunakan rumus *Alpha Cronbach* terhadap 10 butir soal yang valid. Diperoleh nilai sebesar 0,740 ($> 0,396$), sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi uji normalitas (menggunakan *Shapiro Wilk* untuk melihat distribusi data) dan uji homogenitas (menggunakan *Levene's test* untuk menguji kesamaan varians) dengan taraf signifikansi $> 0,05$,

Terakhir, pengujian hipotesis dilakukan untuk menarik kesimpulan. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Simpang Nibung, yang beralamat di Jl. Lintas Sumatera, Desa Simpang Nibung Rawas, Kecamatan Rawas Ulu, Kabupaten Musi Rawas Utara, Sumatera Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh



penggunaan permainan congklak terhadap hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi pecahan di kelas II. Melalui pendekatan permainan tradisional ini, pembelajaran diharapkan menjadi lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan congklak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas II SD Negeri Simpang Nibung.

Sebelum penelitian dimulai, peneliti melakukan dua langkah persiapan penting:

1. Observasi Awal: Dilakukan untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai kondisi kelas, karakteristik siswa, serta metode mengajar yang biasa diterapkan oleh guru kelas.
2. Diskusi dengan Wali Kelas: Dilakukan untuk menyusun jadwal serta teknis pelaksanaan agar proses penelitian tidak mengganggu agenda belajar mengajar rutin sekolah.

Berdasarkan hasil kesepakatan, penelitian dijadwalkan berlangsung selama empat hari. Masing-masing kelas mendapatkan tiga kali pertemuan tatap muka untuk penyampaian materi dengan alokasi waktu 70 menit per pertemuan, serta satu pertemuan tambahan khusus untuk pelaksanaan ujian akhir (posttest). Mengenai instrumen tes, tercatat ada 10 butir soal yang dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam pengambilan data.

Tahap Pelaksanaan Penelitian

Proses pembelajaran diterapkan dengan mengacu pada modul ajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan membagi subjek ke dalam dua kelompok belajar, yaitu: Kelas Eksperimen (Kelas II A): Kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran matematika materi pecahan dengan perlakuan khusus (treatment) menggunakan alat bantu permainan congklak. Kelas Kontrol (Kelas II B): Kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan metode konvensional tanpa alat peraga khusus. Secara total, aktivitas di kedua kelas berjalan paralel yang terdiri dari 3 kali pertemuan materi dan 1 kali pertemuan posttest.

Pelaksanaan di Kelas Eksperimen (Kelas II A)

Pembelajaran di kelas eksperimen mengintegrasikan permainan tradisional congklak ke dalam materi pecahan pecahan setengah ($\frac{1}{2}$) dan seperempat ($\frac{1}{4}$).

Pertemuan pertama, Pendahuluan: peneliti membuka kelas dengan pengenalan diri, doa bersama, mengecek absensi, dan melakukan ice breaking. Setelah itu, peneliti memperkenalkan media congklak serta menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu. Inti: peneliti memberikan pertanyaan pemantik awal, lalu memaparkan materi pecahan setengah melalui presentasi PowerPoint. Selanjutnya, peneliti mendampingi siswa mempraktikkan konsep pecahan setengah menggunakan media congklak. Siswa kemudian mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara mandiri dan salah satu siswa maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasilnya. Penutup: peneliti bersama siswa merangkum materi yang telah dipelajari, dilanjutkan dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan kedua, Pendahuluan: diikuti dengan urutan yang sama (doa, absensi, dan ice breaking), peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang berfokus pada kompetensi baru. Inti: peneliti memberikan pertanyaan pemantik baru dan menyajikan materi pecahan seperempat melalui PowerPoint. Siswa dibimbing mengeksplorasi pecahan seperempat lewat permainan congklak, mengerjakan LKPD, dan salah satu perwakilan siswa mempresentasikan lembar jawabannya di depan kelas. Penutup: kelas diakhiri dengan penarikan kesimpulan materi secara bersama-sama, doa, dan salam.

Pertemuan Ketiga, Pendahuluan: kelas diawali dengan aktivitas rutin pembuka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum mengulas materi. Inti: peneliti mengajak siswa mengingat kembali materi yang lalu. Peneliti menampilkan PowerPoint yang menggabungkan review materi pecahan setengah dan seperempat. Siswa memperdalam pemahaman mereka melalui simulasi permainan congklak secara intensif, menyelesaikan lembar kerja, dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Penutup: peneliti dan siswa melakukan evaluasi belajar. Peneliti juga mengingatkan siswa untuk belajar di rumah sebagai persiapan menghadapi posttest pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan keempat, Pendahuluan: kegiatan rutin awal kelas dan pengondisian meja siswa. Peneliti menjelaskan tata tertib dan prosedur pengerjaan posttest. Inti: peneliti membagikan lembar



instrumen posttest yang berisi 10 soal pilihan ganda. Selama ujian berlangsung, peneliti mengawasi ketat jalannya tes guna memastikan siswa bekerja secara mandiri dan jujur. Setelah durasi waktu habis, seluruh lembar jawaban dikumpulkan. Penutup: peneliti mengajak siswa melakukan refleksi mengenai tingkat kesulitan soal, menyampaikan apresiasi atas partisipasi mereka, memberikan motivasi belajar, dan menutup rangkaian penelitian dengan doa bersama.

Pelaksanaan di Kelas Kontrol (Kelas II B)

Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan mencatat) tanpa berbantuan media permainan congklak.

Pertemuan pertama, Pendahuluan: diawali dengan pengenalan, doa, absensi, ice breaking, serta penyampaian tujuan pembelajaran materi pecahan setengah. Inti: peneliti memberikan pertanyaan pemicu, menjelaskan materi pecahan setengah lewat PowerPoint, dan meminta siswa mencatat poin penting. Siswa diberikan kesempatan bertanya, lalu diberikan contoh konkret pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan dilanjutkan dengan pengisian LKPD dan presentasi hasil oleh salah satu siswa. Penutup: peneliti bersama siswa menarik kesimpulan, menyampaikan materi pertemuan berikutnya, dan menutup kelas dengan doa serta salam.

Pertemuan kedua, Pendahuluan: proses pembukaan kelas berjalan normatif meliputi doa, absensi, ice breaking, dan penyampaian arah pembelajaran. Inti: peneliti memicu diskusi kelas, menjelaskan materi pecahan seperempat menggunakan PowerPoint, dan meminta siswa mencatat materi tersebut. Setelah sesi tanya jawab dan pemberian contoh harian, siswa menyelesaikan lembar kerja dan mempresentasikan jawabannya di depan kelas. Penutup: peneliti bersama siswa merangkum materi dan menutup pembelajaran dengan doa bersama.

Pertemuan ketiga, Pendahuluan: dibuka dengan doa, pengecekan presensi, dan aktivitas penyemangat kelas (ice breaking). Inti: siswa diminta merenungkan kembali materi pecahan sebelumnya. Peneliti mengulas kembali materi pecahan setengah dan seperempat menggunakan media PowerPoint. Siswa mengonfirmasi pemahaman mereka melalui materi yang ditampilkan, mengerjakan lembar kerja yang diberikan, dan membacakannya di depan kelas. Penutup: peneliti menyimpulkan hasil belajar hari itu serta memberikan instruksi agar siswa bersiap mengikuti agenda posttest besok hari. Pertemuan keempat, Pendahuluan: kegiatan doa, absensi, ice breaking, dan pengkondisian kelas. Peneliti menguraikan instruksi teknis pengisian soal posttest. Inti: peneliti mendistribusikan 10 soal pilihan ganda kepada siswa kelas kontrol. Proses pengerjaan diawasi secara mandiri untuk melihat hasil belajar murni siswa tanpa bantuan media permainan. Lembar jawaban kemudian dikumpulkan tepat waktu setelah durasi selesai. Penutup: peneliti melakukan refleksi kendala ujian bersama siswa, memberikan ucapan terima kasih dan motivasi belajar, lalu mengakhiri seluruh rangkaian program dengan doa dan salam penutup.

Berdasarkan hasil dari tes akhir (*posttest*) yang telah dilaksanakan untuk dua kelompok dalam penelitian, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, diperoleh informasi tentang hasil belajar belajar para siswa di masing-masing kelompok. Data ini menunjukkan tingkat pencapaian belajar siswa setelah melalui proses pembelajaran yang berbeda dengan menggunakan 10 soal uji pilihan ganda. Selanjutnya, nilai yang diperoleh tersebut akan dipresentasikan secara terperinci dan teratur pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Posttest Kelas Eksperimen

No Siswa	Nilai	Kriteria
1	80	Baik
2	90	Sangat Baik
3	80	Baik
4	100	Sangat Baik
5	60	Perlu Bimbingan
6	100	Sangat Baik
7	80	Baik
8	60	Perlu Bimbingan



9	70	Cukup
10	100	Sangat Baik
11	80	Baik
12	90	Sangat Baik
13	100	Sangat Baik
14	70	Cukup
15	90	Sangat Baik
16	90	Sangat Baik
Rata-rata	83,75	Baik

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel diatas, dinyatakan bahwa nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 83,75 dengan kategori baik.

Tabel 4.2 Hasil Posttest Kelas Kontrol

No Siswa	Nilai	Kriteria
1	70	Cukup
2	60	Perlu Bimbingan
3	50	Perlu Bimbingan
4	80	Baik
5	70	Cukup
6	80	Baik
7	70	Cukup
8	60	Perlu Bimbingan
9	90	Sangat Baik
10	50	Perlu Bimbingan
11	80	Baik
12	60	Perlu Bimbingan
13	70	Cukup
14	100	Sangat Baik
15	70	Cukup
16	70	Cukup
17	80	Baik
Rata-rata	71,18	Cukup

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel diatas, dinyatakan bahwa nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh kelas kontrol adalah 71,18 dengan kategori cukup baik. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, metode statistik digunakan jika data menunjukkan distribusi yang normal. Peneliti menggunakan uji Shapiro Wilk dengan bantuan SPSS versi 26.

Untuk menilai normalitas data, peneliti dapat melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka bisa disimpulkan bahwa distribusi data tersebut normal. Berikut adalah hasil perhitungan normalitas data:

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Posstest Eksperimen	0,901	16	0,084



Posttest Kontrol 0,942 17 0,346

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, skor posttest untuk kelas eksperimen adalah ($0,084 > 0,05$), sehingga bisa disimpulkan bahwa kelas eksperimen memiliki distribusi yang normal. Selanjutnya, nilai skala signifikan pada kelas kontrol ialah ($0,346 > 0,05$). Maka bisa disimpulkan bahwa skor posttest di kelas kontrol juga memiliki distribusi yang normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data posttest dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen, sehingga dapat memenuhi salah satu syarat dalam analisis statistik yang lebih lanjut. Selain itu, uji homogenitas ini juga penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil yang didapat tidak disebabkan oleh perbedaan varians antara kelompok. Untuk menilai homogenitas data, peneliti dapat melihat nilai signifikan. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka varian sampel dinyatakan homogen. Hasil perhitungan untuk uji keseragaman ini akan disajikan secara lebih lengkap pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

	Kelas	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar Siswa	Based on Mean	0,298	1	31	0,589
	Based on Median	0,417	1	31	0,523
	Based on Median and with adjusted df	0,417	1	29,584	0,523
	Based on trimmed mean	0,342	1	31	0,563

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2026)

Berdasarkan data diatas, didapatkan nilai signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,589 dengan taraf 0,05. Nilai signifikan $0,589 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen. Ini menunjukkan bahwa variasi data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol cukup mirip atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga kedua grup memiliki kondisi data yang serupa dan cocok untuk dilanjutkan ke pengujian berikutnya.

Uji Hipotesis

Uji yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Independent Sample t-test*, yang bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan nilai *posttest*. Dengan kriteria keputusan, jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya jika $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima. Atau menggunakan signifikan, jika signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Sebaliknya jika signifikan $\geq 0,05$, maka H_0 diterima. Hasil dari analisis tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Posttest (*Descriptive Statistics*)

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar Siswa	Posttest Eksperimen	16	83,75	13,601	3,400
	Posttest Kontrol	17	71,18	13,173	3,195

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2026)



Berdasarkan output pada bagian group statistics, diketahui bahwa rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen adalah 83,75 dengan kategori baik, sedangkan di kelas kontrol adalah 71,18 dengan kategori cukup baik. Secara deskriptif, hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada rata-rata hasil belajar antara kedua kelas, di mana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis (*Independent Samples Test*)

t-test for Equality of Means								
				Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df				Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2,698	31	0,011	12,574	4,661	3,067	22,080
	Equal variances not assumed	2,695	30,725	0,011	12,574	4,666	3,054	22,093

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2026)

Selanjutnya, hasil uji pada bagian *Independent Sample t-test* dengan asumsi varians yang sama (*equal variances assumed*) menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed/ dua arah) sebesar 0,011 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas II A yang berjumlah 16 siswa. Kelas ini memperoleh perlakuan berupa permainan congklak dalam proses belajar. Sepanjang penelitian berlangsung, siswa di kelas uji coba menunjukkan tingkat semangat dan keterlibatan yang lebih besar. Mereka terlihat lebih berminat mengikuti pembelajaran karena penggunaan media permainan congklak dapat memperbaiki motivasi dan semangat belajar siswa.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan congklak terhadap hasil belajar matematika mengenai materi pecahan pada siswa kelas II di SD Negeri Simpang Nibung. Berdasarkan hasil dari tes akhir, didapatkan nilai rata-rata sebesar 71,18 untuk kelas kontrol, yang termasuk dalam kategori cukup, sedangkan untuk kelas eksperimen mencapai 83,75 dengan kategori baik. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *independent samples test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed/ dua arah) sebesar 0,011 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan congklak terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas II SD Negeri Simpang Nibung.

Permainan congklak memiliki beberapa keunggulan dalam proses belajar, salah satunya dapat meningkatkan keterlibatan langsung siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa untuk memahami ide pecahan dengan menghubungkannya pada situasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa penggunaan permainan congklak berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa pada topik pecahan di kelas II SD Negeri Simpang Nibung.

Kelas Kontrol

Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas II B yang terdiri dari 17 siswa. Di kelas ini, metode pengajarannya dilakukan dengan cara biasa tanpa adanya pendekatan khusus. Selama penelitian, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga siswa terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Kemudian, pada tes akhir yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 71,18. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai dari kelas yang tidak diberi perlakuan khusus lebih rendah daripada kelas yang mengalami eksperimen.



Kondisi tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran dengan metode konvensional belum mampu memberikan semangat yang cukup untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai hasilnya, pemahaman siswa tentang materi pecahan cenderung terbatas karena proses belajar lebih fokus kepada guru daripada aktivitas siswa.

Selain itu, kurangnya partisipasi siswa juga memengaruhi hasil belajar yang didapatkan. Siswa tidak mendapatkan banyak kesempatan untuk memahami konsep secara langsung, sehingga materi yang diajarkan tidak sepenuhnya dikuasai. Ini menjadi salah satu alasan mengapa hasil posttest di kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* dari kelas eksperimen adalah 83,75 yang masuk dalam kategori baik. Sementara itu, kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 71,18 yang termasuk dalam kategori cukup, sehingga terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan uji homogenitas menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan independent *sample t-test*, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*/ dua arah) sebesar 0,011 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan congklak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas II SD Negeri Simpang Nibung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adaba, A. S., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 322–330. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.775>
- Afsari, S., Safitri., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika Systematic Literature Review: the Effectiveness of Realistic Mathematics Education Approach in Mathematics Learning. *Indonesia Jurnal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197.
- Agusdianita, N. (2023). Model pembelajaran PJBL untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan pengembangan pembelajaran tematik. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 6(3), 160–166. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Ailerwona, S. M. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas X Tkj Smk Muhammadiyah Aimas Pada Materi Pecahan. *Theorema: The Journal Education of Mathematics*, 4(2), 83–93.
- Alvi, R. R., Zalfa, G., Ayub, D., Maria, I., Perdani, U., & Anggoro, A. (2022). Meningkatkan Jujur Anak melalui Permainan Rakyat Congklak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5414–5424. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2973>
- Ananda, E. M., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173 - 4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730.
- Ansyah, Y. A., Salsabilla, T., & Mailani, E. (2025). Peran Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 9(1), 1–9.
- Aprilia, A., & Fitriani, D. N. (2020). Mindset Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan. *PEDIR: Journal Elementary Education*, 1(2), 28-40. <https://doi.org/10.1201/9781482280081-24>
- Arisna, N., & Yusrizal. (2025). Pengaruh Media Permainan Congkak dan Kecerdasan Emosional



- terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 572–580. <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/index> Pengaruh Asmaarobiyah, R., & Arisetyawan. (2024). Efektivitas Permainan Congklak Berbantuan Etnomatematika terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Kelas II Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 283–300. <https://doi.org/10.29240/jpd.v8i2.11482>
- Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). Kajian Pustaka: Resiliensi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i2.2074>
- Cahyaningrum, A., & Utomo, A. C. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Dan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3249-3261. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5885>
- Handayani, N. F. (2022). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten Balangan. *Jurnal Terapung : Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 37–45.
- Hermawati, A. P., Jurahman, Y. B., & Utaminingtyas, S. (2024) Penggunaan Media Pembelajaran Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Kelas II SD IT Budi Mulyo Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 129–136. <https://journal.ipw.ac.id/index.php/dikdastika/article/download/127/96>
- Inayah, P., Al Habsy, B., & Khusumadewi, A. (2025). Hakikat Konseling Multibudaya, Pengertian Budaya, dan Kebudayaan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 370-376. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.4822>
- Jannati, R. P. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Pada Materi FPB dan KPK Siswa Kelas IV. *Jurnal: Pengajaran dan Pengembangan Sekolah*, 1(1), 25–32.
- Karuniah, M., Lian, B., & Novianti, R. (2023). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di TK Lematang Lestari Muara Enim. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 827–833. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.254>
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2023). *Statistik parametrik penelitian pendidikan*. NoerFikri. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(2), 112–120.