

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS 1 SD NEGERI 11 BANDA ACEH

Enika Warni^{*1}, Aprian Subhananto², dan Cut Marlina³
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Berdasarkan wawancara dengan guru SD Negeri 11 Banda Aceh, diperoleh informasi bahwa guru disekolah tersebut belum pernah menggunakan media permainan congklak dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran berhitung dan selama ini media yang diperlihatkan oleh guru juga menggunakan media seperti: berhitung menggunakan jari tangan, batu, pipet dan gambar-gambar dan media lainnya, sehingga dalam hal ini siswa masih banyak belum bisa berhitung. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengembangan media permainan congklak untuk siswa kelas 1 di SD yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADIIE yang mencakup lima langkah yaitu: tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tetapi penelitian ini hanya membatasi sampai empat tahapan saja yaitu sampai tahap evaluasi, subjek dalam penelitian ini adalah kelas 1 SD Negeri 11 Banda Aceh dengan instrumen pengumpulan data berupa validasi media congklak yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi, untuk melihat kevalidan media congklak. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media congklak sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian rata-rata yang telah didapatkan setelah melakukan validasi dari validator ahli materi mendapatkan nilai rata-rata skor 3,50 dengan kriteria (Sangat Layak), selanjutnya penilaian yang telah didapatkan setelah melakukan validasi dari validator ahli media mendapatkan nilai rata-rata skor 3,80 dengan kriteria (Sangat Layak), kemudian dilanjutkan dengan penilaian yang telah didapatkan setelah melakukan validasi oleh validator ahli praktisi mendapatkan nilai rata-rata skor 3,40 dengan kriteria (Sangat Layak). Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media congklak yang dikembangkan dinyatakan "valid" yakni dengan rata-rata skor 3,56 dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Congklak, Kemampuan Berhitung

Abstract

Based on interviews with teachers at SD Negeri 11 Banda Aceh, information was obtained that the school teacher had never used congklak game media in the teaching and learning process, especially in learning to count and so far the media shown by the teacher also used media such as: counting using fingers, stones, pipettes and pictures and other media, so that in this case many students still cannot count. The research objective was to determine the development of valid media for playing congklak games for grade 1 students in elementary schools. This research is a Research and

*correspondence Address
E-mail: Enikaawarni14@gmail.com

Development (R&D) research with the ADIIE model which includes five steps, namely: the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. But this research only limits to four stages, namely up to the evaluation stage, the subject in this study is grade 1 SD Negeri 11 Banda Aceh with data collection instruments in the form of congklak media validation carried out by material experts, media experts, practitioners experts, to see the validity of the media supercilious. This research produces a product in the form of congklak media as a teaching material in the learning process. Based on the average assessment that has been obtained after validating the material expert validator gets an average score of 3.50 with the criteria (Very Feasible), then the assessment that has been obtained after validating from the media expert validator gets an average score of 3,80 with the criteria (Very Eligible), then continued with the assessment that has been obtained after validating by the practitioner expert validator getting an average score of 3.40 with the criteria (Very Eligible). Based on the results of this validation, it can be concluded that the congklak media product developed is declared "valid" with an average score of 3.56 and does not require significant renovation and is very suitable for use as teaching material in learning.

Keywords: *Congklak Media, Counting Ability*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang paling dalam menunjang kemajuan bangsa di masa depan, karena dengan pendidikan akan terbentuk subyek - subyak yang berkualitas. Menurut Mulyadi Sri Kamulyan (2016: 12) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar para pelajar di didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat.

Tujuan dari pendidikan sendiri untuk menciptakan generasi generasi yang berkualitas, yang nantinya mampu bersaing dalam dunia pendidikan. Tujuan pendidikan secara nasional yaitu “mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. “ Untuk memenuhi tujuan pendidikan maka diselenggarakan sistem kependidikan yang dirangkai secara sistematis, terencana, terarah serta sistematis melalui pendidikan formal seperti sekolah.

Pendidikan haruslah di dapatkan anak dari sejak anak berada didalam kandungan ibu hingga anak sudah dilahirkan, pendidikan pertama yang di peroleh anak adalah berasal dari didikan orang tuanya sebagai guru yang paling utama. Pendidikan bagi anak juga tidak hanya berpaku pada orang tua yang merawat dan mengasuh anak ketika di rumah, tetapi anak haruslah mendapatkan pendidikan yang berasal dari luar seperti di sekolah, khususnya pendidikan dasar.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, guru adalah sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai, dan pengevaluasi dari siswa. Guru merupakan faktor penting dalam peningkatan kualitas pendidikan karena di tangan guru, kualitas pembelajaran bergantung. Berjalannya proses belajar mengajar sangat bergantung pada seorang guru, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, semua itu guru lah yang bertanggung jawab.

Sebagai seorang pendidik, guru bertugas sebagai penyalur pengetahuan kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Inovasi yang perlu dilakukan guru salah satunya yakni mengembangkan media pembelajaran yang telah ada.

Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi anak supaya proses belajar mengajar terjadi dengan baik. Menurut (Sumanto & Seken, 2012:5), Rangsangan yang dimaksud disini adalah perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta siswa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya.

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 (dalam Irsyad, 2012) 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.

Permainan congklak dapat dijadikan media yang efektif untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan pada anak hal ini telah didasarkan pada penyesuaian terhadap dunia anak yang cenderung lebih tertarik belajar yang dikemas dalam sebuah permainan (Li'anah & Sri, 2014). Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan papan congklak dan 98 biji congklak (Mulyani, 2013). Permainan congklak memiliki aspek-aspek perkembangan pada anak, yaitu psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus, emosional (melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan menganalisa

dan menyusun strategi), sosial (menjalin kontak sosial dengan teman bermain), serta melatih jiwa sportifitas. Selain itu permainan congklak memiliki beberapa manfaat, yaitu melatih otak kiri anak untuk berfikir, melatih strategi untuk mengalahkan lawan, untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan, melatih anak dalam bekerjasama, dan melatih emosi pada anak (Heryanti, 2014).

Berdasarkan wawancara dengan guru SD Negeri 11 Banda Aceh, diperoleh informasi bahwa guru disekolah tersebut belum pernah menggunakan media permainan congklak dalam proses belajar mengajarkhususnya dalam pembelajaran berhitung dan selama ini media yang diperlihatkan oleh guru juga menggunakan media seperti: berhitung menggunakan jari tangan, batu, pipet dan gambar-gambar dan media lainnya, sehingga dalam hal ini siswa masih banyak belum bisa berhitung. Media yang kurang bervariasi membuat siswa mudah bosan dan jenuh saat proses belajar berhitung berlangsung dan perhatiannya teralihkan pada hal-hal lain seperti berbicara dengan teman dan sibuk dengan kegiatannya masing-masing dalam kelas. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70%. Dari 30 siswa hanya 25% (10 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 75% (20 siswa), belum memenuhi KKM.

TUJUAN PENELITIAN

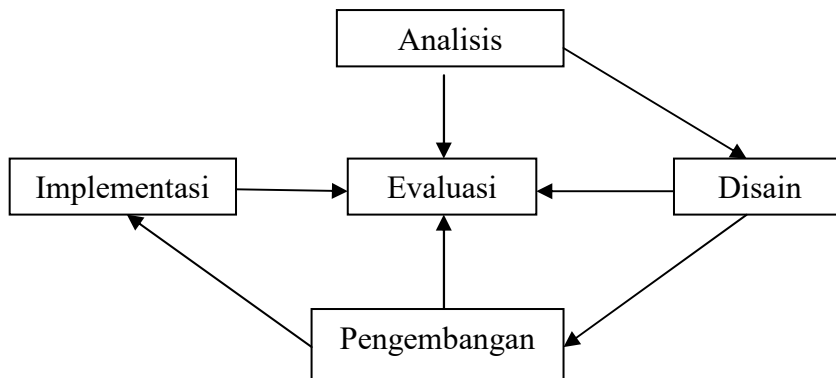
Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengembangan media permainan congklak untuk siswa kelas 1 di SD Negeri 11 Banda Aceh yang valid.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* disingkat dengan R dan D (penelitian pengembangan) dengan model ADDIE. Menurut Sugiyono (2013: 297). *research and development* disingkat dengan R dan D (penelitian pengembangan) Penelitian R and D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan adalah media congklak.

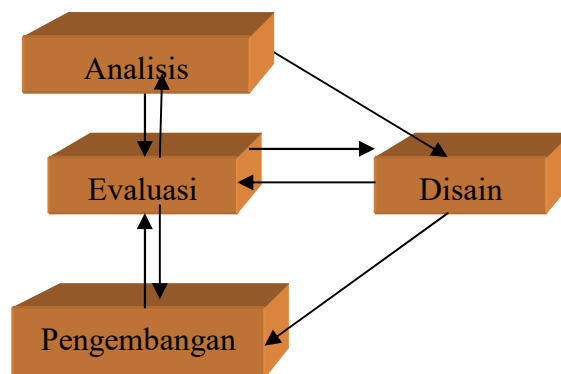
Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan

mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).



Gambar 3.1 Skema Alur Pengembangan Model ADDIE

Dari lima langkah tersebut peneliti hanya akan menggunakan empat langkah pengembangan, dikarenakan pandemi covid-19 dan juga keterbatasan waktu. Peneliti hanya ingin melihat produk layak atau tidak layak suatu media. Keempat langkah pengembangan tersebut sebagai berikut:



Tahap 1 : Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan kebutuhan. Hasil yang diharapkan pada tahap ini berupa keadaan atau profil sampel serta data mengenai kebutuhan sampel terhadap pengembangan bahan ajar.

Tahap 2 : Desain

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan terhadap disain pengembangan media cengklak yang akan dikembangkan dengan cara; pertama, merumuskan indikator pembelajaran. Kedua, menyusun instrumen tes yang didasarkan pada indikator pembelajaran yang telah dirumuskan, kemudian yang ketiga penentuan

strategi pembelajaran untuk mencapai indikator pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui kesesuaian desain dengan indikator yang diharapkan maka perlu dilakukan evaluasi berupa masukan para ahli, selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli.

Tahap 3 : Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pengembangan untuk mewujudkan desain pengembangan media permainan congklak sesuai dengan kebutuhan yang mendukung proses pembelajaran. Setelah membentuk pengembangan media permainan congklak, selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli mengenai Desain media permainan congklak. Berdasarkan masukan dan penilaian dari para ahli pada tahap pengembangan selanjutnya media permainan congklak direvisi seperlunya.

Tahap 4 : Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi bahan ajar secara menyeluruh yaitu untuk melihat apakah bahan ajar yang sedang dikembangkan berhasil sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Evaluasi yang dilakukan antara lain berupa penilaian kualitas bahan ajar oleh validator. Pada penelitian pengembangan ini hanya menggunakan sampai pengembangan tahap Validasi.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa tehnik validasi mengenai kelayakan media congklak untuk siswa kelas 1 SD. Tehnik validasi ini disusun berdasarkan kriteria - kriteria yang terdapat dalam evaluasi sumber belajar. Tehnik validasi ini dibuat untuk ahli materi ,ahli isi ,ahli desain dan ahli bahasa. Tehnik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian (Sugiyono, 2015: 308). Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah.

1. Tehnik Validasi

Data pada tehnik validasi berupa pertanyaan untuk para ahli mengenai aspek-aspek yang terdapat pada media permainan congklak yang akan digunakan. Tehnik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara memberikan media permainan congklak yang dikembangkan beserta lembar validasi kepada validator, kemudian validator diminta memberikan penilaian. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengembangan media permainan congklak terhadap kemampuan berhitung layak digunakan. Hasil validasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

P = Rata-rata skoring

$\sum x$ = Frekuensi dari setiap jawaban angket

N = Jumlah seluruh item angket

Kriteria kevalidan data angket penilaian validator ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru terhadap penggunaan media congklak. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut Arikunto (2006).

Tabel 3.2 Skala Kelayakan

Nilai	Kriteria
$3,25 \leq \text{nilai} \leq 4,00$	Sangat Layak
$2,50 \leq \text{nilai} \leq 3,25$	Layak
$1,75 \leq \text{nilai} \leq 2,5$	Kurang layak
$1 \leq \text{nilai} \leq 1,75$	Tidak Layak

(Sumber Arikunto 2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media congklak. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian dan pengembangan ini yang di lakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

Tahap pertama pada penelitian ini adalah analisis. Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Alasan utama peneliti mengembangkan media congklak materi berhitung bahwa selama ini siswa dituntut untuk meniru dan mendengarkan guru menjelaskan,

sehingga membuat siswa pada saat proses belajar cenderung lebih menyukai bermain dan berbicara dengan teman sebangkunya dibanding mendengarkan guru menjelaskan materi. Kemampuan berhitung merupakan sebuah materi yang bukan hanya untuk didengar akan tetapi dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa karena berhitung menyangkut dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran guru juga belum menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa mudah bosan dan jenuh saat sedang belajar. Maka dari itu peneliti berusaha mengembangkan media congklak yang bisa membuat siswa bermain sambil belajar dan memotivasi guru untuk berkreasi membuat inovasi baru dalam proses pembelajaran sehingga para peserta didik tidak merasa bosan dan perhatiannya tidak teralihkan pada hal-hal lain pada saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SD Negeri 11 Banda Aceh. Seperti yang kita ketahui pada tahap sebelumnya SD Negeri 11 Banda Aceh menggunakan Kurikulum 2013 Revisi 2018 disini, sehingga seluruh perangkat kurikulum mengacu pada Kurikulum 2013 Revisi 2018 pada kurikulum k13 disini siswa dituntut untuk lebih aktif dibandingkan guru, guru hanya berperan membimbing saat proses belajar mengajar.

2. Hasil Design (Perancangan)

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Ada 3 langkah dalam perancangan ini yaitu: pemilihan alat dan bahan, tahap penyusunan media congklak.

a. pemilihan alat dan bahan media congklak

Berikut alat dan bahan pembuatan media congklak

1. kayu
2. ensel
3. cat minyak
4. kuas

b. langkah-langkah bermain congklak

1. Siswa dibagi beberapa kelompok

2. Guru memberitahu bahwa anggota dalam permainan congklak ini berjumlah dua orang dalam satu kelompok
3. Sebelum bermain siswa melakukan suit terlebih dahulu
4. Siswa mengisi setiap lubang congklaknya masing-masing berjumlah 10 biji
5. Siswa mengambil biji congklak pada lubang sisi bagiannya
6. Siswa bermain sesuai petunjuk arah yang sudah ada
7. Waktu siswa bermain selama 15 menit
8. Jika pada lubang masih terdapat banyak biji congklak maka permainan tetap lanjut
9. Jika dia dapat pada lubang yang kosong maka dia bisa mengambil biji congklak pada bagian depan, jika bagian lawan yang kosong maka dia mati langkah
10. Selanjutnya siswa menghitung jumlah biji congklak yang dia dapat dari lubang lawan pada saat dia berhenti di lubang kosong miliknya
11. Siswa memulai berhitung dari angka 41 sampai 99
12. Setelah menghitung jumlah biji congklak, siswa diminta untuk menuliskan jumlah biji congklak pada kertas yang sudah disediakan disamping induk lubang masing-masing
13. Guru menanyakan tentang bilangan puluhan dan bilangan satuan kepada siswa yang telah menghitung biji congklak yang didapat pada lubang lawan, jika jawabannya benar maka anak tersebut tetap lanjut bermain dan apabila jawabannya salah maka siswa tersebut berhenti dalam bermain
14. Siswa dikatakan berhenti bermain jika tidak bisa menjawab pertanyaan dan berhenti di lubang kosong yang dimiliki lawan dan permainan akan dilanjutkan oleh lawan mainnya
15. Guru menuliskan skor setiap yang didapat anak
16. Dikatakan menang dalam permainan jika anak memiliki banyak skor dari pada lawan mainnya
17. Setelah semua kelompok sudah bermain dan sudah mendapatkan pemenangnya maka semua pemenang dalam kelompok akan di tandingkan kembali dengan kelompok lain yang menang juga
18. Selanjutnya kedua pemenang akan ditandingkan kembali untuk mencari pemenang pertama dan pemenang kedua

19. Setelah sudah mendapatkan pemenang utama 1 dan 2 dan juga pemenang harapan 1,2,3 dan 4
 20. Selanjutnya guru memberikan reward kepada kedua pemenang utama dan pemenang harapan 1,2, dan 3
- c. tahap penyusunan media congklak
1. proses pembuatan media congklak terlebih dahulu kayu di katam dan diperhalus, bagian-bagian kayu di lubang sesuai lubang yang dibutuhkan sehingga membentuk congklak
 2. pengecetan media bagian lubang dengan menggunakan kuas
 3. pengecetan media congklak bagian depan media
 4. Tahap pengecetan belakang media.

3. Hasil Develop (Pengembangan)

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media congklak materi berhitung Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, media congklak direvisi sesuai dengan komentar dan saran validator. Validator terdiri dari dua dosen, yaitu dosen ahli media Uly Muzakir, MT, ahli materi Ahmad Nasriadi, M.Pd dan ahli praktisi Nur Akmal, S.Pd

Validasi ini dilakukan dengan bertemu langsung dengan ahli untuk menilai dan memvalidasi produk yang sudah dibuat dengan memperlihatkan bentuk produk yang telah di buat, para validator diminta untuk menilainya sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangan dari media. Hasil validasi dari para ahli yang berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi media congklak yang telah dibuat.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Dosen Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai
1	kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indicator	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3	Kesesuaian materi berhitung dengan tingkat kemampuan	4

	berhitung siswa	
4	Materi pembelajaran disampaikan dengan jelas	4
5	Materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	3
6	Materi pembelajaran dapat digunakan sesuai kemampuan siswa	4
7	Bagaimana manfaat materi pembelajaran untuk menambahkan pengetahuan siswa	1
8	Materi pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa	4
9	Kelengkapan materi untuk bahan belajar	3
10	Kesesuaian contoh untuk memperjelas isi materi	4
	Jumlah	35
	Rata-Rata	3.50

Berdasarkan data dalam tabel 4.1 dapat diketahui bahwa kualitas materi berhitung yang telah di validasi oleh dosen ahli materi menunjukkan rata-rata total **3,50** dari skor rata-rata maksimal 4,00 dengan demikian materi berhitung menunjukkan kriteria **sangat layak**. Pada tabel instrument validasi ahli materi point 7 sebaiknya menggunakan “ kesesuaian materi pembelajaran untuk pengetahuan siswa”

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Dosen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai
A. Isi		
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	4
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan buku podoman mudah dipahami oleh siswa	3
3.	Media permainan congklak mampu mendukung isi dan materi dalam pembelajaran	4
4.	Karakteristik media permainan congklak digunakan sesuai dengan pembelajaran	4
5.	Kemudahan media dalam penggunaan proses pembelajaran	4

6	Kebermanfaatan media permainan congklak dalam pembelajaran	4
B Tampilan		
7	Kualitas bahan media congklak	4
8	Kualitas tampilan dan bentuk media	4
9	Kombinasi warna media dapat menarik perhatian siswa	3
10	Media pembelajaran praktis,mudah dibawak kemana-mana, dan mudah dipraktikkan	4
Jumlah		38
Rata-rata		3.80

Berdasarkan data dalam tabel 4.2 dapat diketahui bahwa kualitas media congklak yang telah di validasi oleh dosen ahli media menunjukkan rata-rata total **3.80** dari skor rata-rata maksimal 4,00 dengan demikian media congklak pada berhitung menunjukkan kriteria **sangat layak**.

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Guru Ahli Praktisi

No	Aspek Penilaian	Nilai
A. Isi		
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	4
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan buku podoman mudah dipahami oleh siswa	3
3	Media permainan congklak mampu mendukung isi dan materi dalam pembelajaran	3
4	Karakteristik media permainan congklak digunakan sesuai dengan pembelajaran	3
5	Kemudahan media dalam penggunaan proses pembelajaran	4
6	Kebermanfaatan media permainan congklak dalam pembelajaran	4

B		Tampilan
7	Kualitas bahan media congklak	3
8	Kualitas tampilan dan bentuk media	3
9	Kombinasi warna media dapat menarik perhatian siswa	3
10	Media pembelajaran praktis,mudah dibawak kemana-mana, dan mudah dipraktikkan	4
C		Materi
11	kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indicator	4
12	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
13	Kesesuaian materi berhitung dengan tingkat kemampuan berhitung siswa	3
14	Materi pembelajaran disampaikan dengan jelas	3
15	Materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa	3
16	Materi pembelajaran dapat digunakan sesuai kemampuan siswa	3
17	Materi pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa	4
18	Bagaimana manfaat materi pembelajaran untuk menambahkan pengetahuan siswa	3
19	Kelengkapan materi untuk bahan belajar	3
20	Kesesuain contoh untuk memperjelas isi materi	4
Jumlah		68
Rata-rata		3.40

Berdasarkan data dalam tabel 4.3 dapat diketahui bahwa kualitas media congklak dan materi yang telah di validasi oleh dosen ahli praktisi menunjukkan rata-rata total 3.40 dari skor rata-rata maksimal 4,00 dengan demikian media congklak dan materi pada berhitung menunjukkan kriteria **sangat layak**. Dengan masukan “ media pembelajaran sudah bagus dan cocok untuk pembelajaran berhitung dikelas 1, akan tetapi mohon dibuat di samping kertas untuk nilai tempat puluhan dan satuan”.

Analisis data hasil validasi media *congklak* pada materi makna simbol sila-sila pancasila didasari pada hasil rata-rata hasil validasi 2 dosen ahli dan 1 ahli pembelajaran. Berikut adalah penilaian keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh semua validator :

No	Aspek	Validator	
		Rata -Rata	Kategori
1.	Penyajian Materi	3,50	Sangat Layak
2.	Media	3,80	Sangat Layak
3.	Praktisi	3,40	Sangat Layak
		10,7	

Selanjutnya, untuk menghitung skoring keseluruhan, peneliti menggunakan rumus berikut ini

$$P = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

P = Rata- rata skoring

$\sum x$ = Frekuensi dari setiap jawaban angket

N = Jumlah seluruh item angket

= Ahli materi + ahli media+ ahli praktisi

$$= 3,50 + 3,80 + 3,40$$

$$= 10,7$$

$$= \frac{10,7}{3}$$

$$= 3,56$$

Dari data diatas dapat diketahui bahwa media congklak yang telah dikembangkan mencapai kategori sangat valid dengan pencapaian skor rata-rata 3,56. Penilaian tersebut meliputi aspek penyajian materi, aspek desain, serta respon guru terhadap media congklak. Dengan demikian media congklak materi erhitung menunjukkan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat dan kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap implementation (penerapan) dan evaluation (evaluasi) Setelah dinyatakan layak oleh validator, media *congklak* pada materi berhitung diterapkan di kelas. Pada teori yang telah peneliti jelaskan di bab III, dinyatakan bahwa pada tahap ini dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif. Tetapi pada kenyataan di lapangan, peneliti tidak melakukan evaluasi. Ini karena rumusan masalah pada penelitian ini hanya sebatas valid atau tidak validnya media *congklak* yang dikembangkan. Jadi karena alasan inilah peneliti tidak melakukan implementation (penerapan) dan evaluation (evaluasi).

Pengembangan congklak yang dilakukan pada penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan bahan ajar khususnya pada materi berhitung kelas 1 sd. Pengembangan media congklak ini dilakukan dengan harapan dapat mempermudah siswa dalam berhitung. Maka media congklak dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dilihat dari hasil penilaian validator, dimana semua validator menyatakan layak berdasarkan materi, media, pembelajaran.

Setelah penghitungan didapatkan kevalidan media congklak ini sebesar 3.56 yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media congklak dinyatakan valid dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan produk media congklak materi berhitung adalah: Telah mengembangkan media congklak materi berhitung untuk siswa kelas I SD, Berdasarkan penilaian rata-rata yang telah didapatkan setelah melakukan validasi dari validator ahli materi mendapatkan nilai rata-rata skor 3,50 dengan kriteria (Sangat Layak), selanjutnya penilaian yang telah didapatkan setelah melakukan validasi dari validator ahli media mendapatkan nilai rata-rata skor 3,80 dengan kriteria (Sangat Layak), kemudian dilanjutkan dengan penilaian yang telah didapatkan setelah melakukan validasi oleh validator ahli praktisi mendapatkan nilai rata-rata skor

3,40 dengan kriteria (Sangat Layak). Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media congklak yang di kembangkan dinyatakan "valid" yakni dengan rata-rata skor 3,56 dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan media congklak masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media congklak yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media congklak dengan materi yang lainnya sehingga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, dengan adanya media congklak siswa lebih aktif dan inovatif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
3. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media congklak agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Bagi guru, dapat menerapkan media congklak pada materi berhitung dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Dkk, 2013. *Perkembangan Keterampilan Siswa Dalam Berhitung Usia Dini*. Universitas Padang
- Aisyah, Siti , Dkk. 2012. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Din*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ariyanti, Zidni Immawan Muslimin, “Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN Bulutirto Temanggung”, *Jurnal Psikologi* , (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga,2015), T.D., 61.
- Chandra,Dewi,Putri. 2019. *Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas Ii Sdn 30 Rejang Lebong*. Skripsi.
- Depdiknas 2011. *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Pembinaan Tk Dan SD.
- Handayani, Nyoman, & Wayan, 2013 *Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Lingkungan Sekitar Untuk Meningkatkan Aktiivitas Dan Hasil Belajar IPA*. E- Journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha. 3 (1), Hlm. 1- 10.
- Hesti, Hayuningtyas. 2015. *Pemanfaatan Sumber Belajar Dengan Limbah Kardus Untuk Mengembangkan Konsep Matematik Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. Journal
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017: *Benda,Hewan, Dan Tamanan Disekitarku* : Buku Guru.- Jakarta.
- Kosasih,E. 2014. *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Maryam, Siti, 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permaianan Kartu Angka Pada Kelompok B Tk Nw Lelupi Kecamatan Sikur*. Pendidikan Dan Ilmu Sosial. Volume 1, Maret 2019, 87-102 <https://ejournal.stitpn.ac.id>
- Muslihatun, A., dkk. 2019. *Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Pembelajaran Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. E-Journal Pengabdian Masyarakat, Vol. 15, No 1, Juni 2019: 14-22
- Nurdiana, Unci & Widodo, Wahono. 2018. *Kefektifan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. E-Journal-Pensa. Volume 06 Nomor 02 Tahun 2018. 161-164

- Offirston, Topic. 2014. *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantu Software Cinderella*. Jogjakarta: Deppublish
- Purwaningsih, Sundari & Mulyanti, Wida (2019) *Modified Congklak Game In Teaching The English Second Conditional: An Experimental Study*. Universitas Perjuangan Tasikmalaya (Vol. 13, No.2, August 2019 : 82-88)
- Riyanti & Hasibuan, Rachma. 2018. *Pengaruh Permainan Congklak Berkartu Bilangan Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Konsep Banyak Dan Sedikit Pada Anak Usia Dini*. E-Journal Of Indonesia. Volume 1 Nomor 1 Tahun 2018.
- Setiowati, Rina. *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II SDN 182/1 Hutan Lindung,*" Skripsi. (Fak. Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, IAIN Jambi, 2017), H.7
- Simatupang, Nurhayati. 2016, *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkam Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidlkan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1, 2005
- Siregar, S. N, Solfitri, T., & Roza, Y. (2018). *Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika*. Al-Khwarizmi: Jurnal pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam , 2 (1), 119–128.
- Siswanto, Wahyudi. 2012. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Subini, Nini. 2011, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, Jakarta:PT Buku Kita.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. .
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3, (1).
- Sumanto & Seken, I Made. 2012. *Modul Pengembangan Materi Umum: Media Pembelajaran SD*. Malang: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Universitas Negerimalang.
- Sumanto & Seken, I Made. 2012. *Modul Pengembangan Materi Umum: Media Pembelajaran SD*. Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Malang.

- Susanti, F., Siswati, & Prasetyo, B. W. (2010). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD*. *Jurnal Psikologi Undip*, 8, (2)
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susetyo.2010.*Penelitian Kuantitatif Dan Penelitian Tindakan Kelas*. Universitasbengkulu: Unit FKIP Unib.
- Trisnawaty, IKAP & IGAON (2017).*Bilangan Pada Anak Kelompok B Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 1 - Tahun 2017), 5 (1)*.
- Umayah, U. Dkk. (2015). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok A*. *Paud Teratai* , 4 (2). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Widya,satya. 2017. *Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah*. Vol. 33, No. 2. Desember 2017: 109-116