

## KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL *CONGLAK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

**Ucik Nurdiana**

Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Sains, FMIPA, UNESA. E-mail: uciknurdiana@mhs.unesa.ac.id

**Wahono Widodo**

Dosen S1 Program Studi Pendidikan Sains, FMIPA, UNESA. E-mail: wahonowidodo@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki keefektifan media permainan *congklak* sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Ekskresi Manusia. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design* yang diuji cobakan pada 16 siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Surabaya. Instrumen yang digunakan berupa lembar soal *pretest* yang diberikan sebelum pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional *congklak* dan lembar soal *posttest* yang diberikan setelah siswa menerima pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional *congklak*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan N-Gain. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Peningkatan tersebut dapat dinyatakan dengan nilai gain yaitu diperoleh rata-rata nilai gain sebesar 0,7 dengan kriteria peningkatan tinggi. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa media permainan tradisional *congklak* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Permainan tradisional *congklak*, media pembelajaran, hasil belajar.

### Abstract

*The research aims to investigate effectiveness of congklak game media as a learning media which capable to increase student learning outcomes on the chapter of Human Excretion System. This research was conducted by using one group pretest-posttest design that tasted in 16 students of class VIII SMP Negeri 32 Surabaya. The instruments used is sheet of pretest was given before learning using congklak traditional game media and sheet of posttest given after students receive learning using congklak traditional game media. The data were analysed using the n-gain. The results show that there is a increase in student learning outcomes on aspects of knowledge. The increase can be expressed by average score gain obtained is 0,7 with the criterion of high increase. Thus it can be concluded that congklak traditional game media effective to increase the student learning outcomes.*

**Keywords:** *congklak traditional game, learning media, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai proses komunikasi maksudnya yaitu proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan menggunakan suatu saluran/media tertentu (Sadiman dkk., 2010). Dalam proses pembelajaran sumber komunikasi dapat berasal dari guru, buku, atau sumber informasi lainnya. Sebagai penerimanya yaitu siswa sedangkan sebagai saluran/media yang digunakan adalah media pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian informasi dari sumber ke penerima. Dalam pembelajaran, proses komunikasi ini merupakan hal yang penting. Jika proses komunikasi dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan benar oleh penerima pesan.

Keberhasilan suatu pengajaran dapat diukur dari hasil belajar yang mampu diperoleh oleh siswa. Hasil belajar

yang didapatkan oleh siswa dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru untuk menentukan sejauh mana siswa telah memahami materi yang disampaikan, karena hasil belajar merupakan cerminan kemampuan siswa setelah melakukan suatu pembelajaran. Hasil belajar dapat diperoleh melalui evaluasi. Selain untuk mengetahui kemampuan siswa hasil belajar juga dapat digunakan untuk melihat sejauh mana keberhasilan guru dalam proses pembelajaran tersebut. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dengan ketepatan memilih model, metode, atau media yang digunakan selama proses belajar mengajar berlangsung (Sumiati dan Asra, 2007).

Berdasarkan Kurikulum 2013 pembelajaran dilakukan dengan penguatan pola pembelajaran berpusat pada peserta didik (Permendikbud, 2013). Peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, aktif untuk mencari pengetahuannya tidak hanya bergantung terhadap apa

yang disampaikan oleh guru. Guru pada pembelajaran berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswanya untuk menemukan pengetahuannya, memotivasi siswa untuk bekerja keras memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Guru sebagai fasilitator harus mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, menantang, inspiratif, dan mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan bakat minat yang dimiliki dalam pembelajaran (Permendikbud, 2013). Untuk menunjang agar pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Permendikbud 2013 tersebut maka dapat digunakan media pembelajaran karena menurut Jauhar (2016) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dapat meningkat selama proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa dapat membuat pembelajaran tidak membosankan sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar dan pesan dalam hal ini ilmu pengetahuan atau materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima oleh siswa dengan baik. Jika siswa dapat menerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru dengan baik maka hasil belajar siswa menjadi baik pula.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 32 Surabaya dengan mewawancarai salah satu Guru IPA di sana dapat diketahui bahwa hanya 21% siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh oleh siswa masih tergolong rendah. Selain itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Observasi juga dilakukan dengan penyebaran angket kepada siswa kelas VIII. Berdasarkan hasil angket tersebut dapat diketahui bahwa menurut siswa guru IPA yang mengajar lebih sering menggunakan metode ceramah atau menjelaskan di depan kelas dan hanya menggunakan media papan tulis untuk menjelaskan materi yang disampaikan. Hal inilah yang menyebabkan nilai hasil belajar yang diperoleh oleh siswa masih banyak yang di bawah KKM. Pembelajaran yang membosankan bagi siswa membuat minat siswa untuk mempelajari IPA semakin menurun sehingga hasil belajar siswa juga tidak memuaskan.

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan tersebut maka diperlukan suatu metode atau media yang sesuai untuk meningkatkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar IPA. Untuk itu dalam penelitian ini diterapkan suatu permainan yang digunakan sebagai

media pembelajaran untuk menyampaikan materi Sistem Ekskresi. Permainan yang digunakan yaitu permainan tradisional *congklak*. Permainan *congklak* ini tidak asing lagi bagi siswa. Hampir seluruh siswa pernah bermain *congklak*. Sesuai dengan hasil angket yang dibagikan kepada siswa yaitu sebesar 86% siswa menyatakan pernah bermain *congklak*. Melalui permainan *congklak* anak dilatih untuk berinteraksi dengan temannya, dengan adanya teman bermain maka permainan akan semakin seru dan menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan.

Permainan *congklak* ini akan diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournament*). Model pembelajaran TGT adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan *tournament* sebagai cara untuk mengevaluasi peserta didik di akhir pembelajaran. Pelaksanaan *tournament* dalam model pembelajaran TGT dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa atau peserta didik (Riyanto, 2009). Kombinasi permainan *congklak* dan TGT diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih rajin agar hasil belajar yang diperoleh menjadi meningkat.

Penggunaan media permainan yang diterapkan dengan model pembelajaran TGT ini sudah tidak asing lagi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dibuktikan melalui berbagai penelitian yang telah dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya yaitu penelitian dari Fatimah dan Widiyatmoko (2014). Hasil dari penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa media *Science comic* berbasis PBL yang dikembangkan telah layak menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditentukan. Selain itu, juga terdapat penelitian lain yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan yang dipadukan dengan media permainan TTS (Teka-Teki Silang). Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan permainan TTS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP pada pelajaran Biologi pokok Bahasan Ekosistem (Kinanti dkk, 2014).

Pada penelitian ini akan diuraikan mengenai bagaimanakah keefektifan dari media pembelajaran permainan tradisional *congklak* yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Sistem Ekskresi Manusia.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Subyek uji

coba yang digunakan yaitu 16 siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Surabaya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar *pretest* dan *posttest*. Lembar *pretest* diberikan kepada siswa sebelum siswa memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media permainan *congklak* dan lembar *posttest* diberikan setelah siswa memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media permainan *congklak*.

Hasil data yang diperoleh akan diolah menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada hasil belajar siswa. Berikut adalah rumus N-Gain yang digunakan:

$$N-Gain = \frac{\% (S_f) - \% (S_i)}{\% (S_{maks}) - \% (S_i)}$$

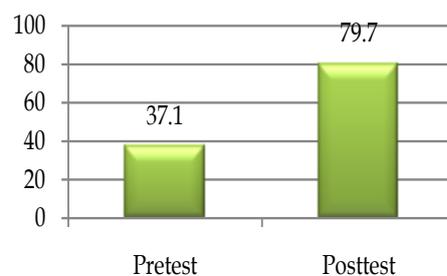
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki keefektifan media pembelajaran permainan tradisional *congklak* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

Nama Siswa	Pretest	Ketuntasan	Posttest	Ketuntasan	Gain Score	Kriteria
Siswa 1	37	Tidak Tuntas	77	Tuntas	0,6	Sedang
Siswa 2	25	Tidak Tuntas	94	Tuntas	0,9	Tinggi
Siswa 3	37	Tidak Tuntas	85	Tuntas	0,8	Tinggi
Siswa 4	59	Tidak Tuntas	94	Tuntas	0,9	Tinggi
Siswa 5	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas	0,8	Tinggi
Siswa 6	40	Tidak Tuntas	79	Tuntas	0,7	Tinggi
Siswa 7	31	Tidak Tuntas	76	Tuntas	0,7	Tinggi
Siswa 8	37	Tidak Tuntas	77	Tuntas	0,6	Sedang
Siswa 9	36	Tidak Tuntas	85	Tuntas	0,8	Tinggi
Siswa 10	45	Tidak Tuntas	79	Tuntas	0,6	Sedang
Siswa 11	42	Tidak Tuntas	83	Tuntas	0,7	Tinggi
Siswa 12	32	Tidak Tuntas	69	Tidak Tuntas	0,5	Sedang
Siswa 13	34	Tidak Tuntas	76	Tuntas	0,6	Sedang
Siswa 14	25	Tidak Tuntas	57	Tidak Tuntas	0,4	Sedang
Siswa 15	30	Tidak Tuntas	73	Tidak Tuntas	0,6	Sedang
Siswa 16	59	Tidak Tuntas	88	Tuntas	0,7	Tinggi
<b>Rata-Rata</b>	<b>37,1</b>	<b>Tidak Tuntas</b>	<b>79,7</b>	<b>Tuntas</b>	<b>0,7</b>	<b>Tinggi</b>

Peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan dapat diketahui melalui perhitungan *N-Gain score*. Hasil perhitungan *N-Gain score* dapat dilihat melalui Tabel 1. di atas. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata Gain skor yang diperoleh oleh 16 siswa yaitu sebesar 0,7 dengan kriteria tinggi. Siswa yang mendapat skor Gain tinggi sebanyak 9 siswa, siswa yang mendapat skor Gain sedang sebanyak 9 siswa, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor Gain rendah. Peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan dapat disajikan melalui Gambar 1. berikut



Peningkatan hasil belajar disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi siswa (Sumiati dan Asra, 2007). Motivasi siswa dapat dilihat berdasarkan aktivitas siswa yang dilakukan. Ketika aktivitas siswa lebih baik, siswa lebih aktif, dan bersungguh-sungguh dalam pembelajaran maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Sardiman (2012) bahwa prestasi belajar yang diperoleh siswa memiliki hubungan dengan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar sedang berlangsung, karena pada prinsipnya belajar merupakan perbuatan yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku dengan melakukan suatu kegiatan.

Aktivitas siswa yang dilakukan dipengaruhi oleh aktivitas yang dilakukan oleh guru. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Sumiati dan Asra (2007) bahwa guru merupakan salah satu komponen dalam situasi belajar sehingga keadaan guru yang meliputi kepribadian, kemampuan, dan keadaan fisik maupun mental akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar ini juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang dipilih untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi yang disampaikan dan karakteristik siswa masing-masing. Media yang baik akan berfungsi dengan baik. Salah satu fungsinya menurut Munadi (2008) adalah fungsi kognitif yaitu fungsi untuk meningkatkan aktivitas kognitif yang meliputi persepsi, mengingat, dan berpikir. Selain itu, berdasarkan penelitian dari Fitriyanti dan Munzil (2016)

menunjukkan bahwa media dapat membantu siswa untuk mengonstruksi konsep pembelajaran yang diterima.

Kevalidan media yang digunakan dan didukung oleh aktivitas guru yang baik akan meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan pada akhirnya hasil belajar yang diperoleh juga mengalami peningkatan. Dengan demikian media permainan congklak dapat dikatakan telah efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatony dkk (2016) yang menyatakan bahwa Media Permainan Edukatif Kartu Misteri Sains dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media permainan *congklak* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Sesuai dengan hasil diperoleh bahwa media permainan *congklak* mampu meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan siswa dengan peningkatan rata-rata skor gain sebesar 0,7 dan termasuk dalam kriteria peningkatan sangat tinggi.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang bisa diberikan peneliti kepada para pembaca yaitu:

1. Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan sehingga disarankan dapat diterapkan pada pembelajaran yang sesungguhnya.
2. Permainan *congklak* yang dikembangkan hanya terbatas pada Sistem Ekskresi Manusia sehingga dapat dilakukan penelitian lanjutan pada materi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Fatimah, F dan A. Widiyatmoko. 2014. "Pengembangan *Science Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran untuk Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol.3 (2): hal. 146-153.

Fatony, Muhammad, Ismono, dan Dyah Astriani. 2014. "Pengembangan Permainan Edukatif Kartu Misteri Sains Berbasis Pembelajaran IPA Terpadu Tema Bahan Kimia Rumah Tangga untuk kelas VIII SMP". *Jurnal Pendidikan Sains Unesa*. Vol. 2 (02): hal. 1-4.

Fitriyati, Ida dan Munzil. 2016. "Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Ilmiah

Siswa pada Pembelajaran IPA SMP". *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. Vol. 1 (01): hal. 1-6.

Jauhar, Mohammad. 2016. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Kinanti, Putri Wahyu, Joko Waluyo, dan Slamet Hariyadi. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Teka Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi (Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 14 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013)". *Jurnal Pancaran*. Vol. 3 (1): hal. 27-36.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Permendikbud. 2013. *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.

Sadiman, Arief S, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.