

**EFEKTIFITAS PERMAINAN CONGKLAK BERBASIS KOMPETISI  
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS III SD  
NEGERI 19 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Ade Irma Mustria. AR  
1511080001



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**EFEKTIFITAS PERMAINAN CONGKLAK BERBASIS KOMPETISI  
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS III SD NEGERI 19  
BANDA ACEH**

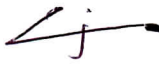
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 27 Juli 2022

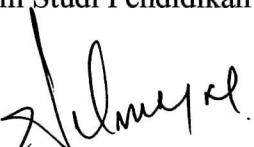
Pembimbing I,

Pembimbing II,


  
**Aprian Subhananto, M.Pd.**  
NIDN. 1320048701

  
**Millata Zamana, MA.**  
NIDN. 1331038901

Menyetujui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
**Helminsyah, M.Pd.**  
NIDN.1320108501

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

  
**Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd., CIQnR., CIQaR**  
NIDN.1312049101

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>i</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasih Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Definisi Istilah.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Kemampuan Berhitung.....	9
2.1.1 Pengertian Kemampuan.....	9
2.1.2 Pengertian Berhitung .....	13
2.1.3 Pengertian Kemampuan Berhitung.....	23
2.2 Permainan Congklak Berbasis Kompetensi .....	30
2.2.1 Permainan Congklak.....	30
2.2.2 Pengertian Kompetensi.....	34
2.2.3 Permainan Congklak Berbasis Kompetensi .....	35
2.3 Penelitian Relevan .....	39
2.4 Kerangka Berfikir .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	42
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	43
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
3.4 Variabel Penelitian.....	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.6 Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	52
4.2 Hasil Penelitian.....	53
4.3 Pembahasan .....	68
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi anak-anak, pada dasarnya anak sekolah dasar (SD) kelas rendah lebih suka membaca dan berhitung. Kemampuan berhitung seorang anak adalah dengan menggunakan penalaran, dan logika anak serta angka-angka yang akan dihitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk dapat mengembangkan kemampuannya ketingkat yang lebih tinggi lagi. Kemampuan berhitung seorang anak dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sebab sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap yang mengenai pengertian jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Kegiatan berhitung bagi anak usia sekolah dasar (SD) disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan berbagai bilangan. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan benda-benda yang nyata atau konkret. Anak-anak pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai 10. Sedangkan anak yang usia 5 sampai 6 tahun sudah dapat menyebutkan bilangan 1 sampai 100. Suyanto (2015:56) yang menyatakan bahwa berhitung amat penting dalam kehidupan. Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Anak belajar menghubungkan objek

nyata dengan simbol-simbol matematis. Sebagai contoh, sebuah jeruk diberi simbol dengan angka 1 dan dua buah jeruk diberi simbol dengan angka 2.

Adapun manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar, menarik, menyenangkan, menghindari, ketakutan terhadap pembelajaran berhitung secara alami melalui kegiatan bermain. Karena anak pada dasarnya senang bermain. Maka dari itu melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak menjadi lebih sehat dan cerdas. Anak-anak bermain dengan menggunakan emosinya, perasaannya, dan pikirannya. Permainan adalah stimulus untuk anak agar mau belajar dengan sungguh-sungguh. Permainan sangatlah tepat bagi anak-anak.

Salah satu permainan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam proses belajar mengajar siswa pada tingkat sekolah dasar adalah permainan tradisional congklak. Permainan tradisional congklak merupakan salah satu warisan budaya yang sudah sangat lama. Namun sayang sekali sekarang ini tidak banyak lagi anak-anak Indonesia yang memainkan permainan tradisional congklak. Seiring dengan berkembangnya zaman modern, permainan ini semakin ditinggalkan. Permainan congklak menggunakan papan yang memiliki 14 lubang dan 2 lubang lainnya disebut lubang induk yang ukurannya lebih besar. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang. Satu lubang induk terletak pada ujung papan dan lubang induk lainnya terletak diujung lainnya. Diantara kedua lubang induk terdapat 2 baris yang tiap barisnya berisi 7 lubang yang jumlahnya 14 lubang kiri dan kanan. Tiap lubang kecilnya diisi dengan 7 biji

yang biasanya terbuat dari kerang, kelereng, atau plastik. Kecuali lubang induk yang dibiarkan kosong. Permainan dimulai dengan memilih salah satu lubang dan kemudian menyebarkan biji yang ada dilubang tersebut etiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan 1 biji, dan apabila biji yang terakhir jatuh dilubang tersebut diambil lagi untuk diteruskan untuk mengisi lubang-lubang selanjutnya. Jangan lupa untuk mengisi biji kelubang induk kita setiap melewatinya. Sedangkan lubang induk lawan tidak perlu diisi.

Guru sebaiknya tahu cara mengajar yang baik kepada murid-muridnya. Ketika didalam kelas, seorang guru mengambil kendaki atas kegiatan yang akan dilakukan saat belajar dengan murid-muridnya. Jika respon murid ternyata merasa senang belajar bersama guru yang bersangkutan, bisa dipastikan guru tersebut menggunakan metode mengajar yang baik dan tidak menonton. Sebagiain guru masih banyak yang mengajar dengan menggunakan metode lama, yang seolah-olah hanya guru saja yang boleh aktif sementara murid-muridnya hanya mendengarkan saja. Sekarang ini , anak-anak dituntut untuk lebih aktif, sehingga cara mengajar guru juga harus berubah menjadi lebih baik dan maksimal.

Cara-cara guru mengajar dengan baik yaitu:

1. Pertama guru masuk kelas dan membaca doa bersama anak murid. Lalu guru menjelaskan materi yang telah dipelajari hari kemarin. Kemudian guru mejelaskan pembelajara yang akan dipelajari hari ini kepada anak muridnya. Kemudian memberikan pertanyaan kepada anak muridnya. Setelah itu guru membuat kelompok dan membagikan tugas untuk di diskusikan oleh muridnya, setelah selesai guru memanggil satu persatu untuk maju kedepan

menjelaskan hasil kelompoknya. Setelah siswa selesai membacakan tugasnya guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk mengungkapkan pendapatnya. Kemudian guru menjelaskan kembali apa yang dikemukakan oleh siswanya.

2. Setelah selesai melakukan diskusi. Guru menampilkan media pembelajaran dan menjelaskannya kepada siswa. Setelah selesai guru melakukan kegiatan Tanya jawab tentang media yang ada didepan kelas tersebut.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berhitung

No	Indikator	Persentasi
1	Menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat	28,57%
2	Memiliki ketelitian dan konsentrasi yang tinggi.	42,85%
3	Pemahaman akan peristiwa yang terjadi disekitarnya.	48,57%
4	Kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.	20%
5	Mengetahui dasar-dasar pembelajaran.	25,71%
Rata-rata		33%

Berdasarkan dari observasi pada tanggal 15 juli 2019, maka dapat dijelaskan bahwa jumlah persentasi dari hasil observasi dari 35 siswa yang dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat mendapatkan hasil persentasi 28,57% dan hasil persentasi dari memiliki ketelitian dan konsentrasi yang tinggi memerlukan perhitungan mendapat 42,85%. Pada tanggal 16 juli 2019 peneliti melakukan observasi yang kedua dan dari jumlah semua, peneliti mendapatkan hasil persentasi dari pemahaman akan peristiwa yang terjadi

disekitarnya yaitu 48,57% dan persentasi dari kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan yaitu 20%. Kemudian peneliti melakukan observasi yang ketiga pada tanggal 17 juli 2019 melakukan observasi untuk mengetahui jumlah persentasi dari siswa yang bisa mengetahui dasar-dasar pembelajaran, dan hasil persentasi dari observasi itu adalah 25,71%.

Dari hasil observasi diatas maka dapat disimpulkan bahwa dari seluruh jumlah siswa yang ada dikelas tersebut, masih ada sebagian siswa yang belum bisa mengerjakan soal yang diberikan kepada siswa mengenai menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki ketelitian dan konsentrasi yang tinggi, pemahaman akan peristiwa yang terjadi disekitarnya, dan mengetahui dasar-dasar pembelajaran. Hal ini terjadi karena dari sekian banyak siswa, masih ada siswa yang belum mengerti atau belum paham tentang apa yang di maksud dalam soal tersebut. Dan siswa pun masih ada yang mengalami kesusahan dalam megerjakan soal. Dari permasalahan diatas maka peneliti mengambil judul tentang **“Efektifitas Permainan Congklak Berbasis Kompetisi Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD Negeri 19 Banda Aceh”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung siswa yang masih rendah
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk siswa
3. Guru masih menggunakan pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini hanya dibatasi pada Permainan Congklak Berbasis Kompetisi Efektif Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa kelas III SD Negeri 19 Banda Aceh.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan penelitian ini adalah Apakah Permainan Congklak Berbasis Kompetisi Efektif Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa kelas III SD Negeri 19 Banda Aceh?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan congklak berbasis kompetisi terhadap kemampuan berhitung Siswa kelas III SD Negeri 19 Banda Aceh.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat teoritis**

1. Memberikan kajian teori mengenai permainan congklak berbasis kompetisi
2. Memberikan kajian teori mengenai kemampuan berhitung
3. Tersedianya deskripsi efektifitas media congklak berbasis kompetisi terhadap kemampuan berhitung.

#### **b. Manfaat praktis**

1. Tersedianya media congklak berbasis kompetisi
2. Tersedianya instrument penilaian kegiatan permainan congklak
3. Tersedianya instrumen penilaian kemampuan berhitung yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.7 Definisi Istilah**

Definisi istilah adalah komponen-komponen atau kata-kata utama yang menjadi variabel dalam penelitian yang ada dalam Proposal skripsi peneliti. Maka dari itu di ambil dari definisi istilah atau variabel yang ingin di lihat peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan adalah kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil (Hadiati, 2011:44)
2. Berhitung merupakan aktivitas yang dilakukan sebagai cara agar ide abstrak bilangan dapat dimodalkan sehingga anak menjadi lebih tahu tentang angka-angka dan hal-hal yang terkait dengannya (Fatimah 2012:20)
3. Kemampuan berhitung adalah korespondensi satu-satu yang artinya bahwa ketika menghitung, setiap objek memiliki satu kata nomor unik. Prinsip stabil berarti bahwa kata-kata jumlah tersebut harus tetap dalam konteks yang sama setiap dihitung (Smith, 2010:10).
4. Permainan congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan,

sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadang kala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan. (Mulyani, 2015:46)

5. Kompetisi adalah persaingan antara dua orang atau lebih untuk mendapatkan kebutuhan mereka (Oemar, 2014:17).

