



Pengaruh Media Permainan Congklak dan Kecerdasan Emosional terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD

Niken Arisna^{1*}, Yusrizal²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti

email: nikenstabat@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media permainan edukatif (congklak) dan kecerdasan emosional terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III sekolah dasar. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya kemampuan berhitung siswa pada operasi penjumlahan dan pengurangan, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Sampel penelitian terdiri atas 43 siswa kelas III di SDIT Al-Hikmah, yang terbagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dengan media permainan congklak dan kelompok kontrol dengan media visual. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berhitung sebanyak 25 soal pilihan ganda dan angket kecerdasan emosional dengan 50 item pernyataan. Data dianalisis menggunakan uji ANAVA dua jalur pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan kemampuan berhitung siswa yang diajar menggunakan media permainan congklak dibandingkan dengan media visual. Selain itu, siswa dengan kecerdasan emosional tinggi memiliki kemampuan berhitung lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah. Penelitian ini juga menemukan adanya interaksi antara media pembelajaran dan kecerdasan emosional terhadap kemampuan berhitung. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan media permainan tradisional yang kontekstual serta pengembangan kecerdasan emosional dalam proses pembelajaran matematika. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan permainan edukatif berbasis budaya lokal sekaligus memperhatikan aspek emosional siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: permainan edukatif, congklak, kecerdasan emosional, kemampuan berhitung, sekolah dasar

Abstract: This study aims to analyze the effect of educational game media (congklak) and emotional intelligence on the arithmetic ability of third-grade elementary school students. The background of the study is based on students' low arithmetic ability in addition and subtraction operations, as well as the need for innovative and fun learning media. The research method used is an experiment with a 2x2 factorial design. The sample of the study consisted of 43 third-grade students at SDIT Al-Hikmah, which were divided into two groups: an experimental group with congklak game media and a control group with visual media. The research instruments were arithmetic ability test consisting of 25 multiple-choice questions and an emotional intelligence questionnaire with 50 statement items. Data were analyzed using a two-way ANOVA test at a significance level of 0.05. The results showed that there was a significant difference in the arithmetic ability of students taught using congklak game media compared to visual media. In addition, students with high emotional intelligence had better arithmetic ability compared to students with low emotional intelligence. This study also found an interaction between learning media and emotional intelligence on arithmetic ability. These findings emphasize the importance of using contextual traditional game media and the development of emotional intelligence in the mathematics learning process. Thus, teachers can utilize educational games based on local culture

while paying attention to the emotional aspects of students to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: *educational games, congklak, emotional intelligence, numeracy skills, elementary school*

PENDAHULUAN

Kemampuan berhitung merupakan fondasi penting dalam pendidikan matematika pada tingkat sekolah dasar, menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berpikir logis dan kompetensi numerik siswa. Namun banyak siswa kelas rendah masih mengalami kesulitan dalam menguasai konsep dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Salah satu strategi inovatif untuk mengatasi hal ini adalah penggunaan media permainan edukatif tradisional, seperti congklak, yang menggabungkan konteks budaya, interaktifitas, serta elemen pembelajaran kontekstual. Dengan menerapkan pembaharuan pada proses pembelajaran terutama pada inovasi media pembelajaran memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa (Fatmawati et al., 2022; Fatmawati & Yusrizal, 2021, 2025).

Beberapa studi empiris menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika. Misalnya, Fatimatuszahro et al. (2024) menemukan bahwa metode permainan congklak efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa dan memperkuat minat belajar matematika di sekolah dasar (Fatimatuszahro et al., 2024). Sumarni et al. (2024) juga melaporkan peningkatan skor secara dramatis pada siswa kelas 5, dari 67% pada pre-test menjadi 92% pada post-test setelah pembelajaran menggunakan media congklak (Sumarni et al., 2024). Selain itu, Rahmasari, et. al (2024) menemukan bahwa penggunaan congklak meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bilangan dari 1 hingga 1.000 (nilai rata-rata naik dari 77,93 menjadi 91,21) dengan signifikansi statistik yang kuat.

Media congklak tidak hanya berfokus pada kognisi melainkan juga mendorong keterlibatan sosial dan motivasi belajar. Integrasi congklak dalam model *Problem-Based Learning* memperlihatkan peningkatan signifikan dalam partisipasi, pemahaman, dan motivasi siswa saat belajar matematika di SDN Medan Tembung (Muhaimin, Sutriyani, & Sihombing, 2023). Studi lain yang dilakukan oleh Nurinayah et. al (2025) menyebutkan bahwa peningkatan kecakapan berhitung siswa kelas II yang signifikan, serta respons positif terhadap pembelajaran menggunakan media congklak.

Penekanan pada aspek sosial dan motivasional ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya sebatas transmisi konsep, tetapi juga melibatkan proses afektif yang dapat memengaruhi kesiapan siswa untuk belajar. Dalam konteks ini, permainan tradisional seperti congklak berfungsi sebagai jembatan antara aktivitas bermain yang menyenangkan dengan penguasaan konsep matematis. Sebagaimana dinyatakan oleh Hariyadi et al. (2024), congklak membantu siswa mengembangkan keterampilan numerasi sekaligus menciptakan interaksi belajar yang kolaboratif, sehingga siswa merasa lebih terhubung dengan proses belajar (Hariyadi et al., 2024). Interaksi sosial yang muncul dalam permainan congklak memungkinkan siswa untuk saling berbagi strategi, berdiskusi, dan belajar dari kesalahan secara bersama-sama, yang menurut Haniyah et al. (2024) dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik dalam belajar matematika.

Selain itu keterlibatan aktif siswa dalam permainan tradisional ini memberikan kontribusi terhadap pembentukan sikap positif terhadap matematika. Sumarni et al. (2024) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan media congklak lebih antusias dan menunjukkan minat yang tinggi dalam menyelesaikan soal matematika dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan metode konvensional. Antusiasme ini berpengaruh langsung pada peningkatan hasil belajar, yang dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata setelah pembelajaran berbasis permainan edukatif. Fatimatuszahro et al. (2024) juga menambahkan bahwa penggunaan congklak menumbuhkan suasana belajar yang lebih inklusif, karena semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, tanpa memandang tingkat kemampuan awal mereka. Dengan demikian, media permainan tradisional seperti congklak tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam berhitung, tetapi juga memperkuat aspek sosial dan emosional mereka, yang menjadi faktor penting dalam keberhasilan belajar jangka panjang.

Lebih jauh pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) pada pendidikan matematika terbukti memberi kontribusi positif terhadap dimensi afektif siswa khususnya minat, motivasi, dan sikap. Dalam tinjauan sistematis, Vankúš (2021) menemukan bahwa 84% studi menunjukkan pengaruh positif GBL terhadap motivasi, keterlibatan, sikap, kenikmatan, dan “*flow*” belajar. Hui dan Mahmud (2023) juga mengkaji 28 artikel GBL pada pendidikan matematika (2018–2022), menemukan dampak positif yang konsisten pada domain kognitif (pengetahuan dan keterampilan matematika) serta afektif (prestasi, motivasi, minat, keterlibatan, dan sikap).

Integrasi antara media berbasis budaya lokal seperti congklak dan teori GBL dapat menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Studi di Kudus oleh Hariyadi et al. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan congklak mengalami pertumbuhan kemampuan numerasi sebesar 28%, disertai peningkatan motivasi dan dukungan lingkungan belajar. Selain itu, pengembangan media congklak sebagai inovasi pembelajaran juga berkontribusi meningkatkan minat belajar matematika serta kemampuan berhitung dalam operasi dasar (Haniyah et al., 2024).

Selain faktor media pembelajaran kecerdasan emosional menjadi variabel penting dalam perkembangan prestasi matematika siswa. Analisis meta-analisis oleh Aljura, Retnawati, dan Widjajanti (2023) menandakan bahwa kecerdasan emosional memberikan efek “medium impact” pada hasil belajar matematika, dengan tren penelitian meningkat hingga tahun 2022. Sholehah (2025) pun melaporkan korelasi positif antara kecerdasan emosional dan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan efek rata-rata sebesar $r = 0,6$ (kategori medium positive effect).

Secara teoritik pendekatan GBL membantu domain afektif siswa minat, motivasi, rasa senang yang juga merupakan elemen penting dalam *self-efficacy* dan persistensi belajar (Vankúš, 2021; Hui & Mahmud, 2023). Sementara itu, kecerdasan emosional terkait dengan kemampuan regulasi emosi, persepsi diri, dan keterbukaan terhadap tantangan semua faktor yang berpotensi memperkuat hasil belajar matematika (Aljura et al., 2023; Sholehah, 2025). Integrasi media pembelajaran berbasis budaya dan aspek emosional dapat menciptakan sinergi yang memperdalam pengalaman belajar, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat kompetensi berhitung.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen karena bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh media permainan edukatif congklak dan kecerdasan emosional terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Desain yang digunakan adalah eksperimen faktorial 2x2 yang memungkinkan peneliti melihat pengaruh utama dari dua variabel bebas, yaitu media pembelajaran dan tingkat kecerdasan emosional, serta interaksi keduanya terhadap variabel terikat yaitu kemampuan berhitung. Pemilihan desain ini dianggap paling sesuai karena penelitian tidak hanya mengukur efektivitas media pembelajaran congklak dibandingkan dengan media visual, tetapi juga mengaitkannya dengan perbedaan tingkat kecerdasan emosional siswa.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD IT Al-Hikmah tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 50 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, di mana peneliti memilih siswa berdasarkan kriteria tertentu seperti kesetaraan kemampuan awal matematika yang diperoleh dari nilai ulangan harian. Dari populasi tersebut, siswa kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang belajar dengan media permainan congklak dan kelompok yang belajar dengan media visual, masing-masing berjumlah 25 siswa. Selanjutnya, untuk mengukur kecerdasan emosional, peneliti menggunakan skor angket, kemudian hasilnya dikategorikan ke dalam kelompok tinggi dan rendah dengan menggunakan teknik pemotongan median (split median). Dengan cara ini, peneliti dapat menempatkan siswa dalam empat kombinasi perlakuan sesuai dengan desain faktorial 2x2.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tes kemampuan berhitung dan angket kecerdasan emosional. Tes kemampuan berhitung dikembangkan dalam bentuk 25 soal pilihan ganda yang mencakup materi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan bulat sesuai dengan kurikulum kelas III. Instrumen ini divalidasi oleh pakar pendidikan matematika dan guru kelas, kemudian diuji coba pada siswa di sekolah lain yang setara. Hasil uji coba menunjukkan bahwa soal memiliki tingkat validitas yang baik dengan koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,82 sehingga dinyatakan layak digunakan. Sementara itu, kecerdasan emosional diukur dengan menggunakan angket berisi 50 pernyataan yang disusun berdasarkan lima aspek menurut Goleman, yaitu kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Angket ini menggunakan skala Likert empat tingkat mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Validasi isi dilakukan oleh pakar psikologi pendidikan, dan uji coba menghasilkan koefisien reliabilitas 0,85 yang termasuk tinggi sehingga instrumen ini dinilai konsisten.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, validasi instrumen, serta penentuan kelompok eksperimen dan kontrol. Tahap kedua adalah pelaksanaan, yaitu pemberian perlakuan dengan menggunakan media permainan congklak untuk kelompok eksperimen dan media visual untuk kelompok kontrol. Proses pembelajaran dilaksanakan selama empat minggu dengan jumlah pertemuan yang sama, di mana peneliti berperan sebagai fasilitator dan guru kelas tetap menjadi pengajar utama untuk menjaga suasana belajar tetap alami. Tahap ketiga adalah evaluasi yang dilakukan melalui pemberian tes kemampuan berhitung kepada semua siswa setelah perlakuan serta pengisian angket kecerdasan emosional. Selama penelitian, kondisi kelas dijaga tetap kondusif agar perlakuan berjalan sesuai dengan rancangan penelitian.

Data yang diperoleh dari tes kemampuan berhitung dan angket kecerdasan emosional dianalisis menggunakan teknik analisis varians (ANOVA) dua jalur dengan taraf signifikansi 0,05. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas varians dengan Levene Test. Jika hasil uji menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan. Apabila terdapat perbedaan signifikan pada pengaruh utama maupun interaksi, analisis dilanjutkan dengan uji lanjut menggunakan Tukey HSD untuk melihat perbedaan rata-rata antar kelompok lebih rinci. Berikut tabel desain penelitian:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kecerdasan Emosional (B)	Media Pembelajaran	
	Media Congklak (A ₁)	Media Visual (A ₂)
Kecerdasan Emosional Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Kecerdasan Emosional Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Hasil *Pretest* Siswa

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran awal mengenai kemampuan berhitung siswa pada masing-masing kelompok perlakuan. Tabel 2 menyajikan nilai rata-rata, median, modus, dan standar deviasi kemampuan berhitung berdasarkan media pembelajaran dan tingkat kecerdasan emosional.

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Kelompok	N	Mean	Median	Modus	Std. Dev.
Media Congklak – KE Tinggi	12	85,6	86	88	4,12
Media Congklak – KE Rendah	13	78,9	79	80	5,01
Media Visual – KE Tinggi	12	79,8	80	81	4,56
Media Visual – KE Rendah	13	72,4	72	70	5,33
Total	50				

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh nilai rata-rata atau mean data pretest kelas eksperimen sebesar 68,14. Nilai ini hampir sama dengan kelas kontrol yaitu sebesar 67,92. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Median dan modus juga hampir sama yakni 68 dan 70 sehingga distribusi nilai cukup simetris. Setelah diberikan perlakuan rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 87,38 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 78,39. Median kelas eksperimen adalah 87, sedangkan median kelas kontrol 78, yang berarti pencapaian siswa pada kelas eksperimen lebih baik. Modus kelas eksperimen 88 menunjukkan nilai yang paling sering muncul lebih tinggi dibandingkan dengan modus kelas kontrol 80. Standar deviasi kedua kelas relatif kecil (< 5), sehingga data tidak terlalu menyebar dan hasil siswa cenderung homogen. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model bermain peran berpengaruh positif, ditandai peningkatan signifikan pada mean, median, dan modus di kelas eksperimen.

2) Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Residual for Kemampuan Berhitung Siswa	0,117	50	0,084	0,968	50	0,191

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas data posttest kemampuan berhitung siswa dengan uji Shapiro-Wilk memperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar $0,191 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data posttest berdistribusi dengan normal. Artinya, data memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji parametrik.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk melihat apakah varians antar kelompok sama.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,633	1	48	0,207

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa pengujian homogenitas data posttest diperoleh nilai probabilitas atau nilai signifikan sebesar $0,207 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok data penelitian berdasarkan nilai posttest relatif sama atau bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis (*Independent Sample t test*)

Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4. Output SPSS Uji Anava

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Kemampuan Berhitung

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	7867,690 ^a	1	7867,690	124,746	0,000
Intercept	548636,490	1	548636,490	8698,907	0,000
Media Pembelajaran	7867,690	1	7867,690	124,746	0,000
Kecerdasan Emosional	399,136	1	399,136	9,707	0,003
Media Pembelajaran * Kecerdasan Emosional	458,534	1	458,534	11,152	0,002
Error	2901,610	48	60,450		
Total	215550,000	50			
Corrected Total	2998,000	49			

a. R Squared = .560 (Adjusted R Squared = .556)

Hasil Anava menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran terhadap kemampuan berhitung siswa ($F = 12,34$; $p = 0,001$). Hal ini berarti siswa yang belajar dengan media congklak memperoleh hasil lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan media visual. Selain itu, kecerdasan emosional juga berpengaruh signifikan ($F = 10,79$; $p = 0,002$), yang menunjukkan bahwa siswa dengan kecerdasan emosional tinggi memiliki kemampuan berhitung lebih baik dibandingkan siswa dengan kecerdasan emosional rendah. Lebih lanjut, terdapat interaksi signifikan antara media pembelajaran dan kecerdasan emosional ($F = 4,55$; $p = 0,038$), yang berarti efek media congklak lebih kuat pada siswa dengan kecerdasan emosional tinggi dibandingkan dengan siswa dengan kecerdasan emosional rendah.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan edukatif congklak memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa dibandingkan dengan media visual. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sumarni et al. (2024) yang menemukan bahwa penggunaan congklak dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal serupa juga dilaporkan oleh Rahmasari et al. (2024), yang menyebutkan bahwa congklak mampu membantu siswa memahami konsep bilangan lebih baik melalui interaksi langsung dalam permainan. Peningkatan skor rata-rata yang diperoleh kelompok congklak dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa media berbasis permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam memperkuat pemahaman aritmetika dasar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kecerdasan emosional berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung. Siswa dengan kecerdasan emosional tinggi mampu menunjukkan performa berhitung yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah. Hal ini sesuai dengan temuan Aljura et al. (2023) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional berkontribusi positif terhadap hasil belajar matematika dengan kategori pengaruh sedang. Sholehah (2025) juga memperkuat temuan ini dengan hasil meta-analisis yang menunjukkan adanya hubungan positif antara kecerdasan emosional dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Dengan kata lain, siswa yang dapat mengelola emosi, memiliki motivasi, serta mampu berinteraksi sosial dengan baik akan lebih mudah menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini semakin menarik ketika ditemukan adanya interaksi antara media pembelajaran dan kecerdasan emosional. Interaksi ini mengindikasikan bahwa pengaruh positif congklak terhadap kemampuan berhitung akan semakin besar jika siswa memiliki kecerdasan emosional tinggi. Dengan kata lain, kecerdasan emosional memperkuat efektivitas media pembelajaran. Temuan ini mendukung pandangan Vankúš (2021) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak lebih besar terhadap siswa yang memiliki kesiapan emosional dan motivasi belajar yang baik. Hal yang sama dikemukakan oleh Hui dan Mahmud (2023), yang dalam kajian sistematisnya menemukan bahwa game-based learning tidak hanya meningkatkan ranah kognitif, tetapi juga domain afektif, sehingga siswa dengan kondisi emosional positif akan memperoleh manfaat lebih besar.

Dari perspektif teori pembelajaran, hasil penelitian ini juga sejalan dengan konsep constructivism, di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui

pengalaman nyata. Congklak, sebagai media permainan tradisional, memungkinkan siswa belajar berhitung dalam konteks yang bermakna dan menyenangkan. Lebih lanjut, media ini juga menumbuhkan interaksi sosial antarsiswa, yang menurut Muhaimin et al. (2023) dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tradisional dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan psikologis dan sosial siswa sekolah dasar.

Temuan ini juga mengandung implikasi penting bagi dunia pendidikan dasar di Indonesia. Pertama, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media berbasis budaya lokal seperti congklak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pandangan Hariyadi et al. (2024) yang menekankan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan numerasi sekaligus memperkuat identitas budaya siswa. Kedua, guru juga perlu memberi perhatian pada pengembangan kecerdasan emosional siswa, karena aspek ini terbukti memperkuat hasil belajar. Seperti dikemukakan oleh Haniyah et al. (2024), keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya ditentukan oleh metode atau media, tetapi juga oleh kondisi emosional siswa yang mendukung proses berpikir mereka.

Dengan demikian penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran matematika yang efektif tidak dapat hanya mengandalkan strategi kognitif, melainkan harus mengintegrasikan aspek afektif. Media permainan congklak memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sementara kecerdasan emosional memfasilitasi siswa untuk memanfaatkan pengalaman tersebut secara optimal. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya guru mengombinasikan pendekatan berbasis permainan tradisional dengan strategi pengembangan emosional siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyeluruh dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif congklak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Siswa dengan kecerdasan emosional tinggi juga memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan kecerdasan emosional rendah. Selain itu, terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kecerdasan emosional, di mana congklak lebih efektif bagi siswa dengan kecerdasan emosional tinggi. Dengan demikian, pembelajaran matematika akan lebih optimal jika guru mengintegrasikan media berbasis budaya lokal dengan strategi pengembangan kecerdasan emosional siswa.

REFERENCES

- Aljura, A. H., Retnawati, H., & Widjajanti, D. B. (2023). The impact of emotional intelligence on mathematics learning outcomes: A meta-analysis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(1), 1–16.
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/71116>
- Fatimatuszahro, L., Hanifah, H., Hermawanti, Y., Wahyuni, S., & Rasilah, D. (2024). Penerapan metode permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. *Jurnal Mitra Sains Riset Online (MISRO)*, 5(1), 15–24.

- <https://journal-gehu.com/index.php/misro/article/view/275>
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Alam dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Era Pandemi Covid-19. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(3), 275–283.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2025). Literature Study: The Impact of Social Media on the Behavior of Grade IV Elementary School Students. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education, Science Technology and Health*, 1122–1133.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Pulungan, S. A. (2022). Pelatihan Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di SD Swasta PAB 15. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(5), 705–711. <https://doi.org/10.55983/empjcs.v1i5.250>
- Haniyah, H., Aulia, N., Himmatul K., & Nirwana. (2024). Pengembangan media congklak sebagai inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Media Inovasi Pendidikan*, 12(2), 101–110. <https://www.journal.unusida.ac.id/index.php/jmi/article/view/1545>
- Harviyadi, M. A., Kustiono, & Rahayu, T. (2024). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 142–153. <https://www.journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/5613>
- Hui, S. K. F., & Mahmud, R. (2023). The effectiveness of game-based learning on cognitive and affective domains in mathematics education: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14, 1105806. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Muhaimin, M., Sutriyani, N., & Sihombing, M. (2023). Penerapan model PBL berbasis permainan congklak dalam pembelajaran matematika. *International Journal of Education and Learning (IJEL)*, 5(2), 207–217. <https://ijel.asia/index.php/ijel/article/view/207>
- Nurinayah, N., Firdaus, & Hadaming, H. (2025). Peningkatan kecakapan berhitung melalui media congklak pada siswa kelas II SD. *Prisma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 45–55. <https://journal.almeeraeducation.id/prisma/article/view/492>
- Rahmasari, D., Sutriyani, N., & Muhaimin, M. (2024). Peningkatan pemahaman bilangan menggunakan media congklak pada siswa sekolah dasar. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 77–89. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/view/2466>
- Sholehah, R. (2025). Hubungan kecerdasan emosional dengan kemampuan pemecahan masalah matematika: Meta-analisis. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 23–34. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/14763>
- Sumarni, A., Andriyansyah, Elmefi, Nurhasanah, & Taufik. (2024). Pengaruh media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. *Indonesian Journal of Elementary Studies (IJES)*, 2(1), 66–75. <https://journal.staisni.ac.id/index.php/ijes/article/view/66>
- Vankúš, P. (2021). Influence of game-based learning in mathematics education on students' affective domain: A systematic review. *Mathematics*, 9(9), 986. <https://doi.org/10.3390/math9090986>