

Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Modifikasi terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo Tahun Pelajaran 2022/2023

Pambudya Luhur Wijaya¹, Feri Faila Sufa², Ani Restuningsih³

^{1,2,3} Program studi pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Slamet Riyadi

Email: Pambudyajaya1@gmail.com

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar matematika peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran permainan tradisional congklak pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Plosorejo. Dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 peserta didik. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif yang dilaksanakan dengan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi, Angket (*Questionair*), Dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran permainan tradisional congklak modifikasi rata-rata berpengaruh terhadap minat belajar matematika dengan nilai 3,533 dan signifikan sebesar 0,002.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Modifikasi Berpengaruh, Minat Belajar Matematika.*

Abstract

The purpose of this study was to find out students' interest in learning mathematics by applying the traditional congklak game learning media to class IV students at SD Negeri 2 Plosorejo in the 2022/2023 academic year. This research was conducted at SD Negeri 2 Plosorejo. By taking samples using a purposive sampling technique, namely class IV students, totaling 22 students. This type of research is quantitative research carried out using simple linear regression analysis techniques. Data collection techniques used in this study are Observation, Questionnaire, Documentation. Based on the results of the study, it was found that the development of modified congklak traditional game learning media had an average effect on interest in learning mathematics with a value of 3.533 and a significant value of 0.002.

Keywords: *Development of Influenced Modification of Traditional Congklak Game Learning Media, Interest in Learning Mathematics.*

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai proses komunikasi, yaitu sebagai proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui saluran atau lingkungan tertentu (Kusumawati & Maruti, 2019). Sumber komunikasi dalam pembelajaran dapat berupa guru, buku atau sumber informasi lainnya. Media pembelajaran digunakan sebagai saluran atau media yang dapat membantu menyampaikan informasi dari sumber penerima, kepada siswa. Proses komunikasi ini penting dalam pembelajaran. Jika proses komunikasi dapat berjalan dengan baik selama pembelajaran, maka penerima pesan dapat menerima dengan baik dan benar pesan yang disampaikan. Maka dari itu, komunikasi dapat dijadikan sebagai salah satu kunci utama dalam mencapai keberhasilan dalam mengajar.

Keberhasilan mengajar dapat diukur dari hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar yang dicapai siswa dapat menjadi pedoman bagi guru untuk menentukan seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, karena hasil belajar mencerminkan

kemampuan siswa pada akhir pembelajaran. Hasil belajar dapat dicapai melalui penilaian. Selain untuk mengetahui kemampuan siswa, hasil belajar juga dapat digunakan untuk melihat seberapa sukses guru dalam proses pembelajaran. Keberhasilan itu tercermin dari ketepatan pemilihan model, metode atau media yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Sumiati & Asra, 2008). Selain itu kurikulum juga penting dalam keberhasilan sebuah pembelajaran.

Kurikulum di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Pembelajaran yang akan dilaksanakan berdasarkan kurikulum merdeka memperkuat model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa diharapkan menjadi pembelajar yang aktif, pencari informasi yang aktif, bukan hanya apa yang diberikan oleh guru. Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran, membimbing siswa untuk menemukan ilmunya dan mendorong siswa untuk bekerja keras untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Sebagai fasilitator, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, menantang dan menginspirasi, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan keterampilan dan minatnya dalam pembelajaran (Permendikbud, 2014).

Media pembelajaran adalah alat penyajian yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau informasi guru kepada siswa. Pendapat lain mengatakan bahwa yang dimaksud dengan media adalah segala bentuk penyebaran yang dapat menyampaikan informasi atau pesan dalam pembelajaran. Media berasal dari kata latin *medius* yang berarti tengah, pedoman dan perantara. Menurut Widyastuti et al., (2022), media adalah orang, benda atau bahan, atau peristiwa yang dapat menciptakan suasana dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap atau keterampilan. Seperti halnya guru, buku pelajaran dan lingkungan sekolah adalah media. Lebih khusus lagi, media dan hubungannya dengan pengajaran dan pembelajaran adalah alat untuk menangkap, memproses, dan mengatur ulang informasi visual atau verbal. Bahan atau alat pembelajaran yang saya ambil yaitu dengan menggunakan unsur permainan tradisional di Indonesia. Permainan tersebut yaitu congklak.

Nama Congklak biasa dikenal di daerah Jawa atau kadang disebut Dakon. Permainan ini dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan papan yang disebut papan Congklak. Permainan ini tidak hanya membutuhkan papan tetapi juga biji kecil atau bisa juga menggunakan batu. Permainan congklak sebagai permainan tradisional sangat familiar tidak hanya di daerah Jawa tetapi juga di banyak daerah lain di Indonesia. Sebagai permainan tradisional, Congklak memiliki banyak peran, salah satunya adalah peran dalam pembelajaran. Congklak dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

Salah satu pelajaran di sekolah yang dapat menggunakan permainan tradisional congklak adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dengan pemanfaatan lingkungan belajar, khususnya di sekolah dasar. Dalam mempelajari matematika, siswa harus melalui pemahaman dan secara aktif membangun pengetahuan dari pengetahuan dan pengalaman sebelumnya (Prasetyo & Hardjono, 2020).

Melalui pemahaman dan tindakan selama pembelajaran dapat diwujudkan melalui permainan Congklak. Permainan congklak ini merupakan salah satu lingkungan belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran tambahan di sekolah dasar. Permainan congklak terbukti efektif dalam pembelajaran berhitung. Permainan ini dapat dijadikan pembelajaran matematika yang menarik bagi anak sekolah dasar. Permainan ini mampu mengembangkan kesabaran, ketelitian dan bagaimana siswa dilatih untuk mengatur strategi (Prasetyo & Hardjono, 2020). Ternyata permainan ini juga bisa dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk mempelajari Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Kedua materi tersebut sulit dipahami oleh siswa karena konsepnya cukup kompleks dibandingkan dengan materi numerik yang diperoleh sebelumnya.

Matematika merupakan salah satu muatan pembelajaran dan bagian dari rangkaian pelajaran substantif, yang memegang peranan penting dalam pembelajaran. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini dan di masa yang akan datang. Mata pelajaran matematika merupakan

salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai pada jenjang pendidikan dasar untuk kemampuan berhitung. Namun, dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang berminat dalam belajar matematika sehingga berakibat pada prestasi belajar matematika yang rendah.

Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Peserta didik yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan peserta didik yang kurang berminat. Minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika diharapkan muncul secara maksimal, baik dengan munculnya perasaan senang, perhatian, maupun adanya keterlibatan dalam pembelajaran matematika (Asih & Imami, 2021).

Dengan adanya permainan congklak ini, siswa mendapatkan lebih banyak manfaat. Permainan tersebut tidak hanya digunakan sebagai pembelajaran matematika, namun juga dapat melatih gerak halus anak. Saat pemain atau siswa memindahkan biji congklak dari satu lubang ke lubang lainnya, mereka melatih kemampuan motorik halus nya.

Tentang beberapa manfaat yang terkandung dalam permainan congklak menurut (Ritonga & Ramadhani, 2019) yaitu; (1) Melatih kesabaran dan ketelitian dalam memainkan congklak. Permainan ini sangat membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam berhitung. Selama permainan, salah satu pemain harus menyebarkan biji congklak ke dalam lubang papan congklak. (2) Atletik dan kemampuan menerima kekalahan juga diperlukan dalam permainan ini. Karena permainan ini dimainkan hanya dengan dua orang, perbedaan antara menang dan kalah menjadi jelas. Kekalahan dalam permainan ini dirasakan ketika sang pemenang hanya menyisakan satu biji congklak. (3) Melatih kemampuan siswa dalam menganalisis atau menghitung. Menang membutuhkan kemampuan pemain untuk menganalisa, terutama saat giliran lawan. Pemain dengan kemampuan analisis yang baik bisa memenangkan permainan meski hanya menjatuhkan satu biji congklak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Selasa (1 November 2022) di SD Negeri 2 Plosorejo Kecamatan Tawangharjo Kabupaten Grobogan. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran materi FPB dan KPK. Meskipun materi FPB dan KPK masih dalam taraf mudah, akan tetapi jika materi tersebut tidak disampaikan dengan cara yang baik atau dengan cara yang menyenangkan hal itu akan mempersulit siswa khususnya siswa kelas IV SD, dimana siswa belum terbiasa memecahkan soal matematika yang dianggap sulit oleh siswa tersebut. Maka dari itu perlu adanya kombinasi media pembelajaran bagi matematika.

Guru tidak menggunakan lingkungan belajar yang inovatif dalam proses pembelajarannya. Padahal, kedua bahan ini mengandung bahan bacaan dasar. Penggunaan metode konvensional yang diberikan oleh guru menyebabkan siswa menjadi pasif dan merasa bosan saat mengikuti pelajaran. Siswa akan cenderung merasa bosan dan sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru, dan lebih memilih ramai sendiri daripada memperhatikan penjelasan dari guru. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat guru kelas IV yang mengatakan bahwa hanya sedikit siswa yang lulus KKM pada pelajaran matematika. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Selain itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima dengan baik. Materi numerik yang diperoleh siswa sekolah dasar merupakan materi penting yang berguna untuk mempelajari materi selanjutnya. Oleh karena itu, pemahaman konsep ini oleh siswa mutlak diperlukan.

Permainan congklak dapat diterapkan sebagai media pembelajaran matematika, khususnya pada materi KPK dan FPB. Hal ini karena permainan ini lebih menarik. Oleh karena itu, permainan ini lebih menarik ketika digunakan sebagai alat pengajaran karena lingkungan permainan congklak ini merupakan cara alternatif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika karena mudah didapat dan dekat dengan siswa pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian, media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika dalam proses belajar mengajar siswa sekolah dasar.

Karena media edukasi dengan menggunakan permainan tradisional congklak tidak hanya membantu siswa mentransfer ilmu, tetapi juga memberikan pengalaman berbeda bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan salah satu dari permainan tradisional Indonesia yaitu permainan congklak sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan obeservasi, angket (*questionair*) dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan sebanyak 2 kali yaitu : 1. uji prasyarat menggunakan uji normalitas, 2. uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dibawah ini akan dipaparkan deskripsi data ada tiap variabel yang dipakai dalam penelitian yaitu variabel Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak (X) dan Minat Belajar Matematika (Y):

Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak (X)

Tabel 2 Deskripsi Statistik Variabel Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak (X)

		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	X.11	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16
N	Valid	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3,24	3,29	3,33	3,38	3,33	3,38	3,43	3,33	3,29	3,29	3,67	3,71	3,62	3,57	3,52	3,48
Median		3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00
Mode		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3
Std. Deviation		,436	,463	,483	,498	,483	,498	,507	,483	,463	,463	,483	,463	,590	,598	,512	,512

Sumber: Olah Data Primer SPSS

Tabel 2 di atas memperlihatkan data yang dinyatakan valid dan dapat di analisis sebanyak 21 sampel responden. Missing menunjukkan jumlah data yang salah, maka disimpulkan tidak ada data yang salah karena missing bernilai 0. Mean yaitu nilai rata-rata, hasil deskripsi statistik untuk mean X.1 (3,24), X.2 (3,29), X.3 (3,33), X.4 (3,38), X.5 (3,33), X.6 (3,38), X.7 (3,43), X.8 (3,33), X.9 (3,29), X.10 (3,29), X.11 (3,67), X.12 (3,71), X.13 (3,62), X.14 (3,57), X.15 (3,52), X.16 (3,48). Median merupakan nilai tengah, dimana nilai tengah variabel "Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional" paling banyak adalah tiga (3,00). Modus atau nilai yang sering muncul adalah tiga (3,00).

Minat Belajar Matematika (Y)

Tabel 3 Deskripsi Statistik Variabel Minat Belajar Matematika (Y)

		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Y.11	Y.12	Y.13	Y.14	Y.15	Y.16
N	Valid	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3,43	3,38	3,48	3,43	3,52	3,14	3,48	3,38	3,38	3,67	3,48	3,62	3,48	3,67	3,48	3,52
Median		3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00
Mode		3 ^a	4	4	3 ^a	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
Std. Deviation		,598	,740	,602	,598	,512	,727	,602	,669	,590	,483	,602	,498	,602	,483	,512	,512

Sumber: Olah Data Primer SPSS

Tabel 3 di atas memperlihatkan data yang dinyatakan valid dan dapat di analisis sebanyak 21 sampel responden. Missing menunjukkan jumlah data yang salah, maka disimpulkan tidak ada data yang salah karena missing bernilai 0. Mean yaitu nilai rata-rata, hasil deskripsi statistik untuk mean Y.1 (3,43), Y.2 (3,38), Y.3 (3,48), Y.4 (3,43), Y.5 (3,52), Y.6 (3,14), Y.7 (3,48), Y.8 (3,38), Y.9 (3,38), Y.10 (3,67), Y.11 (3,48), Y.12 (3,62), Y.13 (3,48), Y.14 (3,67), Y.15 (3,48), Y.16 (3,52). Median merupakan nilai tengah, dimana nilai tengah variabel “Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional” paling banyak adalah empat (4,00). Modus atau nilai yang sering muncul adalah empat (4,00).

Pengujian Hipotesis

Pengujian ini memiliki tujuan agar melihat apakah pada model regresi, variabel independen dan dependen dua-duanya memiliki distribusi normal atautkah tidak. Model regresi yang baik yaitu distribusinya normal. Pengujian statistik yang dapat dipakai salah satunya uji normalitas residual dengan melakukan perbandingan antara *p value* yang didapatkan melalui hasil uji normalitas memiliki tingkat signifikan yang ditetapkan yakni 0,05. Dinyatakan distribusinya normal bila *p value* > 0,05 demikian pula sebaliknya (Riyanto & Hatmawan, 2020).

**Tabel 4 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,25544398
Most Extreme Differences	Absolute	,154
	Positive	,129
	Negative	-,154
Test Statistic		,154
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Olah Data Primer SPSS

Berdasarkan *output* normalitas Kolmogorov Smirnov pada Tabel 6, dapat diketahui nilai Asymp.Sig.(2 –tailed) sebesar 0,200, dengan ini dapat disimpulkan bahwa data pada variabel Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak berdistribusi normal sebab nilai sig. tersebut lebih dari 0,05.

Uji Koefisien Determinasi (Adjusted R²)

Dilakukannya uji koefisien determinasi (adjusted R²) guna melihat bagaimana model regresi mampu menerangkan variasi variabel dependen dengan nilai antara nol sampai satu (0<R²< 1). Nilai adjusted R² yang kecil mempunyai arti bahwa variabel-variabel independen kurang mampu dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai yang mendekati satu menunjukkan bahwa variabel-variabel independen hampir memberikan seluruh informasi untuk memperkirakan variasi variabel dependen yang dibutuhkan (Darma, 2021). Output perhitungan nilai koefisien determinasi dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini:

Tabel 5 Uji R²

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,630 ^a	,397	,365	3,340

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak

b. Dependent Variable: Minat Belajar Matematika

Sumber: Olah Data Primer SPSS

Dapat diketahui pada Tabel 27 diatas bahwa angka *R-Square* sebesar 0,397. Besarnya koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak memiliki kontribusi 39,7% terhadap Minat Belajar Matematika kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo tahun pelajaran 2022/2023. Sedangkan sisanya 60,3% mungkin dipengaruhi oleh variabel lain yang dalam penelitian ini tidak diteliti.

Uji Hipotesis

Tabel 6
Uji Linieritas (F)
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	139,280	1	139,280	12,485	,002 ^b
Residual	211,958	19	11,156		
Total	351,238	20			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Matematika

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak

Sumber: Olah Data Primer SPSS

Hasil uji anova tersebut menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 12,485 dengan taraf signifikansi sebesar 0,002. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} yang dihitung pada derajat bebas pembilang (df pembilang) sebesar 1 dan derajat bebas penyebut (df penyebut) sebesar 20 pada taraf 0,05 yang nilainya adalah 4,35. Tampak sangat jelas bahwa nilai F_{hitung} (12,485) lebih besar dari F_{tabel} (4,35). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dihasilkan adalah baik. Hal ini menunjukkan media regresi linear dapat digunakan.

Kemudian dilanjutkan dengan analisis pengujian t dengan cara uji dilaksanakan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , dan ketetapan yakni:

1) Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai $\alpha < 0,05$, H_1 diterima

2) Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai $\alpha \geq 0,05$, H_1 ditolak

Dilihat tabel distribusi t menggunakan tingkat kebebasan (df)=n-k, sehingga df=(21-1) ataupun memiliki tingkat kebebasan 20 dan signifikansinya 0,05. Maka t_{tabel} sejumlah 2,086. Di bawah adalah hasil pengujian t_{hitung} dapat dilihat dalam tabel di bawah:

Tabel 7 Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	26,645	8,205		3,247	,004
Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak	,526	,149	,630	3,533	,002

a. Dependent Variable: Minat Belajar Matematika

Sumber: *Olah Data Primer SPSS*

Berdasarkan *output* pada Tabel 9 dapat dijelaskan pada model persamaan regresi linear berganda berikut ini:

$$Y = a + b.X$$

$$Y = 26,645 + 0,526.X_1$$

Keterangan:

Y : Minat Belajar Matematika

X : Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak

b : Koefisien Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak

e : Faktor eror atau faktor lain diluar penelitian

Dari persamaan regresi diatas dapat dilihat bagaimana hubungan secara parsial antara variabel independen dengan variabel dependen. Sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Nilai a = 26,645 memiliki arti apabila variabel bebas (*independent*) di anggap konstan maka rata-rata akuntabilitas pengelolaan dana desa (Y) sebesar 26,645 satuan.
- Nilai b₁ = 0,526 merupakan koefisien regresi X₁ (kejelasan sasaran anggaran) artinya setiap peningkatan X₁ sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan Y sebesar 0,526. Hal tersebut menunjukkan bahwa X berkontribusi positif bagi Y. Sehingga jika Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak, maka Minat Belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo tahun pelajaran 2022/2023 akan meningkat.

Dari perhitungan yang dihasilkan pada Tabel 8 itu pula dapat dinyatakan nilai t_{hitung} menunjukkan sebesar 3,533 dan nilai signifikan sebesar 0,000. Maka H₁ diterima dikarenakan t_{hitung} 3,533 > t_{tabel} (df=18) sebesar 2,010092 dan nilai signifikansinya 0,002 < 0,05, dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Matematika kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo.

PEMBAHASAN

Respon merupakan jawaban atas stimulus atau rangsangan yang diberikan. Untuk mengetahui bagaimana respon anak, penelitian ini menggunakan pengembangan permainan tradisional congklak sebagai stimulus atau masukan bagi siswa. Jawaban seseorang bisa menyenangkan atau tidak menyenangkan. Reaksi positif terbukti ketika subjek pengamatan condong ke arah atau ke arah objek, dan reaksi negatif condong menjauhi objek.

Guna mengetahui bagaimana siswa menanggapi instruksi yang mereka dapatkan dari seorang guru sangat penting untuk proses pembelajaran. Agar dapat disampaikan dengan lebih baik dan berkualitas, hal ini dilakukan sebagai bahan penilaian dan refleksi guru. Penulis penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengukur seberapa baik respon siswa terhadap penggunaan permainan congklak tradisional untuk mengajar matematika. Untuk Tahun

Pelajaran 2022–2023, penulis membagikan kuesioner kepada 21 siswa kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo sebanyak 32 item pernyataan, termasuk item pernyataan positif dan negatif dengan empat kemungkinan tanggapan, disajikan pada lembar kuesioner, yaitu jawaban selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah.

Penggunaan pernyataan angket positif dan negatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika melalui pengembangan media permainan tradisional congklak. Respon siswa yang diharapkan setelah melakukan pembelajaran berbasis media adalah respon yang positif. Jawaban atau respon siswa harus memiliki skor yang tinggi agar mendapat hasil respon yang baik pada pernyataan angket positif atau negatif. Komentar positif menerima nilai yang berbeda dari yang negatif. Tanggapan siswa harus kebalikan dari pernyataan agar komentar negatif menerima skor tinggi.

Secara teori, penggunaan media pembelajaran memang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Selain itu dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya serta lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Hasil perhitungan uji normalitas sebagai uji prasyarat dapat diketahui bahwa nilai signifikan pada uji Kolmogorov sebesar 0,200. Karena nilai yang diperoleh melebihi 0,05, maka data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan uji regresi yang telah dilakukan oleh penulis, dapat dikatakan bahwa penggunaan pengembangan media permainan tradisional congklak memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan R_{Square} yang memiliki nilai sebesar 0,517 (kuadrat dari koefisien korelasi 0,719). R_{Square} disebut koefisien determinan yang dalam hal ini memiliki nilai sebesar 39,7%. Nilai tersebut dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan pengembangan media permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika siswa.

Untuk mengetahui linieritas regresi, penulis melakukan uji anova yang menunjukkan hasil bahwa nilai F_{hitung} sebesar 12,485 dengan taraf signifikansi sebesar 0,002. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan F tabel yang dihitung pada derajat bebas pembilang (df pembilang) sebesar 1 dan derajat bebas penyebut (df penyebut) sebesar 20 pada taraf 0,05 yang nilainya adalah 4,35. Tampak sangat jelas bahwa nilai F_{hitung} (27,835) lebih besar dari F_{tabel} (4,35). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dihasilkan adalah baik dan dapat digunakan.

Adapun koefisien regresi yang menunjukkan koefisien konstanta 26,645 dan nilai koefisien penggunaan pengembangan media permainan tradisional congklak adalah 0,526. Nilai koefisien 0,526 memberikan pernyataan bahwa setiap terjadi penambahan skor variabel penggunaan pengembangan media permainan tradisional congklak, maka akan dapat menambah kenaikan variabel minat belajar matematika. Setelah mengetahui besarnya koefisien regresi, dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak. Dalam hal ini diperoleh nilai t tabel sebesar 3,533 yang diperoleh dengan $\alpha = 0,05$ dan (df) $n-k-1$ atau $21-2-1 = 18$. Dari hasil perbandingan t tabel pada koefisien konstanta ternyata nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($3,533 > 2,010092$) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 di tolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh dan signifikan antara Pengembangan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo Tahun Pelajaran 2022/2023.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan uji t , dengan nilai t_{hitung} menunjukkan sebesar 3,533 dan nilai signifikan sebesar 0,000. Maka H_1 diterima dikarenakan t_{hitung} 3,533 > t_{tabel} (df=18) sebesar 2,010092 dan nilai signifikansinya $0,002 < 0,05$, dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel

Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Matematika kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo tahun pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Smp Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 799–808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>.
- Cholid, N. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. CV Presisi Cipta Media.
- Gunawan, C. (2020). *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian New Edition Buku untuk Orang yang (Merasa) Tidak Bisa dan Tidak Suka Statistika*. DEEPUBLISH.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Adityan Bakti.
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. AZKA Pustaka.
- Kolektra, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Dengan Menggunakan Media Congklak Di Sd Katolik Wetakara. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial Dan Humaniora*, 2(05).
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. KENCANA.
- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. CV AE Media Grafika.
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya.: CV. Jakad Media Publishing.
- Musaropah, U., Sari, N. A. Z., Hermawan, T., & Nazruddin, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Congklak Pada Pembelajaran Operasi Hitung Bagi Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 3–10.