

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIN 1 Kota Makassar

The Effect of Using Congklak Game Media on The Interest In Learning Mathematics of Grade II MIN 1 Students In Makassar City

Nia Daniati Savitri¹, Rosdiana², Andi Ika Prasasti Abrar³, Munirah⁴, A.Sriyanti⁵

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

Email: niasmanest@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan congklak terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas II MIN 1 Kota Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental design* dengan tipe *pretest-posttest control group design*, melibatkan dua kelompok yaitu kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa lembar angket, yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan uji *independent sample t-test* dengan memastikan data bersifat normal dan homogen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan congklak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Dengan demikian, media permainan congklak dapat menjadi media inovatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika khususnya dalam membangun pemahaman konsep secara konkret.

Kata Kunci: media permainan congklak, minat belajar, matematika, sekolah dasar

Abstract

This study aims to determine the effect of using congklak game media on the interest in learning mathematics of class II students of MIN 1 Makassar City. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design type, involving two groups, namely class II A as the experimental class and class II B as the control class. The research instrument was a questionnaire sheet, which had passed validity and reliability tests. Data analysis used an independent sample t-test to ensure the data were normal and homogeneous. The results of the study showed that the use of congklak game media had a significant effect in increasing students' interest in learning mathematics. Thus, congklak game media can be an effective innovative media to increase interest in learning mathematics, especially in building concrete conceptual understanding.

Keywords: congklak game media, learning interest, mathematics, elementary school

Article Info

Received date: 25 Agustus 2025

Revised date: 27 Agustus 2025

Accepted date: 09 September 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia, dimana unsur ini secara umum bertujuan untuk membantu manusia menemukan dirinya dan hakikat kemanusiaannya. Dengan adanya pendidikan, diharapkan manusia mampu menyadari potensi yang dimiliki sebagai makhluk yang berpikir. Potensi yang dimaksud adalah potensi ruhaniah (spiritual), nafsiyah (jiwa), aqliyah (pikiran), dan jasmaniah (tubuh). Dengan potensi tersebut, pendidikan hadir sebagai wadah untuk mematangkan prosesnya menuju individu yang aktif sekaligus masyarakat tempat dimana ia menuangkan hubungan, gagasan, dan kreatifitasannya (Rosdiana, dkk, 2023).

Minat belajar peserta didik merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari peserta didik proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik (Aprijal, dkk, 2020).

Minat berperan 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 (Pambudya Luhur Wijaya, dkk, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di MIN 1 Kota Makassar peneliti menemukan bahwa pada proses pembelajaran berlangsung terkhususnya pada mata pelajaran matematika, minat belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan melalui hasil wawancara dengan guru matematika kelas II bahwa minat peserta didik dalam pembelajaran matematika masih rendah. Minat peserta didik yang masih rendah disebabkan berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika masih kurang, perhatian peserta didik masih kurang fokus terhadap pembelajaran matematika, peserta didik menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sulit, banyak rumus, dan membosankan. Selain itu masih banyak peserta didik yang nilainya tidak memenuhi standar KKM (75).

Media congklak merupakan permainan yang banyak digemari oleh anak-anak Indonesia, para perempuan muda khususnya. Permainan ini berbeda nama di setiap daerahnya, namun panggilan yang paling melekat di kalangan anak-anak adalah congklak dimana permainan ini dimainkan oleh dua orang yang biasanya perempuan dan laki-laki. Peralatan atau media permainan ini sangat fleksibel dan seru yang dapat melatih kecerdasan logika matematika dan membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan matematika mereka. Permainan congklak merupakan media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik selama proses pembelajaran di tingkat SD/MI (Matulesy, A., & Muhid, A, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, Untuk itu peneliti memberikan alternative penggunaan media permainan congklak dalam pembelajaran, dengan media permainan congklak ini diharapkan peserta didik dapat memiliki kemampuan berhitung yang lebih praktis dan tidak membosankan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini mengaplikasikan jenis penelitian *quasi eksperimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Paradigma desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Tipe ini yakni penelitian yang membandingkan kondisi awal dan kondisi selepas diberi tindakan melalui media permainan congklak yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pola dalam desain penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

Kelompok Eksperimen : Kelompok yang diberi perlakuan dengan media permainan congklak).

Kelompok Kontrol : Kelompok yang diberi perlakuan dengan metode jarimatika).

O₁ : *Pre-Test* kelompok eksperimen.

O₂ : *Post-Test* kelompok eksperimen.

X : Perlakuan menggunakan media permainan congklak.

O₁ : *Pre-Test* kelompok kontrol.

O₂ : *Post-Test* kelompok kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Kota Makassar yang beralamat di Jl. Andi Djemma Lr. 7 No. 28 Banta-Bantaeng, Kec. Rappocini Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Adapun yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas II dengan jumlah peserta didik 77 orang dengan sampel yaitu 24 peserta didik dari kelas II A sebagai kelas eksperimen dan 27 peserta didik dari kelas II B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket minat belajar yang terdiri atas 26 butir pernyataan. Pengujian instrumen penelitian terdiri dari uji validitas dan uji reabilitas, tingkat validitas instrumen penelitian menggunakan rumus indeks validasi butir AIKEN V, sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

V : Indeks kesepakatan ahli

s : Skor kesepakatan ahli

n : Banyaknya validator

c : Skala penilaian tertinggi

Interpretasi terhadap nilai V digunakan kriteria tingkat kevalidan, sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Indeks Validitas Formula Aiken V

Indeks	Kategori
$0 < 0,4$	Kurang Valid
$0,4 - 0,8$	Sedang
$> 0,8$	Sangat Valid

Adapun instrumen yang divalidasi dalam penelitian ini adalah instrumen RPP dan angket minat belajar peserta didik.

Tabel .3 Hasil Validasi Instrumen RPP

No.	Aspek yang di Validasi	Nilai	Kategori
1.	Aspek Format	5	Sangat Valid
2.	Aspek Materi	4	Sangat Valid
3.	Aspek Bahasa	5	Sangat Valid
	Rata-rata	4,6	Sangat Valid

Tabel .4 hasil Validasi Instrumen Tes

No.	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		$\sum s$	V
		I	II	I	II		
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	4	4	3	3	6	0,8
2.	Kejelasan maksud soal	4	4	3	3	6	0,8
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal	4	4	3	3	6	0,8
4.	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan dikenal oleh peserta didik	4	4	3	3	6	0,8
5.	Soal sesuai dengan KD dan indikator	4	4	3	3	6	0,8
	Rata-rata	4	4	3	3	6	0,8

Analisis data pada penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif dan inferensial. Adapun analisis statistik deskriptif dengan langkah penguraian data yang diperoleh seperti menyajikan gambaran tentang nilai maksimum, minimum, nilai rata-rata (*mean*), dan simpangan baku dari setiap variabel penelitian baik dalam bentuk tabel, maupun histogram. Analisis inferensial menggunakan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Sebelum menganalisis data melalui pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat melalui tes normalitas dan uji homogenitas. Analisis data dilakukan dengan aplikasi bantuan *SPSS 24*, berikut hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini:

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media permainan congklak terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas II MIN 1 Kota Makassar.

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan media permainan congklak terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas II MIN 1 Kota Makassar.

HASIL

Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIN 1 Kota Makassar Menggunakan Media Permainan Congklak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MIN 1 Kota Makassar diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen angket minat belajar matematika peserta didik kelas IIA sebagai kelas eksperimen. Pada analisis statistik deskriptif, data yang diolah merupakan data *posttest* yang diaplikasikan setelah penggunaan media permainan congklak. Materi yang digunakan dalam proses penelitian kelas eksperimen yaitu materi perkalian dengan penjumlahan berulang, berikut adalah hasil analisis statistik deskriptif yang didapatkan.

Tabel 4. Analisis Deskriptif *Posttest* Pada Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	24
Skor maksimum	90
Skor minimum	70
Rata-rata (mean)	79.58
Standar deviasi	5.500
Variance	30.254

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan sebesar 79.58 dengan nilai standar deviasi adalah 5.500, angka ini memberikan gambaran tentang persebaran terhadap rata-rata yang menunjukkan standar deviasi baik karena nilainya lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-ratanya. Nilai variance yaitu 30.254 menunjukkan perbedaan antara nilai tertinggi dan nilai terendah, nilai hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen setelah penggunaan media permainan congklak memperoleh nilai minimum sebesar 70 dan maksimum sebesar 90.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis deskriptif dapat dikategorikan nilai hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yang ditunjukan sebagai berikut.

Tabel 5. Kategorisasi *Posttest* Kelas Eksperimen

Interval	<i>Posttest</i>	Persentase	Kategori
46-66	2	8%	Rendah
66-86	4	17%	Sedang
86-100	18	75%	Tinggi

Berdasarkan data dalam tabel 5, maka dapat diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan terdapat 4 orang responden berada pada kategori sedang dengan persentase 17%, dan 18 orang responden berada pada kategori tinggi dengan persentase 75%. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan persentase 75%.

Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIN 1 Kota Makassar Tidak Menggunakan Media Permainan Congklak

Adapun data hasil *posttest* yang diperoleh melalui instrumen angket minat belajar matematika pada peserta didik kelas kontrol, yaitu kelas IIB MIN 1 Kota Makassar yang tidak menggunakan media permainan congklak, disajikan sebagai berikut.

Tabel 6. Analisis Deskriptif *Posttest* Pada Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	27
Skor maksimum	90
Skor minimum	50
Rata-rata (mean)	67.78
Standar deviasi	9.541
Variance	91.026

Pada tabel 6 menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran adalah 67.78, nilai standar deviasi adalah 9.541 yang menunjukkan sebaran nilai hasil

belajar relatif besar, dan variance nilai minat belajar peserta didik adalah 91.026 yang menunjukkan perbedaan antara nilai tertinggi dan nilai terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai hasil belajar matematika peserta didik kelas kontrol setelah mengikuti pembelajaran matematika materi perkalian dengan penjumlahan berulang, maka diperoleh mulai dari nilai minimum sebesar 50 dan maksimum sebesar 90. Kategori nilai hasil belajar peserta didik kelas kontrol ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 7. Kategorisasi *Posttest* Kelas Kontrol

Interval	<i>Posttest</i>	Presentase	Kategori
62-66	3	11%	Rendah
66-70	9	33%	Sedang
70-100	15	56%	Tinggi

Data dalam tabel 7 menunjukkan bahwa peserta didik setelah mengikuti pembelajaran terdapat 9 orang responden berada pada kategori rendah dengan persentase 33%, dan 15 orang responden berada pada kategori tinggi dengan persentase 56%. Berdasarkan data yang diperoleh maka nilai *posttest* pada kelas kontrol berada pada kategori tinggi.

Pengaruh Penerapan Media Permainan Congklak terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIN 1 Kota Makassar

Pengujian hipotesis menggunakan statistik inferensial yakni dengan uji t atau uji hipotesis, sebelum pengujian hipotesis dilakukan pengujian prasyarat atau uji normalitas dan homogenitas yang tujuannya untuk mengetahui apakah sebaran datanya normal dan homogen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel residual memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan oleh penulis berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal apabila $\text{sig} > \alpha = 0,05$ dan begitu pun sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal apabila $\text{sig} < \alpha = 0,05$. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 24. Berdasarkan analisis uji prasyarat yang diperoleh, maka kesimpulan hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Uji Normalitas Teknik *Kolmogorof sminov* kelas Eksperimen

Variabel	<i>K-Sminov</i>	Keterangan
X	0,30	Normal
Y	0,220	Normal

Berdasarkan hasil output hasil uji normalitas minat peserta didik diketahui nilai *Kolmogorov-Srnov* signifikansi sebesar 0,30 dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari ($0,30 > 0,05$). Kemudian hasil uji normalitas variabel y diketahui nilai *Kolmogorov-Srnov* signifikansi sebesar 0,220 dan dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari ($0,220 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel kelas eksperimen berdistribusi norma.

Tabel 9. Uji Normalitas Teknik *Kolmogorof sminov* kelas Kontrol

Variabel	<i>K-Sminov</i>	Keterangan
X	0,200	Normal
Y	0,200	Normal

b. Uji Homogenitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas, karena hal ini adalah syarat untuk melakukan pengujian dalam analisis inferensial. Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data pada kedua kelompok memiliki varians yang sama atau tidak. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai $\text{sig} > \alpha = 0,05$ maka data homogen dan jika nilai $\text{sig} < \alpha = 0,05$ data tidak homogen atau jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ berarti homogen dan jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ berarti homogen.

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas Teknik *Levene Statistic*

	F_{hitung}	F_{tabel}	Sig.	Keterangan
Eksperimen	3,188	3,08	0,388	Homogen

Kontrol	3,498	3,15	0,268	Homogen
---------	-------	------	-------	---------

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan teknik *Levene Statistic* untuk kelas eksperimen diperoleh nilai F_{hitung} adalah 3,188, F_{tabel} adalah 3,08 dan nilai signifikansi adalah 0,38. Sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai F_{hitung} 3,498, F_{tabel} adalah 3,15 dan nilai signifikansi adalah 0,268 Nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua data bersifat homogen atau memiliki kesamaan.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian menggunakan uji dua pihak dengan derajat kesalahan. Kriteria pengujian adalah jika $\text{sig.}_{hitung} < \alpha$ (0,05) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, berarti ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berikut hasil uji hipotesis yang telah dianalisis.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	6.009	.018	5.323	49	.000	11.806	2.218	7.349 16.263
	Equal variances not assumed			5.485	42.380	.000	11.806	2.152	7.463 16.148

Berdasarkan hasil *output* SPSS tabel 10, diperoleh *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$), dengan demikian H_0 ditolak. Hipotesis yang diterima adalah H_1 , artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas II yang menggunakan media permainan congklak.

PEMBAHASAN

Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIN 1 Kota Makassar Menggunakan Media Permainan Congklak

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen, diperoleh bahwa pembelajaran matematika menggunakan media permainan congklak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa, khususnya pada materi perkalian dengan penjumlahan berulang. Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan soal yang diberikan, dan sebagian besar memperoleh hasil belajar dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Dalam proses pembelajaran peserta didik yang termasuk dalam kategori rendah disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran serta cara guru menyajikan materi kepada peserta didik yang tidak terlalu bervariasi sehingga peserta didik kurang memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Media juga dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dengan demikian, agar minat belajar peserta didik dapat meningkat, pemanfaatan media pembelajaran seperti media

permainan congklak sebaiknya digunakan dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan perhatian, daya tarik serta kinerja belajar peserta didik (Arsyad, Azhar, 2011).

Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIN 1 Kota Makassar Tidak Menggunakan Media Permainan Congklak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas II B MIN 1 Kota Makassar yang berperan sebagai kelas kontrol dan menggunakan metode pembelajaran konvensional, diperoleh data bahwa minat belajar matematika peserta didik berada pada kategori sedang, dengan persentase sebesar 75%. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional belum sepenuhnya mampu mendorong peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal.

Metode konvensional memang masih banyak digunakan karena dianggap praktis dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun, metode ini cenderung kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Akibatnya, daya serap terhadap materi pelajaran, khususnya matematika yang menuntut pemahaman konsep dan penerapan logika, menjadi terbatas. Capaian hasil belajar yang berada pada kategori sedang menunjukkan adanya potensi peningkatan apabila digunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal perkalian menunjukkan bahwa peserta didik yang berada pada kategori rendah hanya mampu menjawab soal namun tidak secara tepat. Sementara itu, peserta didik yang termasuk dalam kategori sedang dapat mengerjakan soal meskipun jawabannya belum sepenuhnya benar. Rendahnya nilai yang diperoleh disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Adapun peserta didik yang berada pada kategori sedang umumnya menunjukkan perhatian saat pembelajaran berlangsung dan beberapa di antaranya aktif mengajukan pertanyaan.

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIN 1 Kota Makassar

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa untuk pengujian hipotesis digunakan rumus uji *Independent sampel t-test*. Syarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis adalah data yang diperoleh berdistribusi normal dan mempunyai variansi yang homogen. Oleh karena itu, sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data tentang hasil belajar peserta didik tidak menyimpang dari distribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua data kelompok berasal dari populasi yang homogen atau tidak.

Berdasarkan hasil uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media permainan congklak terhadap minat belajar matematika peserta didik Kelas II MIN 1 Kota Makassar maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika kelas II yang menggunakan media permainan congklak cukup baik. Dengan menggunakan media permainan congklak, minat belajar peserta didik menjadi meningkat berada pada kategori tinggi, peserta didik cenderung lebih aktif dan senang dikarenakan dapat belajar sambil bermain congklak. Penggunaan media permainan congklak ini cukup berpengaruh terhadap minat belajar matematika (Pambudya Luhur Wijaya, 2023). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Leni Umi Barokah, (2018) yang menyatakan bahwa pengaruh media permainan congklak dapat meningkatkan pemahaman materi perkalian peserta didik secara signifikan.

Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan media permainan congklak yang diterapkan dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik di sekolah MIN 1 Kota Makassar. Penerapan media pembelajaran permainan congklak mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Penggunaan media permainan congklak pada mata pelajaran matematika materi perkalian dengan penjumlahan berulang kelas II MIN 1 Kota Makassar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Selain itu, hasil belajar peserta didik kelas kontrol pada mata

pelajaran matematika materi perkalian dengan penjumlahan berulang yang tidak menggunakan media permainan congklak memperoleh nilai rata-rata *posttest* berada pada kategori sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media permainan congklak terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa pembelajaran matematika tidak harus monoton dan kaku, dengan menggunakan media permainan congklak proses belajar menjadi lebih menyenangkan, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep perkalian secara signifikan. Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran yang memadukan latihan terstruktur dengan pendekatan visual-interaktif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak bagi peserta didik. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan pada jenjang atau materi yang berbeda, serta mengeksplorasi kombinasi media dengan metode media pembelajaran lain termasuk berbasis digital, untuk menguji efektivitasnya secara lebih luas.

REFERENSI

- Aprijal, dkk, *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling, Jurnal Mitra PGMI*, Vol. 6, No.1, 2020.
- Arsyad, A. Media pembelajaran, 2011.
- Baroakah, Leni Umi, *Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Di SDIT Al-Falah Sambi, Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Surakarta), 2018.
- Matulessy, A., & Muhid, A. *Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa: Literature Review*. AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, Vol, 13, No. 1, 2020.
- Rosdiana, dkk. *Konsep Pendidikan Paulo Freire Dalam Pembentukan Karakter Ditinjau Dari Pendidikan Iskam, Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 5, No. 2, 2023.
- Wijaya, Pambudya Luhur, dkk. *Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Modifikasi terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo, Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.7, No.2, 2023.
- Wijaya, Pambudya Luhur, dkk. *Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Modifikasi terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo, Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.7, No.2, 2023.