

# SKRIPSI

## EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADITIONAL CONGKLAK TERHADAP MINAT BELAJAR TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS II SDN 01 PEMENANG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
Sarjana Strata satu (SI) pada program studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**BAIQ ANNISA HIDAYATUL UMAMI**

**2019A1H016**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL CONGLAK TERHADAP MINAT BELAJAR TEMA 2  
SUBTEMA 1 KELAS II SDN 01 PEMENANG TIMUR TAHUN  
PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Pada tanggal, 5 Desember 2022

**Dosen Pembimbing I**



**Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd**  
NIDN. 0823078802

**Dosen Pembimbing II**



**Yuni Mariyati, M.Pd**  
NIDN. 0806068802

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Ketua Program Studi,**



**Haifaturrahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**




**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP MINAT BELAJAR TEMA 2  
SUBTEMA 1 KELAS II SDN 01 PEMENANG TIMUR TAHUN  
PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Baiq Annisa Hidayatul Umami telah dipertahankan di depan dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 27 Desember 2022

**Dosen Penguji**

1. **Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd** (Ketua)   
NIDN. 0823078802
2. **Baiq Desi Milandari, M.Pd** (Anggota I)   
NIDN.0808128901
3. **Syafruddin Muhdar, M.Pd** (Anggota II)   
NIDN. 0813078701

**Mengesahkan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



**Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.**  
NIDN.0821078501

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Baiq Annisa Hidayatul Umami  
NIM : 2019A1H016  
Alamat : Pemenang, kabupaten Lombok utara.

Judul Skripsi: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Tema 1 Subtema 2 SDN 01 Pemenang Timur Tahun Pelajaran 2022/2023

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram,  
Yang membuat pernyataan,



Baiq Annisa Hidayatul Umami  
NIM 2019A1H016



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Baig. Annisa Hidayatul Umami  
NIM : 2019A1H016  
Tempat/Tgl Lahir : Karang. Petak, 15 Mei 2000  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
No. Hp : 087823658176  
Email : baiganisahidayatulumami23@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL CONGKAK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA TEMA 2  
SUBTEMA 1 KELAS II SDN 01 PEMEMANG TIMUR TAHUN  
PELAYARAN 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 44%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 7 Juli 2023  
Penulis

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Baig. Annisa Hidayatul Umami  
NIM. 2019A1H016



Iskandar, S.Sos.,M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Baiq Annisa Hidayatul Umami  
NIM : 2019A1H016  
Tempat/Tgl Lahir : Karang Petak, 15 Mei 2000  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
No. Hp/Email : 08182365876 / baiqannisahidayatulumanis23@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama **tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta** atas karya ilmiah saya berjudul:

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
CONGKAK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS II  
SDM 01 PEMENANG TIMUR TAHUN BELAJARAN 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 7 Juli 2023

Penulis



Baiq Annisa Hidayatul Umami  
NIM. 2019A1H016

Mengetahui,

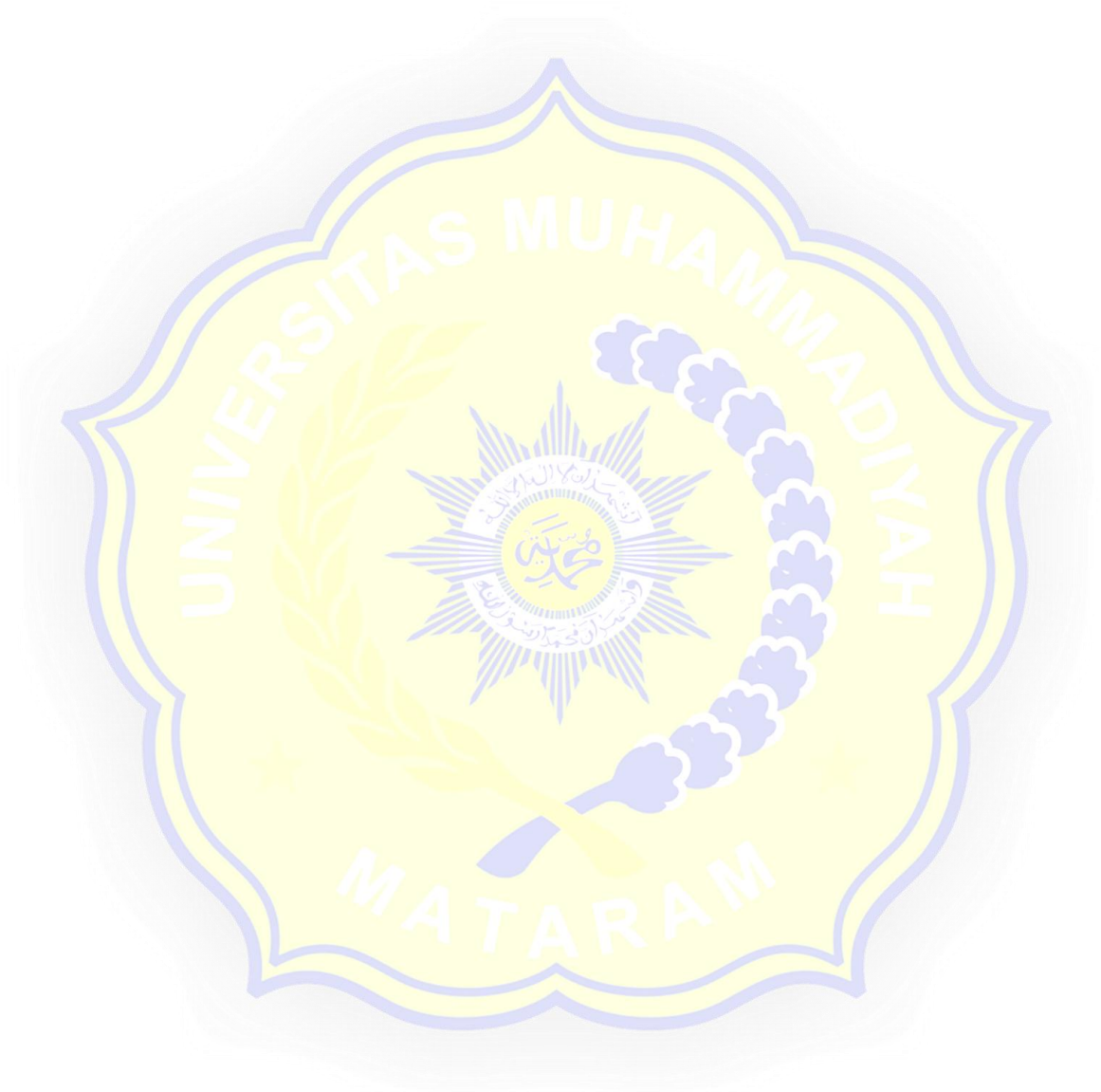
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha, dan kegagalan hanya terjadi jika kita menyerah” Bj. Habibi



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Tema 2 Subtema 1 Kela II SDN 01 Pemenang Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat saya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis dapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini,

1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Lalu Syarafudin dan Ibu Hidayah yang senantiasa selalu memberikan doa dan dukungan moral maupun materi semoga Allah kurangi lelahnya dan selalu diberikan perlindungan disetiap langkah kakinya. Dan kepada Adikku tercinta lalu Didin dan Lalu Zulfian kalian semua adalah obat dari lelahku terimakasih atas do'a baik selama ini. Semoga kita semua dalam lindungan Allah swt.
2. Bapak dan Ibu dosen yaitu Ibu Intan Dwi Hastuti M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Yuni Mariyati M.Pd selaku dosen pembimbing 2, yang selalu memberikan semangat serta motivasi untukku. Ketua Kaprodi Haifaturrahmah, M.Pd juga kepada segenap dosen prodi PGSD terima kasih sudah menjadi orang-orang baik dan sabar dalam membimbing proses saya.
3. Untuk sahabat-sahabatku tersayang Astri Mulya Dewi, Hamdayani, Baiq Rinta faradila. Terima kasih atas segala tawanya selama ini, terima kasih atas pundaknya tiap hari terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik bahkan sangat baik untukku selama ini. Semoga kita semua diberikan kemudahan disetiap urusan dan diberikan pelindung serta keselamatan.
4. Untuk kekasih tercinta Rendi Andan Wangi terimakasih telah banyak membantu selama proses perkuliahan
5. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2019 atas semangat dan motivasi yang telah diberikan pada penulis.
6. Kampus hijau dan almamater kebanggaanku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Semua pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya

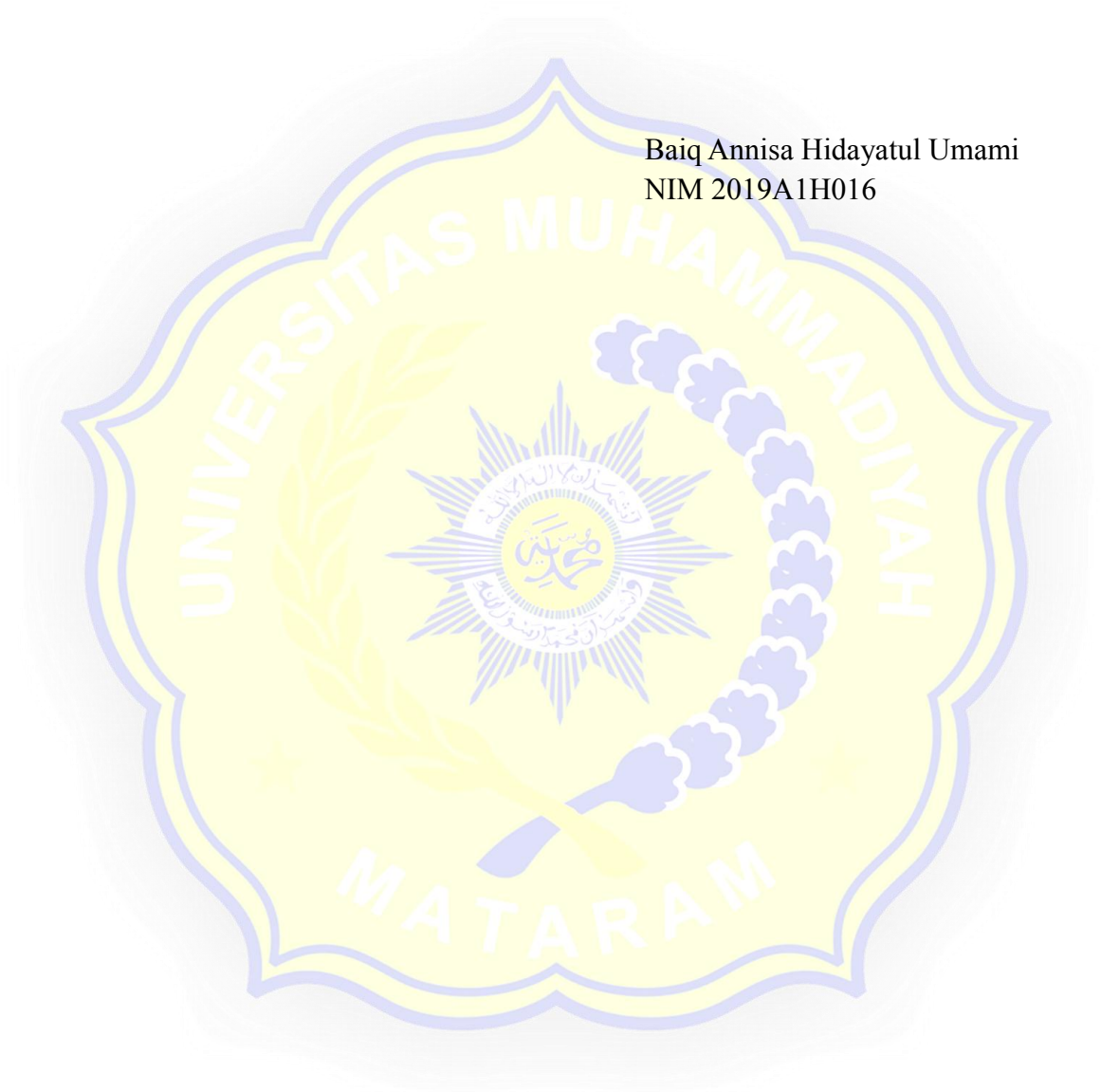


membangun. Semoga hasil peneliti ini memberikan manfaat bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikannya, Aamiin.

Mataram, Januari 2023

Penulis

Baiq Annisa Hidayatul Umami  
NIM 2019A1H016



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi " Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Tema 2 Subtema 1 Kelas II SDN 01 Pemenang Timur Tahun Pelajaran 2022/2023". Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang kepada:

1. Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Ibu Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd. Sebagai Pembimbing I.
5. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II.
6. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan banyak sekali dukungan, sekaligus sebagai support system saat penulis sedang dalam kesusahan., dan semua pihak tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Mataram, Januari 2023  
Penulis

Baiq Annisa Hidayatul Umami  
NIM 2019A1H016

Baiq Annisa Hidayatul Umami 2022. **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Tema 2 Subtema 1 Kelas II SDN 01 Pemenang Timur Tahun Pelajaran 2022/2023**. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Pembimbing 2 : Yuni Maryati, M.Pd

### ABSTRAK

**Efektivitas** media pembelajaran *Permainan Tradisional Congklak* terhadap minat belajar siswa. Media pembelajaran yang kurang menarik cenderung membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen desain dengan bentuk *pre-test, post-test*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II. Sedangkan sampel dalam penelitian ini kelas II B sebagai kelas eksperimen dan kelas II A sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Data mengenai kemampuan minat belajar diukur dengan menggunakan instrument angket minat belajar. Sebelum menganalisis lebih lanjut hasil *pre-test dan post-test*, kedua kelas terlebih dahulu di uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{4,918} > t_{1,674}$  yang berarti  $H_0$  ditolak, sehingga terdapat Efektivitas media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar siswa. Hal ini di definisikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan tradisional congklak mampu meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata kunci** : Kuantitatif, Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Congklak,

Minat Belajar

***The Effectiveness of Using Traditional Game "Congklak" as a Learning Media on Students' Learning Interest in Theme 2 Subtheme 1 of Grade II at SDN 01 Pemenang Timur, Academic Year 2022/2023***

***Abstract:***

*The effectiveness of using the traditional game "Congklak" as a learning media on students' learning interest. Students that are bored during learning frequently show less interest in what they are learning due to using boring learning materials. This study aims to ascertain whether students' learning interests are influenced by employing the classic game "Congklak" as a learning medium. A quasi-experimental approach with pre- and post-testing was adopted in the study project. All students in Grade II made up the study's population. Class II A was the control group in this study's sample, whereas Class II B was the experimental group. Nonprobability sampling, which gives every component (member) of the population an equal chance of being chosen as a sample member, was the sampling strategy utilised in this study. A learning interest questionnaire was used to collect data on learning preferences. Both classes were examined for normality and homogeneity before conducting a more thorough pre-and post-test data analysis. The findings of the hypothesis test indicated that  $t_{4.918} > t_{1.674}$ , meaning that  $H_0$  was not accepted and that employing the classic game "Congklak" as a learning medium positively impacted students' learning interests. It suggests that adopting the classic game "Congklak" as a learning tool can increase students' academic enthusiasm.*

***Keywords: Quantitative, Effectiveness of Learning Media, Congklak Game, Learning Interest***

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM \_\_\_\_\_

KEPALA  
UPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vi
MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Batasan Operasional.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	

2.1 Penelitian yang Relevan .....	9
2.2 Kajian pustaka .....	12
2.2.1 Media Pembelajaran .....	12
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	13
2.2.3 Media Permainan Congklak .....	14
2.2.4 Pengertian Minat Belajar .....	17
2.2.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	18
2.2.6 Indikator Minat Belajar .....	19
2.2.7 Materi Tema II Subtema 1 kelas II .....	21
2.3 Kerangka Berpikir .....	24
2.4 Hipotesis .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Rancangan Penelitian .....	28
3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian .....	29
3.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	30
3.4 Populasi dan Sampel .....	31
3.5 Variabel Penelitian .....	31
3.6 Metode Pengumpulan Data .....	32
3.6.1 Metode observasi .....	32
3.6.2 Kuesioner (angket) .....	36
3.6.3 Dokumentasi .....	39
3.7 Instrument Penelitian .....	39
3.8 Metode Analisis Data .....	40

3.8.1 Uji Instrumen.....	41
3.8.2 Uji prasyarat .....	42
3.8.3 Uji hipotesis.....	43

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Deskripsi dan Data Penelitian .....	45
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian .....	45
4.1.2 Data keterlaksanaan Efektifitas Media Permainan Congklak .....	45
4.1.3 Deskripsi Data minat Belajar Siswa Kelas II .....	46
4.2 Hasil Uji Instrumen .....	48
4.2.1 Uji Validitas .....	48
4.2.2 Uji Reliabilitas.....	50
4.3 Hasil Analisis Data.....	51
4.3.1 Uji Normalitas .....	51
4.3.2 Uji Homogenitas.....	52
4.3.3 Uji Hipotesis.....	53
4.4 Pembahasan.....	55

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran.....	58

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

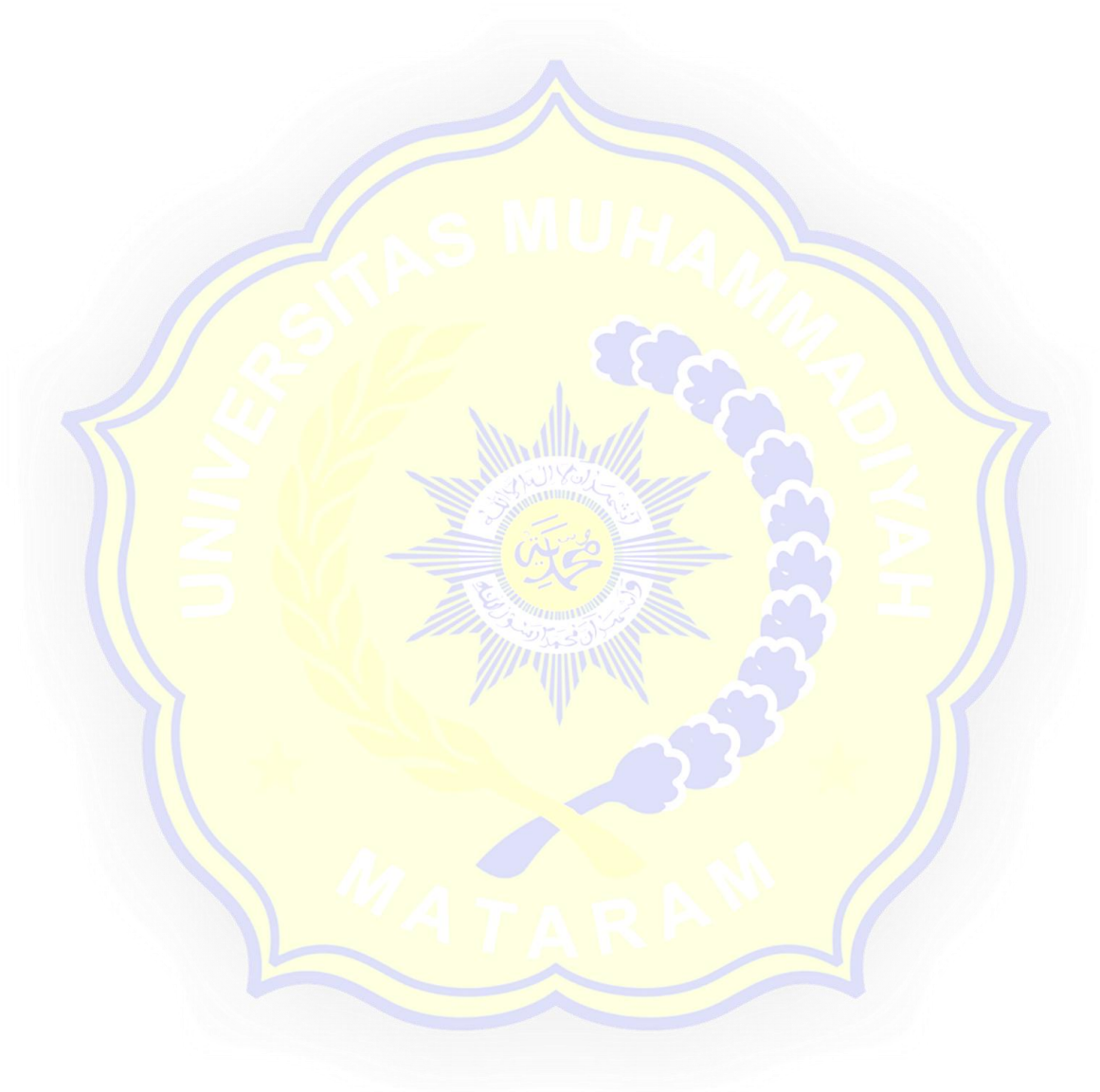
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian .....	29
Tabel 3.2 Persentasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	33
Tabel 3.3 Lembar Observasi Guru dan Siswa .....	34
Tabel 3.4 Lembar Kisi-Kisi Angket Minat Belajar .....	38
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan media permainan congklak.....	46
Tabel 4.2 Hasil pretest dan posttes Minat belajar siswa.....	47
Tabel 4.3 Hasil validasi butir pernyataan angket di SDN 08 Pemenang Barat	49
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas.....	50
Tabel 4.5 Uji Normalitas .....	52
Tabel 4.5 Uji Homogenitas .....	53
Tabel 4.7 Uji Hipotesis.....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan Congklak .....	16
Gambar 2.2 Bermain Congklak .....	22
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir.....	26



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	63
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian .....	64
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Minat Belajar.....	65
Lampiran 4 Lembar Observasi Guru dan Siswa Kelas Eksperimen .....	66
Lampiran 5 Lembar Observasi Guru Dan Siswa Kelas Kontrol .....	70
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas SPSS (Data Corelation).....	74
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas .....	77
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas .....	78
Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas .....	79
Lampiran 10 Hasil Uji Homogenitas .....	80
Lampiran 11 Hasil Uji Hipotesis.....	81
Lampiran 12 Hasil Dokumentasi kelas eksperimen dan kontrol .....	82
Lampiran 13 Hasil Pretest kelas Kontrol dan eksperimen.....	84
Lampiran 14 Hasil Postest Kelas Kontrol dan eksperimen.....	86
Lampiran 15 Rpp Kelas Eksperimen .....	88
Lampiran 16 Rpp Kelas Kontrol.....	100
Lampiran 17 Lembar Validasi Rpp Penelitian .....	113
Lampiran 18 Lembar Validasi konstruk Ahli Media .....	116
Lampiran 19 Lembar Validasi konstruk Ahli Materi .....	119
Lampiran 20 Lembar Kerja Siswa .....	122
Lampiran 21 Kartu Konsul Skripsi .....	124
Lampiran 22 Hasil Respon Angket Minat Belajar Siswa.....	126

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia untuk mengasah kemampuan berfikir upaya untuk mencapai tujuan pendidikan, mencerdaskan dan mencetak generasi yang berguna baik bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat, maupun bangsa dan negara. Oleh karena itu, sangat penting bahwa proses pendidikan dilakukan secara menyeluruh dan efisien, menggunakan berbagai strategi dan metodologi. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang menguntungkan.

Untuk mencapai tujuan yang digariskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai inisiatif strategis yang memfasilitasi pelaksanaan program pendidikan inklusif. Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan yang sama bagi individu untuk mengakses pendidikan yang berkualitas, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Untuk mencapai tujuan-tujuan ini, adalah tugas guru untuk mengambil peran sebagai mentor dan pendidik, dengan tujuan menumbuhkan siswa keyakinan yang taat dan hormat kepada Yang Ilahi, serta menumbuhkan sifat-sifat karakter yang baik. Selain itu, guru harus berusaha untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan, meningkatkan kesejahteraan fisik dan spiritual, mendorong perkembangan watak yang tangguh dan mandiri, dan menanamkan rasa tanggung jawab. Konsep tanggung jawab sosial dan

kebangsaan mengacu pada kewajiban dan tugas etis yang dimiliki individu dan institusi terhadap masyarakat dan bangsanya masing-masing. Namun, terbukti bahwa guru tetap memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, karena siswa tidak diberi kesempatan untuk terlibat dalam diskusi atau mengungkapkan ide kreatif mereka. Menurut Michel dkk. (2009), berbagai penelitian menunjukkan bahwa media dan metode pembelajaran pasif tidak efektif bagi siswa.

Perolehan pengetahuan melalui berbagai bentuk media memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan dan pencapaian proses pembelajaran. (Agusti, Zafirah, Anwar, & Syaftil, 2018). Menurut Pupuh Fathurrohman, dkk (2014), Istilah "media" mengacu pada media di mana informasi dan pengetahuan dapat ditransmisikan selama interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Media dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas guru dan menciptakan pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar di sekolah. baik itu penggunaan media dalam pembelajaran tematik.

Konsep media dalam pendidikan dapat didefinisikan sebagai kumpulan artefak berwujud yang sengaja dirancang, dibangun, dan diatur oleh pendidik untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten akademik. Pemanfaatan media pendidikan dapat memudahkan proses bagi pendidik untuk menjelaskan seluk-beluk dan sifat konseptual bahan ajar tematik. Namun demikian, sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dipilih selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini penting karena penggunaan media yang tidak tepat dapat menghambat proses pembelajaran. Permainan

congklak merupakan salah satu bentuk media yang dapat mempermudah tercapainya proses pembelajaran tematik dalam tema 2 subtema 1.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Morena Cindo (2010), congklak merupakan permainan tradisional yang berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan congklak sebagai alat pembelajaran dirasa lebih tepat karena dapat menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa, sejalan dengan tahap perkembangannya dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui pemanfaatan benda-benda nyata. Menurut Nataliya (2015), Keampuhan permainan congklak dalam memfasilitasi keterampilan berhitung telah dibuktikan. Permainan ini memiliki potensi sebagai sarana pendidikan yang menarik bagi siswa sekolah dasar, memfasilitasi perolehan pengetahuan matematika. Permainan congklak juga dapat dijadikan sebagai media untuk mengukur keefektifan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar pada tema 2 subtema 1.

Menurut Suparman (2010: 63), konsep minat belajar meliputi penggabungan kapasitas daya serap individu, serta kemampuan mereka untuk mengatur dan mengolah informasi secara efektif selama proses pembelajaran. Minat mencakup tiga komponen fundamental: elemen kognitif, yang melibatkan pengetahuan dan pemahaman; unsur emosional, yang melibatkan perasaan dan emosi; dan unsur konatif, yang melibatkan kemauan dan motivasi seseorang. Menurut Hidayat (2013:89) dari ketiga unsur diatas maka dalam penelitian ini membagi ketiga unsur tersebut menjadi empat indikator, yaitu, perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa.

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pendidikan yang mendorong integrasi berbagai mata pelajaran, yang bertujuan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, mendorong partisipasi aktif, dan memberikan kesempatan pemecahan masalah yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Dengan mengikuti pembelajaran tematik, siswa akan memiliki kesempatan untuk menumbuhkan kreativitas mereka melalui partisipasi aktif dan eksplorasi. Pembelajaran tematik mengacu pada pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Sbdp, dan Matematika, dalam konteks Tema 2 Subtema 1 pada modul pembelajaran pertama.

Adapun masalah yang ditemukan di lapangan adalah kurangnya minat belajar matematika pada tema 2 subtema 1 siswa kelas II sekolah dasar di SDN 01 Pemenang Timur, fakta ini ditemukan pada observasi yang telah dilakukan pada bulan September 2022 di SDN 01 Pemenang Timur, diperoleh bahwa guru masih menggunakan metode ceramah atau belum menggunakan media sebagai penunjang pembelajaran khususnya materi operasi hitung pada tema 2 subtema 1 kelas II. Guru juga selalu memberikan tugas menulis setiap hari dan kurang menjelaskan secara detail materi yang ada di buku panduan pembelajaran, Fenomena ini mengarah pada penurunan antusiasme siswa untuk keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, yang dibuktikan dengan kecenderungan mereka untuk berinteraksi terutama dengan teman sebayanya, terlibat dalam kegiatan soliter, dan mengungkapkan kebosanan ketika diberikan tugas menulis oleh instruktur.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN 01 Pemenang Timur, penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak perlu di

libatkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berfokus pada masalah yang diuraikan di atas, yakni Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema II Subtema I kelas II SDN 01 Pemenang Timur.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini merumuskan adalah sebagai berikut:

Bagaimana Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema II Subtema I kelas II SDN 01 Pemenang Timur?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema II Subtema I kelas II SDN 01 Pemenang Timur.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman dalam bimbingan dan mengarahkan peserta didik, agar dapat

meningkatkan minat belajar yang memuaskan sesuai dengan potensi dan kemampuan yang dimilikinya.

2. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sejumlah tambahan pengetahuan sebagai suatu alternative pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Temuan penelitian ini dapat menjadi sumber yang berharga untuk meningkatkan pengetahuan, merumuskan strategi pembelajaran, dan mengatasi kesulitan belajar, khususnya dalam domain pendidikan matematika untuk siswa kelas dua, khususnya di bidang Operasi Aritmatika.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Siswa**

Dapat memberikan keyakinan pada diri peserta didik serta dapat meningkatkan kemampuan dalam menyalurkan bakat dan minat yang selama ini terpendam guna meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik.

##### **2. Bagi Guru**

Temuan penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber berharga bagi pendidik yang ingin meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran.



### 3. Bagi Peneliti Lain

Temuan penelitian ini diharapkan menjadi katalisator untuk penyelidikan di masa depan dengan menginspirasi peneliti lain untuk mengeksplorasi area yang belum dibahas dalam penelitian khusus ini.

### 4. Bagi Sekolah

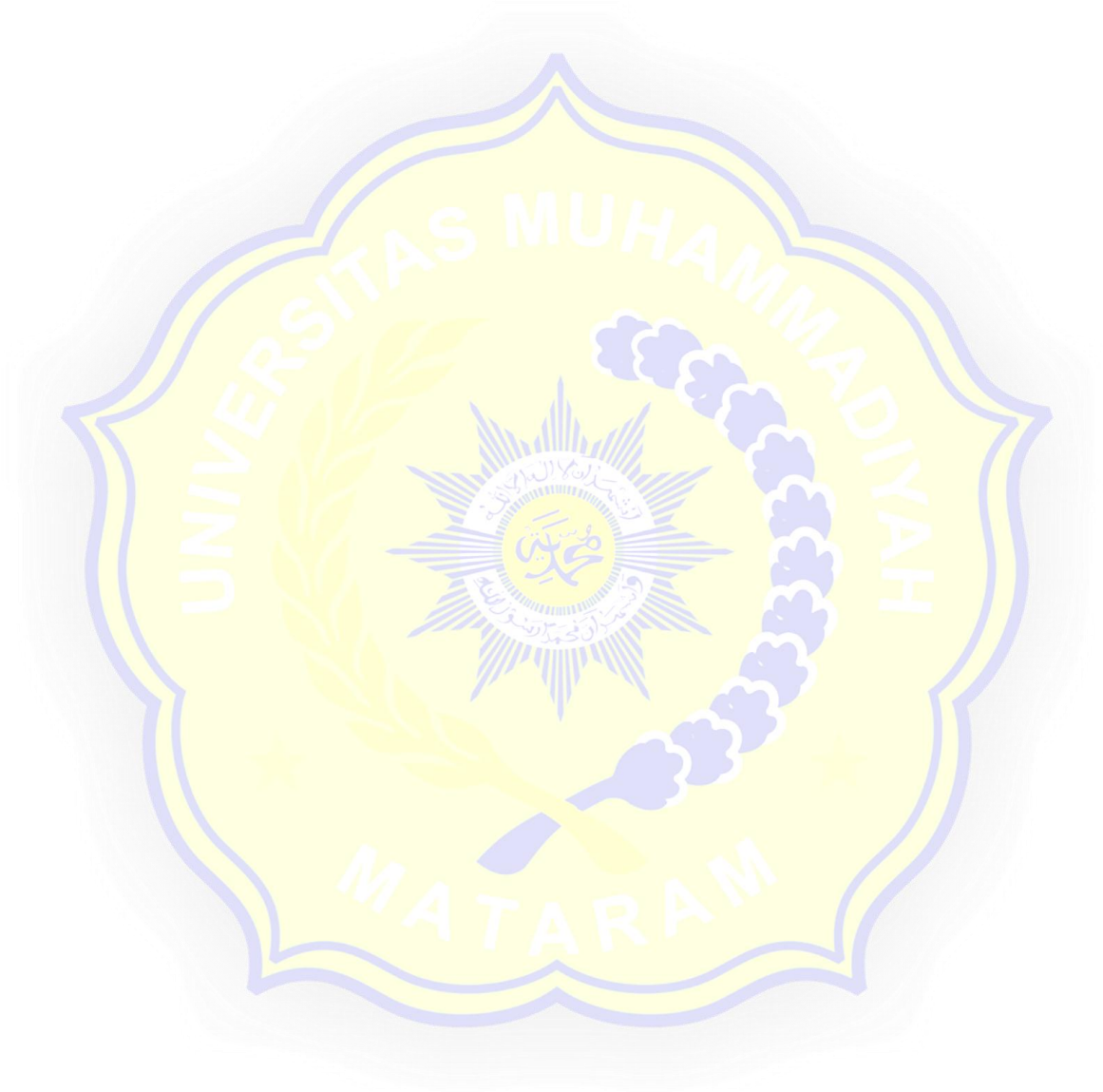
Hasil yang diantisipasi dari penelitian ini siap untuk memberikan wawasan berharga bagi lembaga pendidikan, khususnya di lokasi di mana penelitian ini dilakukan, dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran tematik.

## 1.5 Batasan Oprasional

Untuk mengurangi potensi penafsiran dalam terminologi yang digunakan dalam penelitian ini, sangat penting untuk memberikan definisi eksplisit untuk istilah-istilah berikut:

1. Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasaran. Yang menjadi tujuan dan sasaran disini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran permainan congklak adalah suatu alat yang dibuat dari bahan plastik yang mempunyai 16 lubang, yang dimana lubang tersebut ada di beberapa bagian, di sisi atas dan sisi bawah terdapat masing-masing 7 lubang kecil, dan di bagian sisi kanan dan kiri terdapat masing-masing satu lubang.

3. Minat belajar adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh, dengan indicator perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa yang diukur melalui instrument angket minat belajar dan lembar observasi.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prima Nataliya (2015) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar” efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berhitung rata-rata siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah paparan intervensi pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional congklak. Analisis statistik menghasilkan nilai t sebesar  $-5,776$  dan nilai p sebesar  $0,000$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berhitung siswa SD meningkat secara signifikan setelah dibelajarkan dengan media pembelajaran permainan tradisional congklak, dibandingkan dengan kemampuan awal mereka sebelum intervensi. Penelitian ini memberikan bukti yang mendukung efektivitas pemanfaatan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar selama proses belajar mengajar.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Prima Nataliya dengan penelitian ini adalah media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media congklak sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Prima Nataliya lebih menekankan pada kemampuan berhitung siswa, sedangkan penelitian ini hanya menekankan pada minat belajar siswa.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rina Setiowati (2017) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/1 Hutan Lindung” menunjukkan bahwa menggunakan media permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I tingkat kehadiran pertemuan 1 sebesar 56,278% dan pertemuan II sebesar 67,25%, menunjukkan peningkatan sebesar 10,98%. Selain itu, tes ketuntasan klasikal memberikan hasil 63,63%. Pada siklus II pertemuan pertama persentase yang diamati sebesar 70,97%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 88,81% yang menunjukkan pertumbuhan sebesar 17,9%. Ketuntasan klasikal siklus II didapatkan sebesar 86,36%, meningkat 22,73% dibandingkan hasil siklus sebelumnya sebesar 63,63%. 3. Pada siklus II persentase siswa yang mencapai kriteria keberhasilan 85% dalam operasi hitung perkalian meningkat menjadi 86,36%. Hal ini menunjukkan bahwa

pemanfaatan media permainan congklak efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam operasi hitung perkalian sehingga hasilnya berhasil.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rina Setiowati dengan penelitian ini adalah media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media congklak sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rina Setiowati lebih menekankan pada kemampuan operasi hitung perkalian pada siswa, sedangkan penelitian ini hanya menekankan pada minat belajar siswa.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sulkar (2017) yang berjudul “Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II SDN 248 Laikang Kabupaten Bulukumba” berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan:
  1. Hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan congklak menunjukkan tingkat ketercapaian yang tinggi, dibuktikan dengan skor rata-rata 86,08.
  2. Hasil belajar matematika siswa sebelum melakukan permainan congklak menunjukkan kemahiran yang tinggi, yang ditunjukkan dengan skor rata-rata 71,95. Analisis uji-t menghasilkan hasil yang menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung ( $t_{hitung}$ ) adalah 7,8, sedangkan nilai  $t$  kritis ( $t_{tabel}$ ) adalah 2,069. Akibatnya, diamati bahwa nilai  $t$  yang dihitung melebihi nilai  $t$  kritis, khususnya 7,8 lebih besar dari

2,069. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Pemanfaatan permainan congklak dalam konteks pendidikan berdampak pada prestasi belajar matematika siswa kelas II SDN 248 Laikang yang terletak di Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sulkar dengan penelitian ini adalah media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media congklak sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sulkar lebih menekankan pada hasil belajar matematika siswa, sedangkan penelitian ini hanya menekankan pada minat belajar siswa.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Reiser (Houston, 2002, p.1) mengemukakan bahwa media pembelajaran mengacu pada alat-alat nyata melalui mana isi instruksional disampaikan kepada siswa. Dalam konteks ini, istilah “media” mengacu pada instrumen berwujud yang digunakan oleh pendidik untuk memperlancar proses pembelajaran. Guru memanfaatkan media sebagai sarana untuk menjelaskan informasi yang disampaikan kepada siswa. Menurut Arsyad (2013, p.10), media pembelajaran mengacu pada setiap alat atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi selama proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat mereka dalam belajar. Perspektif ini

menggaris bawahi gagasan bahwa segala bentuk media dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, asalkan secara efektif melibatkan siswa dan memupuk antusiasme mereka untuk belajar. Dengan begitu, Siswa akan memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi ketika disajikan dengan bahan ajar oleh pendidik. Sukiman (2012, p.29) Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Sumber daya pendidikan ini memiliki potensi untuk memunculkan proses kognitif, respons emosional, ketakutan, area rasa ingin tahu, dan motivasi di antara siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya mengarah pada keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pandangan yang berlaku, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berpotensi untuk meningkatkan fokus siswa selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan sumber daya yang berfungsi sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan menggabungkan media pembelajaran, pendidik dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif dan secara efektif mencapai hasil belajar yang diinginkan.

### **2.2.2 Manfaat media pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (2010, p.2) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat secara efektif menambah proses pembelajaran dan memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Perspektif ini menunjukkan bahwa penggabungan media dalam pengaturan pendidikan dapat

meningkatkan pengalaman belajar, yang mengarah ke proses pembelajaran yang lebih efisien dan hasil belajar yang lebih baik. Menurut Arsyad (2013, p.29), salah satu keunggulan pemanfaatan media pembelajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan kejelasan pesan dan penyampaian informasi. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat memfasilitasi kesempatan belajar yang berharga bagi siswa, sehingga meningkatkan perhatian mereka dan mengurangi kendala yang ditimbulkan oleh keterbatasan sensorik, spasial, dan temporal.

Berdasarkan pendapat yang ada tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas informasi dan memperjelas penyajian pesan yang diberikan serta meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga siswa tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar.

### **2.2.3 Media Permainan congklak**

Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan di tengah masyarakat Indonesia kontemporer. Namun demikian, keberadaannya semakin berkurang di era 4.0. Siswa kontemporer menunjukkan preferensi untuk perangkat elektronik sebagai sumber hiburan utama mereka, meskipun permainan tradisional congklak menawarkan banyak keuntungan kognitif untuk perkembangan intelektual mereka. Biasanya, permainan congklak melibatkan penempatan biji di dalam lubang papan congklak, dengan ketentuan setiap lubang hanya boleh berisi satu biji dan tidak boleh

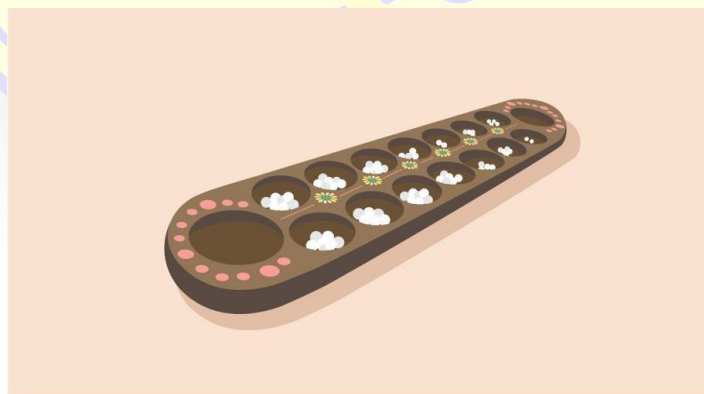


dilewati atau diisi lebih dari satu biji. Permainan congklak menawarkan berbagai manfaat perkembangan bagi siswa, meliputi pengembangan keterampilan psikomotorik, pertumbuhan emosi, peningkatan kognitif, interaksi sosial, dan pengayaan spiritual. Secara khusus, itu membantu dalam menyempurnakan keterampilan motorik halus, menumbuhkan kesabaran dan akurasi, mengasah kemampuan analitis dan pemikiran strategis, membina hubungan sosial dengan teman sebaya, dan memelihara jiwa. Sikap sportif yang diperlihatkan siswa diulas oleh Heryanti dalam kajian Prima Nataliaya yang dilakukan pada tahun 2014. Menurut Cindo (2010), congklak merupakan permainan tradisional yang berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Menurut Kurniawati (2006), permainan congklak berpusat pada pengembangan keterampilan berhitung. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan congklak sebagai alat pembelajaran dirasa lebih tepat, karena dapat menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sejalan dengan tahap perkembangan perkembangan keterampilan berhitung, melalui pemanfaatan benda-benda nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan congklak berpotensi sebagai alat pendidikan untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa selama proses belajar mengajar, sehingga memudahkan pencapaian dan penerimaan tujuan pembelajaran oleh siswa. Dengan keterlibatan media pembelajaran permainan congklak pada saat penyampaian materi dapat mempermudah siswa sebagai penerima pesan dalam memahami materi yang sedang dijelaskan oleh sumber pesan sehingga dapat mempercepat proses belajar dan tercapainya tujuan yang diharapkan. Adapun kelebihan media permainan

congklak dalam proses pembelajaran yaitu siswa lebih cepat memahami materi dan kekurangannya yaitu siswa tidak fokus saat awal menggunakan media congklak dan memakan banyak waktu.

Permainan congklak atau dakon merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh dua orang, dengan menggunakan papan congklak dan biji congklak sebanyak 98 buah (Mulyani, 2013). Pada zaman dahulu, papan congklak dibuat dengan menggunakan kayu dan berbentuk lonjong memanjang. Ini menampilkan total tujuh lubang di sisi kanan dan kiri, dengan dua lubang ini berukuran lebih besar dan disebut sebagai lubang utama. Lubang parental atau progenitor terletak di salah satu ujung rangkaian anak atau lubang bawahan. Saat ini papan congklak tidak hanya terbuat dari bahan kayu, akan tetapi tersedia banyak papan congklak yang dibuat dari bahan plastik warna warni dan ada juga yang di gambar dengan motif yang menarik. Untuk memainkan permainan ini pemain harus membagi 98 biji congklak di masing-masing lubang kecil yang berjumlah 14 anak lubang sebanyak 7 biji-bijian di setiap anak lubang congklak.



**Gambar 2.1 Papan Congklak**

sebelum melakukan permainan, pemain terdiri dari dua orang membagi 14 anak lubang, dan dua lubang induk masing-masing satu lubang sebagai rumahnya. Kemudian pemain melakukan kesepakatan dengan cara suit terlebih dahulu untuk menentukan siapa pemain yang menjalankan biji-bijian pertama kali. Cara memainkan congklak ini adalah dengan cara mengambil satu biji- bijian di dalam lubang yang sebelah kanan dan menjalankan biji – bijian kea rah kiri sampai biji terakhir terletak di lubang induk, biji- biji tersebut tidak boleh di isi di lubang induk lawan hanya bisa di isi di lubang induk milik sendiri. Pemain akan berhenti jika sudah tidak ada lagi biji-bijian yang dijalankan. Yang menjadi pemenang adalah pemain yang mengumpulkan biji-bijian paling banyak di lubang induk miliknya.

#### **2.2.4 Pengertian Minat Belajar**

Menurut Susilo (2006), minat belajar dapat digambarkan sebagai pilihan yang disengaja yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh informasi dari lingkungan sekitarnya dan selanjutnya terlibat dalam proses kognitif dari informasi yang diperoleh tersebut. Perolehan pengetahuan diawali oleh kecenderungan individu terhadap pembelajaran, yang melibatkan tindakan untuk memfokuskan, mengasimilasi, menganalisis, dan beradaptasi dengan informasi baru dan menantang (Dunn & Dunn, 2007).

Menurut DePorter dan Muhtadi (2010), tindakan menunjukkan minat belajar adalah metode yang dapat diandalkan yang digunakan oleh siswa untuk

secara efektif menyerap rangsangan atau informasi, serta untuk meningkatkan daya ingat, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah.

Menurut Suparman (2010:63), konsep minat belajar meliputi integrasi proses kognitif, seperti penyerapan, pengorganisasian, dan pengolahan informasi. Sementara itu, James dalam Manee et al (2013) menjelaskan bahwa konsep minat belajar berkaitan dengan pendekatan optimal dan mahir untuk memperoleh pengetahuan dari individu, meliputi aspek-aspek seperti penerimaan, pemrosesan, retensi, dan pengambilan ingatan.

Berdasarkan menurut beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah cara yang konsisten dalam menyerap, menangkap, mengolah informasi, yang mengacu pada cara belajar yang efisien dan efektif bagi seseorang baik dalam segi penerimaan, proses, menyimpan memori dan mengingatnya kembali.

#### **2.2.5 Factor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Rita Dunn (2010) mengemukakan bahwa terdapat banyak variabel yang mempengaruhi proses belajar seseorang, meliputi faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Menurut Adi W. Gunawan (2004), dapat dikemukakan bahwa gaya belajar individu pada hakikatnya merupakan perpaduan dari lima minat belajar yang diuraikan di bawah ini:

1. Lingkungan: suara, cahaya, temperatur, dan minat belajar;
2. Emosi: minat, keuletan, tanggung jawab, dan struktur;

3. Sosiologi: sendiri, berpasangan, kelompok, tim, dan dewasa;
4. Fisik: cara pandang, pemasukan, waktu, dan mobilitas;
5. Psikologis: global/analitik, otak kiri-kanan, dan implusif/reflektif.

#### **2.2.6 Indikator Minat Belajar**

Minat sebenarnya mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Menurut Hidayat (2013:89) dari ketiga unsur diatas maka dalam penelitian ini membagi ketiga unsur tersebut menjadi empat indikator, yaitu, perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain:

1. Konsep hasrat mengacu pada perasaan atau kerinduan yang kuat akan sesuatu, seringkali disertai dengan motivasi untuk mencapainya. Individu yang memiliki kecenderungan yang kuat terhadap aktivitas tertentu cenderung terlibat di dalamnya secara sukarela. Keinginan dapat berfungsi sebagai indikator minat yang muncul dari motivasi intrinsik, terutama bila tujuan yang dimaksud adalah nyata dan dapat dicapai. Konsekuensinya, penyediaan dorongan menimbulkan kecenderungan dan antusiasme berikutnya untuk terlibat dalam tugas atau pekerjaan tertentu.
2. Sensasi Kesenangan Individu yang mengalami sensasi kesenangan atau memiliki preferensi terhadap subjek tertentu seringkali memiliki pemahaman tentang korelasi antara emosi dan kecenderungan pribadi.
3. Topik yang dibahas membutuhkan pertimbangan. Perhatian mengacu pada keadaan mental terfokus di mana seorang individu mengarahkan sumber daya kognitif mereka terhadap proses mengamati, memahami, dan terlibat

dengan rangsangan atau informasi, sambil mengabaikan elemen bersaing atau gangguan.

4. Pengalaman Minat Intrik dapat didefinisikan sebagai kecenderungan atau ketertarikan terhadap individu, objek, atau aktivitas, baik karena gaya geraknya atau sebagai akibat dari stimulasi bawaan yang diberikan oleh aktivitas itu sendiri. Individu yang memiliki kecenderungan yang jelas terhadap domain tertentu lebih cenderung menunjukkan tingkat minat yang tinggi baik pada instruktur maupun mata pelajaran yang disampaikan. Mengalami rasa minat berfungsi sebagai indikator yang mencerminkan tingkat keterlibatan atau keingintahuan seseorang.
5. Pembelajaran aktif adalah pendekatan pedagogis yang menekankan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan siswa mengambil peran aktif dalam kegiatan Ekstrakurikuler mereka berfungsi sebagai indikator yang dapat dilihat yang dapat menunjukkan adanya minat siswa di luar batas-batas lembaga pendidikan.
6. Penyelesaian tugas akademik Praktek menyelesaikan tugas yang diberikan oleh instruktur berfungsi sebagai indikator yang mencerminkan tingkat keterlibatan siswa.
7. Tindakan mematuhi peraturan dan pedoman yang ditetapkan. Individu yang memiliki kecenderungan murni terhadap pembelajaran mandiri cenderung menunjukkan kecenderungan tinggi untuk mematuhi aturan dan peraturan yang ditetapkan karena kesadaran mereka akan akibat yang

terkait. Mematuhi peraturan yang ditetapkan berfungsi sebagai penentu tingkat keterlibatan individu.

## **2.2.7 Materi Tema 2 Subtema 1**

### **2.2.7.1 Pembelajaran tema 2 subtema 1 pembelajaran 1**

Pembelajaran tematik adalah pendekatan instruksional yang mendorong integrasi berbagai mata pelajaran, sehingga mendorong keterlibatan siswa, partisipasi aktif, dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Dengan mengikuti pembelajaran tematik, siswa dapat menumbuhkan kreativitasnya melalui partisipasi aktif dan eksplorasi.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran Bahasa Indonesia, Sbdp, dan Matematika pada Tema 2 Subtema 1 pembelajaran 1. Berikut ini masing-masing materi mata pelajaran tersebut:

#### 1) Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi kajian kosa kata dan konsep yang berkaitan dengan berbagai benda, dengan fokus pada bentuk dan bentuknya. Hal ini digali melalui berbagai moda komunikasi, seperti tulisan, lisan, teks visual, dan eksplorasi lingkungan, baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa daerah. Contoh teks berikut ini dengan judul bermain di lingkunganku:

## Bermain di Lingkunganku

“Hari Minggu Asri dan Tiur bermain permainan congklak. Asri dan Tiur sangat senang sekali. Asri dan Tiur menyiapkan papan congklak dan membagi biji-biji congklak ke dalam lubang congklak sebanyak 7 biji di masing-masing lubang. Asri dan tiur memainkannya dengan rasa senang dan sportif. Untuk terlibat dalam permainan dua pemain, peserta akan bergiliran memilih lubang kecil mereka sendiri. Selanjutnya, benih yang terkandung di dalam lubang yang ditentukan dipindahkan secara sistematis secara berurutan ke lubang yang berdekatan searah jarum jam, sampai seluruh benih yang dipegang dalam genggaman habis.

Asri berjanji dengan teman-teman untuk bermain permainan ini di rumah Mita minggu depan. Banyak permainan yang dimainkan Asri dan teman-temannya salah satunya adalah permainan congklak. Pada saat liburan, Asri dan teman-teman mengunjungi tempat wisata dan bermain di sana.”

Amatilah gambar berikut:



**Gambar 2.2 Ilustrasi Anak Bermain Congklak.**



Apa jenis permainan yang Asri dan teman-teman lakukan?

Di mana saja mereka bermain?

Siapa saja yang ikut bermain? Kapan mereka bermain?

Apa permainan kegemaranmu?

Bagaimana cara melakukan permainan tersebut?

## 2) Matematika

Pelajaran matematika memuat materi tentang:

Esai ini bertujuan untuk menjelaskan aplikasi praktis perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan bulat dengan perkalian hingga 100 dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus membangun interkoneksi antara kedua operasi matematika tersebut.

Menganalisis perkalian sebagai penjumlahan berulang. Contohnya berikut ini:

**Ayo Mengamati**

Asri membagi biji congklak di lubang papan congklak miliknya sebanyak 7 biji pada masing-masing lubang.

Tiur juga membagi biji congklak ke lubang papan congklak miliknya sebanyak 7 biji pada masing-masing lubang.

Jika digabungkan, berapa jumlah biji congklak milik Asri? Dan berapa jumlah biji congklak milik Tiur?



Biji milik Asri:  $7 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 49$

Biji milik Tiur:  $7 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 49$

Tulis perkalian berikut dalam bentuk penjumlahan berulang.

Kemudian, tentukan hasilnya!

1.  $2 \times 5 = \dots + \dots = \dots$

2.  $4 \times 2 = \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

3.  $5 \times 7 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

4.  $6 \times 4 = \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

5.  $2 \times 8 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

6.  $7 \times 6 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

7.  $4 \times 9 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

8.  $3 \times 6 = \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

9.  $5 \times 5 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots = \dots$

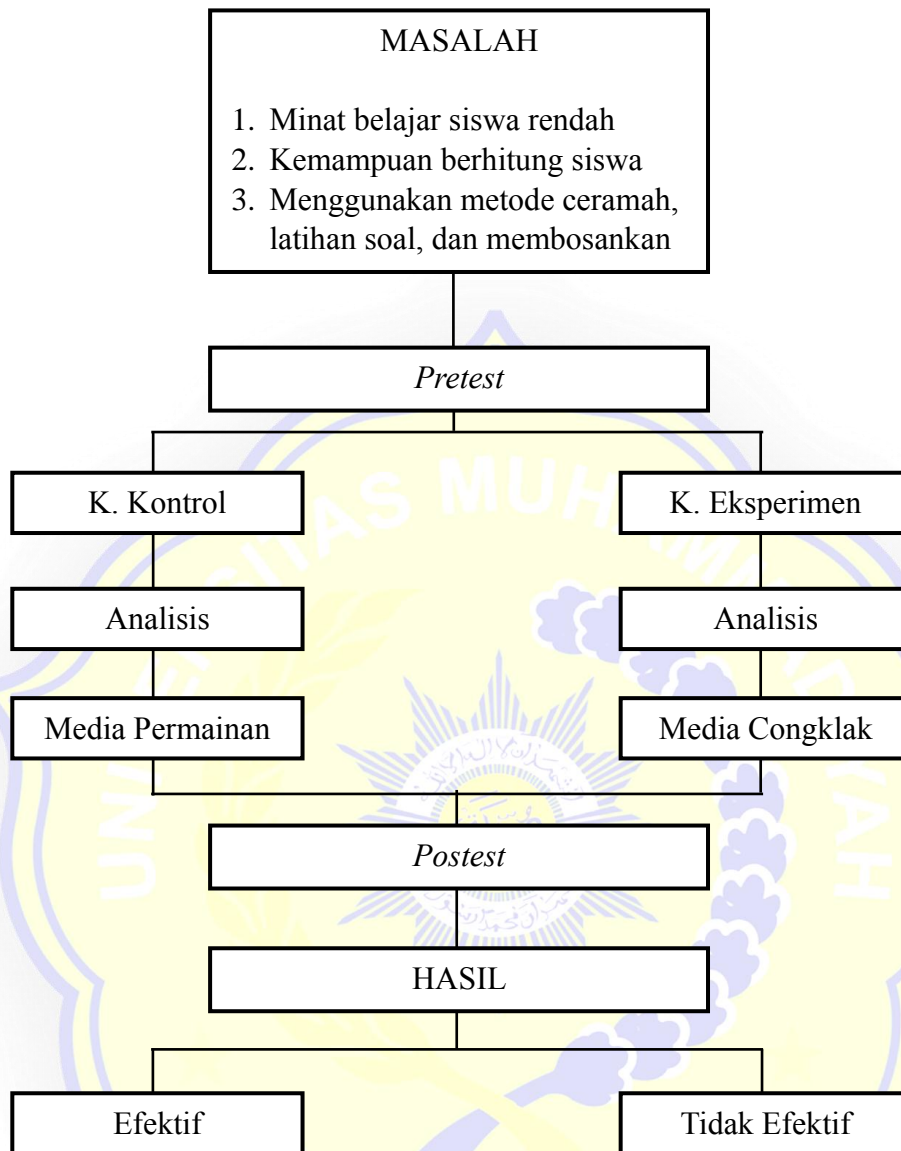
10.  $8 \times 3 = \dots + \dots + \dots = \dots$

### 2.3 Kerangka Berfikir

Pada penelitian ini permasalahan yang diangkat adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat dikaitkan dengan hipotesis bahwa mereka belum menemukan pendekatan yang efektif untuk diterapkan pada upaya pendidikan berbasis kelas mereka. Sejalan dengan Kurikulum K13,

pendidik yang menunjukkan kreativitas dan inovasi secara konsisten mencari pendekatan baru untuk pemecahan masalah, menghindari metode pengajaran tradisional demi alternatif dan alternatif yang sesuai. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk memanfaatkan Media Permainan Congklak sebagai sumber belajar yang layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran operasi hitung dalam konteks subtema 2, tema 1, untuk siswa kelas II di SDN 01 Pemenang Timur. Pemanfaatan Permainan Tradisional Congklak sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dan peneliti berkolaborasi dalam pelaksanaan praktik instruksional untuk mendorong konsensus dan perspektif dalam mengatasi tantangan yang muncul dalam lingkungan kelas.

Secara sederhana kerangka berfikir dapat digambarkan dalam bagan berikut:



**Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berfikir**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini dirumuskan berdasarkan uraian teori dan kerangka pemikiran tersebut di atas.

Ho: Tidak ada efektivitas media permainan congklak terhadap minat belajar siswa pada tema 2 subtema 1 kelas II SDN 01 Pemenang Timur.

Ha: Adanya efektivitas media permainan congklak terhadap minat belajar siswa pada tema 2 subtema 1 kelas II SDN 01 Pemenang Timur.

Kriteria pengujian hipotesis mensyaratkan menolak hipotesis nol ( $H_0$ ) dan menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ketika nilai  $t$  yang dihitung ( $t_{hitung}$ ) melebihi nilai  $t$  kritis ( $t_{tabel}$ ). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran permainan tradisional congklak efektif meningkatkan minat siswa kelas II di SDN 01 Pemenang Timur.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Pemanfaatan metodologi kuantitatif memerlukan penggabungan data numerik melalui berbagai tahapan, termasuk pengumpulan data, interpretasi data, dan penyajian serta analisis hasil. Metode penelitian kuantitatif dapat dipahami sebagai seperangkat pendekatan penelitian yang berpijak pada kerangka filosofis positivisme. Metode ini digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu, menggunakan instrumen penelitian untuk pengumpulan data. Analisis data selanjutnya sebagian besar bersifat kuantitatif dan statistik, dengan tujuan utama untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Sugiyono (2012:8)

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Group Design* tipe *noneivalent Control Group Desain*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Desain penelitian ini kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan *pretest* diawal kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai keberhasilan memasukkan congklak, permainan tradisional, sebagai media untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol *eksperimen kuasi* secara prosedural. Seperti yang digambarkan pada Tabel 3.1 yang disajikan di bawah ini:

**Tabel 3.1 Rancangan Penelitian**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sugiyono (2012:79)

**Keterangan**

X : Perlakuan

O<sub>1</sub> : pemberian tes awal pada kelas eksperimen menggunakan (media congklak).

O<sub>2</sub> : pemberian tes akhir pada kelas eksperimen menggunakan (media congklak).

O<sub>3</sub> : pemberian tes awal pada kelas kontrol (permainan talking stik).

O<sub>4</sub> : pemberian tes akhir pada kelas kontrol (permainan talking stik).

**3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

**1. Tempat Penelitian**

Kajian dilakukan di SDN 01 Pemenang Timur. Pemenang berlokasi di Kecamatan Pemenang, Kabupaten Lombok Utara Provinsi Nusa Tenggara Barat.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memilih peserta dari kelompok siswa kelas dua selama semester pertama tahun akademik 2022/2023.

### 3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang sedang dipertimbangkan dan merampingkan proses pelaksanaan penelitian yang akan datang. Secara khusus, tujuannya adalah untuk menentukan batas-batas di mana penelitian akan dilakukan dan memfasilitasi pelaksanaannya secara cepat.

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 01 Pemenang Timur tahun pelajaran 2022/2023

#### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 01 Pemenang Timur pada tahun ajaran 2022/2023. Banyak siswa kelas II 55 siswa.

#### 3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan minat belajar pada tema 2 subtema 1 kelas II SDN 01 Pemenang Timur.

4. Materi yang akan dibahas adalah operasi hitung perkalian dan pembagian



### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Menurut Sugiyono (2016:80), konsep populasi mencakup berbagai objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti, dengan maksud untuk melakukan penyelidikan lebih lanjut dan membuat kesimpulan. Sampel penelitian terdiri dari 55 siswa kelas II yang terdaftar di SDN 01 Pemenang Timur.

#### **3.4.2 Sampel**

Penelitian ini akan menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen sesuai dengan desain penelitian yang dipilih. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini tidak dilakukan secara acak. Sugiyono (2016:81) menegaskan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi, yang memiliki kesamaan karakteristik dan representasi numerik. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh. Pengambilan sampel jenuh adalah metode di mana semua anggota populasi yang diselidiki dimasukkan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SDN 01 Pemenang Timur berjumlah 55 siswa yang terdiri dari kelas II A 28 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas II B 27 siswa sebagai kelas eksperimen.

### **3.5 Variabel Penelitian**

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independen Variabel*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media alat tradisional permainan congklak.

2. Variabel Terikat (*Dependen Variabel*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Minat Belajar Matematika.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi.

#### **3.6.1 Metode Observasi**

Tindakan observasi adalah fenomena multifaset, yang mencakup serangkaian proses biologis dan psikologis. Dua dari proses yang paling penting adalah pengamatan dan ingatan. Menurut Sutrisno sebagaimana dikutip dalam Sugiyono (2016: 145).

Metode pengumpulan data melalui observasi umum digunakan dalam studi penelitian yang berfokus pada perilaku manusia, proses kerja, dan fenomena alam. Pendekatan ini sangat cocok ketika jumlah responden yang diamati dalam skala relatif kecil. Tujuan lembar observasi adalah untuk menilai sejauh mana RPP dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi guru diisi oleh seorang observer untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sebaliknya, lembar observasi siswa diisi oleh peneliti untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan siswa di dalam kelas.

Analisis keterlaksanaan hasil belajar dilakukan dengan cara komputasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

K = Keterlaksanaan

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat di lihat pada table berikut:

Tabel 3.2 Persentasi keterlaksanaan pembelajaran siswa dan guru

Persentase keterlaksanaan	Kategori
$K > 90$	Sangat baik
$80 < k < 90$	Baik
$70 < k < 80$	Cukup
$60 < k < 70$	Kurang
$K < 60$	Sangat kurang

Diadaptasi Oleh (Hesti Astuti 2020)

**Tabel 3.3 Lembar Observasi Guru dan siswa**

	Aspek yang diamati	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Pendahuluan					
	1. Kelas dibuka dengan salam					
	2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh ketua kelas					
	3. Mengecek kehadiran siswa					
	4. Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang tupik yang akan dipelajari yaitu operasi hitung perkalian dan pembagian					
	5. Antusias siswa saat apersepsi					
	6. Siswa menerima informasi tentang operasi kompetensi dasar dan tujuan					
2	Inti					
	7. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 3 orang dalam satu kelompok					
	8. Guru menyajikan pelajaran					

9.	Perhatian siswa pada guru pada saat penyampaian materi					
10.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
11.	Guru membagikan satu media papan permainan congklak disetiap kelompok					
12.	Guru membagikan tugas kepada kelompok dan dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok mengerti					
13.	Keaktifan siswa pada saat diskusi dengan kelompok					
14.	Setelah itu siswa mendemonstrasikan bagaimana cara menggunakan alat papan permainan congklak untuk menyelesaikan soal oprasi hitung perkalian dan pembagian					
15.	Guru memberikan kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu					
16.	Keaktifan siswa pada menjawab					

	pertanyaan					
	17. Guru memungkinkan siswa untuk bertanya tentang perkalian dan pembagian operasi aritmatika ketika mereka menemui kesulitan dalam memahami.					
	18. Keterampilan siswa dalam berpendapat					
	19. Keterlibatan siswa saat mengikuti pembelajaran					
3	Penutup					
	20. Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam					

### 3.6.2 Kuesioner (Angket)

Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:142), kuesioner adalah suatu metode pengumpulan data dimana serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis diajukan kepada responden untuk dimintai tanggapannya. Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang sangat efektif dalam situasi di mana peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel spesifik yang akan diukur dan memiliki pengetahuan komprehensif tentang tanggapan yang diantisipasi dari para peserta. Para peneliti menggunakan kuesioner sebagai sarana untuk menilai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Angket tersebut mencakup indikator seperti sejauh mana kesenangan yang dialami siswa, tingkat

keterlibatan siswa, ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, dan perhatian siswa terhadap keefektifan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan permainan ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam konteks tema 2 subtema 1 di kelas II SDN 01 Pemenang Timur. Pernyataan dalam angket digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seseorang, atau kelompok orang tentang fenomena social, dan terdapat empat pilihan jawaban, yaitu sangat baik (SB), baik (B), kurang baik (KR), sangat kurang baik (SKB). Dan mempunyai tingkat penilaian sebagai berikut:

Keterangan:

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Alasan di balik sistem penilaian ini berakar pada penggunaan pernyataan afirmatif dalam kuesioner. Akibatnya, ketika responden menunjukkan persetujuan yang kuat dengan pernyataan yang diberikan, mereka diberi skor 4, dan seterusnya.

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar**

Indikator	Keterangan	Pernyataan	Jumlah item
Perasaan senang	– Pendapat siswa tentang pembelajaran tematik	1	6
	– kesan siswa terhadap guru selama mengikuti pembelajaran tematik	3, 5	
	– perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran tematik tema 2 subtema 1	2, 4, 6	
Perhatian	– perhatian saat mengikuti pembelajaran tematik	7, 10, 12	7
	– perhatian siswa saat diskusi pelajaran tematik pada tema 2 subtema 1	8, 9, 14, 15	



Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rasa ingin tau siswa saat mengikuti pembelajaran tematik</li> <li>- ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media</li> </ul>	<p style="text-align: center;">13</p> <p style="text-align: center;">11, 16, 17</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
Keterliban siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- keterlibatan siswa dalam berdiskusi kelompok</li> <li>- kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah</li> </ul>	<p style="text-align: center;">18, 19</p> <p style="text-align: center;">20</p>	<p style="text-align: center;">3</p>
	<p>Jumlah Keseluruhan</p>		<p>20</p>

Diadaptasi Oleh (Hesti Astuti 2020)

### 3.6.3 Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian ini, termasuk informasi mengenai jumlah dan identitas siswa laki-laki dan perempuan, serta rincian sarana dan prasarana di SDN 01 Pemenang Timur. Selain itu, foto diambil untuk melengkapi data yang terkumpul.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat yang berharga untuk mengukur dan menilai fenomena yang diamati baik dalam konteks alam maupun sosial.

Fenomena tersebut secara kolektif disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2016:102). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

1. Lembar observasi guru dan siswa berfungsi sebagai alat penilaian bagi peneliti untuk mengevaluasi pelaksanaan proses belajar mengajar. Guru kelas bertanggung jawab untuk menilai kinerja peneliti, sedangkan peneliti menilai kemajuan siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.
2. Angket minat ini sebagai instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.
3. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan congklak dan data minat belajar siswa menggunakan media.

### **3.8 Metode Analisis Data**

Dalam ranah penelitian kuantitatif, prosedur analisis data dilakukan setelah pengumpulan data dari semua responden atau sumber data alternatif. Analisis data mencakup serangkaian langkah mendasar yang merupakan bagian integral dari proses. Prosesnya meliputi mengkategorikan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mengatur data dalam tabel berdasarkan variabel dan semua responden, menyajikan data untuk setiap variabel yang diselidiki, melakukan perhitungan untuk mengatasi masalah penelitian, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

### 3.8.1 Uji Instrumen

#### 1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk menilai tingkat batasan atau ketelitian suatu alat ukur. Uji validitas yang digunakan menilai sejauh mana kesesuaian antara fenomena yang diamati dalam subjek penelitian dan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen memiliki kemampuan untuk secara akurat mengukur konstruk atau fenomena yang dimaksud. Instrumen yang digunakan untuk pengukuran dalam penelitian ini adalah kuesioner. Untuk memastikan validitas penilaian yang diberikan, perlu untuk membangun korelasi antara skor yang diperoleh untuk setiap pertanyaan individu dan skor kumulatif yang dicapai di semua pertanyaan. Jika koefisien korelasi melebihi 0,05, dianggap valid, namun jika koefisien korelasi turun di bawah 0,05, dianggap tidak valid. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25.

#### 2. Uji Reabilitas

Reliabilitas berfungsi sebagai instrumen evaluatif yang digunakan untuk menilai konsistensi dan ketergantungan suatu tes, sehingga berfungsi sebagai indikator variabel atau konstruk yang diberikan. Keandalan kuesioner ditentukan oleh konsistensi atau stabilitas tanggapan individu terhadap pertanyaan. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *Cronbach Alpha* untuk menilai reliabilitas masing-masing instrumen yang digunakan.

Uji statistik Cronbach Alpha digunakan untuk pengukuran ini. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel bila nilai *Cronbach Alpha*-nya melebihi 0,70, meskipun nilai 0,60 masih dapat diterima. *Uji reliabilitas* dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 25*.

### 3.8.2 Uji Prasyarat

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas internal dilakukan untuk mengetahui normalitas distribusi data yang dianalisis. *Uji Kolmogorov-Smirnov*, khususnya menggunakan *SPSS 25 for Windows*, digunakan untuk melakukan uji normalitas. Hipotesis yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_a$  : Data tidak berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari taraf alfa yang telah ditentukan ( $\text{sig} > 0,05$ ), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, yang menunjukkan bahwa data dapat dianggap berdistribusi normal. Namun, jika uji *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai  $\alpha$  yang signifikan (di mana  $\text{sig} < 0,05$ ), maka hipotesis ( $H_0$ ) ditolak, yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Hipotesis diuji dengan menggunakan *uji-t* yang didahului dengan uji prasyarat yang dikenal dengan uji homogenitas. Tujuan melakukan uji homogenitas adalah untuk menentukan tingkat homogenitas dalam sampel yang diberikan.

Untuk memudahkan perhitungan uji homogenitas, peneliti menggunakan aplikasi *software SPSS 25 for Windows* dengan teknik *uji Levene*. *Uji Levene* adalah uji statistik yang digunakan untuk menilai apakah data yang diamati dalam sampel berasal dari populasi dengan varian yang sama (homogenitas). Tujuannya adalah untuk mendeteksi perbedaan yang muncul sebagai akibat dari perlakuan, sehingga memungkinkan penentuan apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dengan membandingkan variasinya.

*Tes Levene* umumnya digunakan untuk menilai homogenitas data untuk tujuan pengambilan keputusan. Secara khusus, jika nilai signifikansi (nilai sig) lebih besar atau sama dengan 0,5, maka data tersebut homogen. Sebaliknya, jika nilai sig lebih kecil atau sama dengan 0,5 menunjukkan data tidak homogen.

### 3.8.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menilai keefektifan pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk meningkatkan minat belajar siswa. Uji hipotesis dan uji t dua sampel dilakukan dengan menggunakan

hasil uji yang diperoleh dari kelompok eksperimen. Hipotesis penelitian akan dievaluasi melalui penggunaan *Independent sample T-Test*, suatu metode analisis statistik yang digunakan untuk memastikan apakah kedua rata-rata tersebut berasal dari populasi yang sama. Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 dianggap signifikan secara statistik. Sebaliknya, jika nilai signifikan yang diperoleh melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa hasil yang diamati tidak memiliki signifikansi statistik.

Efektivitas media pembelajaran permainan tradisional congklak dikatakan efektif atau berdampak positif, Apabila terjadi peningkatan minat belajar siswa yang signifikan dengan media permainan congklak, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dapat dinyatakan valid. Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media permainan congklak memiliki dampak yang nyata terhadap tingkat minat siswa terhadap upaya belajarnya. Namun jika nilai rata-rata minat belajar siswa menurun setelah menggunakan media permainan congklak, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) terdukung. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemanfaatan permainan congklak sebagai media pembelajaran tidak memberikan dampak positif yang nyata terhadap tingkat minat belajar siswa.