

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika memiliki peranan yang krusial bagi setiap pelajar karena dapat membentuk pola pikir individu. Ini tidak hanya berkaitan dengan transaksi di pasar, tetapi juga membantu pengembangan cara berpikir yang logis, teoritis, rasional, dan meningkatkan rasa percaya diri sebagai alat untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, mereka akan mampu bersaing dalam berbagai segi globalisasi. Matematika adalah disiplin ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika ditingkat SMP bertujuan untuk memungkinkan siswa memahami konsep-konsep matematika, menjelaskan hubungan antara berbagai konsep, serta menerapkan konsep atau algoritma dengan fleksibel, tepat, efisien, dan akurat dalam menyelesaikan masalah (Nurfaidah dkk., 2023). Pembelajaran matematika adalah suatu proses di mana peserta didik membangun pemahamannya mengenai fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan kapasitas yang dimiliki. Dalam hal ini, guru menyampaikan materi, sedangkan peserta didik berada dalam posisi masing-masing untuk merangkai pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip, keterampilan, serta cara menyelesaikan masalah. Kemampuan dalam menyelesaikan masalah adalah aspek penting yang dapat mencerminkan kemajuan siswa dalam pembelajaran matematika itu sendiri.

Pembelajaran matematika berkaitan erat dengan fungsi matematika dalam berbagai bidang kehidupan, oleh karena itu pembelajaran matematika

sangatlah penting. Pembelajaran matematika umumnya masih di pimpin oleh guru, yang membuat partisipasi dan kemandirian siswa berkurang. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika, karena mereka menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sangat menantang, memiliki kemampuan berhitung yang kurang baik, pemahaman yang minim tentang aljabar, dan ketidakmampuan untuk membuat model matematika yang dapat merepresentasikan masalah yang relevan dengan konteks. Sejalan dengan hal ini, menurut Safira & Ferdiani, (2025) berpendapat bahwa hingga kini, banyak siswa masih memandang Matematika sebagai mata pelajaran yang rumit, menakutkan, dan membosankan. Mereka merasa pelajaran ini identik dengan hitungan, rumus, dan angka-angka. Sedangkan pembelajaran yang berbasis budaya dalam pembelajaran Matematika merupakan salah satu inovasi dalam menghilangkan anggapan bahwa Matematika itu cenderung kaku serta menghubungkan dengan sesuatu yang menarik seperti budaya sehingga anggapan masyarakat terhadap Matematika akan lentur.

Budaya adalah hal yang tidak bisa kita hindari karena budaya berkembang dari masyarakat, dan selama kita hidup, kita akan selalu berinteraksi dengan masyarakat. Di sisi lain, pendidikan berfungsi sebagai jembatan penyampaian budaya kepada masyarakat. Budaya dan pendidikan adalah dua hal yang satu kesatuan yang tidak bisa dibedakan, keduanya saling bantu dan memperkuat satu sama lain. Kebudayaan menjadi falsafah pendidikan, sementara peran pendidikan adalah membentuk orang untuk berbudaya. Memulai proses belajar dengan mengintegrasikan budaya yang sering kita terapkan akan memberikan pengalaman yang berbeda bagi

pendidik dan siswa untuk mengubah suasana pembelajaran yang biasanya menakutkan dan membosankan, terutama dalam pelajaran Matematika.

Anggapan masyarakat yang kurang menghargai pendidikan tentang Matematika adalah bahwa itu adalah suatu kemampuan yang sangat sulit untuk dipahami dan dipraktikkan. Namun, kenyataannya, orang-orang yang berpikir demikian sebenarnya mengalami kerugian besar karena Matematika adalah pelajaran yang sangat penting dan selalu dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mata pelajaran ini juga merupakan salah satu yang akan diujikan saat ujian nasional kelulusan sekolah. Jika kondisi ini diteruskan dari tahun ke tahun maka anggapan-anggapan negatif mengenai matematika akan menetap bahkan cenderung menetap dalam pemikiran siswa secara turun temurun.

Media pembelajaran yang digunakan sekolah masih kurang efektif. Media yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dengan lebih baik kepada siswa dan mencegah siswa bosan atau jenuh. Selain itu, media yang menarik akan membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran permainan congklak merupakan media yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi statistik. Media pembelajaran permainan congklak sendiri merupakan media pembelajaran matematika yang terbuat dari bahan plastik serta memiliki fungsi untuk membantu siswa dalam memahami dan memecahkan permasalahan pada materi statistik.

Hal ini sependapat dengan Pitri & Seprina, (2023) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk mengarahkan pesan, menggugah pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan keinginan untuk mendorong proses belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan mendorong siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan proses yang tidak dapat dilihat secara langsung akan tetapi perlu melalui beberapa proses. Hasil belajar siswa dapat menunjukkan seberapa besar perubahan yang dapat dicapai atau berhasil tidaknya siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai hasil dari proses belajar di kelas dan sebagai representasi dari kemampuan diri yang optimal setelah siswa menyelesaikan tugas-tugasnya di kelas. Menurut Amelia & Gultom, (2023) mengemukakan bahwa hasil belajar sebagai tahap penerimaan aktual yang dapat dilihat dalam bentuk perilaku serta sikap yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dan dapat diamati melalui kebiasaan, perilaku, dan pujian. Hasil belajar siswa merupakan suatu hal yang erat hubungannya dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami materi yang sudah diajarkan, umumnya dinyatakan menggunakan indeks prestasi berupa nilai. Hasil belajar yang dicapai siswa di sekolah menjadi tolak ukur apakah mereka menguasai materi yang disampaikan, peran guru dalam memberikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 8 Sepauk, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya pada materi Statistik.

Kesulitan tersebut tidak hanya terlihat dari rendahnya hasil belajar, tetapi juga dari proses pengerjaan yang kurang sistematis, seperti kesalahan dalam memahami maksud soal, kurang tepat dalam menentukan rumus yang digunakan, serta kekeliruan dalam melakukan perhitungan. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika yang menyatakan bahwa peserta didik cenderung kurang teliti, kurang percaya diri, dan masih lemah dalam memahami konsep dasar sebelum masuk pada tahap penyelesaian soal. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa sebagian siswa hanya menghafal rumus tanpa benar-benar memahami konsep yang mendasarinya. Kondisi tersebut semakin diperjelas melalui analisis hasil jawaban peserta didik saat mengerjakan soal Statistik. Dari lembar jawaban yang diperiksa, terlihat bahwa banyak siswa belum mampu menentukan mean, median, dan modus dengan benar, serta masih keliru dalam menginterpretasikan data yang disajikan dalam bentuk tabel maupun diagram. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi Statistik masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap 25 siswa kelas VIII di SMPN 8 Sepauk, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran matematika. Selama proses pembelajaran berlangsung, sekitar 64% siswa (16 dari 25 siswa) menunjukkan kurangnya antusiasme, yang terlihat dari minimnya partisipasi dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Selain itu, sekitar 56% siswa (14 siswa) tampak kurang fokus, sering berbicara dengan

teman, atau cenderung pasif ketika diberikan tugas individu maupun kelompok.

Untuk melihat lebih jauh pemahaman siswa terhadap materi statistik dasar (mean, median, dan modus), diberikan serangkaian soal latihan kepada 25 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya 32% siswa (8 siswa) yang mampu mengerjakan sebagian besar soal dengan benar, sedangkan 68% siswa (17 siswa) melakukan kesalahan pada satu atau lebih konsep utama. Secara lebih rinci, Sebanyak 60% siswa (15 siswa) keliru dalam menentukan nilai mean (rata-rata), 64% siswa (16 siswa) salah dalam menentukan median, terutama ketika data berjumlah genap, dan sebanyak 52% siswa (13 siswa) tidak tepat dalam menentukan modus. Kesalahan-kesalahan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman konsep statistik dasar yang kuat, serta kurang teliti dalam mengolah dan menganalisis data.

Selain itu, rendahnya motivasi belajar juga tercermin dari cara siswa mengerjakan soal. Sekitar 48% siswa (12 siswa) terlihat cepat menyerah ketika menghadapi soal yang dianggap sulit, 44% siswa (11 siswa) cenderung menunggu jawaban dari teman, dan hanya 28% siswa (7 siswa) yang berusaha mengecek kembali pekerjaannya sebelum dikumpulkan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik siswa dalam belajar matematika masih perlu ditingkatkan. Dari segi hasil belajar, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya pada topik yang berkaitan dengan perhitungan dan analisis data, seperti mean, median, dan modus. Hal ini terlihat dari hasil pengerjaan soal

latihan yang menunjukkan banyaknya kesalahan dalam menentukan nilai rata-rata, nilai tengah, maupun nilai yang paling sering muncul. Kesalahan-kesalahan tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman konsep statistik dasar masih belum optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa di SMPN 8 Sepauk. Salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta hasil belajar mereka. Diharapkan melalui pendekatan ini, hasil belajar dan motivasi belajar siswa dapat mengalami peningkatan secara signifikan. Berdasarkan temuan hasil observasi tersebut, rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru termasuk sumber belajar lainnya demi tercapai perubahan positif baik dari segi sikap, pengetahuan maupun keterampilan (Mosa dkk., 2025). Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang inovatif serta kreatif agar dapat menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa untuk belajar. Peran guru tidak lagi sebatas sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Desain pembelajaran yang baik harus mampu menyesuaikan karakteristik

siswa, kebutuhan belajar, serta perkembangan zaman, sehingga siswa merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Budaya lokal memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pola pikir generasi muda, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk budaya yang dekat dengan kehidupan anak-anak adalah permainan tradisional. Permainan congklak dipilih sebagai media pembelajaran karena di dalamnya terdapat unsur logika, strategi, serta aktivitas berhitung yang selaras dengan konsep dasar matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan. Menurut Karuniah dkk., (2023), permainan congklak adalah permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan kedua cekungan yang lebih besar di bagian tengah di ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung. Permainan congklak yang digunakan dalam pembelajaran merupakan hasil modifikasi yang menggabungkan permainan tradisional dengan pembelajaran matematika. Adapun beberapa manfaat permainan congklak dalam pembelajaran yaitu, melatih kemampuan motorik halus anak, mengembangkan kemampuan berhitung anak, melatih ketelitian dan konsentrasi anak, dan meningkatkan kemampuan pengetahuan anak (Jannati, 2024). Kemudian permainan congklak juga membantu meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam melakukan operasi bilangan matematika (Ansya dkk., 2025). Permainan ini menggunakan papan yang terbuat dari kayu atau plastik yang memiliki sejumlah lubang, biasanya terdiri atas 14 lubang kecil dan 2 lubang besar (rumah), serta dilengkapi dengan biji-bijian atau kerang sebagai alat bermain. Tujuan permainan congklak adalah mengumpulkan biji sebanyak mungkin di

lubang besar milik sendiri melalui strategi memindahkan biji satu per satu mengikuti arah jarum jam.

Dalam konteks pembelajaran, khususnya matematika, mekanisme permainan congklak memiliki keterkaitan erat dengan konsep-konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, pengelompokan, serta kemampuan berpikir logis dan strategis. Proses menghitung jumlah biji, mendistribusikan secara berurutan, serta memperkirakan langkah selanjutnya melatih ketelitian dan kemampuan analitis siswa. Selain itu, penggunaan congklak sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, integrasi permainan congklak dalam pembelajaran tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif, tetapi juga menanamkan nilai kerja sama, sportivitas, dan apresiasi terhadap budaya lokal.

Pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi karena proses memahami suatu konsep tidak berlangsung secara individu semata, melainkan dibangun melalui hubungan dan komunikasi dengan orang lain. Dalam kegiatan belajar, siswa saling bertukar ide, menyampaikan pendapat, bertanya, serta memberikan tanggapan terhadap pemikiran teman. Melalui proses tersebut, terjadi pertukaran makna yang membantu siswa memperjelas, memperbaiki, dan memperdalam pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Congklak dimainkan oleh dua orang sehingga mendorong interaksi, diskusi strategi, dan kerja sama. Dalam konteks pembelajaran, guru

dapat berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* (bantuan sementara) hingga siswa mampu memahami konsep secara mandiri.

Berdasarkan berbagai kajian, penggunaan permainan congklak dalam pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang dipelajari. Di samping itu, permainan ini juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai sosial dan karakter, seperti kerja sama, sportivitas, serta apresiasi terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, pengintegrasian permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika tidak hanya mendukung penguatan aspek kognitif siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya bangsa serta pengembangan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Kemudian wawancara juga dilakukan terhadap Guru Matematika, hasil wawancara menyatakan bahwa guru hanya menggunakan buku paket yang berisi materi, contoh soal, dan latihan soal. Guru juga mengatakan pernah menggunakan media pembelajaran lain selain buku paket, seperti *game*. Guru juga mengatakan menggunakan buku paket lebih mudah, sedangkan menggunakan media pembelajaran *game* dapat menyita banyak waktu, tenaga dan biaya, terlebih lagi seorang guru tersebut mempunyai pekerjaan lain tidak hanya mengajar di sekolah sebagai seorang guru, oleh karena itu seorang guru tersebut tidak punya waktu untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik minatan pemahaman konsep siswa tersebut.

Buku paket yang digunakan oleh Guru Matematika di SMPN 8 Sepauk, merupakan buku paket khusus Kurikulum Merdeka revisi sekarang. Soal yang terdapat di dalam buku tersebut memiliki keterbatasan yang hanya dapat

dijelaskan oleh guru. Akibatnya siswa mengalami kesulitan saat belajar dan memecahkan suatu masalah matematika, serta rendahnya pemahaman konsep yang dimiliki siswa.

Sementara kemampuan guru dalam menyusun atau merancang materi pada media pembelajaran menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 8 Sepauk pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 8 Sepauk pada kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan congklak bermuatan budaya lokal dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar matematika antara siswa yang menggunakan congklak bermuatan budaya lokal dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?
5. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal di kelas eksperimen?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Congklak Bermuatan Budaya Lokal Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa kelas VIII di SMPN 8 Sepauk. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 8 Sepauk.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 8 Sepauk.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan congklak bermuatan budaya lokal dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar matematika antara siswa yang menggunakan congklak bermuatan budaya lokal dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
5. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal di kelas VIII SMPN 8 Sepauk.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebuah landasan sebagai langkah untuk mengembangkan serta menambah ilmu pengetahuan dan wawasan terkait pengaruh permainan congklak bermuatan budaya lokal terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 8 Sepauk.

2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini dapat berguna sebagai tambahan bahan penelitian, pertimbangan dan masukan atau saran terhadap pengaruh permainan congklak bermuatan budaya lokal terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 8 Sepauk.

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi ilmu tambahan terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dalam proses pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat membantu guru untuk menerapkan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran serta menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga berdampak bagi peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik sendiri, diharapkan dapat meningkatkan semangat dalam belajar serta kesadaran penggunaan media dalam pembelajaran sehingga dapat membantu mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat berguna sebagai masukan untuk guru mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat peserta didik lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa/mahasiswi Program studi Pendidikan Matematika STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dalam membantu penyusunan karya ilmiah.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang lain, obyek atau kegiatan mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh hasil atau informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013).

1. Variabel independen

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Menurut Sugiyono, (2013) berpendapat bahwa variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab munculnya variabel dependen (variabel terikat). Variabel independen juga sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Terkait hal ini maka variabel independennya atau variabel bebasnya adalah penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal.

2. Variabel dependen

Variabel dependen disebut juga dengan variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Menurut Sugiyono, (2013) berpendapat bahwa variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat. Variabel dependen atau variabel terikat sering kita sebut juga dengan variabel output, kriteria, atau konsekuen. Maka dalam penelitian ini variabel dependennya adalah hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa.

F. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran permainan congklak

Permainan congklak merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran matematika dengan materi statistik.

Permainan congklak dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan menarik untuk mempelajari konsep mean, median, dan modus. Melalui aktivitas bermain, siswa tidak hanya sekadar memindahkan biji congklak, tetapi juga mengumpulkan dan mengamati data berupa jumlah biji pada setiap lubang atau hasil permainan. Data tersebut kemudian digunakan sebagai bahan untuk menghitung nilai rata-rata (mean), menentukan nilai tengah (median), serta mengidentifikasi nilai yang paling sering muncul (modus). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses pengumpulan dan pengolahan data, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep statistik secara lebih konkret dan menyenangkan.

Permainan congklak merupakan media pembelajaran yang terbuat dari bahan plastik dengan biji batu yang dapat berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami dan memecahkan masalah pada materi statistik. Melalui kegiatan bermain congklak, peserta didik dapat mempelajari proses berhitung secara konkret dan kontekstual, karena setiap tahapan permainan melibatkan perencanaan dan pemahaman terhadap hubungan antar bilangan. Permainan congklak tidak hanya berperan sebagai permainan tradisional semata, tetapi juga sebagai media edukatif yang efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis serta memperkuat koneksi antara matematika dan kehidupan sehari-hari.

2. Budaya lokal

Budaya lokal memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pola pikir generasi muda, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk budaya yang dekat dengan kehidupan anak-anak adalah permainan congklak. Permainan congklak berkembang dan beradaptasi dengan budaya setempat, sehingga memiliki berbagai nama daerah seperti dakon di Jawa. Di wilayah Jawa Tengah, permainan ini dikenal luas dengan sebutan dakon dan telah menjadi bagian dari budaya lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Masyarakat Jawa Tengah tidak hanya memandang dakon sebagai permainan tradisional, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai budaya seperti ketelitian, kesabaran, kejujuran, serta kemampuan berpikir strategis. Keberadaan dakon dalam kehidupan masyarakat menunjukkan bahwa permainan ini memiliki nilai kearifan lokal yang kuat, sehingga tetap dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi muda sebagai bagian dari identitas budaya daerah Jawa Tengah.

Memulai pembelajaran dengan integritas budaya yang biasa kami mainkan akan menjadi pengalaman baru bagi pendidik maupun pelajar untuk mencairkan suasana pembelajaran yang menakutkan dan membosankan seperti dalam pembelajaran Matematika. Permainan tradisional tidak hanya mengandung unsur kesenangan saja melainkan juga terdapat nilai-nilai budaya serta dapat melatih kemampuan berpikir dan berhitung. Tetapi tidak banyak orang tua yang mengetahui hal tersebut, sehingga tidak banyak orang tua yang menceritakan dan

mengajarkan anak-anaknya tentang permainan tradisional. Hal ini membuat eksistensi permainan tradisional semakin hilang dan memudar.

3. Hasil belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil tes baik soal *pretest* maupun soal *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar ini nantinya akan menjadi tolak ukur sebagai data hasil penelitian yang nanti akan dilakukan pengolahan data, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa di SMPN 8 Sepauk. Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup ranah kognitif. Ranah kognitif terdiri dari enam level yaitu: (1) mengingat (*remembering*), (2) memahami (*understanding*), (3) menerapkan (*applying*), (4) menganalisis (*analyzing*), (5) mengevaluasi (*evaluating*) dan (6) menciptakan (*creating*). Penelitian ini akan ditinjau dari ranah kognitif (1) mengingat (*remembering*), (2) memahami (*understanding*), (3) menerapkan (*applying*), (4) menganalisis (*analyzing*), (5) mengevaluasi (*evaluating*) dan (6) menciptakan (*creating*).

4. Motivasi belajar

Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal.

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Siswa akan terdorong untuk belajar apabila mereka memiliki motivasi untuk belajar. Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. Salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan motivasi siswa.